

## VI. Навчально-методична карта вибіркової дисципліни «Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації»

3 курс, 6 семестр.

Денна форма навчання: разом — 60 год., лекції — 30 год., практичних занять — 10 год., семінарських занять — 10 год., лабораторних занять — 10 год.; письмовий екзамен — 2 год.; самостійна робота — 120 год.

Заочна форма навчання: разом — 24 год., лекції — 10 год., практичних занять — 8 год., семінарських занять — 4 год., лабораторних занять — 2 год.; письмовий екзамен — 2 год.; самостійна робота — 156 год.

Тиж- день	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Модулі	Модуль 1			Модуль 2						Модуль 3										
Назва моду- лів	Теоретичні засади ігрової діяльності			Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації				Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації												
Теми лекцій	Л1 Гра як історико-педагогічний феномен.	Л2 Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.	Л3 Місце гри в системі основних видів діяльності людини	Л4 Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій.	Л5 Ігровий простір як система.	Л6 Технології ігрового спілкування.	Л7 Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.	Л8 Ігрові традиції народної педагогіки.	Л9 Методика організації колективної творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації.	Л10 Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор.	Л11 Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програмно-спортивних ігрових програмно-оздоровчих, розважального, туристичного	Л12 Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері.	Л13 Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації.	Л14 Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій.						

									льних ігор.	спрямування.			
Теми семінарських	C1 Гра як історико-педагогічний феномен.	C2 Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.	C3 Місце гри в системі основних видів діяльності людини	C4 Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій.	C5 Ігровий простір як система.	C6 Технології ігрового спілкування.	C7 Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.	C8 Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації.	C9 Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивного-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування.	C10 Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації.			
Теми практичних					П1 Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації.	П2 Методика проектування, підготовки, організації та проведення	П3 Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програ	П4 Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіл-	П5 Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та	П6 Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі			

						ння патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор.	м спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування.	левій сфері.	рекреації.	ігротехнологій.	
Теми лабораторних							Л1 Ігрові традиції народної педагогіки.	Л2 Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації	Л3 Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор.	Л4 Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері.	Л5 Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації.
Самостійна робота	Презентація на задану тему. Письмова робота на задану тему.			Сценарій заходу на задану тему і вікову категорію.			Письмова робота на задану тему. План підготовки ігрового заходу.				
Види контролю	- індивідуальне та фронтальне опитування; співбесіда; мозковий			- індивідуальне та фронтальне опитування; співбесіда;			- індивідуальне та фронтальне опитування; співбесіда; мозковий штурм; усна презентація				

лю	<p>штурм; усна презентація виконаних завдань; письмова робота; розробка сценаріїв, сценарних планів, планів підготовки заходів; тексти доповідей; самостійне оцінювання своїх знань, самоаналіз</p> <p style="text-align: center;"><b>13 балів</b></p>	<p>мозковий штурм; усна презентація виконаних завдань; письмова робота; розробка сценаріїв, сценарних планів, планів підготовки заходів; тексти доповідей; самостійне оцінювання своїх знань, самоаналіз</p> <p style="text-align: center;"><b>17 балів</b></p>	<p>виконаних завдань; письмова робота; розробка сценаріїв, сценарних планів, планів підготовки заходів; тексти доповідей; самостійне оцінювання своїх знань, самоаналіз</p> <p style="text-align: center;"><b>30 балів</b></p>
Форми контролю	<p><b>Екзамен – 40 балів</b></p>		

