

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

УТВЕРЖДАЮ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП. 07 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Ростов-на-Дону  
2024

Рабочая программа учебной дисциплины «Игровые технологии» разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования – программе подготовки специалистов среднего звена по специальности 51.02.01 Народное художественное творчество (по видам) по виду Этнохудожественное творчество, Хореографическое творчество, Фото- и видеотворчество, Театральное творчество в соответствии с квалификацией специалиста среднего звена «руководитель любительского творческого коллектива, преподаватель», укрупненной группы 51.00.00 Культуроведение и социокультурные проекты области образования Искусство и культура утвержденного приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 12 декабря 2022 г. № 1099.

Рабочая программа реализуется на базе основного общего образования.

Учебная дисциплина ОП. 07 Игровые технологии является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы.

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:*

Леухова О.С., преподаватель дисциплины «Игровые технологии»

Рабочая программа рассмотрена и обсуждена на заседании предметно-цикловой комиссии социально-культурной деятельности (протокол № 6 от «04» апреля 2023 г.)

Рабочая программа одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе на заседании Методического совета (протокол № 6 от «25» мая 2023 г.)

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1.</b>	<b>ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3.</b>	<b>УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>8</b>
<b>4.</b>	<b>КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>11</b>

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОП.07 Игровые технологии

### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.07 Игровые технологии является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 51.02.01 Народное художественное творчество (по видам) по виду Этнохудожественное творчество, Хореографическое творчество, Фото- и видеотворчество, Театральное творчество

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 05.

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<ul style="list-style-type: none"><li>- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;</li><li>- анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;</li><li>- определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;</li><li>- составлять план действия;</li><li>- определять необходимые ресурсы;</li><li>- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовывать составленный план;</li><li>- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</li><li>- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</li><li>- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</li><li>- структуру плана для решения задач;</li><li>- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</li></ul>
ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"><li>- определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска;</li><li>- структурировать получаемую информацию;</li><li>- выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- приемы структурирования информации;</li><li>- порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.</li></ul>
ОК 04	<ul style="list-style-type: none"><li>- организовывать работу коллектива</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- психологические основы</li></ul>

<p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности - разрешать конфликтные ситуации и способствовать их предотвращению.</p>	<p>деятельности коллектива, психологические особенности личности; - роль этики в повышении эффективности культурно-досуговой организации</p>
<p>ПК 2.5. Учитывать индивидуальные возрастные, психологические и физиологические особенности обучающихся при реализации конкретных методов и приемов обучения и воспитания.</p>	<p>- организовывать и проводить художественно-творческую работу в коллективе и с отдельными его участниками с учетом возрастных и личностных особенностей; - общаться и работать с людьми разного возраста</p>	<p>- закономерности психического развития человека, его возрастные и индивидуальные особенности;</p>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	<b>44</b>
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	
в т. ч.:	
теоретическое обучение	44
практические занятия	44
<b>Самостоятельная работа обучающегося</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- изучение основной и дополнительной литературы;</li> <li>- подготовка музыкального материала для игр и вечеров;</li> <li>- разработка реприз ведущего;</li> <li>- оформление турнирных таблиц;</li> <li>- составление каталога тематических игр и вечеров;</li> <li>- поиск информации в сети Internet и специальной литературе;</li> <li>- работа со справочниками;</li> <li>- посещение выставочных и демонстрационных залов, работа в библиотеках со специальной литературой.</li> </ul>
<b>Итоговая аттестация (итоговая), 4 семестр</b>	

### 1.1. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Игровые технологии»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Раздел I. Теоретические основы предмета</b>		<b>8</b>	
Тема 1.1. Предмет и задачи курса	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.	2	ОК1, ОК2, ОК4
Тема 1.2. Сущность и значение игры в организации СКД	Роль и место игры в межличностных связях. Социальное назначение игровых технологий. Функции игры. Социально-культурная, диагностическая, коммуникативная, коррекционная, развивающая, рекреационная.	2	ОК1, ОК2, ОК4
Тема 1.3. Психолого-педагогические особенности игрового общения	Возрастные градации игр. Особенности игрового материала для различных возрастных групп.	4	ОК1, ОК2, ОК4, ПК 2.5
<b>Раздел II. Технология организации и проведения игры</b>		<b>6</b>	
Тема 2.1. Методика подготовки и проведения игры	Структура игры. План подготовки игры. План проведения игры.	2	ОК1, ОК2, ОК4, ПК 2.5
Тема 2.2. Методы вовлечения в игру	Понятия «манок», ввод в игру. Виды «активизации» и «провокации».	2	
Тема 2.3. Ведущий организатор игрового действия.	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.	2	
<b>Раздел III. Технология подготовки и проведения различных видов игр</b>		<b>12</b>	
Тема 3.1. Классификация игр	Типология игр. Различие классификаций, игровых принципов.	2	ОК1, ОК2, ОК4, ПК 2.5
Тема 3.2. Методика подготовки и проведения устных игр	Виды игр (поговорки, пословицы, скороговорки, дразнилки, загадки). Приемы использования.	2	
Тема 3.3. Технологические основы подготовки и проведения	Особенности подготовки и проведения интеллектуальных игр. Викторина. Ребусы. Словесные задачи.	2	

интеллектуальных игр			
Тема 3.4. Подвижные игры	Виды игр. Специфика организации. Выбор атрибутов, создание условий безопасности. Игро-танцы.	4	
Тема 3.5. Методика организации и проведения массовых игр	Площадные игры. Игры в замкнутом пространстве. Народные игры.	2	
<b>Раздел IV. Технологии подготовки и проведения игровых и конкурсных программ</b>		<b>18</b>	
Тема 4.1. Методика разработки игровых и конкурсных программ	Композиционное построение программ. Идеино-тематическая основа. Завязка, основные эпизоды, кульминация, финал. Этапы создания программы. Привлечение необходимых структур. Составление плана подготовки и проведения.	4	ОК1, ОК2, ОК4, ПК 2.5
Тема 4.2. Понятие «конкурс», специфические особенности	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.	2	
Тема 4.3. Составление игровых программ к праздничным датам	Составление детских игровых программ (приуроченные к Дню защиты детей, Новому году и др.) Составление молодежных игровых программ (приуроченные к 8 марта, 23 февраля, Дню молодежи, Новому году и др.). Составление игровых программ для взрослых (приуроченные к 8 марта, 23 февраля, Новому году, Дню пожилого человека и др.)	4	
Тема 4.4. Проведение и анализ итоговых игровых программ	Выбор темы. Составление структуры игровой программы. Проведение программ. Анализ программ.	8	
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>Формы самостоятельной работы обучающихся:</b> - изучение основной и дополнительной литературы; - подготовка музыкального материала для игр и вечеров; - разработка реприз ведущего; - оформление турнирных таблиц; - составление каталога тематических игр и вечеров; - поиск информации в сети Internet и специальной литературе; - работа со справочниками; - посещение выставочных и демонстрационных залов, работа в библиотеках со специальной литературой.		
<b>Итоговая аттестация (итоговая), 4 семестр</b>			
		<b>44</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

- спортивный зал, малый концертный зал, оснащенный оборудованием: стол, стул преподавателя; стол, стул ученический (по количеству студентов в группе); шкафы; стеллажи для материалов и проектов; компьютерная техника с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», интерактивная доска;
- библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет

### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

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 источники (при необходимости)

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-Бибинформ, 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 н/Д : Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 5-222-05790-9. - Текст: непосредственный

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>Результаты обучения</b>	<b>Критерии оценки</b>	<b>Методы оценки</b>
<b>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</b>	<b>Характеристики демонстрируемых умений:</b>	<b>Какими процедурами производится оценка:</b>
- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;	- способность понимать поставленную задачу	- оценка результатов практической работы;
- анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;	- понимание основных задач, необходимых для решения в данной ситуации	- оценка результатов практической работы;
- определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;	- может подобрать необходимую информацию для решения поставленной задачи	- оценка результатов практической работы;
- составлять план действия;	- разработка планов подготовки игры (игровой программы)	- оценка результатов практической работы;
- определять необходимые ресурсы;	- подбор реквизита, музыкального сопровождения, костюмов	- оценка результатов практической работы;
- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовывать составленный план;	- применять знания педагогики и психологии в подготовке и проведении игровых форм	- оценка результатов практической работы;
- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	- самоанализ выполнения практической задачи	- оценка результатов практической работы;
- структурировать получаемую информацию;	- подбор игровых форм, согласно классификации и возрастным особенностям	- оценка результатов практической работы;
- выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска.	- может подобрать необходимую информацию для решения поставленной задачи	- оценка результатов практической работы;
- организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	- свободно общается с одноклассниками при решении совместных задач, прорабатывает коммуникации в игровых формах	- оценка результатов практической работы;
- разрешать конфликтные ситуации и способствовать их	- разрешает конфликтные ситуации в процессе выполнения практического	- оценка результатов практической работы;

предотвращению.	задания	
<b>Перечень осваиваемых в рамках дисциплины:</b>	<b>Характеристики демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:</b>	<b>Какими процедурами производится оценка:</b>
- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;	- легко ориентируется в предлагаемых профессиональных обстоятельствах;	- оценка устного ответа;
- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;	- может подобрать современный материал для организации игровой формы;	- оценка результатов практической работы;
- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;	- легко ориентируется в методике организации и проведения игровых форм;	- оценка устного ответа;
- структуру плана для решения задач;	- может составить план реализации поставленной задачи;	- оценка устного ответа;
- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;	- легко способен анализировать качество выполнения задач;	- оценка устного ответа;
- приемы структурирования информации;	- подбор игровых форм, согласно классификации и возрастным особенностям;	- оценка устного ответа;
- порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.	- подбор музыкального сопровождения, подготовка игр для проектора;	- оценка результатов практической работы;
- психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;	- анализ выбора игровых форм с учетом знаний психологии;	- оценка устного ответа;
- роль этики в повышении эффективности культурно-досуговой организации	- соблюдает этические нормы в общении и выполнении практических задач.	- оценка результатов практической работы
- организовывать и проводить художественно-творческую работу в коллективе и с отдельными его участниками с учетом возрастных и личностных особенностей;	- подбор игровых форм, согласно классификации и возрастным особенностям;	- оценка результатов практической работы
- общаться и работать с людьми разного возраста	- свободно общается с одноклассниками при решении совместных задач, прорабатывает коммуникации в игровых формах	- оценка результатов практической работы
- закономерности	- подбор игровых форм, согласно	- оценка устного

психического развития человека, его возрастные и индивидуальные особенности.	классификации и возрастным особенностям;	ответа;
--	--	---------