

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

УТВЕРЖДАЮ

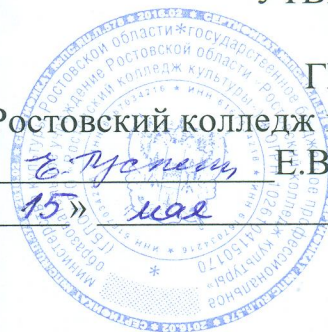
Директор

ГБПОУ РО

«Ростовский колледж культуры»

Е.В. Гуськова

« 15 » мая 20 17 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Ростов-на-Дону

2017

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования углубленной подготовки **51.02.01 Народное художественное творчество (по видам)** укрупненной группы **51.00.00 Культуроведение и социокультурные проекты** области образования **Искусство и культура**, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 октября 2014 г. N 1382

Организация-разработчик:

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

Разработчики:

Леухова Олеся Серафимовна, преподаватель дисциплины игровые технологии

Слюсарева Елена Николаевна, преподаватель дисциплины игровые технологии

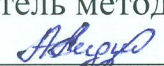
Рабочая программа рассмотрена и обсуждена на заседании предметно-цикловой комиссии социально-культурной деятельности

Протокол № 6 от «18» апреля 2017 г.

Председатель ПЦК  О.С. Леухова

Рабочая программа одобрена и рекомендована к утверждению решением Методического совета государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Ростовской области «Ростовский колледж культуры»

Протокол Методического совета № 5 от «20» апреля 2017 г.

Председатель методического совета: заместитель директора по методической работе  А.В. Айдинян

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«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 **51.02.01 Народное художественное творчество (по видам)** укрупненной группы **51.00.00 Культуроведение и социокультурные проекты** области образования **Искусство и культура**

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

общеобразовательный цикл, профильные учебные дисциплины ОД 02. 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 технологии 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

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

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **63** часа, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **42** часа;
самостоятельной работы обучающегося **21** час.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	63
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	42
Самостоятельная работа обучающегося (всего) - изучение основной и дополнительной литературы; - подготовка музыкального материала для игр и вечеров; - разработка реприз ведущего; - оформление турнирных таблиц; - составление каталога тематических игр и вечеров; - подготовка мультимедийной презентаций, рефератов; - поиск информации в сети Internet и специальной литературе; - работа со справочниками; - посещение выставочных и демонстрационных залов, работа в библиотеках со специальной литературой.	21
Итоговая аттестация в форме зачета, 4 семестр	

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел I. Теоретические основы предмета.		12	
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 СКД.	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.		1-2
	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	4	
	1. Возрастные градации игр. Особенности игрового материала для различных возрастных групп.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:	2	
	составление схемы: «Воздействие игр на разные группы населения».		

Раздел II. Технология организации и проведения игры.		10	
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: Разбор игр на составные компоненты.	2	
Тема 2.2. Методы вовлечения в игру.	Содержание учебного материала	2	
	1. Понятия «манок», ввод в игру. Виды «активизации» и «провокации».		1-3
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: Составление текста ведущего. Разработка реприз ведущего.	2	
Раздел III. Технология подготовки и проведения различных видов игр.		18	
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	2	
	1. Виды игр (поговорки, скороговорки, дразнилки, загадки). Приемы использования.		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся: Разработка блока устных игр.	2	

Тема 3.4. Технологические основы подготовки и проведения интеллектуальных игр.	Содержание учебного материала		2	1-3
	1.	Особенности подготовки и проведения интеллектуальных игр. Викторина. Ребусы. Словесные задачи.		
	Самостоятельная работа обучающихся:		2	
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
Раздел IV. Технологии подготовки и проведения игровых и конкурсных программ.			23	
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		2	
	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 к праздничным датам.	Содержание учебного материала	4	
	1. 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.)		1-3
	Самостоятельная работа обучающихся:	3	
	Разработка структуры игровой программы.		
Тема 4.4. Проведение и анализ итоговых игровых программ.	Содержание учебного материала	6	
	1. Выбор темы. Составление структуры игровой программы. Проведение программ. Анализ программ.		1-3
	Зачет	2	
Всего:		63	

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:

- компьютер;

- магнитофон;

- мультимедийный проектор

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности [Текст]: учебник для студ. ВПО / И.М.Асанова, С.О.Дерябина, В.В.Игнатьева. - 3-е изд.; стереотипное. - М. : Академия, 2013. - 192 с.

2. Досуговые программы для детей и подростков. Проектирование. Реализация. Экспертиза [Текст] : Проектирование. Реализация. Экспертиза / авторы-составители Л.Б.Малыхина, Н.Ю.Конасова, И.М.Карелова, А.Г.Зайцев, Н.И.Бочманова. - Волгоград : Учитель, 2013. - 165 с.

Дополнительные источники:

1. Игры и развлечения [Текст]. Кн.1 / сост. Л.М.Фирсова. - М.: Молодая гвардия, 1989. - 237 с.

2. Игры и развлечения [Текст]. Кн.2 / сост. Л.М.Фирсова. - М.: Молодая гвардия, 1990. - 234 с.

3. Суртаев, В.Я. Игра в пространстве культуры [Текст] / В.Я.Суртаев. - СПб : СПбГУКИ, 2012. - 416 с.

4. Суртаев, В.Я. Игра как социокультурный феномен: Учебное пособие [Текст] . - 2-е изд.; исправленное и дополненное. - Санкт-Петербург: СПбГУКиИ, 2005. - 272 с.

5. Хайчин, Ю.Д. Твоя игра [Текст] / Ю.Хайчин. - М. : ФАИР-Пресс, 2000. - 416 с. - (Черный ворон)

6. Шашина, В.П. Методика игрового действия[Текст]:учебное пособие/ В.П. Шашина – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005.-225 с.

Интернет-ресурсы:

1. Журнал "Читаем, учимся, играем". [Электронный ресурс].- Режим доступа:http://www.tagilib.ru/readers/ot_20_and_starshe/meropr/?ELEMENT_ID=5451
2. Игры и конкурсы: праздники.ру. [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://hdays.ru/igry-konkursy>
3. Информационная система «Чем развлечь гостей. Интернет-база сценариев и поздравлений» [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://gostika.ru>
4. Копилка вожатого. [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://ped-kopilka.ru/letnii-otdyh/kopilka-vozhatego.html>
5. Сборник подвижных игр для детей. [Электронный ресурс].- Режим доступа: http://allforchildren.ru/games/active_index.php

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
<p>Уметь: -организовывать и проводить игры с различными категориями населения; -изготавливать необходимый игровой реквизит; -подбирать игры для организации работы творческого коллектива;</p> <p>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;</p>	<p>-оценка практических работ; -оценка практических работ; -оценка практических работ;</p> <p>-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</p>