



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Содержание**   |  |  | | --- | --- | | 1. Введение. | 4 стр. | | 2. Цель и задачи дисциплины (междисциплинарного курса, практики). | 4 стр. | | 3. Требования к уровню освоения содержания курса. | 5 стр. | | 4.Объем дисциплины, виды учебной работы и отчетности. | 5 стр. | | 5. Содержание дисциплины и требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля (программный минимум, зачетно-экзаменационные требования).  5.1. Содержание дисциплины | 10 стр. | | 5.2.Требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля. | 22 стр. | | 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение курса. | 29 стр. | | 7. Материально-техническое обеспечение курса. | 31 стр. | | 8. Методические рекомендации преподавателям. | 31 стр. | | 9.Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов. | 32 стр. | | 10.Перечень основной и дополнительной учебной литературы. | 49 стр. | |  | | |

**1. Введение**

Рабочая программа учебной дисциплины «Игровые технологии» является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам) Вид Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представленийуглубленной подготовки (очной и заочной формы обучения) и по специальности 44.02.03 Педагогика дополнительного образования (заочная форма обучения)

* + - * в части освоения основного вида профессиональной деятельности выпускников:

1. разработка и реализация социально-культурных программ,
2. организация и постановка культурно-массовых мероприятий, театрализованных представлений, культурно-досуговых программ.
   * + - и соответствующих общих или профессиональных компетенций.

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии» может быть использованав следующих областях профессиональной деятельности выпускников:

* руководство любительскими творческими коллективами (постановка народных праздников и обрядов);
* художественное образование в образовательных учреждениях дополнительного образования, в том числе, дополнительного образования детей, общеобразовательных школах;
* организация и проведения культурно-досуговых мероприятий.

Учебная дисциплина «Игровые технологии» в структуре основной профессиональной образовательной программы по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам) Вид Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представленийуглубленной подготовки (очной и заочной формы обучения) принадлежит к Профессиональному модулю «Организационно-управленческая деятельность», по специальности 44.02.03 Педагогика дополнительного образования (заочная форма обучения) к Профессиональному модулю «Организации досуговых мероприятий».

**2. Цель и задачи дисциплины**

**Целью курса** является: овладение методикой организации и проведения игровых программ.

**Задачами курса** являются: раскрыть особенности педагогики и психологии игрового общения; освоить методику подготовки, объяснения и проведения игр, их классификацию и виды в конкретной ситуации и условиях; научить методически грамотно организовать игровую программу, учитывая возрастные особенности аудитории, место и время; развить навыки составления сценариев игровых программ, игровых конкурсов; развивать умение интерпретировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игровой программы; вырабатывать основу для творчества в поисках новых форм затейно-массового жанра; развивать изобретательность, ответственность, самостоятельность и умение принимать собственные решения.

**3. Требования к уровню освоения содержания курса**

В результате изучения дисциплины студент должен:

**иметь практический опыт:**

* оформления и заполнения портфолио по дисциплине;
* подготовки тематической картотеки подвижных игр;
* подготовки картотеки настольных игр;
* написания сценария тематической игровой программы;
* подготовки необходимого художественное и музыкальное оформление и реквизит для своей игровой программы;
* участия в различных игровых программах;
* проведения собственной игровой программы на уроке или на практике;

**уметь:**

* методически грамотно организовать и провести игровую программу, учитывая возрастные особенности аудитории, места и времени;
* составлять сценарии сюжетно-игровых и конкурсных программ;
* интерпретировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игровой программы;
* использовать традиционные игры и забавы в массовых народных гуляниях, фольклорных праздниках;
* подобрать художественное, музыкальное, шумовое оформление, костюмы и реквизит;

**знать:**

* технологии и методики подготовки и проведения игровых программ.

**4. Объем дисциплины, виды учебной работы и отчетности**

Обязательная учебная нагрузка студента – 117 час, время изучения – 3-4 семестры.

Форма итогового контроля – 3 семестр – контрольная работа, 4 семестр – зачет.

**Тематический план**

Специальность 51.02.02 «Социально-культурная деятельность» (по видам) «Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений»

Форма обучения – очная

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование разделов и тем | **Макс.**  **нагр.**  **студ. ч** | **Кол-во аудиторных часов при очной форме обучения**  **Всего групп. уроки** | | **Сам. работа студ.** |
| **Групп** | **Инд** |
|  | **117** | **74** | **4** | **39** |
| **3 семестр** | **54** | **34** | **2** | **18** |
| Введение | **6** | **2** |  | **2** |
| **Раздел 1. Основы теории игры.** | **22** | **12** |  | **7** |
| 1.1. Происхождение, социально-педагогическое значение и признаки игры. | **2** | 1 |  |  |
| 1.2. Функции игрового общения. | **2** | 1 |  |  |
| 1.3. Классификация игр. | **3** | 2 |  | 1 |
| 1.4.Игры для детей и юношества | **3** | 2 |  | 1 |
| 1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр для учащихся 1-3 кл., 5-7 кл., 8-11 кл. | **4** | 2 |  | 2 |
| 1.6. Игры для взрослых и людей третьего возраста. | **4** | 2 |  | 1 |
| *Контрольная работа* | **4** | 2 |  | 2 |
| **Раздел 2. Основы методики организации и проведения игровых программ.** | **31** | **20** | **2** | **9** |
| 2.1. Ведущий – организатор игрового действия. | **2** | 2 |  |  |
| 2.2. Методика объяснения игры. | **2** | 2 |  |  |
| 2.3. Вступительный монолог к игре. | **4** | 2 | 1 | 1 |
| 2.4. Идейно-тематическая основа игровой программы. | **4** | 4 |  |  |
| 2.5.Драматургия игровой программы. | **6** | 4 | 1 | 1 |
| 2.6.Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению. | **3** | 2 |  | 1 |
| 2.7. Приемы укрепления структуры игровой программы. | **6** | 2 |  | 4 |
| *Контрольная работа* | **4** | 2 |  | 2 |
| **4 семестр** | **63** | **40** | **2** | **21** |
| **Раздел 3. Основы практики применения различных видов игр в досуговых учреждениях и школах.** | **29** | **20** | **1** | **8** |
| 3.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. | **7** | 4 | 1 | 2 |
| 3.2. Игровые принципы. | **8** | 6 |  | 2 |
| 3.3. Настольные игры и их виды. | **10** | 8 |  | 2 |
| *Контрольная работа* | **4** | 2 |  | 2 |
| **Раздел 4. Основы методики и практики применения народных игр и включение в праздники Новгородской области.** | **13** | **10** |  | **3** |
| 4.1. Народные игры и забавы, их классификация. | **2** | 2 |  |  |
| 4.2. Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице. | **4** | 3 |  | 1 |
| 4.3. Традиционные Новгородские зимние игры и забавы на улице. | **4** | 3 |  | 1 |
| 4.4. Традиционные игры и забавы на посиделках. | **3** | 2 |  | 1 |
| **Раздел 5. Подготовка и проведение итогового контрольного урока: показ сюжетно-игровых и конкурсных программ.** | **21** | **10** | **1** | **10** |
| 5.1. Разработка сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы | **9** | 2 | 1 | 6 |
| 5.2. Показ сюжетно-игровой или конкурсной программы | **10** | 6 |  | 4 |
| 5.3. Анализ и подведение итогов. Зачет. | **2** | 2 |  |  |

**Тематический план**

Специальность 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам)

Вид Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений

Форма обучения – заочная

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Макс. учебная**  **нагруз.** | **Кол-во аудиторных часов при заочной форме обучения**  **Всего групп. уроки** | | | **Самост. работа**  **студ-а** |
| **Всего** | **Лаборат-Практ.** | **Инд.** |  |
|  | **117** | **13** | **10** | **3** | **104** |
| **I курс 1 семестр**  **Установочная сессия** | **52** | **2** | **2** |  | **50** |
| Установка на контрольную работу. |  |  | 2 |  | 50 |
| **2 семестр**  **Зимняя сессия** | **65** | **11** | **8** | **3** | **54** |
| **Раздел 1. Основы методики организации и проведения игровых программ.** | **30** | **6** | **3** | **3** | **24** |
| 1.1. Методика объяснения игры. | 10 | 2 | 1 | 1 | 8 |
| 1.2. Идейно-тематическая основа игровой программы. | 10 | 2 | 1 | 1 | 8 |
| 1.3. Драматургия игровой программы. | 10 | 2 | 1 | 1 | 8 |
| **Раздел 2. Основы практики применения различных видов игр в досуговых учреждениях и школах.** | **6** | **2** | **2** |  | **4** |
| 2.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. | 3 | 1 | 1 |  | 2 |
| 2.2. Игровые принципы. | 3 | 1 | 1 |  | 2 |
| **Раздел 3. Основы методики и практики применения народных игр и включение в праздники Новгородской области.** | **3** | **1** | **1** |  | **2** |
| 3.1. Традиционные Новгородские игры и забавы. | 3 | 1 | 1 |  | 2 |
| **Классная контрольная работа** | **13** | **1** | **1** |  | **12** |
| **Зачет** | **13** | **1** | **1** |  | **12** |

**Тематический план**

Специальность – 44.02.03 «Педагогика дополнительного образования»

Форма обучения – заочная

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Макс. учебная**  **нагруз.** | **Кол-во аудиторных часов при заочной форме обучения**  **Всего групп. уроки** | | | **Самост. работа**  **студ-а** |
| **Всего** | **Лаборат-Практ.** | **Инд.** |  |
|  | **55** | **9** | **7** | **2** | **46** |
| **I курс 1 семестр**  **Установочная сессия** | **21** | **1** | **1** |  | **20** |
| Установка на контрольную работу. |  |  | 1 |  | 20 |
| **2 семестр**  **Зимняя сессия** | **34** | **8** | **6** | **2** | **26** |
| **Раздел 1. Основы методики организации и проведения игровых программ.** | **14** | **4** | **2** | **2** | **10** |
| 1.1. Методика объяснения игры. Идейно-тематическая основа игровой программы. | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 |
| 1.2. Драматургия игровой программы. | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 |
| **Раздел 2. Основы практики применения различных видов игр в досуговых учреждениях и школах.** | **5** | **1** | **1** |  | **4** |
| 2.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. Игровые принципы. | 5 | 1 | 1 |  | 4 |
| **Раздел 3. Основы методики и практики применения народных игр и включение в праздники Новгородской области.** | **3** | **1** | **1** |  | **2** |
| 3.1. Традиционные Новгородские игры и забавы. | 3 | 1 | 1 |  | 2 |
| **Зачет** | **12** | **2** | **2** |  | **10** |

**Распределение учебной нагрузки по семестрам**

Специальность 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам)

Форма обучения – очная

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Всего** | **Номера семестров** | |
| **III** | **IV** |
| Аудиторные занятия (теоретические занятия) | 74 | 34 | 40 |
| Индивидуальные занятия | 4 | 2 | 2 |
| Самостоятельная работа | 39 | 18 | 21 |
| Всего | 117 | 54 | 63 |
| Вид итогового контроля |  | Контрольная работа | Зачет |

**Распределение учебной нагрузки по семестрам**

Специальность 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам)

Вид Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений

Форма обучения – заочная

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Всего** | **Номер семестра** | |
| **1** | **2** |
| Лабораторно-практические занятия | 10 | 2 | 8 |
| Индивидуальные занятия | 3 |  | 3 |
| Самостоятельная работа | 39 | 50 | 54 |
| Всего | 117 | 52 | 65 |
| Вид итогового контроля |  |  | Классная контрольная работа  Зачет |

**Распределение учебной нагрузки по семестрам**

Специальность – 44.02.03 «Педагогика дополнительного образования»

Форма обучения – заочная

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Всего** | **Номер семестра** | |
| **1** | **2** |
| Лабораторно-практические занятия | 7 | 1 | 6 |
| Индивидуальные занятия | 2 |  | 2 |
| Самостоятельная работа | 46 | 20 | 26 |
| Всего | 55 | 21 | 34 |
| Вид итогового контроля |  |  | Зачет |

**5. Содержание дисциплины и требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля (программный минимум, зачетно-экзаменационные требования)**

**5.1.** **Содержание дисциплины**

**Введение.**

Предмет, цель и задачи, его структура и взаимосвязь с профилирующими предметами специализации. Изложение программных требований по предмету. Характеристика специальной литературы. Изложение методических требований к оформлению портфолио по игровым программам. Демонстрация рабочих тетрадей №1, №2 и №3 и поэтапности их заполнения.

**Раздел I. Основы теории игры.**

**Тема 1.1. Происхождение и социально-педагогическое значение, признаки игры.**

Понятие «Игра». Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры. Труд - основа происхождения игр. Отражение национальных особенностей в игровой культуре народов мира. Место игры в организации культурного досуга. Игра как одно из средств всестороннего воспитания и укрепления здоровья. Развитие затейно-игрового жанра. Основные формальные признаки игровой деятельности.

***Студент должен знать:***

* Понятия: игра, игровая деятельность,
* Историю развития игрового жанра,
* Признаки игры.

***Студент должен уметь:***

* Подбирать игровые задания с учетом национальных особенностей.

**Тема 1.2. Функции игрового общения.**

Компенсаторная, воспитательная, познавательная, гедонистическая. Характеристика особенностей: свободный выбор форм игрового общения, демократизм, неофициальность отношений, мобильность установления межличностных связей.

Игра как фактор психического развития личности. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы человека. Развитие умственных действий и произвольного внимания, поведения. Преодоление познавательного эгоцентризма в процессе игровой деятельности. Вовлечение потенциальной аудитории в подготовку и планирование игровой деятельности. Самодеятельность играющих как один из факторов эффективности педагогического руководства игровой программой.

Преодоление внутренних препятствий к общению и развитие коммуникативных навыков в процессе игровой деятельности, ее подготовки и анализа результатов. Организация работы различных жюри в игровых программах.

***Студент должен знать:***

* Функции игры,
* Особенности организации работы жюри.

***Студент должен уметь:***

* Подбирать игровые задания в соответствии с функциональным назначением.

**Тема 1.3. Классификация игр.**

Условность классификации.

* По возрастным критериям: игры для детей, юношества и взрослых.
* По месту действия: игры на воздухе, на воде, в помещении.
* По времени действия: летние, зимние.
* По содержанию: спортивные, игры деловые, обрядовые, клубные.
* По физической и интеллектуальной нагрузке: подвижные, малоподвижные, аттракционы, головоломки, плакатные, настенные, настольные, с эстрады, танцевальные, игровые конкурсы, сюжетно-игровые программы и др.

Практическое задание № 1.

Тема: «Подбор игровых заданий и методическое обоснование принадлежности к определенной возрастной группе».

Содержание задания: Подобрать 2-3 игры (на выбор студента – подвижные, спокойные или малоподвижные) и обосновать их принадлежность к какой-либо аудитории, а также пояснить какие функции они выполняют.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Классификацию игр,
* Особенности подвижной, малоподвижной, спокойной игр.

***Студент должен уметь:***

* Подбирать игровые задания и методически обосновывать принадлежность к определенной возрастной группе.

**Тема 1.4. Игры для детей и юношества.**

Игры – одна из ведущих форм социализации и воспитания детей и юношества. Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения.

Характеристика возрастных особенностей. Общие методические требования к организации игр:

* сочетание развлекательности и полезности в игровом действии;
* правильная дозировка нагрузок;
* четкое и ясное изложение условий игры, правил поведения и задач играющих;
* организация игрового действа, оценка деятельности играющих, судейство, подведение итогов.

Массово-игровое действо – составная часть детских праздников.

Характеристика танцевальных вечеров и дискотек. Многогранность роли ведущего как диск-жокея, воспитателя, организатора, комментатора и критика.

Особенности организации игрового общения на танцевальных вечерах и дискотеках.

* Органическая связь с темой и композицией программы;
* Сохранение общего темпа-ритма;
* Ведущая роль музыки.

Виды игр:

* Танцевальные игры («Числовые хороводы», «Найди затейника», «Танец с сюрпризом», «Под счастливой звездой», «Танец с серпантином», «Знакомство», «Танец ровесников», хороводы, массовые танцы).
* Игры и аттракционы в перерывах между танцами;
* Игровые конкурсы;
* Сюжетно-игровые программы.

Практическое задание № 2.

Тема: «Игры для детей и юношества»

Содержание задания: Подготовка и проведение игры (на выбор студента). Определение ее структурных элементов. Характеристика места данной игры в общей программе массовой части мероприятия.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* возрастные особенности детей и юнощества,
* Общие методические требования к организации игр.

***Студент должен уметь:***

* Подбирать игровые задания и проводить в группе.

**Тема 1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр для учащихся 1-3 кл., 4-6 кл. 7-8 кл., 9-11 кл.**

Общая характеристика подвижных и малоподвижных игр как одно из средств всестороннего воспитания и укрепления здоровья человека. Структура подвижных и малоподвижных игр; тематическое содержание (обоснование игры). Моторное содержание (объем, разнообразие и характер составляющих игру движений). Организационное содержание (правила игры, количество играющих, взаимоотношения между ними).

Методика подготовки и проведения подвижных и малоподвижных игр.

Определение цели игры, приглашение к игре, объяснение условий игры, подведение результатов, награждение участников.

Принципы судейства в игре: наглядность, объективность, простота, гласность.

Место ведущего в подвижных и малоподвижных играх.

Спокойные игры, их место и значение в массовом действе. Игры с залом – общая характеристика и особенности их проведения.

Игровые конкурсы как популярная форма организации досуга. Определение игровых конкурсов как заранее подготовленного театрализованного соревнования в находчивости и остроумия при активном участии всех зрителей, на основе широкой и свободной импровизации. Сочетание элементов игры и эстрадного представления.

Виды игровых конкурсов: КВН, «А ну-ка, девушки», «А ну-ка, парни», «Что? Где? Когда?», «Папа, мама и я – спортивная семья».

Методика организации игровых конкурсов:

* определение аудитории, подбор конкурсных заданий;
* композиционное решение конкурса;
* включение художественных номеров;
* работа с участниками конкурса;
* музыкальное и художественное оформление.

Особенности организации конкурсов спортивного характера (тщательность подбора конкурсных заданий и оценки результатов).

Практическое задание № 3.

Тема: «Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр».

Содержание задания: Составление программы игр для проведения детского праздника.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Общую характеристику подвижных и малоподвижных игр,
* Виды и особенности игровых конкурсов,
* Методику организации игровых конкурсов.

***Студент должен уметь:***

* Составлять программы игр для проведения детского праздника.

**Тема 1.6. Игры для взрослых и людей третьего возраста.**

Основные требования к проведению игр: учет возрастных особенностей при организации игр и игровых программ; не должны вызывать опасных напряжений для возраста и унизительных ситуаций; адекватные время и условия выполнения. Характеристика игр для данных возрастов.

Практическое задание № 4.

Тема: «Игры для взрослых и людей третьего возраста»

Содержание задания: Составление программы игр для взрослых и людей третьего возраста на корпоративном празднике.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Основные требования к проведению игр для взрослых и людей третьего возраста,

***Студент должен уметь:***

* Составлять программы игр для взрослых и людей третьего возраста на корпоративном празднике.

**Контрольная работа**

Контрольная работа по всем темам первого раздела программы (письменная и практическая).

Время выполнения: 2 ч.

**Раздел II. Основы методики организации и проведения игровых программ**

**Тема 2.1. Ведущий – организатор игрового действия.**

Значение ведущего в организации игрового действия и общения.

Понятие «профессиональная грамотность» для шоу-менов, диск-жокеев и т.п. Типы ведущих.

Импровизация как одно из основных качеств ведущего. Ведущий как психолог. Обратная связь и ее роль в ведении программы.

Текстовая импровизация. Ведущий – режиссер «в кадре». Речь ведущего и успех программы. Четкая дикция и достаточно сильный голос. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом. Общение со всей аудиторией.

***Студент должен знать:***

* Значение ведущего в организации игрового действия и общения
* Профессиограмму ведущего;

***Студент должен уметь:***

* Применять профессиональные навыки в организации игрового пространства.

###### Тема 2.2. Методика объяснения игры

Как следует объяснять игру, что следует и не следует произносить, что нельзя делать при объяснении игры.

***Студент должен знать:***

* Методику объяснения игры.

***Студент должен уметь:***

* Методически грамотно объяснять игровые задания.

**Тема 2.3. Вступительный монолог к игре**

Роль и значение вступительного монолога как основного элемента экспозиции игровой программы. «Подводка» или конферанс к игре.

Досуговая и игровая ситуация. Основные требования к вступительному монологу: по содержанию, по форме.

Практическое задание № 5.

Тема: «Подводка» или конферанс к игре»

Содержание задания: Написание вступления к игре, характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Понятие вступительный монолог или «подводка» к игре;
* Роль и значение вступительного монолога.

***Студент должен уметь:***

* Составлять вступления к играм, характеризующие время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.

**Тема 2.4. Идейно-тематическая основа игровой программы.**

Определение сюжетно-игровых программ как театрализованного действа. Наличие темы, идей, сюжета, приема. Режиссерские задачи и актерский образ ведущего. Значение темпоритма в развитии программы.

Сценарный ход и его виды. Конфликт в игровой программе.

***Студент должен знать:***

* Особенности понятий: тема, идея, сценарный ход, конфликт, сценарий игровой программы, композиция игровой программы.

***Студент должен уметь:***

* Определять идейно-тематическую основу игровой программы.

**Тема 2.5. Драматургия игровой программы.**

Основные законы драматургии и их проявление в игровом действии. Сценарий игровой программы. Методика составления игровой программы. Основные методические требования:

1. Использование качественного художественного и игрового материала;
2. Учет всех элементов композиции, драматургии и режиссуры;
3. Правильное чередование игрового материала от подвижных к малоподвижным, от зрелищных к массовым.

Этапы работы над сценарием.

1 этап. Выбор темы, определение идеи, подбор и отработка материала, поиск сценарного хода.

2 этап. Подробная разработка содержания игровой программы на основе использования разнообразных приемов затейно-массового жанра (пародия, имитация, перифраз) как способов подачи материала.

3 этап. Подготовка музыкального и художественного оформления.

Применение технических средств.

Практическое занятие № 6.

Тема: Драматургия игровой программы.

Содержание задания: Проведение драматургического анализа игры.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Основные законы драматургии и их проявление в игровом действии;
* Этапы работы над сценарием;
* Особенности применения технических средств.

***Студент должен уметь:***

* Провести драматургический анализ игры.

**Тема 2.6. Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению.**

Общие методические требования к подбору игрового материала:

* учет возрастных особенностей аудитории;
* соответствие их культурному уровню и эрудиции;
* соответствие условиям, в которых проводятся игры;
* связь с общей темой и идеей проводимого мероприятия.

Значение музыкального оформления.

Методические требования к художественному оформлению игрового действия. Декорация, реквизит, эмблемы, призовые жетоны.

Способы и приемы изготовления игрового реквизита.

Требования к нему (эстетические, функциональные, гигиенические).

Требования к названию игровой программы.

Практическое задание № 7

Тема: «Реквизит игровой программы»

Содержание задания: Изготовить не сложный реквизит для игры (на выбор студента).

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению.

***Студент должен уметь:***

* Уметь подготовить не сложный реквизит к игре.

**Тема 2.7. Приемы укрепления структуры игровой программы.**

Особенности и необходимость использования в игровой программе: игр-связок, игр-организаторов, игр-ширм.

Вербальные и невербальные способы активизации зрителей.

Практическое задание № 8

Тема: «Картотека игр»

Содержание задания: Подготовить тематическую картотеку подвижных игр, с указанием возраста аудитории, состоящую из 10 игровых заданий, с описанием правил. Например: «Игры с мячом, для подростков», «Игры на воде для взрослых», «Зимние игры на улице для детей», «Свадебные игры для молодоженов» и т.п.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Особенности и необходимость использования приемов укрепления структуры игровой программы.

***Студент должен уметь:***

* Использовать игровые приемы для укрепления структуры игровой программы.
* Составлять тематическую картотеку подвижных игр.

**Контрольная работа**

Контрольная работа по всем темам второго раздела программы (письменная и практическая).

Время выполнения задания: 2 ч.

**Раздел III. Основы практики применения различных видов игр в досуговых учреждениях и школах.**

**Тема 3.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы.**

Значение названия конкурсно-игровой программы. Приемы создания названия, заголовка.

Особенности содержания конкурсно-игровой программы. Подбор и интерпретация игрового материала в зависимости от условий и ситуаций проведения. Приемы принудительного ассоциирования. Приемы создания конкурсов.

Практическое задание № 9

Тема: «Придуманное ассоциирование» (из Рабочей тетради №2 тема 2 и 3.).

Содержание задания: придумать название и конкурсы к Новогодней игровой программе через упражнение «Ассоциация названия и придуманное ассоциирование конкурса».

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Приемы создания названия игровой программы. Приемы принудительного ассоциирования, как приемы создания конкурсов.

***Студент должен уметь:***

* + Пользоваться приемами создания названия, заголовка, конкурсов.

**Тема 3.2. Игровые принципы.**

Характеристика игровых принципов.

Игры-конкурсы и игры-аттракционы особенности их проведения в игровых программах. Игры-аукционы, викторины, затея, лотерея, состязания, игры-гадания, фанты, игра как представление – использование игровых принципов в игровых программах.

Практическое задание № 10.

Тема: «Игровые принципы» (из Рабочей тетради №2 тема 4)

Содержание задания: Привести примеры на все виды игровых принципов.

Время выполнения задания: 2 ч.

***Студент должен знать:***

* Особенности использования игровых принципов в игровых программах.

***Студент должен уметь:***

* Составлять программы игр с использованием игровых принципов.
* Использовать игровые принципы в игровых программах.

**Тема 3.3. Настольные игры и их виды.**

Значение и место настольных игр в досуговой деятельности. Группировка настольных игр:

* традиционные спортивные настольные игры (шашки, шахматы);
* настольные игры серийного производства («Эрудит», «Тактика», «Лабиринт»);
* настольные самодельные игры (головоломки, лабиринты);
* настольные игры со словами (Анаграмма, Метаграмма, Логогриф, Сквэворд, Ребус, Шарада).

Методика организации и оборудования комнаты для тихих игр. Изготовление реквизита, обеспчение условий для занятий. Создание клубной игротеки (настольных игр).

Практическое задание № 11.

Тема: «Настольные игры со словами» (из Рабочей тетради №3)

Содержание задания:

1. Выполнение всех заданий в Рабочей тетради №3.
2. Составление картотеки настольных игр.

Время выполнения задания: 2 ч.

***Студент должен знать:***

* Особенности настольных игр, их виды;
* Методика организации и оборудования комнаты для тихих игр.

***Студент должен уметь:***

* Подготовить и проводить спокойные игры.
* Составлять перечень настольных игр для клубной игротеки. Изготовить как минимум одну из них.

**Контрольная работа**

Контрольная работа по всем темам третьего раздела программы (письменная и практическая).

Время выполнения задания: 2 ч.

**Раздел IV. Основы методики и практики применения народных игр и включение их в праздники Новгородской области.**

**Тема 4.1. Народные игры и забавы, их классификация.**

Особенности народных игр и забав. Игры с предметами и без. Классификация: по месту действия и времени действия.

***Студент должен знать:***

* Особенности народной игры и забавы;
* Их классификацию;

***Студент должен уметь:***

* Классифицировать народные игры по различным признакам.

**Тема 4.2. Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице.**

Весенне-летний период традиционных народных игр и забав. Детские уличные игры и развлечения, вечерние и праздничные молодежные гуляния, игры, забавы. Характерные особенности сюжетных игр. Использование текстов – диалогов в сюжетных играх. Специфика хороводных игр и хороводных танцевальных игр. Прятки. Салки. Игры с предметами. Игры с кубарем и волчком. Пасхальные игры с катанием яиц. Игры с шарами. Рюхи и городки. «Лавата». Игры с мячом. «Бабки». Игры с лаптями, ремнем, со скакалкой. «Игры в чижа». «Чехарда». «Ходули».

Практическое задание № 12.

Тема: «Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице»

Содержание задания: Разработка программы традиционных летних игр на массовом гулянии.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Детские уличные игры и развлечения Новгородской области;
* Вечерние и праздничные молодежные гуляния и забавы;
* Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице;

***Студент должен уметь:***

* Разрабатывать программы традиционных летних игр на массовом гулянии.
* Организовать и провести игровую программу на улице с использованием летних игр и забав.

**Тема 4.3. Традиционные Новгородские зимние игры и забавы на улице.**

Осенне-зимний период традиционных народных игр и забав. Оборудование снеговой площадки. Специфика проведения игр зимой на воздухе. Учет метереологических условий. Инвентарь для игр на снеговой площадке. Игры с сопровождением, бегом, прыжками. Полуспортивные и спортивные игры. Игры на льду.

Практическое задание № 13.

Тема: «Традиционные Новгородские зимние игры и забавы на улице».

Содержание задания: Разработка программы традиционных зимних игр на массовом гулянии зимой (на примере праздника «Масленицы»).

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Традиционные Новгородские зимние игры и забавы на улице.

***Студент должен уметь:***

* Разрабатывать программы традиционных зимних игр на массовом гулянии.
* Организовать и провести игровую программу на улице с использованием зимних игр и забав.

**Тема 4.4. Традиционные игры и забавы на посиделках.**

Характерные особенности посиделок. Игры с поцелуями, на мигалку, со свечой, кольцом, ремешком, платком. Фанты. Наказания. Гадание на: зеркало, лучину, обручальное кольцо, жженую бумагу, кресты и другие.

Практическое задание № 14

Тема: «Традиционные игры и забавы на посиделках»

Содержание задания: Разработка программы игр на посиделках.

Время выполнения задания: 1 ч.

***Студент должен знать:***

* Особенности традиционных игр и забав на посиделках.

***Студент должен уметь:***

* Разрабатывать программы игр на посиделках.
* Организовать и провести игровую программу на посиделках с использованием соответствующих игр и забав.

**Раздел V. Подготовка и проведение итогового контрольного урока: показ сюжетно-игровых и конкурсных программ.**

**Тема 5.1. Разработка сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы.**

Особенности разработки сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы.

Практическое задание № 15

Тема: «Разработка сценария игровой программы»

Содержание задания:

1. Написание сценарного плана сюжетно-игровой программы.
2. Разработка сценария игровой сюжетно-игровой программы.

Время выполнения задания: 2 ч.

***Студент должен знать:***

* Технологию подготовки сюжетно-игровых и конкурсных программ.

***Студент должен уметь:***

* Методически грамотно разрабатывать сценарии игровых программ.

**Тема 5.2. Контрольный урок: показ собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы.**

Показ собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы.

***Студент должен знать:***

* Технологию проведения сюжетно-игровых и конкурсных программ.

***Студент должен уметь:***

* Методически грамотно проводить игровые программы.

**Тема 5.3. Анализ и подведение итогов. Зачет.**

Разбор просмотренных программ. Анализ и подведение итогов. Зачет.

***Студент должен знать:***

* Методические ошибки в проведении игровых программ.

***Студент должен уметь:***

* Учитывать замечания и вовремя исправлять ошибки в проведении игровой программы.

## Содержание индивидуальных занятий

## Тема: «Подводка» или конферанс к игре.

## Содержание: Написание вступительного монолога ведущего к конкретной игровой программе.

## Количество часов: 1 ч.

1. **Тема: «Драматургия игровой программы»**

## Содержание: Написание драматургического анализа игры (на выбор преподавателя)

## Количество часов: 1 ч.

## Тема: «Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы»

## Содержание: Придумать название и конкурсы к игровой программе (на выбор преподавателя)

## Количество часов: 1 ч.

## Тема: «Подготовка к итоговому контрольному уроку»

## Содержание: Разработка сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы (на выбор студента)

Количество часов: 1 ч.

**5.2. Требования к формам и содержанию текущего, промежуточного, итогового контроля**

Контроль знаний и умений студентов отвечает следующим требованиям:

* планомерности и систематичности;
* объективности (научной обоснованности);
* всесторонности (уровня сформированности основ профессиональной деятельно­сти);
* индивидуальности (учета индивидуальных качеств студента);
* экономичности (оценки в короткий срок);
* тактичности (спокойной, деловитой обстановки).

Контрольно-измерительные материалы разработаны по отдельным разделам и охватывают весь объем содержания учебной дисциплины: 117 часов учебной работы, из них аудиторные занятия: групповые занятия (74 ч.), индивидуальные занятия (4 ч.), самостоятельная работа (39 ч.)

Программа контроля включает **знания**:

* Методика подготовки и проведения игровых программ.
* Традиционные игры и забавы Новгородской области.

Программа включает **умения**:

* Методически грамотная организация и проведение игровой программы, учитывая возрастные особенности аудитории, места и времени.
* Составление сценария сюжетно-игровой и конкурсной программы.
* Интерпретация игрового материала в соответствии с темой и содержанием игровой программы.
* Использование традиционных игр и забав в массовых народных гуляниях, фольклорных праздниках. Подбирать художественное, музыкальное, шумовое оформление и реквизит.

Программа контроля качественной реализации требований ГОС СПО по игровым технологиям включает в себя следующие виды контроля: текущий (по домашним самостоятельным заданиям), рубежный (периодический) устным опросом с практическим показом и проведением игр, итоговый (зачет в форме показа игровой программы).

Текущий контроль стимулирует регулярную, напряженную и целенаправленную работу студентов, активизирует их познавательную деятельность, определяет уровень овладения умениями самостоятельной работы. Осуществляется методом устной проверки (ответы на вопросы).

Периодический (рубежный) контроль позволяет определить качество изучения студентами учебного материала по разделам, темам дисциплины. Он осуществляется методами практической проверки (практическим показом и проведением игр); стандартизированного контроля (заданий в устной форме).

Итоговый контроль направлен на проверку конечных результатов обучения по дисциплине, выявление степени овладения студентами системы знаний, умений и навыков. Итогом изучения данной программы является зачет в форме показа игровой программы.

Во всех видах контроля используются методы самоконтроля и взаимопроверки, которые активизируют познавательную деятельность студента, воспитывают сознательное отношение к процессу обучения.

Результаты контроля знаний и умений студентов выражаются в оценке. Оценка – это определение и выражение в условных знаках – баллах, а также в оценочных суждениях преподавателя степени усвоения знаний и умений, установленных программой (по пятибалльной системе). Оценка имеет большое образовательное и вос­питательное значение, организующее воздействие.

Оценка знаний и умений студентов отвечает следующим требованиям:

* объективности (действительный уровень усвоения учебного материала);
* индивидуального характера (уровень знаний конкретного студента);
* гласности (должна быть оглашена);
* обоснованности (должна быть мотивированной и убеждающей, соотноситься с самооценкой и мнением учебной группы).

Критерии итоговых и текущих оценок знаний и умений студентов по игровым технологиям:

**«5» (отлично)** - за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент легко ориентируется, владение понятийным аппаратом, за умение связывать теорию с практикой, решать практические задачи, высказывать и обосновывать свои суждения. Отличная отметка предполагает грамотное, логическое изложение ответа. Умение грамотно организовывать и проводить игры.

**«4» (хорошо)** - если студент полно освоил учебный материал, владеет понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет знания для решения практических задач, грамотно излагает ответ, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности.

**«3» (удовлетворительно)** - если студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебно­го материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении знаний для решения практических задач, не умеет доказательно обосновать свои суждения.

**«2» (неудовлетворительно)** - если студент имеет разрозненные, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий, искажает их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал, не может применять знания для решения практических задач.

Таким образом, совокупность видов, форм, методов контроля позволяют получить достаточно точную и объективную картину обученности студентов по игровым технологиям и добиться высокого качества подготовки студентов в соот­ветствии с требованиями ГОС СПО.

**II курс III семестр**

**Контрольная работа по всем темам раздела 1.**

Это периодический (рубежный) контроль, позволяющий определить качество изучения студентами учебного материала по разделу 1: **«**Основы теории игры**»** по следующим темам дисциплины:

1.1. Происхождение, социально-педагогическое значение и признаки игры.

1.6. Игры для взрослых и людей третьего возраста.

1.3. Классификация игр.

1.4.Игры для детей и юношества.

1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр для учащихся 1-3 кл., 5-7 кл., 8-11 кл.

1.2. Функции игрового общения.

Данный контроль знаний осуществляется в устной форме.

Студент должен **знать**:

* Понятие, сущность, виды и основные функции игр;
* История развития игрового жанра;
* Классификация игр,
* Особенности подвижной, малоподвижной, спокойной игр,
* Особенности игры на дискотеки;
* Особенности игр для взрослых, людей третьего возраста.

Студент должен **уметь**:

* Подбирать игровые задания и методически обосновывать принадлежность к определенной возрастной группе.
* Составлять программы игр для проведения детского и взрослого праздников, дискотеки.
* Самостоятельно работать с учебно-методической и дополнительной литературой.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 3 заданий, первые два теоретические (вопросы), третье практическое – студенты должны провести игру (новую) на уроке и сдать портфолио на проверку.

I. Проверка пройденного материала по предложенным вопросам:

1. Понятие «игра», ее роль в жизни человека.
2. Признаки игры.
3. Функции игры.
4. Классификация игр.
5. Профессиограмма ведущего игровой программы.
6. Как следует вести объяснение игры.
7. Как не следует вести объяснение игры.
8. История развития игрового жанра.
9. Принципы составления игровой программы (конкурсный, аттракционный и др.).
10. Вступительный монолог или «подводка» к игре (приведите примеры).
11. Особенности младшего, среднего, старшего школьного возраста и виды игр для них (примеры).

II. Провести игру и сдать портфолио на проверку.

Контрольная работа рассчитана на 2 часа.

**Контрольная работа по всем темам раздела 2**

Это итоговый контроль направленный на проверку конечных результатов обучения за I семестр по следующим темам:

2.1. Ведущий – организатор игрового действия.

2.2. Методика объяснения игры.

2.7. Приемы укрепления структуры игровой программы.

2.4. Идейно-тематическая основа игровой программы.

2.5.Драматургия игровой программы.

2.6.Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению.

2.3. Вступительный монолог к игре.

Данный контроль знаний осуществляется в устной форме.

Студент должен **знать**:

* Профессиограмма ведущего;
* Методика объяснения игры;
* Понятие вступительный монолог или «подводка» к игре;
* Особенности понятий: тема, идея, сценарный ход, конфликт, сценарий игровой программы, композиция игровой программы;
* Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению;
* Приемы укрепления структуры игровой программы.

Студент должен **знать**:

* Драматургически анализировать игры.
* Составлять вступления к играм, характеризующие время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.
* Грамотно объяснять игровые задания;
* Уметь подготовить не сложный реквизит к игре.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 4-х заданий, первое теоретическое (вопросы), остальные практические.

I. В первом задании проверяется пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Понятие «сценарий» и его структура.
2. Композиция игровой программы.
3. Идейно-тематическая основа игровой программы (тема, идея, сверхзадача).
4. Понятие сценарный ход и его виды.
5. Понятие конфликт в игровой программе и его виды.
6. Методические требования к подбору игрового материала и реквизиту.
7. Что такое бутафория, реквизит, декорации (приведите примеры).
8. Что такое «плавающая кульминация», «деактивизация», «инверсия».

II. Во втором задании придумать конфликт для сценарного хода предложенного преподавателем (например, Звездное путешествие, на балу у Снежной Королевы и т.п.).

III. В третьем выполнить все задания в Рабочей тетради №1 «Теоретические основы методики организации и проведения игровых программ»

IV. Сдать портфолио на проверку.

Контрольная работа рассчитана на 2 часа.

**II курс IV семестр**

**Контрольная работа по всем темам раздела 3.**

Проверяются следующие **знания**:

* Приемы создания названия и содержания конкурсно-игровой программы;
* Виды и возможности игровых принципов;
* Особенности игр с использованием стендов и плакатов;
* Особенности игры с залом;
* Аттракционы и их виды;
* Особенности настольных игр, их виды.

**Умения**:

* Создавать названия и содержание конкурсно-игровой программы.
* Использовать игровые принципы при создании игровой программы.
* Составлять программы игр с эстрады. Изготавливать необходимый для их проведения реквизит.
* Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов;
* Составлять перечень игр для клубной игротеки. Изготовить как минимум одну из них.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 3 заданий: первое – теоретическое (вопросы), второе – контрольно-тестовые задания, третье – сдать портфолио на проверку.

I. В первом задании проверяется пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы.
2. Дайте характеристику игровых принципов.
3. Игры-конкурсы и Игры-аттракционы их особенности проведения в игровых программах.
4. Раскройте понятие «Настольные игры», особенности их использования в игровых программах
5. Особенности игр АНАГРАММА, АРИФМОГРИФ. Приведите примеры.
6. Особенности игр БУРИМЕ, БАЛДА. Приведите примеры.
7. Особенности игр ЛОГОГРИФ, МЕТАГРАММА. Приведите примеры.
8. Особенности игр ЛЕСТНИЦА, ПИРАМИДА. Приведите примеры.
9. Особенности игр РЕБУС, ШАРАДА. Приведите примеры.
10. Особенности игр ЧАЙНВОРД, СКВЭВОРД, ПАЛИНДРОМ. Приведите примеры.

II. Во втором задании – контрольно-тестовые задания то теме: «Настольные игры». В тесте использованы вопросы закрытого типа с вариантами ответов и открытого со свободным ответом

Правила заполнения:

Студент может выбрать один вариант ответа из предложенных в закрытом вопросе, либо написать развернутый ответ в открытом. При этом исправления не засчитываются за правильный ответ.

III. Сдать портфолио на проверку

Контрольная работа рассчитана на 2 часа.

**Зачет: Показ сюжетно-игровой или конкурсной программы**

Проверяются следующие **знания**:

* Технологии подготовки и проведения сюжетно-игровых и конкурсных программ.

**Умения**:

* Составлять сценарии сюжетно-игровых и конкурсных программ;
* Методически грамотно проводить игровую программу.

**Содержание задания**:

Поведение на занятии собственной сюжетно-игровой и конкурсной программы по разработанному авторскому сценарию.

Сценарий должен включать в себя следующие разделы:

* + Художественное оформление площадки,
  + Музыкальное оформление;
  + Световое оформление;
  + Реквизит;
  + Призы,
  + Действующие лица (их костюмы, описаны или нарисованы),
  + Литературный сценарий.

Контрольная работа рассчитана на 6 часов.

**6. Учебно-методическое и информационное обеспечение курса**

**Карта учебно-методического обеспечения**

**дисциплины «Игровые технологии»**

Форма обучения – очная, заочная.

Максимальная нагрузка –117 ч, из них:

практических занятий – 74 ч,

индивидуальных занятий – 4 ч.,

самостоятельной работы – 39 ч.

Специальность 51.02.02 «Социально-культурная деятельность» (по видам) «Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений»

Форма обучения – заочная.

Максимальная нагрузка – 55 ч, из них:

практических занятий – 9 ч,

индивидуальных занятий – 2 ч.,

самостоятельной работы – 46 ч.

Специальность 44.02.03 Педагогика дополнительного образования

**Обеспечение дисциплины учебными изданиями**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Библиографическое описание издания** | **Вид занятий, в котором используется** | **Число обеспечиваемых часов** | **Кол-во экземпляров** | |
| **Учебный**  **кабинет** | **Библ. колледжа** |
| Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-метод. пособ. СПб., 2000. | Лекция, пр.занятия, СРС | 6 | 1 | - |
| Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. М., 1999. | Пр.занятия, СРС | 4 | - | 3 |
| Гойхман О.Я. Организация и проведение мероприятий. М.,2008 | Пр.занятия, СРС | 6 | - | 4 |
| Детские народные подвижные игры/Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина и др. М., 2001. | Пр.занятия, СРС | 6 | - | 4 |
| Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. М., 2007. | Пр.занятия, СРС | 6 | - | 4 |
| Игры. Энциклопедический сборник. Оренбург, 1995. | Пр.занятия, СРС | 4 | 1 | 1 |
| Коротков И.М. Подвижные игры в школе. М., 1974. | Лекция, пр.занятия, СРС | 4 | 1 | - |
| Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006 | Лекция, пр.занятия, СРС | 10 | - | - |
| Традиционные игры и забавы Новгородской области. Новгород, 1991. | Лекция, пр.занятия, | 6 | 1 | 1 |
| Хейзинга И. Человек играющий.  М., 1992. | Лекция, СРС | 6 | - | - |
| Чистякова М.И. Психодиагностика /Под. ред. М.И. Буянова. М., 1990. | Лекция, пр.занятия, СРС | 4 | - | 2 |
| Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. | Лекция, пр.занятия, СРС | 12 | - | 1 |
| Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М.,2004. | Лекция, пр.занятия, СРС | 4 | - | 2 |
| Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. М., 2001. | Пр.занятия, СРС | 8 | - | 1 |
| Щуркова Н.Е. Игровые методики, М., 2007 | Лекция, пр.занятия, СРС | 10 | - | - |
| Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры: Учеб. пособ. М., 2000 | Лекция, пр.занятия, СРС | 6 | - | 1 |
| Журнал «Чем развлечь гостей» | Пр.занятия, СРС | 12 | - | 30 |
| Платов В.Я. Деловые игры: Разработка, организация, проведение. М., 1991. | СРС | 2 | - | 1 |

**Обеспечение дисциплины учебно-методическими материалами (разработками)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Библиографическое описание издания** | **Вид занятий в котором используется** | **Число обеспеченных часов.** | **Кол-во экземпляров** | |
| **Учебный**  **кабинет** | **Библ. колледжа** |
| Малыгина Т.Е. «Рекомендации к оформлению портфолио» | самостоятельная  работа, индивидуальные занятия | 6 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. «Алгоритм создания названия игровой программы» | Практические задания | 2 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. «Самостоятельная работа студентов по предмету «Игровые технологии» | Практические  задания, индивидуальные занятия  СРС | 70 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. «Самоучитель (сборник игр)» | Практические  задания,  СРС | 100 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. «Деловая игра как метод подбора персонала» | Практические  задания, СРС | 4 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. Рабочая тетрадь №1 «Теоретические основы методики организации и проведения игровых программ» | Практические  задания, СРС | 12 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. Рабочая тетрадь №2 «Технология игровых программ» | Практические  задания, СРС | 12 | 1 | - |
| Малыгина Т.Е. Рабочая тетрадь №3 «Настольные игры со словами» | Практические  задания, СРС | 12 | 1 | - |

1. **Материально-техническое обеспечение курса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование и описание средств обучения** | **Вид занятия,**  **в котором используется** | **Число обеспечиваемых часов** | **Кол-во экземпляров** |
| 1. Компьютер | Лекции | 10 | 1 |
| 1. Музыкальный центр (лазерный проигрыватель компакт-дисков) | Практика | 10 | 1 |
| 1. Компакт-диски, видеокассеты | Практика  Самост.раб. | 10 | 40  10 |
| 1. Фортепиано | Практика  Самост.раб. | 15 | 1 |
| 1. Ноты | Практика  Самост.раб. | 15 | 10 |
| 1. Телевизор | Лекции  Самост.раб. | 7 | 1 |
| 1. DVD-проигрыватель | Лекции  Самост.раб. | 7 | 1 |

1. **Методические рекомендации преподавателям**

Программа курса знакомит учащихся с игровыми технологиями организации досуга. Материал изучается с учетом последовательного освоения теоретического и практического курса.

Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий. При изучении курса рекомендуется широкое использование реквизита, наглядных пособий, плакатов, фонограмм, специальной литературы, методического материала.

Большое значение в усвоении данного предмета имеют посещения и участие в массовых мероприятиях учреждений культуры, парков, школ с последующим их анализом.

Игровые программы могут проводиться подгруппами (по 2-3 человека) и индивидуально.

1. **Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов**

Целью самостоятельной работы по дисциплине «Игровые технологии», является развитие познавательной самостоятельности студентов; систематизации, закрепления и углубление теоретических знаний, формирование умений использовать различные источники информации, самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, развития исследовательских умений.

Задания являются конкретизацией лекционного материала и соответствуют основным его темам.

В данных методических рекомендациях описаны виды внеаудиторной самостоятельной работы.

Изучение курса «Игровые технологии» предполагает выполнение следующих работ:

* поиск источников информации по заданной теме;
* изучение литературы по проблемам курса;
* оформление портфолио;
* работа с конспектом лекции (обработка текста);
* работа с Рабочими тетрадями;
* подготовку к контрольным работам;
* подготовка игровых заданий.
* подготовка к практическим заданиям.

Основными формами контроля внеаудиторной самостоятельной работы студентов по дисциплине являются контрольные работы и опросы.

Основные требования к результатам работы:

* уровень освоения студентом учебного материала;
* соответствие выполненного задания предлагаемой теме;
* глубина и качество проработки основных разделов темы,
* умения студента использовать теоретические знания при выполнении практических заданий;
* логичность и чёткость объяснения игровых заданий;
* оригинальность предлагаемых решений;
* умение самостоятельно разрабатывать сценарии игровых программ.

В соответствии с государственными требованиями студент должен **знать:**

* технологию подготовки и проведения игровых программ для различных возрастных категорий;
* особенности организации и проведения игр и забав Новгородской области;

Студент должен **уметь:**

* методически грамотно организовать и провести игровую программу, учитывая возрастные особенности аудитории, места и времени.
* составить сценарий сюжетно-игровой и конкурсной программы.
* интерпретировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игровой программы.
* использовать традиционные игры и забавы в массовых народных гуляниях, фольклорных праздниках
* подбирать художественное, музыкальное, шумовое оформление и реквизит.
* самостоятельно работать с учебно-методической и дополнительной литературой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование тем** | **Перечень заданий** | **Содержание заданий** | **Часы** |
| **Введение** | 1. Оформление портфолио | 1. Оформить портфолио по определенным требованиям. | **2** |
| **Раздел 1. Основы теории игры.** |  |  | **7** |
| Тема 1.3. Классификация игр. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Подобрать игровые задания и методическое обоснование принадлежности их к определенной возрастной группе. | 1 |
| Тема 1.4. Игры для детей и юношества. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Подготовить и провести игру (по выбору студента). Определить ее структурные элементы. Охарактеризовать место данной игры в общей программе массовой части мероприятия. | 1 |
| Тема 1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр для учащихся 1-3 кл., 4-6 кл. 7-8 кл., 9-11 кл. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Составить программу игр для проведения детского праздника.  2. Составить план конкурсной программы. | 2 |
| Тема 1.6. Игры для взрослых и людей третьего возраста. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Составление программы игр для взрослых и людей третьего возраста на корпоративном празднике. | 1 |
| Контрольная работа по всем темам раздела 1. | 1. Подготовка к контрольной работе. | 1. Повторить пройденный материал по предложенным вопросам  2. Подготовить портфолио к проверке. | 2 |
| **Раздел 2. Основы методики организации и проведения игровых программ.** |  |  | **9** |
| Тема 2.3. Вступительный монолог к игре. | 1. Подготовка к практической работе на уроке и индивидуальному занятию. | 1. Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий. | 1 |
| Тема 2.5. Драматургия игровой программы. | 1. Подготовка к практической работе на уроке и индивидуальному занятию. | 1. Подготовить драматургический анализ игры | 1 |
| Тема 2.6 Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Изготовить не сложный реквизит для игры (на выбор студента). | 1 |
| Тема 2.7. Приемы укрепления структуры игровой программы. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Подготовить тематическую картотеку подвижных игр, с указанием возраста аудитории, состоящую из 10 игровых заданий, с описанием правил. | 4 |
| Контрольная работа по всем темам раздела 2. | 1. Подготовка к контрольной работе. | 1. Повторить пройденный материал по предложенным вопросам  2. Подготовить портфолио к проверке.  3. Выполнить все задания в Рабочей тетради №1 | 2 |
| **Раздел 3. Основы практики применения различных видов игр в досуговых учреждениях и школах.** |  |  | **8** |
| Тема 3.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1.Придумать название и конкурсы к Новогодней игровой программе через упражнение «Ассоциация названия и придуманное ассоциирование конкурса» из Рабочей тетради №2 тема 2 и 3 | 2 |
| Тема 3.2. Игровые принципы. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Привести примеры на все виды игровых принципов из Рабочей тетради №2 тема 4 | 2 |
| Тема 3.3. Настольные игры и их виды. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Выполнение всех заданий в Рабочей тетради №3.  2. Составление картотеки настольных игр. | 2 |
| Контрольная работа по всем темам раздела 3. | 1. Подготовка к контрольной работе. | 1. Повторить пройденный материал по предложенным вопросам  2. Подготовить портфолио к проверке. | 2 |
| **Раздел 4. Основы методики и практики применения народных игр и включение в праздники Новгородской области.** |  |  | **3** |
| Тема 4.2. Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице. | 1. Подготовка к практическому заданию. | 1. Разработать программу традиционных летних игр на массовом гулянии. | 1 |
| Тема 4.3. Традиционные Новгородские зимние игры и забавы на улице. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Разработка программы традиционных зимних игр на массовом гулянии зимой (на примере праздника «Масленицы»). | 1 |
| Тема 4.4. Традиционные игры и забавы на посиделках. | 1. Подготовка к практической работе на уроке. | 1. Разработать программу игр на посиделках. | 1 |
| **Раздел 5. Подготовка и проведение итогового контрольного урока: показ сюжетно-игровых и конкурсных программ.** |  |  | **10** |
| Тема 5.1. Разработка сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы. | 1. Подготовка к итоговому контрольному уроку. | 1. Разработать сценарий игровой программы. | 6 |
| Тема 5.2. Показ сюжетно-игровой или конкурсной программы. | 1. Подготовка к итоговому контрольному уроку. | 1. Подготовить игровую программу. | 4 |
|  |  | **ВСЕГО:** | **39** |

**Тема. Введение**

**Перечень заданий**:

1. Оформление портфолио.

**Целью** самостоятельной работы является систематизация пройденного материала в различных рубриках, рассмотрение материала с разных ракурсов (теоретического, практического, а так же с позиции личного отношения).

Студенты должны **знать**:

* Методику заполнения рубрик портфолио.

Студенты должны **уметь**:

* Грамотно и аккуратно заполнять портфолио.

**Содержание задания**:

Студенты должны заполнить следующие рубрики:

1. «Теоретический монолог»
2. «Размышления о занятиях»
3. «Картотека игр»
4. «Домашние задания»
5. «Цитаты и афоризмы»
6. «Курьезы, анекдоты, ляпы»
7. «Банк идей»
8. «Творчество товарищей»
9. «Письмо от преподавателя»
10. «Отзывы и пожелания»
11. «Стимулы успеха»

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Малыгина Т.Е. «Рекомендации к портфолио по предмету «Игровые программы»
2. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. - М.: Педагогическое общество России, 2000.
3. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
4. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
5. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.

**Тема 1.3. Классификация игр.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* Классификацию игр

Студенты должны **уметь**:

* Методически обосновывать принадлежность игровых заданий к определенной возрастной группе.

**Содержание задания**:

1. Студенты должны подобрать игровые задания и методически обосновать их принадлежность к определенной возрастной группе.

По приведенной ниже классификации игр:

* По возрастным критериям: игры для детей, юношества и взрослых.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 час.

**Литература:**

1. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 1-3 классов. - М.: Просвещение, 1985.
2. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 4-6 классов. - М.: Просвещение, 1985.
3. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 7-8 классов. - М.: Просвещение, 1985.
4. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. - 2001.
5. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
6. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
7. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.
8. Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры: Учеб. пособ. - М.: Просвещение, 2000.

**Тема 1.4. Игры для детей и юношества.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

1. Общие методические требования к организации игр:

* сочетание развлекательности и полезности в игровом действии;
* правильная дозировка нагрузок;
* четкое и ясное изложение условий игры, правил поведения и задач играющих;
* организация игрового действа, оценка деятельности играющих, судейство, подведение итогов.

2. Понятие массово-игровое действо

Студенты должны **уметь**:

* Определять структурные элементы игры;
* Охарактеризовать место игры в общей программе массовой части мероприятия.

**Содержание задания**:

1. Подготовить и провести игру (по выбору студента). Определить ее структурные элементы. Охарактеризовать место данной игры в общей программе массовой части мероприятия.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.
2. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
3. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
4. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.

**Тема 1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр для учащихся 1-3 кл., 4-6 кл. 7-8 кл., 9-11 кл.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* Общую характеристику и структуру подвижных и малоподвижных игр;
* Методику подготовки и проведения подвижных и малоподвижных игр;
* Место и значение в массовом действе спокойных игр;
* Понятие и виды игровых конкурсов;
* Методику организации игровых конкурсов.

Студенты должны **уметь**:

* Подбирать конкурсные задания для определенного праздника;
* Составлять план конкурсной программы.

**Содержание задания**:

1. Составить программу игр для проведения детского праздника (например, Новогоднего праздника). В программе должно быть не менее 5 игр.
2. Составить план конкурсной программы (например, «Мини мисс»). В плане не менее 5 конкурсный заданий.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. - М.: Педагогическое общество России, 2000.
2. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000.
3. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2001.

**Контрольная работа по всем темам раздела 1.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к контрольной работе.
2. Анализ конспектов и дополнительной литературы по темам.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к контрольной работе по всем темам раздела 1.

Студенты должны **знать**:

* Понятие, сущность, виды и основные функции игр;
* История развития игрового жанра;
* Классификацию игр,
* Особенности подвижной, малоподвижной, спокойной игр,
* Особенности игр для взрослых, людей третьего возраста.

Студенты должны **уметь**:

* Подбирать игровые задания и методически обосновывать принадлежность к определенной возрастной группе.
* Составлять программы игр для проведения детского и взрослого праздников.
* Самостоятельно работать с учебно-методической и дополнительной литературой.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 3 заданий, первые два теоретические (вопросы), третье практическое – студенты должны провести игру (новую) на уроке.

I. Повторить пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Понятие «игра», ее роль в жизни человека.
2. Признаки игры.
3. Функции игры.
4. Классификация игр.
5. Профессиограмма ведущего игровой программы.
6. Как следует вести объяснение игры.
7. Как не следует вести объяснение игры.
8. История развития игрового жанра.
9. Принципы составления игровой программы (конкурсный, аттракционный и др.).
10. Вступительный монолог или «подводка» к игре (приведите примеры).
11. Особенности младшего, среднего, старшего школьного возраста и виды игр для них (примеры).

II. Подготовить портфолио к проверке.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ,2001.
2. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.
3. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000.
4. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. 2001
5. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
6. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
7. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.

**Тема 2.3. Вступительный монолог к игре.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке и индивидуальному занятию.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке и индивидуальному занятию.

Студенты должны **знать**:

* Роль и значение вступительного монолога или конферанса к игре;
* Понятия досуговая и игровая ситуация;
* Основные требования к вступительному монологу: по содержанию, по форме.

Студенты должны **уметь**:

* Составлять вступительные монологи к играм;
* Характеризовать время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.

**Содержание задания**:

Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ,2001.

1. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. - М.: Педагогическое общество России, 2000.
2. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-Н/Д.: Феникс, 2000.
3. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. - 2001.

**Тема 2.5. Драматургия игровой программы.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* + Основные законы драматургии;
  + Элементы композиции игры, игровой программы;
  + Основные методические требования к сценарию игровой программы.

Студенты должны **уметь**:

* Определять элементы композиции в игре и игровой программе;
* Сопоставлять элементы композиции, драматургии и режиссуры в игровой программе.

**Содержание задания**:

1. Подготовить драматургический анализ игры. Определить элементы композиции в игре (например, игра «У медведя во бору»)

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ,1996
2. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
3. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
4. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.

**Контрольная работа по всем темам раздела 2.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к контрольной работе.
2. Анализ конспектов и дополнительной литературы по темам.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к контрольной работе по всем темам раздела 2.

Студенты должны **знать**:

* Профессиограмму ведущего;
* Методику объяснения игры;
* Понятие вступительный монолог или «подводка» к игре;
* Особенности понятий: тема, идея, сценарный ход, конфликт, сценарий игровой программы, композиция игровой программы;
* Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению;
* Приемы укрепления структуры игровой программы.

Студенты должны **уметь**:

* Драматургически анализировать игры.
* Составлять вступления к играм, характеризующие время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.
* Грамотно объяснять игровые задания;
* Уметь подготовить не сложный реквизит к игре.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 4-х заданий, первые два теоретические (вопросы), вторые два практические – студенты должны выполнить все задания из Рабочей тетради №1 и провести игру (новую) на уроке.

I. К первому заданию необходимо повторить пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Понятие «сценарий» и его структура.
2. Композиция игровой программы.
3. Идейно-тематическая основа игровой программы (тема, идея, сверхзадача).
4. Понятие сценарный ход и его виды.
5. Понятие конфликт в игровой программе и его виды.
6. Методические требования к подбору игрового материала и реквизиту.
7. Что такое бутафория, реквизит, декорации (приведите примеры).
8. Что такое «плавающая кульминация», «деактивизация», «инверсия».

II. Во втором задании придумать конфликт для сценарного хода предложенного преподавателем (например, Звездное путешествие, на балу у Снежной Королевы и т.п.).

III. Выполнить все задания из Рабочей тетради №1

IV. Подготовить портфолио к проверке.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 1997.
2. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ,2000.
3. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. - М.: Академия, 2000.
4. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. - 2001.
5. Чистякова М.И. Психодиагностика /Под. ред. М.И. Буянова. - М.: Просвещение, 1990.
6. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2001.
7. Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры: Учеб. пособ. - М.: Просвещение, 2000.
8. Пузикова Л.Б. Праздники в вашем доме. - Ростов-н/Д.:Феникс,2000.

**Тема 3.1. Настольные игры и их виды.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* Значение и место настольных игр в досуговой деятельности;
* Виды настольных игр;
* Методика организации и оборудования комнаты для тихих игр.

Студенты должны **уметь**:

* Составить картотеку настольных игр;
* Изготовить реквизит к настольным играм.

**Содержание задания**:

1. Выполнение всех заданий в Рабочей тетради №3.
2. Составление картотеки настольных игр. Включающую, разного рода заданий с карандашом: ребусы, головоломки, сканворды, чайнворды, анаграммы и т.п.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часов.

**Литература:**

1. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.

1. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М: Новая школа,2000.
2. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 2002.
3. Сысоева М.Е. Азбука воспитателя, вожатого оздоровительного лагеря. - М.: МГПО, 2000.

**Контрольная работа по всем темам раздела 3.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к контрольной работе.
2. Анализ конспектов и дополнительной литературы по темам.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к контрольной работе по всем темам раздела 3.

Студенты должны **знать**:

* Приемы создания названия и содержания конкурсно-игровой программы;
* Виды и возможности игровых принципов;
* Особенности игр с использованием стендов и плакатов;
* Особенности игры с залом;
* Аттракционы и их виды;
* Особенности настольных игр, их виды.

Студенты должны **уметь**:

* Создавать названия и содержание конкурсно-игровой программы.
* Использовать игровые принципы при создании игровой программы.
* Составлять программы игр с эстрады. Изготавливать необходимый для их проведения реквизит.
* Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов;
* Составлять перечень игр для клубной игротеки. Изготовить как минимум одну из них.

**Содержание задания**:

Контрольная работа состоит из 3 заданий, первые два теоретические (вопросы), третье практическое – студенты должны провести игру (новую) на уроке.

I. К первому заданию необходимо повторить пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы.
2. Дайте характеристику игровых принципов.
3. Охарактеризуйте игры с использованием плакатов и их место и значение в организации культурного досуга.
4. Игры-аттракционы и особенности их проведения на культурно-досуговых мероприятиях.
5. Раскройте понятие «Настольные игры», особенности их использования в игровых программах
6. Особенности игр АНАГРАММА, АРИФМОГРИФ. Приведите примеры.
7. Особенности игр БУРИМЕ, БАЛДА. Приведите примеры.
8. Особенности игр ЛОГОГРИФ, МЕТАГРАММА.
9. Особенности игр ЛЕСТНИЦА, ПИРАМИДА.
10. Особенности игр РЕБУС, ШАРАДА.
11. Особенности игр ЧАЙНВОРД, СКВЭВОРД, ПАЛИНДРОМ.

II. Подготовить портфолио к проверке.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.
2. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000.
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 2000.
4. Сысоева М.Е. Азбука воспитателя, вожатого оздоровительного лагеря. - М.: МГПО, 2002.

**Тема 4.2. Традиционные Новгородские летние игры и забавы на улице.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* Особенности народной игры и забавы, их классификация;
* Особенности вечерних и праздничных молодежных гуляний и забав;
* Особенности традиционных Новгородских летних игр и забав на улице.

Студенты должны **уметь**:

* Разрабатывать программы традиционных летних игр на массовом гулянии.

**Содержание задания**:

1. Разработка программы традиционных летних игр на массовом гулянии. В программу должны входить игры, как с предметами, так и без. Количество игр не менее 5. Массовое гуляние на выбор студента, например, Масленица, Иван Купала и т.п.

Самостоятельная работа рассчитана на 2 часа.

**Литература:**

1. Детские народные подвижные игры. / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина и др. - М.: Просвещение, 2000.

1. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.
2. Традиционные игры и забавы Новгородской области. - Новгород, 1991.
3. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2001.

**Тема 4.3. Традиционные игры и забавы на посиделках.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к практической работе на уроке.

**Целью** самостоятельной работы является подготовка к выполнению практического задания на уроке.

Студенты должны **знать**:

* + Особенности народной игры и забавы, их классификация;
  + Характерные особенности игр на посиделках.

Студенты должны **уметь**:

* Разрабатывать программы игр на посиделках.

**Содержание задания**:

1. Разработать программу игр на посиделках. В программу должны входить игры, как с предметами, так и без. В программу могут входить фанты, различного рода гадания. Количество игр не менее 5.

Самостоятельная работа рассчитана на 1 часа.

**Литература:**

1. Детские народные подвижные игры. / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина и др. - М.: Просвещение, 2000.

1. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 1995.
2. Традиционные игры и забавы Новгородской области. - Новгород, 1991.
3. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2001.

**Тема 5.1. Разработка сценария проведения собственной сюжетно-игровой или конкурсной программы.**

**Перечень заданий**:

1. Подготовка к итоговому контрольному уроку.

**Целью** самостоятельной работы является закрепление полученных знаний по всем разделам данной программы в разработке собственного сценария сюжетно-игровой или конкурсной программы

Студенты должны **знать**:

* Технологию подготовки и проведения сюжетно-игровых и конкурсных программ.

Студенты должны **уметь**:

* Составлять сценарии сюжетно-игровых и конкурсных программ;
* Методически грамотно проводить игровые программы.

**Содержание задания**:

1. Написание сценария и подготовка игровой программы.

Сценарий должен включать в себя следующие разделы:

* 1. Художественное оформление площадки,
  2. Музыкальное оформление;
  3. Световое оформление;
  4. Реквизит;
  5. Призы,
  6. Действующие лица (их костюмы, описаны или нарисованы),
  7. Литературный сценарий.

Самостоятельная работа рассчитана на 6 часов.

**Литература:**

1. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ,1996.
2. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. - М.: Педагогическое общество России, 1999.
3. Детские народные подвижные игры/Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина и др. - М.: Просвещение, 2000.
4. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. - М.: Академия, 2000.
5. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000.
6. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. - 2000.
7. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
8. Традиционные игры и забавы Новгородской области. - Новгород, 1991.
9. Шмаков С.А. Дети на отдыхе: Прикладная «энциклопедия»: учителю, воспитателю, вожатому. - М.: Издатель Дмитриев А.Е, 2001.
10. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2000.
11. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
12. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.
13. Журнал «Сценарии и репертуар»
14. Журнал «Чем развлечь гостей»

**Методические рекомендации по ведению портфолио**

Портфолио представляет собой вид самостоятельной работы. Это своеобразный личный дневник студента, где он может отразить все свои мысли, идеи по поводу этого предмета и не только.

Внешний вид портфолио может быть выбран по желанию студента (может быть красочно оформлен, либо иметь строгий вид, без рисунков, аппликаций и т.п.).

**Цель ведения:** систематизация пройденного материала в различных рубриках, рассмотрение материала с разных ракурсов (теоретического, практического, а так же с позиции личного отношения).

Общее количество рубрик в портфолио – 10, которые студент обязан заполнять. Он имеет право дополнять портфолио своими рубриками.

Контроль за ведением портфолио осуществляется 1 раз в месяц.

Работа над портфолио осуществляется на каждом занятии, а так же во время самостоятельной работы и во время домашней подготовки.

**Критерии оценок:**

***Отлично «5»*** – аккуратно, грамотно заполнены все рубрики, своевременно выполнены домашние задания;

***Хорошо «4»*** – нестандартное выполнение, своевременно выполнены домашние задания, 2 – 3 рубрики не заполнены;

***Удовлетворительно «3»*** – не своевременно выполнены домашние задания, половина рубрик не заполнено.

**Рубрики:**

1. «Теоретический монолог» – лекции.
2. «Размышления о занятиях» - студент излагает свои мысли о каждом занятии, о теме и форме проведения урока.
3. «Картотека игр» – студент записывает все игры, которые узнал на занятиях, а так же нашел самостоятельно.
4. «Домашние задания» – самостоятельная работа студента.
5. «Цитаты и афоризмы» – крылатые выражения известных авторов, касающиеся предмета и волнующих студента тем.
6. «Курьезы, анекдоты, ляпы» – из жизни студентов.
7. «Банк идей» – предложение студента по использованию изученного материала в различных досуговых мероприятиях, здесь могут быть предложены сценарии, стихотворения собственного сочинения и пр.
8. «Творчество товарищей» (стихи, рисунки и т.п. от друзей на память).
9. «Письмо от преподавателя» – пожелания, замечания и оценка работы студента (заполняется преподавателем).
10. «Отзывы и пожелания» – от однокурсников, родителей и друзей.

**10. Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

**I. Основная:**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 1997. - 150 с.
2. Буренина А.И. От игры до спектакля: Учебно-методическое пособ. - СПб.: ЛОИУУ, 2000. - 91 с.
3. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС: Учеб. пособие по организации детского досуга в лагере и школе. - М.: Педагогическое общество России, 2001. - 138 с.
4. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 1-3 классов. - М.: Просвещение, 1985. - 80 с.
5. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 4-6 классов. - М.: Просвещение, 1985. – 65 с.
6. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 7-8 классов. - М.: Просвещение, 1985. - 115 с.
7. Детские народные подвижные игры/Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина и др. - М.: Просвещение, 2000.-139 с.
8. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. - М.: Академия, 2003. - 160 с.
9. Игры. Энциклопедический сборник. - Оренбург, 2000. - 349 с.
10. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000. – 290 с.
11. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. - М. - 2001. - 250 с.
12. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
13. Традиционные игры и забавы Новгородской области. - Новгород, 1991. – 192 с.
14. Хейзинга И. Человек играющий. - М: Прогресс, 1992. - 370 с.
15. Чистякова М.И. Психодиагностика /Под. ред. М.И. Буянова. - М.: Просвещение, 1990. - 128 с.
16. Шашина В.П. Методика игрового общения. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2005. – 288 с.
17. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М: Новая школа, 2000.-165 с.
18. Шмаков С.А. Дети на отдыхе: Прикладная «энциклопедия»: учителю, воспитателю, вожатому. - М.: Издатель Дмитриев А.Е, 2001. - 175 с.
19. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. - М.: Новая школа, 2002. - 336 с.
20. Щуркова Н.Е. Игровые методики, Москва, 2007. – 209 с.
21. Эльконин Д.Б. Символика игры. – М.: Владос, 1999. – 248 с.
22. Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры: Учеб. пособ. - М.: Просвещение, 1987. - 340 с.
23. Газета «Клубный репертуар»
24. Журнал «Встреча»
25. Журнал «Клуб»
26. Журнал «Сценарии и репертуар»
27. Журнал «Чем развлечь гостей»

**II. Дополнительная:**

1. Лаушин В. Ах, эта свадьба. - СПб.: Лань, 2000. - 160 с.
2. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 1991. - 167 с.
3. Платов В.Я. Деловые игры: Разработка, организация, проведение. - М.: Профиздат, 1991.- 170 с.
4. Пузикова Л.Б. Праздники в вашем доме. - Ростов-н/Д.:Феникс,2000. - 320 с.
5. Свадьба! Сценарии и правила. Поздравления и аксессуары. конкурсы и песни/Сост. Е.Л. Невестина. - СПб.: Литера, 2001. - 192 с.
6. Сысоева М.Е. Азбука воспитателя, вожатого оздоровительного лагеря. - М.: МГПО, 2001. – 193 с.