

**ПРАВИТЕЛЬСТВО СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ И ТУРИЗМА СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СМОЛЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ»
Программы среднего профессионального образования**

УТВЕРЖДАЮ:

И.о. проректора по
учебной работе

_____ Е.В. Горбылёва
«_____» _____ 20__ г.

Обсуждена на заседании кафедры:

И.о. зав. кафедрой _____ / *Асриева С.В.*
Протокол № _____
от «_____» _____ 20__ г.

В.В. АЗАРОВА

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**рабочая программа дисциплины для обучающихся
по специальности 51.02.02 - Социально-культурная деятельность
по виду: Организация культурно-досуговой деятельности
квалификации специалиста: Менеджер социально-культурной деятельности;
форме обучения: очной**

**Смоленск
2024**

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Игровые технологии» – получение теоретических знаний и практических навыков по организации игрового досуга с различными категориями населения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ППСЗ

Данная дисциплина входит в профессиональный учебный цикл и является частью профессионального модуля «Организация культурно-досуговой деятельности».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями:

- Разрабатывать и реализовать сценарные планы культурно-досуговых программ, осуществлять их постановку, лично участвовать в них в качестве исполнителя (ПК 2.2.)
- Осуществлять организацию и проведение культурно-досуговых программ с применением игровых технологий, технических средств. (ПК 2.4.)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: теоретические основы игровой деятельности; особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения; значение игры в развитии детей; виды, формы, технологию подготовки и проведения игры.

Уметь: подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения; изготавливать необходимый игровой реквизит;

Владеть: навыками использования игровых технологий в профессиональной деятельности

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 76 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр по очной форме обучения	Недели семестра по очной форме обучения	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость в часах					Форма текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) форма промежуточной аттестации (по семестрам) по очной форме обучения
				Лекции	Семинары	Практические	В т.ч. в форме практической подготовки	Самостоятельная работа	
1	РАЗДЕЛ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОГО ДОСУГА	1	1-3	4	2				
2	РАЗДЕЛ 2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ		4-7	2	4	2			
3	РАЗДЕЛ 3. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ДОСУГА ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТНЫХ КАТЕГОРИЙ		8-16	4		14	4	2	
4	РАЗДЕЛ 4. МОДЕЛИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ	2	1-21	12		30			Экзамен
Итого:				22	6	46	4	2	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

5.1. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел / тема	Семестр	Недели семестра	Всего	Количество часов по очной форме обучения				
				Лекций	Семинаров	Практических	В т.ч. в форме практической подготовки	Самостоятельная работа студента
РАЗДЕЛ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОГО ДОСУГА								
Тема 1. Игра как деятельность и социально-культурное явление.	1	1	2	2				
Тема 2. Классификация игр.	1	2	2	2				
Тема 3. Значение игры в развитии детей	1	3	2		2			
РАЗДЕЛ 2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ								
Тема 4. Использование игр в организации досуга	1	4	2		2			
Тема 5. Игровая программа: этапы подготовки и проведения	1	5-6	4	2		2		
Тема 6. Роль ведущего в организации игрового досуга	1	7	2		2			
РАЗДЕЛ 3. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ДОСУГА ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТНЫХ КАТЕГОРИЙ								
Тема 7. Методика организации игрового досуга детей и подростков	1	8-9	4	2		2		
Тема 8. Особенности использования игры в организации досуга молодежи	1	10-11	4	2		2		
Игровой практикум	1	12-16	12			10	4	2
РАЗДЕЛ 4. МОДЕЛИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ								
Тема 9. Творчество в структуре профессиональной деятельности	2	1-3	4	4				
Тема 10. Основы моделирования в клубной драматургии	2	4-6	2	2				
Тема 11. Игра как основа создания культурно-досуговых программ развлекательной направленности	2	7-9	4	4				
Тема 12. Особенности моделирования игровой программы как элемента праздника	2	10-12	2	2				
Тема 13. Моделирование конкурсно-игровых и шоу программ	2	13-15	10			10		
Тема 14. Моделирование информационно-развлекательных программ	2	16-18	10			10		
Тема 15. Моделирование игровых программ с использованием народных традиций и фольклора	2	19-21	10			10		
ИТОГО:				22	6	46	4	2

Тема 1. Игра как деятельность и социально-культурное явление

Понятие игры, его многозначность. Игра как деятельность, досуг, развлечение, развитие, становление, формирование, отдых, познание.

Функции игры, их природа и сущность. Основные функции игры: развлекательная, коммуникативная, терапевтическая, диагностическая, коррекционная, функция социализации, самореализации ребенка. Главные черты игры (С.А. Шмаков): развлекательная развивающая деятельность, эмоциональная приподнятость, наличие прямых или косвенных правил, творческий характер.

Игра как деятельность (целеполагание, реализация цели). Игра как процесс (роли, взятые на себя игроками; игровые действия, как средства реализации этих ролей; игровое употребление предметов; реальные отношения между играющими; сюжет). Игра как метод

обучения используется в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, раздела учебного материала; как элемент более обширной технологии.

Игры – особая область культуры. Игровая культура. Формирование игровой культуры личности.

Тема 2. Классификация игр

Разнообразие классификационных характеристик. Принципы классификации игр: по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и т.д); по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации); по предметной области (математические; физические; музыкальные, литературные, театральные); по игровой среде: без предметов; с предметами; настольные; комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные). Анализ существующих классификаций игр: А.С. Макаренко, В.М. Григорьева, А.В. Разумовского и других.

Народные игры: сущность и особенности, классификация народных игр: детские, девические, мужские, игры обоего пола, хороводы (орнаментальные), бытовые, спортивные и т.д. Особенности организации и содержания народных игр. Сфера бытования народных игр. Народная игра как средство социализации: социальный смысл игры, игра как подражание серьезным отношениям, копия «взрослой деятельности».

Подвижные игры: элементарные (сюжетные, бессюжетные, игры-забавы, аттракционы) и сложные (спортивные). Подвижная игра как приобретение и закрепление навыков, развитие физических качеств, формирование характера.

Интеллектуальная игра – игра, где успех достигается за счет мыслительных способностей человека, его ума. В ходе игры происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей за ограниченное количество времени. В ходе игры происходит формирование и совершенствование интеллектуального развития, коммуникативных умений и навыков, социальных, социально-психологических, личностных и профессиональных качеств человека.

Азартные и компьютерные игры.

Тема 3. Значение игры в развитии детей

Развивающее значение игры. Общеобразовательный характер игры. Влияние игры на становление отдельных психических функций, свойств и качеств личности, усвоение разнообразных знаний, норм и правил поведения, формирование взаимоотношений детей и др. Подходы к определению значения игры. Становление отдельных психических функций (мышления, речи, памяти, внимания, воображения); некоторых видов деятельности (познавательной, конструктивной, изобразительной, общения); развития личности ребенка в целом (физического, нравственного, познавательного, эстетического, трудового). Элементы учебной деятельности в игре. Удовлетворение ребенка в двигательной активности в игре.

Тема 4. Использование игр в организации досуга

Игра как вид досуговой деятельности. Игровая форма, игровой компонент, игровая программа. Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ. Игра как способ включения аудитории в массовую деятельность. Методика комплектования игротеки.

Тема 5. Игровая программа: этапы подготовки и проведения

Понятие «игровая программа». Особенности игровых программ, их виды. Этапы подготовки к проведению игры: анализ аудитории, подбор игр, подготовка площадки (аудитории, зала), подготовка реквизита. Цель игры, содержание, итог игры. Методические требования к составлению игровой программы. Драматургия игровых программ. Композиционное построение программы. Включение разговорной речи, монологов ведущего, песен, танцев, музыки в сценарий программы. Монтаж игровых эпизодов. Подбор и чередование игровых элементов в зависимости от интеллектуальных и физических способностей аудитории. Сюжетный ход программы. Этапы работы над программой. приемы активизации аудитории в игровых программах и конкурсах. Музыкальное и художественное

оформление.

Тема 6. Роль ведущего в организации игрового досуга

Значение ведущего в организации игрового действия. Основные задачи ведущего игрового действия. Профессиограмма ведущего: свойства личности, способности, профессиональные знания, умения, навыки. Костюм ведущего, его имидж. Методика работы с разными игровыми формами. Моделирование игрового действия и игровых ситуаций. Методика работы ведущего на различных этапах подготовки и проведения игры. Особенности работы ведущего на различных стадиях прохождения игры.

Тема 7. Методика организации игрового досуга детей и подростков

Методика организации игрового досуга детей и подростков: значение игры на развитие познавательной активности и формирование нравственного мира ребенка; формы организации игровой деятельности детей; педагогическое значение игры и ее влияние на улучшение социального здоровья ребенка; виды игр для детей, их специфика и методика организации.

Место игры в подростковой субкультуре. Сущность игрового общения подростков, его характеристика. Роль игровых ситуаций и игр в углублении интересов ребят. Особенности управления игровым процессом подростков. Виды игр для подростков, их специфика и методика организации.

Тема 8. Особенности использования игры в организации досуга молодежи

Особенности использования игры в организации досуга молодежи: игра как необходимый элемент молодежной субкультуры, специфика игровой деятельности молодежи, игровые интересы молодежи. Мотивы участия молодежи в игровой деятельности. Регуляция интереса молодежи к азартным играм и формирование игровой культуры. Создание условий для развития самостоятельности – важное педагогическое условие организации игрового процесса.

Тема 9. Творчество в структуре профессиональной деятельности

Креативность и технологии творчества. Понятие креативности, ее базовые механизмы, виды креативности (интеллектуальная, социальная, личностная, профессиональная), этапы креативного процесса, навыки и умения развития креативности, инструменты развития творческих способностей. Креативные способности и профессиональная деятельность.

Развитие профессионально-творческих способностей. Диагностика творческой, упражнения, направленные на развитие творческого мышления, воображения и выразительности, креативности, литературное творчество, командное творчество и т.п.

Тема 10. Основы моделирования в клубной драматургии

Теоретико-методологические основы моделирования культурно-досуговых программ. Специфика драматургии культурно-досуговых программ. Сценарий, методика работы над сценарием. Художественно-выразительные средства культурно-досуговых программ. Авторство как своеобразие и оригинальность решения творческих профессиональных задач. Понятие моделирование культурно-досуговых программ. Этапы моделирования.

Тема 11. Игра основа создания культурно-досуговых программ развлекательной направленности

Игра как прием, метод и форма организации досуга. Использование игры в подготовке культурно-досуговых программ (анализ опыта). Моделирование игры как самостоятельного элемента в досуговом мероприятии.

Тема 12. Особенности моделирования игровой программы как элемента праздника

Классификация игровых программ. Особенности игровых программ. Сюжетно-тематические игровые программы. Театрализованные игровые программы. Знакомство с опытом по подготовке и проведению данных программ. Моделирование сюжетно-тематических и театрализованных игровых программ по предлагаемой тематике.

Тема 13. Моделирование конкурсно-игровых и шоу программ

Специфика конкурсно-игровых и шоу-программ и отработка навыков их моделирования. Отличие конкурсно-игровых программ от игры и игровой программы. Дивертисментные, сюжетно-тематические и театрализованные конкурсно-игровые программы. Опыт организации конкурсно-игровых программ. Шоу- программы. Разработка конкурсов, конкурсно-игровых и шоу-программ.

Тема 14. Информационно-развлекательные программы

Методика отбора содержания и моделирования информационно-развлекательных программ. Информационно-развлекательные программы как способ решения просветительских задач. Литературный материал как основа программы. Методика разработки на основе отобранного материала игровых форм его подачи. Разработка сценарных эпизодов на основе предложенного материала.

Тема 15. Моделирование игровых программ с использованием народных традиций и фольклора

Обряды и праздники: традиции и современность. Тематическое обрядовое действо. Театрализованный праздник. Технология моделирования в создании современного обряда и праздника

5.2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Практические занятия предполагают игровой практикум. Включают в себя составление игротеки, подбор и проведение игр, отработку навыков моделирования игровых программ разных типов и различной направленности.

5.2.1. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка – форма организации образовательной деятельности при освоении образовательной программы в условиях выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по профилю образовательной программы.

Практическая подготовка при реализации дисциплины «Игровые технологии» организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью (пункт 6 Положения о практической подготовке), а именно являет собой подготовку и проведение игровой формы на заданную тему для детской аудитории.

5.3. СЕМИНАРСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Семинарское занятие № 1. «Значение игры в развитии детей»

Семинарское занятие № 2. «Использование игр в организации досуга»

Семинарское занятие № 3. «Роль ведущего в организации игрового досуга»

5.4. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

№ п/п	Название раздела (темы) дисциплины	Виды СРС	Периодичность (сроки) контроля СРС	№ семестра	Время на изучение, выполнение задания
РАЗДЕЛ 3. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ДОСУГА ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТНЫХ КАТЕГОРИЙ					
1	Игровой практикум	Подготовка к практическим занятиям	12-16 недели	1	2
Итого по дисциплине					2

Курс предусматривает также самостоятельное его изучение. Формы самостоятельной работы:

- подготовка к практическим занятиям.

Формы и методы контроля самостоятельной работы:

- экзамен.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Примерный перечень вопросов, выносимых на экзамен

1. Игра как деятельность и социально-культурное явление
2. Функции игры, их природа и сущность, характеристика основных функций
3. Игры – особая область культуры.
4. Игровая культура и пути ее формирования
5. Разнообразие классификационных характеристик их принципы
6. Характеристика народных игр
7. Подвижные игры
8. Интеллектуальные игры
9. Азартные и компьютерные игры
10. Игра как вид досуговой деятельности
11. Игровая форма, игровой компонент, игровая программа
12. Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ
13. Методика комплектования игротеки
14. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению
15. Особенности игровых программ, их виды
16. Методические требования к составлению игровой программы
17. Игры-конкурсы как особая форма организации досуга
18. Шоу-игры, их характеристика и особенности организации
19. Ведущий – организатор игрового действия
20. Профессиограмма ведущего игрового действия
21. Методика организации игрового досуга детей и подростков
22. Влияние игры на развитие познавательной активности и формирование нравственного мира ребенка
23. Место игры в подростковой субкультуре
24. Сущность игрового общения подростков, его характеристика.
25. Игра как необходимый элемент молодежной субкультуры,
26. Игровые интересы и мотивы участия молодежи в игровой деятельности.
27. Игровая деятельность и семейно-бытовые традиции.
28. Специфика использования игровых элементов в различных формах семейного досуга, их многовариантность,

На экзамен студент представляет творческое портфолио состоящее из набора выполненных заданий. Обязательными являются:

1. Разработка конкурсно-игровой программы на основе предложенного материала.
2. Разработка сценарных эпизодов для предложенной игровой программы.
3. Сценарный план современного обряда или праздника (тематика по выбору студента)

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

7.1.1. ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Азартные игры: Энциклопедия / Ред.-сост. Н.Г. Брехова.- М.: АСТ, 2002. – 528с.
2. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности М.: Академия, 2011. – 192с.
3. Горюнова И. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений: учеб.пособие для студентов ин-тов культуры / И. Горюнова. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 140 с.
4. Грецов А. Тренинг креативности / А. Грецов – СПб.: Питер, 2012 – 208 с.
5. Жарков А.Д Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
6. Жарков А.Д.Продюсирование и постановка шоу-программ: Учебник для студентов вузов. – М.: Изд. Дом МГУКИ, 2009. – 470 с.
7. Жуков М.Н. Подвижные игры: учебник М.: Академия, 2000. – 160с.
8. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.-416с.
9. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: учебник. – М.: МГУКИ., 2004.-539с.
10. Козак О.Н. Летние игры для больших и маленьких. – СПб.: Союз, 1997. – 144с.
11. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
12. Марков О.И. Сценарно-режиссерские основы художественно-педагогической деятельности / О.И. Марков. – М.: Просвещение, 2008. – 158 с.
13. Морозов А.В., Чернилевский Д.В. Креативная педагогика и психология: Учебное пособие. – М.: Академический проект, 2004. – 560 с.
14. Народные подвижные игры: учеб.пособ. М., 1990. – 80с.
15. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности. в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
16. Тихоновская Г.С. Сценарно-режиссерские технологии создания культурно-досуговых программ /Г.С. Тихоновская. – М.: Изд.дом МГУКИ, 2010. – 352 с.
17. Федорова Л.И. Игры в обучении: учебное пособие для студентов пед.специальностей Смоленск: Смол ГУ, 2006, -220с.
18. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра сопровождающая жизнь: учебно-метод. пособие /И.Б. Шубина. – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 288
19. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.-360 с.
20. Энциклопедия игр М.: АСТ, 2002.- 528с.

7.1.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Аль Д. Н. Основы драматургии / Д. Н. Аль. – СПб., 2005.
2. Афанасьев С.П. Праздники в школе.- М.: АСТ- ПРЕСС книга, 2004. – 320с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры./Э. Берн.- СПб: 1992.-400с.

4. Борисов С. К. Основы драматургии театрализованного действия : учеб.пособие / С. К. Борисов. – Челябин. гос. акад. культуры и искусств. – 4-е изд. – Челябинск : 2011. – 207 с.
5. Деркач А.А., Зазыкин В.Г. Акмеология: Учебное пособие /А.Деркач, В. Зазыкин. – СПб.:Питер, 2013. – 256 с.
6. Жарков А.Д Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
7. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.-416с.
8. Кларк М. Игровая терапия. – СПб.: Речь, 2000.-282с.
9. Кудашов В. Ф. Анализ средств, приемов, используемых в массовых художественно-спортивных представлениях / В. Ф. Кудашов // Гимнастика : сб. науч. тр. / СПбГАФК им. П.Ф.Лесгафта. – Вып. 1. – СПб., 2003 – С. 64-67.
10. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
11. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
12. Мазаев, Л.И. Праздник как социально-художественное явление./ Л.И. Мазаев. - М., 1978.-248с.
13. Михеева, Н.А, Голенская, Л.И. Менеджмент в социально-культурной сфере: Учеб.пос. / Н.А. Михеева, Л.И. Голенская.- СПб, 2000.-212с.
14. Некрылова, А.Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища./А.Ф. Некрылова. - Л., 1984. – 126 с.
15. Орлов О. Л. Праздничная культура России / О. Л. Орлов. – СПб.гос. ун-т культуры и искусств. – СПб, 2001. – 160 с.
16. Петров Б. Н. Массовые спортивно-художественные представления (Основы режиссуры, технологии, организации и методики) / Б. Н. Петров. – М. :СпортАкадемПресс, 2001.
17. Подгузова Е.Е. Креативность личности: возможности развития в условиях вуза: монография./Е.Е. Подгузова. _ Смоленск, 2011. – 79 с.
18. Романова, Г.А. Празднично-обрядовые формы народной культуры: зарождение, развитие, современное бытование. Монография / Г.А.Романова.- Смоленск: СГИИ, 2012.-164с.
19. Романова, Г.А. Празднично-обрядовые формы народной культуры: зарождение, развитие, современное бытование. Монография / Г.А.Романова.- Смоленск: СГИИ, 2012.-164с.
20. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности.в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
21. Сорокоумова, Е.А. Возрастная психология/ Е.А. Сорокоумова. СПб., 2006.-20с.
22. Стрельцов, Ю.А. Социальная педагогика досуга: Учеб.пособие/ Ю.А. Стрельцов. - М.: МГУК, 1996. - 128с.
23. Черняк Ю. М. Режиссура праздников и зрелищ : учеб.пособие / Ю. М. Черняк. – Мн. : Тетра Системс, 2004. – 224 с.; ил.
24. Шароев И. Г. Режиссура эстрады и массовых представлений : учебник для студентов театральных вузов. – Изд. 3-е, испр. – М. : РАТИ–ГИТИС, 2009. – 336 с.
25. Энциклопедический социологический словарь / Под.ред. Г.В. Осипова. - М.: РАН ИСПИ, 1995.- 938с.

7.2. СРЕДСТВА ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

7.2.1. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ И МАТЕРИАЛЫ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

Семинарское занятие № 1

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ

План:

- Развивающее значение игры.
- Общеобразовательный характер игры.
- Влияние игры на становление отдельных психических функций, свойств и качеств личности, усвоение разнообразных знаний, норм и правил поведения, формирование взаимоотношений детей и др.
- Становление отдельных психических функций (мышления, речи, памяти, внимания, воображения); некоторых видов деятельности (познавательной, конструктивной, изобразительной, общения); развитии личности ребенка в целом (физического, нравственного, познавательного, эстетического, трудового).
- Элементы учебной деятельности в игре.
- Удовлетворение ребенка в двигательной активности в игре.

Рекомендуемая литература:

1. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.-416с.
2. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
3. Сорокоумова, Е.А. Возрастная психология/ Е.А. Сорокоумова. СПб., 2006.-20с.
4. Федорова Л.И. Игры в обучении: учебное пособие для студентов пед.специальностей Смоленск: Смол ГУ, 2006, -220с.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.-360 с.

Семинарское занятие № 2

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА

План:

- Игра как вид досуговой деятельности.
- Игровая форма, игровой компонент, игровая программа.
- Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ.
- Игра как способ включения аудитории в массовую деятельность.
- Методика комплектования игротеки.

Рекомендуемая литература:

1. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности М.: Академия, 2011. – 192с.
2. Жарков А.Д. Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
3. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: учебник. – М.: МГУКИ., 2004.-539с.
4. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
5. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности. в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
6. Стрельцов, Ю.А. Социальная педагогика досуга: Учеб.пособие/ Ю.А. Стрельцов. - М.: МГУК, 1996. - 128с.
7. Энциклопедия игр М.: АСТ, 2002.- 528с.

Семинарское занятие № 3
РОЛЬ ВЕДУЩЕГО В ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ДОСУГА
План:

- Значение ведущего в организации игрового действия.
- Основные задачи ведущего игрового действия.
- Профессиограмма ведущего: свойства личности, способности, профессиональные знания, умения, навыки. Костюм ведущего, его имидж.
- Методика работы ведущего на различных этапах подготовки и проведения игры.
- Особенности работы ведущего на различных стадиях прохождения игры.

Рекомендуемая литература:

1. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности М.: Академия, 2011. – 192с.
2. Жарков А.Д Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
3. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
4. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности. в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
5. Стрельцов, Ю.А. Социальная педагогика досуга: Учеб.пособие/ Ю.А. Стрельцов. - М.: МГУК, 1996. - 128с.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИЗУЧЕНИЮ КУРСА ДЛЯ
ПРЕПОДАВАТЕЛЯ**

При подготовке к занятию преподаватель, ведущий семинарские занятия, должен внимательно ознакомиться с учебно-методическим комплексом по дисциплине и уточнить план его проведения. Более того необходимо ознакомиться с новыми публикациями по теме семинара и дополнительной литературы по вопросам плана занятия. Оказывать методическую помощь студентам в подготовке докладов и рефератов. В ходе семинара во вступительном слове преподаватель должен раскрыть теоретическую и практическую значимость темы семинарского занятия, определить порядок его проведения, время на обсуждение каждого учебного вопроса. Дать возможность выступить всем желающим, а также предложить выступить тем студентам, которые по тем или иным причинам пропустили лекционное занятие или проявляют пассивность. Целесообразно в ходе обсуждения учебных вопросов задавать выступающим и аудитории дополнительные и уточняющие вопросы с целью выяснения их позиций по существу обсуждаемых проблем. Поощрять выступления с места в виде кратких дополнений и постановки вопросов выступающим и преподавателю.

Для наглядности и закрепления изучаемого материала преподаватель может использовать таблицы, схемы и т.д. В заключительной части семинарского занятия следует подвести его итоги: дать объективную оценку выступлений каждого студента и учебной группы в целом. Раскрыть положительные стороны и недостатки проведенного семинарского занятия. Ответить на вопросы студентов. Назвать тему очередного занятия. К тому же преподаватель обязан проводить групповые и индивидуальные консультации студентов по вопросам, возникающим у студентов в ходе их подготовки к текущей и промежуточной аттестации, рекомендовать в помощь учебные и другие материалы, а также справочную литературу.

Освоение дисциплины предполагает использование как традиционных (лекции, практические занятия с использованием методических материалов), так и инновационных образовательных технологий с использованием в учебном процессе интерактивных форм проведения занятий. Семинарские занятия в традиционной форме проводятся в соответствии с утвержденной учебно-методической разработкой для проведения семинарских занятий и самостоятельной работы студентов по соответствующей дисциплине. Каждая тема разработки содержит перечень основных вопросов для обсуждения, контрольные вопросы

темы, задания для самостоятельной работы и список литературы, рекомендуемой к изучению.

Если занятие проводится в интерактивной форме, преподаватель должен обсудить в группе на предыдущем занятии план проведения последующего семинара в интерактивной форме. При этом необходимо распределить задания, темы презентаций, дать рекомендации студентам по подготовке и проведению занятия в интерактивной форме. В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых слушатели идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям в наибольшей степени отвечают интерактивные методы обучения. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения.

Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, осуществляется работа с документами и различными источниками информации.

Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля. Ведущий преподаватель вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИЗУЧЕНИЮ КУРСА ДЛЯ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Успешное освоение материала курса возможно лишь при систематической работе в соответствии с РПД. Поможет в этом и серьезное изучение ряда базовых дисциплин. Курс дает материал обобщающего характера, он конкретизируется в других дисциплинах. Для овладения понятийным аппаратом важно не только знание терминологических стандартов, но их оценка специалистами. Важно отслеживать изменения в них по печатным и электронным источникам. Освоение сложного курса в последнее время облегчено изданием учебной литературы разных жанров. Она указана в списках основной и дополнительной литературы. Вместе с тем, разнообразие научных концепций и подходов к содержанию учебной дисциплины усиливает ориентирующую роль лекций и занятий, проводимых преподавателем. При подготовке к любым видам занятий, читая и конспектируя источники, необходимо выделять спорные моменты, противоположные точки зрения и др. Самостоятельная работа, как аудиторная, так и внеаудиторная, осуществляется в виде подготовки к семинарам и практическим занятиям, выполнения домашних заданий. Обязательно использование новых информационных технологий: поиск определений в сети, мониторинг отраслевого документального потока. При изучении курса необходимы:

1. подготовка к семинарским занятиям;
2. подготовка к практическим занятиям;

Подготовка к лекции не нужна. Подготовка к семинарским занятиям заключается в освоении теоретического материала по рекомендуемой литературе и конспектам лекций. После выполнения задания обсуждаются результаты. Подготовка к экзамену должна быть регулярной. Она заключается в последовательном формировании творческого портфолио, состоящего из набора выполненных заданий, начинается с первого занятия (общее знакомство с ресурсной базой дисциплины, в том числе ее методическим обеспечением; информирование о формах контроля) и завершается подготовкой к тестированию - повторением материала дисциплины.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Обучающийся, в ходе выполнения самостоятельной работы должен проявить способность к самостоятельному поиску в русле выбранной проблематики; умение находить и использовать нужную информацию; показать умение строить научное развернутое и аргументированное высказывание.

При изучении материала необходимо наличие требуемых текстов для рассмотрения. Для достижения четкости и структурированности работы студент должен фиксировать выполнение самостоятельных заданий и оформлять записи в рабочих тетрадях.

7.2.2. ИНФОРМАЦИОННО - ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА:

1. Персональные компьютеры с доступом к сети Интернет.
2. Программное обеспечение: пакет программ Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint), звуко- видеопроигрыватель KMPlayer, Image Viewer.

Интернет-ресурсы:

[www. Bookchamber.ru](http://www.Bookchamber.ru) - Российская книжная палата

www.rsl.ru – Российская государственная библиотека

www.nlr.ru – Российская национальная библиотека

www.stihi-rus.ru – Библиотека России

<http://www.rgub.ru/> - Российская государственная библиотека для молодёжи

<https://elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека

<http://biblioclub.ru/> - Универсальная библиотека онлайн

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ АУДИТОРИИ

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

8.2. УЧЕБНО-ЛАБОРАТОРНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Для проведения лекционных занятий предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие теоретические иллюстрации, соответствующие примерной программе дисциплины.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся должны быть оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.