

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

УТВЕРЖДАЮ

Рудакова А.Н. Подписано цифровой подписью:
Рудакова А.Н.
Дата: 2024.06.28 13:53:37 +03'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 Игровые технологии

г. Ростов-на-Дону

2024

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

Организация-составитель:

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

Составитель:

Стороженко Олеся Серафимовна, преподаватель дисциплины «Игровые технологии»

Рабочая программа рассмотрена и обсуждена на заседании предметно-цикловой комиссии социально-культурной деятельности (протокол № 6 от «2» апреля 2024 г.)

Рабочая программа одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе на заседании Методического совета (протокол № 6 от «16» мая 2024 г.)

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	15

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО углубленной подготовки 52.02.05 Искусство эстрады укрупненной группы 51.00.00 Культуроведение и социокультурные проекты области образования Искусство и культура

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

профессиональный цикл. Общепрофессиональные дисциплины ОП 08.

1.3. 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.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **96** часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **64** часа;
самостоятельной работы обучающегося **32** часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	96
в т.ч.	
теоретическое обучение	64
Самостоятельная работа студента	32
Итоговая аттестация	зачет, 6 семестр

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Игровые технологии»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, самостоятельная работа обучающихся		Объ- ем часов	Уро- вень ос- воени я
1	2		3	4
Раздел I. Теоретические основы предмета			9	
Тема 1.1. Предмет и задачи курса	Содержание учебного материала		2	
	1.	Цели и задачи курса. Методологическая основа. Понятие игра. История, происхождение и развитие игры. Зарождение игровой деятельности. Игра в контексте развития цивилизации. Выделение игровой деятельности как отдельной научной концепции.		1
Тема 1.2. Сущность и значение игры в организации мероприятий	Содержание учебного материала		2	
	1.	Роль и место игры в межличностных связях. Социальное назначение игровых технологий. Функции игры. Социально-культурная, диагностическая, коммуникативная, коррекционная, развивающая, рекреационная.		1
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка игры. Поиск информации в сети Internet и специальной литературе.			
Тема 1.3. Психолого-педагогические особенности игрового общения	Содержание учебного материала		2	
	1.	Возрастные градации игр. Особенности игрового материала для различных возрастных групп.		2
	Самостоятельная работа обучающихся:		1	
	составление схемы: «Воздействие игр на разные группы населения».			

Раздел II. Технология организации и проведения игры			11	
Тема 2.1. Методика подготовки и проведения игры	Содержание учебного материала		2	
	1.	Структура игры. План подготовки игры. План проведения игры.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Разбор игр на составные компоненты.			
Тема 2.2. Методы вовлечения в игру	Содержание учебного материала		2	
	1.	Понятия «манок», ввод в игру. Виды «активизации» и «провокации».		1-3
	Индивидуальное занятие: Подготовка и проведение игры с выбором участников		1	
Тема 2.3. Ведущий организатор игрового действия	Содержание учебного материала		2	
	1.	Роль и место ведущего в игровом процессе. Стили и манера проведения игры. Профессиональные и личностные требования к ведущему. Требования, предъявляемые к ведущему. Разрешенные и запрещенные приемы воздействия на аудиторию.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Составление текста ведущего. Разработка реприз ведущего.			
Раздел III. Технология подготовки и проведения различных видов игр			26	
Тема 3.1. Классификация игр	Содержание учебного материала		2	
	1.	Типология игр. Различие классификаций, игровых принципов.		1-2
Тема 3.2. Методика подготовки и проведения устных игр	Содержание учебного материала		4	
	1.	Виды игр (поговорки, поговорки, скороговорки, дразнилки, загадки). Приемы использования.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подбор устных игр.			

	Индивидуальное занятие: Разработка блока устных игр		1	
Тема 3.4. Технологические основы подготовки и проведения интеллектуальных игр	Содержание учебного материала		4	1-3
	1.	Особенности подготовки и проведения интеллектуальных игр. Викторина. Ребусы. Словесные задачи.		
	Самостоятельная работа обучающихся:		1	
	Разработка вопросов к тематической викторине.			
Тема 3.5. Подвижные игры	Содержание учебного материала		4	
	1.	Виды игр. Специфика организации. Выбор атрибутов, создание условий безопасности. Игро-танцы.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Разработка блока малоподвижных и подвижных игр.			
Тема 3.6. Методика организации и проведения массовых игр	Содержание учебного материала		2	
	1.	Площадные игры. Игры в замкнутом пространстве. Народные игры.		1-3
Тема 3.7 Методика подготовки проведения игр с проектором	Содержание учебного материала		2	
	1.	Разнообразие использования проектора в игровых технологиях		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	1.	Подготовка игры с проектором		
Раздел IV. Технологии подготовки и проведения игровых и конкурсных программ			50	
Тема 4.1. Методика разработки игровых и конкурсных программ	Содержание учебного материала		2	
	1.	Композиционное построение программ. Идеино-тематическая основа. Завязка, основные эпизоды, кульминация, финал. Этапы создания программы. Привлечение необходимых структур. Составление плана подготовки и проведения.		1-3

	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Определение темы, цели, аудитории и названия игровой программы.			
Тема 4.2. Понятие «конкурс», специфические особенности	Содержание учебного материала		4	
	1.	Специфика организации конкурсной программы. Этапы подготовки и проведения. Роль и место жюри в структуре игровых конкурсных программ. Понятие «жюри». Составление турнирных таблиц и оценочных листов. Жюри в контексте тематических программ.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Оформление турнирных таблиц.			
Тема 4.3. Составление игровых программ для детей дошкольного возраста	Содержание учебного материала		2	
	1.	Специфика игровых программ с дошкольниками. Разработка игровых программ к утренникам различной тематики.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка игровой программы для дошкольников			
Тема 4.4. Составление игровых программ для детей младшего школьного возраста	Содержание учебного материала		4	
	1.	Составление игровых программ к праздничным датам (приуроченные ко Дню защиты детей, Новому году, Дню России и др.).		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка игровой программы для детей младшего школьного возраста			
Тема 4.5. Составление игровых программ для подростков	Содержание учебного материала		4	
	1.	Подготовка квестов различной тематики.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Разработка квеста.			
Тема 4.6. Составление молодежных игровых программ	Содержание учебного материала		4	
	1.	Составление конкурсных программ (ко Дню студента, Дню молодежи и др.).		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка молодежной игровой программы			
Тема 4.7. Составление	Содержание учебного материала		4	

игровых программ для людей среднего возраста	1.	Составление игровых программ к праздничным датам и личным событиям (приуроченные к 8 марта, 23 февраля, юбилею)		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка игрового блока для людей среднего возраста			
Тема 4.8. Составление игровых программ для людей пожилого возраста	Содержание учебного материала		4	
	1.	Составление игровых программ к праздничным датам (День пожилого человека, День бабушки).		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Разработка структуры игровой программы.			
Итоговое занятие			2	
	Индивидуальное занятие: Выбор темы. Составление структуры итоговой игровой программы.		1	
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
	Подготовка итоговой игровой программы			
	Индивидуальное занятие: Проведение итоговой игровой программы.		1	
Зачет				
Всего:			96	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета социально-культурной деятельности

Оборудование учебного кабинета:

- игровой реквизит;

Технические средства обучения:

- компьютерная техника с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
- интерактивная доска;
- библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы.

Библиотечный фонд образовательной организации укомплектован печатными изданиями из расчета не менее 0,25 экземпляра каждого из изданий, указанных в программе на одного обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих соответствующую дисциплину.

Список, может быть дополнен новыми изданиями.

Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья обеспечены электронными учебными изданиями, адаптированными в соответствии с их нозологической группой.

3.2.1. Электронные издания:

1. Емельянова, Т. В. Игровые технологии в образовании: учебно-методическое пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. — Тольятти: ТГУ, 2015. — 88 с. — ISBN 978-5-8259-0903-5. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139863> (дата обращения: 18.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган: КГУ, 2021. — 112 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 18.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Коноплева, Н. А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи: учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. А. Коноплева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва:

- Издательство Юрайт, 2023. — 254 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10890-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518109> (дата обращения: 18.10.2023).
4. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10879-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518107> (дата обращения: 18.10.2023).
 5. Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста: учебник для среднего профессионального образования / А. И. Савенков [и др.]; под научной редакцией А. И. Савенкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 339 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12667-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518256> (дата обращения: 18.10.2023).
 6. Тихоненков, Н. И. Игровые психолого-педагогические технологии в деятельности педагога дополнительного образования: учебно-методическое пособие / Н. И. Тихоненков, И. А. Кириллова. — Волгоград: ВГАФК, 2018. — 164 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/158191> (дата обращения: 18.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3.2.2. Дополнительные печатные источники:

1. Бурмистрова, Е.В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для СПО / Е.В. Бурмистрова. - 2-е изд., исправленное и дополненное. - Москва: Юрайт, 2018. - 150 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-00645-6. - Текст: непосредственный.
2. Гуслова, М.Н. Инновационные педагогические технологии: учебник / М.Н. Гуслова. - 6-е изд., исправленное и дополненное. - Москва: Академия, 2016. - 320 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-4468-2033-7. - Текст: непосредственный.
3. Гуслова, М.Н. Инновационные педагогические технологии: учебное пособие / М.Н. Гуслова. - 3-е изд., исправленное. - Москва: Академия, 2012. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-7695-8707-8. - Текст: непосредственный.
4. Збаровская, Н.В. Деловые игры для занятий библиотечных специалистов: сборник методических материалов / Н.В. Збаровская. - Москва: Либерей-Библинформ, 2005. - 120 с. - (Библиотекарь и время. XXI век. в.27). - ISBN 5-85129-175-3. - Текст: непосредственный.

5. Збаровская, Н.В. Обучающие игры в библиотеке: Технология игрового имитационного моделирования / Н.В. Збаровская. - Санкт-Петербург: Профессия, 2002. - 96 с. - (Библиотечный практикум). - ISBN 5-93913-025-9. - Текст: непосредственный.
6. Педагогические технологии: учебное пособие / М.В. Буланова-Топоркова, А.В. Духавнева, В.С. Кукушин, Г.В. Сучков. - 4-е изд., переработанное и дополненное. - Ростов н/Д: МарТ: Феникс, 2010. - 333 с. - (Педагогическое образование). - ISBN 978-5-241-00987-6. - Текст: непосредственный.
7. Самоукина, Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения и коррекционные программы / Н.В. Самоукина. - Москва: Новая школа, 1995. - 144 с. - ISBN 5-7301-0018-3. - Текст: непосредственный.
8. Сергеева, И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. - Москва: Кнорус, 2018. - 112 с. - ISBN 978-5-406-06031-5. - Текст: непосредственный.
9. Степанова, О.А. Теория и методика игры: учебник и практикум для СПО / О.А. Степанова, М.Э. Вайнер, Н.Я. Чутко. - 2-е изд., исправленное и дополненное. - Москва: Юрайт, 2018. - 265 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-07213-6. - Текст: непосредственный.
10. Суртаев, В.Я. Игра в пространстве культуры / В.Я. Суртаев. - Санкт-Петербург: СПбГУКИ, 2012. - 416 с. - ISBN 978-5-94708-159-6. - Текст: непосредственный.
11. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения / В.А. Трайнев. - Москва: Дашков и К, 2002. - 360 с. - ISBN 5-8316-0081-5. - Текст: непосредственный.
12. Шашина, В.П. Методика игрового общения: учебное пособие / В.П.Шашина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 5-222-05790-9. - Текст: непосредственный.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий устного и письменного ответа, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь: - организовывать и проводить игры 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;	- оценка практических работ; - оценка практических работ; - оценка практических работ; - оценка устных ответов; - оценка устных ответов и самостоятельных работ; - оценка практических самостоятельных работ; - оценка практических самостоятельных работ; - оценка устных ответов и самостоятельных работ; - оценка практических и самостоятельных работ.