

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

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБПОУ РО

«Ростовский колледж культуры»

Е.В. Гуськова Е.В. Гуськова

«20» марта 2018 г.



Аннотация к рабочей программе учебной дисциплины

ОД.02.08 «Игровые технологии»

Специальность 51.02.01 Народное художественное творчество
по виду: Фото-и видеотворчество

2018 год

Рабочая программа учебной дисциплины «Игровые технологии» предназначена для изучения игровых технологий в профессиональных образовательных организациях СПО, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения основной профессиональной образовательной программы СПО (ОПОП СПО) на базе основного общего образования при подготовке специалистов среднего звена углубленной подготовки.

Программа разработана на основе требований ФГОС основного общего образования, предъявляемых к структуре, содержанию и результатам освоения учебной дисциплины «Игровые технологии».

Учебная дисциплина «Игровые технологии» ППСЗ по специальности 51.02.01 *Народное художественное творчество по виду: Фото-и видеотворчество* относится к профильным учебным дисциплинам ОД.02 (ОД.02.08) в пределах изучения общепрофессионального цикла ОД.00

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен 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

Профильная учебная дисциплина направлена на формирование общих и профессиональных компетенций:

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 1.2. Раскрывать и реализовывать творческую индивидуальность участников любительского коллектива.

ПК 3.1. Исполнять обязанности руководителя любительского творческого коллектива, досугового формирования (объединения) социально-культурной сферы, принимать управленческие решения

Содержание учебной дисциплины:

Раздел 1. Теоретические основы предмета

Раздел 2. Технология организации и проведения игры

Раздел 3. Технология подготовки и проведения различных видов игр

Раздел 4. Технологии подготовки и проведения игровых и конкурсных программ

Обязательная аудиторная учебная нагрузка студента – 44 часа

Самостоятельная работа – 22 часа

Период изучения – 2 семестр

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет