

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Ростовской области «Ростовский колледж культуры»

УТВЕРЖДАЮ

Рудакова А.Н.

Подписано цифровой подписью:
Рудакова А.Н.
Дата: 2024.06.28 13:41:00 +03'00'

Аннотация к рабочей программе учебной дисциплины

ОП.08 Игровые технологии

Специальность: 52.02.05 Искусство эстрады

2024 год

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.08 Игровые технологии разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования углубленной подготовки 52.02.05 Искусство эстрады укрупненной группы 52.00.00 Сценические искусства и литературное творчество области образования Искусство и культура, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 октября 2014 г. N 1360.

Рабочая программа реализуется на базе основного общего образования.

Учебная дисциплина «Игровые технологии» в рамках ППССЗ по специальности 52.02.05 Искусство эстрады относится к профессиональному циклу, общепрофессиональным дисциплинам ОП.00 (ОП.08).

Рабочая программа может быть адаптирована для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья (допускается к применению при электронном обучении и при использовании дистанционных образовательных технологий).

Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения дисциплины должен:

иметь практический опыт:

- проведения игр;
- организации игровых программ для детей и подростков;
- применения игровых технологий в организации работы творческого коллектива;

уметь:

- подготавливать и проводить игровую форму с различными категориями населения;
- изготавливать необходимый игровой реквизит;
- подбирать игры для организации работы творческого коллектива;

знать:

- основные виды игр;
- методы активизации и вовлечения в игру;
- теоретические основы игровой деятельности;
- особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения;
- значение игры в развитии детей;
- технологию подготовки и проведения игры

Профессиональный цикл. Общепрофессиональная дисциплина направлена на формирование общей и профессиональной компетенции:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 11. Использовать умения и знания профильных учебных дисциплин федерального

государственного образовательного стандарта среднего общего образования в профессиональной деятельности.

ПК 1.6. Создавать концертно-тематические программы с учетом специфики восприятия различными возрастными группами слушателей.

Содержание учебной дисциплины:

Раздел I. Теоретические основы предмета

Раздел II. Технология организации и проведения игры

Раздел III. Технология подготовки и проведения различных видов игр

Раздел IV. Технологии подготовки и проведения игровых и конкурсных программ

Обязательная аудиторная учебная нагрузка студента – 64 часа

Самостоятельная работа – 32 часа

Период изучения – 5-6 семестры

Форма промежуточной аттестации – зачет (6 семестр)