

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації»

Лещенко Н.А. - кандидат педагогічних наук, доцент старший викладач кафедри педагогіки педагогічного факультету Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

osvitanataliya@gmail.com
098-237-51-19

I. Основна мета і завдання навчальної дисципліни

формування ключових компетенції майбутніх фахівців засобами дозвіллево-ігрової діяльності та готовність до конструювання ігор різних видів і форм на основі поєднання ідей теорії та практики гри
Основні завдання: вивчення сучасних підходів до організації ігрової діяльності в закладах позашкільної освіти, культури; формування системи знань щодо принципів, функцій, змісту, методів і форм організації ігрового дозвілля у соціумі з людьми різного віку; ознайомлення із основними видами і формами організації ігрової діяльності, основними положеннями ігрових технологій; ознайомлення з ігровими формами взаємодії між педагогом-організатором культурно-дозвіллевої діяльності та цільовою аудиторією; формування досвіду ігро-майстерності в культурно-дозвіллевій діяльності; формування практичних навичок та умінь проектувати, планувати, організувати і впроваджувати ігрові технології в культурно-дозвіллевій сфері; засвоєння знань із методики організації дозвіллевої ігрової діяльності з людьми різного віку.

II. Місце навчальної дисципліни в програмі підготовки фахівців

Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки
ВВ 2.11
вибіркова

III. Програмні результати навчання

ПРН1. Володіти основними знаннями і поняттями з педагогіки, психології, педагогіки дозвілля, теорії і методики культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації
ПРН2. Знати психолого-педагогічні особливості навчання, виховання та розвитку різних вікових груп населення у сфері культурно-освітнього дозвілля.
ПРН4. Уміти вільно оперувати педагогічними методиками організації та проведення індивідуальної, групової культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації.
ПРН7. Вільно спілкуватися державною, іноземною мовами для обговорення результатів освітньої, професійної (культурно-дозвіллевої, педагогічно-рекреаційної) діяльності.
ПРН10. Уміти проектувати культурно-освітній, педагогічно-дозвіллевий розвивальний простір з урахуванням результатів моніторингу.

IV. Короткий зміст дисципліни

Змістовий модуль I. Теоретичні засади ігрової діяльності

Тема 1.1. Гра як історико-педагогічний феномен

Ключові поняття дисципліни “Ігрові технології у сфері дозвілля і рекреації”: дозвілля, рекреація, технологія, гра, ігрова діяльність, педагогічні технології, ігрові технології. “Атлас професій” як путівник професій майбутнього. Ігромайстер та ігропедагог — професії найближчого майбутнього. Основні компетенції ігромайстра, ігротехніка, педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в аспекті розробки та впровадження ігрових технологій. Наскрізні компетенції сучасного конкурентоспроможного фахівця: управління увагою; співпраця; комунікативні навички, критичне, системне, творче мислення; уміння ставити завдання; міждисциплінарність; навички в сфері ІТ і медіа; емоційний інтелект; саморегуляція; усвідомленість; мислення про майбутнє. Поняття гри та ігрової діяльності. Гра як інструмент досягнення педагогічної мети. Функції гри: соціальна, розвивальна, виховна, діагностична, інформаційна, компенсаторна, орієнтаційна та ін.

Тема 1.2. Проблема гри в психолого-педагогічній літературі

Гра як об'єкт і предмет дослідження. Природа і сутність гри у К. Гросса, Я. Корчака, І. Песталоцці та ін. Проблема гри у дослідженнях видатних психологів: Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтьєва та ін. С. Русова про гру як важливий фактор виховання. Педагогічний спадок щодо ролі та впливу гри на розвиток особистості в працях С. Макаренка, С. Шацького, В. Сухомлинського, І. Іванова, О. Газмана, С. Шмакова та ін.

Сучасна школа ігромайстерності М. Шутя.

Тема 1.3. Місце гри в системі основних видів діяльності людини

Ігрова діяльність як взаємодетермінована, взаємозалежна, взаємообумовлююча з іншими видами діяльності людини: навчальна, експериментування, праця, спілкування. Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту. Гра і навчання. Цілі гри: навчально-пізнавальні, розвивальні, розважальні. Гра як інтерактивний метод навчання. Розважальна гра та її вплив на розвиток емоційно-почуттєвої сфери. Дидактичні ігри в навчанні дітей та підлітків. Ділові ігри в неформальній освіті дорослих. Гра і праця. Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін. Практика КТД у педагогічному процесі Міжнародного дитячого

центру “Артек” та Українського дитячого центру “Молода гвардія”. Гра-експериментування. Наукові ігри для дітей і дорослих.

Змістовий модуль II. Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації

Тема 2.1. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій

Сутність понять “технологія”, “ігрові технології”. Особливості ігрових технологій. Педагогічна гра: мета, педагогічні результати, виховна спрямованість. Доцільність ігрових технологій для різних вікових категорій.

Концептуальні основи ігрових технологій. Зміст ігрових технологій.

Класифікація ігор за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контрольні й узагальнювальні; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні. Педагогічні ігри за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні. Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище: ігри з предметами й без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні.

Тема 2.2. Ігровий простір як система

Поняття ігрового простору. Компоненти ігрового простору. Технологія організації ігрового поля (зола, сценічний майданчик, аудиторія). Аудиторія гри — глядачі, учасники, гравці, асистенти (персонал), допоміжні герої. Структура ігрового поля. Поняття ігрової території. Характеристика ігрової території. Театр як територія гри, де відбувається ігрові події та ігрове спілкування. Ігрове середовище: вдома, в закладах дозвілля та рекреації. Форми розміщення учасників ігрового процесу: переважно монологічні, переважно діалогічні, переважно полілогічні. Оперативні зони ведучого гри/ігромайстра.

Тема 2.3. Технології ігрового спілкування

Поняття і сутність ігрового спілкування. Особливості визначення типу гри (авторська, інтелектуальна, інтерактивна, спортивна тощо). Ідея і сюжет гри. Комуніканти в грі: ігромайстер (ведучий), асистенти, персонажі, гравці, аудиторія. Ігрові дії — з реквізитними предметами, мовленнєво-репрезентативні, пантонімічні, безпосередньо ігрові. Зміст і форма як компоненти ігрового акту. Найефективніші канали зв'язку: візуальний, аудіальний, кінетико-тактильний, канал запахів, артефакти. Мотиви включення гравців у гру. Ігрові ролі. Цілі гравців у грі. Умови успішності проведення гри, правила входження в гру. Зони спілкування з аудиторією — зона інтимного спілкування, особистісна/індивідуальна зона, зона публічних соціальних контактів, масова зона спілкування. Особливості спілкування з різновіковою аудиторією.

Тема 2.4. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія

Сутність поняття “гейміфікація”. Історія розвитку ідеї гейміфікації. Гейміфікація як технологія. Функції гейміфікації. Характеристика процесу гейміфікації. Елементи гейміфікованого процесу. Гейміфікація в неформальній та інформальній освіті. Особливості використання ідеї гейміфікації в сфері дозвілля та рекреації. Творчі методи пошуку рішень у гейміфікації. Потенціал гейміфікації в неігрових практиках.

Змістовий модуль III. Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації

Тема 3.1. Ігрові традиції народної педагогіки

Поняття і сутність народної педагогіки. Загадка як жанр фольклору. Види, способи складання й відгадування. Народні загадки. Авторські загадки. Загадки-добавлянки. Акрівірші. Загадки-жарти. Тематичні загадки. Прислів'я та приказки. Духовна спадщина народів у прислів'ях та приказках. Використання народних прислів'їв та приказок в інтелектуальних змаганнях. Варіанти ігор з використанням приказок, прислів'їв. Казка як засіб пізнання світу та літературне джерело для ігор різних видів. Українські народні казки та їх головні мотиви. Авторські казки. Функції казки; соціально-виховна, пізнавальна, морально-етична, естетична, розважальна, дозвіллево-ігрова.

Тема 3.2. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації

Поняття і сутність колективно-творчої діяльності (КТД). Методика КТД І. П. Іванова. Види колективно-творчих справ: організаторські; суспільно-політичні; патріотичні; пізнавальні; трудові; художньо-естетичні; спортивно-оздоровчі. Принципи організації колективно-творчих справ. Основні етапи КТД — підготовчий, колективне планування, колективна підготовка справи, проведення справи, колективний аналіз заходу, післядія. Специфіка організації дозвілля в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку. Організація ігрових програм для людей з обмеженими фізичними та психологічними можливостями. Колективно-творча діяльність в позашкільних закладах освіти та установах культури. Досвід колективно-творчої діяльності в Міжнародному дитячому центрі “Артек” та Українському дитячому центрі “Молода гвардія”. Міжнародні та всеукраїнські фестивалі, акції, семінари: технології проектування та реалізації. Особливості організації КТД в малих групах.

Тема 3.3. Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор

Ігрові програми патріотичного спрямування: види, форми, мета, зміст, технології. Сутність інтелектуальних та пізнавальних ігор. Види і форми інтелектуальних і пізнавальних ігор. Інтелектуальні та пізнавальні ігри та їх місце у роботі з дітьми дошкільного віку. Особливості організації інтерактивних інтелектуальних та пізнавальних ігор для дітей та підлітків. Інтелектуальні та пізнавальні ігри для молоді. Доцільність

інтелектуальних і пізнавальних ігор з дорослими. Ігри-головоломки: сутність, види та особливості. Усні друковані, математичні головоломки. Головоломки із предметами, механічні головоломки. Використання головоломок в інтелектуальних іграх. Ребус як гра-головоломка.

Пізнавальні ігри та їх класифікація. Математичні ігри, ігри-фокуси. Сутність географічних, історичних, літературних ігор. Ігри юних натуралістів. Специфіка організації інтелектуальних та пізнавальних ігор на свіжому повітрі. Успішний досвід українських інтелектуальних ігор: The GAME, STEM та ін. Вікторина як ігрова форма організації пізнавальної діяльності. Тематика вікторин, форми їх проведення. Вікторина як командна гра. Індивідуальні змагання у вікторинах. Вимоги до формулювання запитань для проведення вікторини.

Тема 3.4. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування

Правила безпеки при проведенні масових заходів. Види і форми спортивно-оздоровчої діяльності для різних вікових категорій учасників. Особливості проектування ігрових програм пісенного-музичного спрямування для дітей і підлітків, для молоді і дорослої аудиторії. Специфіка змістового наповнення заходів туристичної діяльності. Види і форми. Досвід спортивно-оздоровчої, розважальної і туристичної діяльності в умовах МДЦ “Артек” і УДЦ “Молода гвардія”: “Спортландія”, “Два кораблі”, змагання з артболу, “Музичний батл”, пісенні фестивалі, конкурси спортивного бального танцю, “Турград”, “КТМ”, посвята в туристи та ін.

Тема 3.5. Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвілєвій сфері

Поняття і сутність тренінгу як методу і форми роботи. Ігровий тренінг як технологія. Цілі й завдання ігрового тренінгу. Цільова аудиторія. Атрибути тренінгу. Структура тренінгу. Основні методи і форми організації роботи на тренінгу. Правила розробки тренінгової програми і сценарію. Поняття групової динаміки на тренінгу. Ігрова діяльність на тренінгу. Алгоритм розробки і використання ігор-вправ на тренінгу. Особливості використання сторітеллінгу, синквейну та ін. методів на тренінгу. Специфіка спілкування на тренінгу. Багатостороння комунікація. Зворотній зв'язок, його роль у тренінгу. Правила подачі зворотнього зв'язку на тренінгу. Характеристики зворотнього зв'язку на тренінгу. Рефлексія — важливий інструмент ігрового тренінгу. Особливості формулювання запитань рефлексії на тренінгу.

Тема 3.6. Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації

Поняття технології, програми, сценарію, сценарного плану ігрового заходу. Концептуальна ідея ігрової програми. Сутність і структура програми і планування. Особливості розробки сценарного плану. Сценарій як літературна основа ігрової програми. Цілепокладання. Карта ресурсів ігрових програм. Специфіка підготовки реквізиту для ігрових програм. Правила письмового оформлення методичного сценарію і сценарного плану ігрової програми.

Тема 3.7. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності в галузі ігротехнологій

Ознаки ігрової культури педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності. Ігрова аудиторія. Прийоми привернення та затримування уваги аудиторії. Способи активізації аудиторії: вихідна пісня, вихідний вірші/римовані строфи, блиц-запитання і блиц-завдання, ритуальне привітання, колективна співпраця, передача предметів по залу, ритмічні та жестові ігри на увагу. Нестандартні ситуації в процесі гри та способи їх подолання. Педагогічний аналіз: сутність, мета, види, функції. Роль педагогічного аналізу в підвищенні професійної майстерності педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності.

V. Назва кафедри та викладацький склад, який буде забезпечувати викладання дисципліни

Кафедра педагогіки Педагогічного факультету УДУ імені Михайла Драгоманова
Лещенко Н.А. - кандидат педагогічних наук, старший викладач

VI. Обсяги навчального навантаження та терміни викладання дисципліни

На вивчення дисципліни відводиться 90 годин (3 кредитів ЄКТС), з яких:
денна ф.н. — лекційних – 10 год., семінарських – 50 год., практичних – 50 год, лабораторних — 50 год., самостійної роботи – 60 год;
заочна ф.н.— лекційних – 5 год., семінарських – 2 год., практичних – 4 год, самостійної роботи – 79 год.
Дисципліна викладається у 6 семестрі семестрі.

VII. Основні інформаційні джерела для вивчення дисципліни

1. Олексієнко Я. І., Гунько П. М. Теорія, види та технології оздоровчо-рекреаційної рухової діяльності : навч.-метод. посіб. / Я. І. Олексієнко, П. М. Гунько. Черкаси : ЧНУ імені Б. Хмельницького, 2018. 260 с.
2. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібник /О. М. Кравець, С. І. Байлик ; 2-ге вид., перероб. і доп. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 335с.
3. Організація та методика проведення фізкультурно-спортивних свят і змагань: метод. рекомендації / уклад.: Л. К. Грищенко, І. М. Журавльова, О. В. Соколюк. Харків : ФОП Бровін О. В., 2020. 100 с.
4. Паскаль О.В. Система культурно-дозвілєвої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.

-
5. Педагогіка дозвілля. Основи івент-освіти: навчально-методичний посібник. За ред Н.М. Дем'яненко. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2021. 210 с.
 6. Стратегія розвитку позашкільної освіти. 2-ге вид., перер. і доповн. / за ред. проф. О. В. Биковської. ІВЦ АЛКОН, 2021. 117 с
 7. Теорія і технології соціокультурної анімації: навчально-методичний посібник / уклад.: Н.О.Максимовська. Харків : ХДАК, 2022. 200с.
 8. Теорія та історія соціокультурної діяльності: навчальний посібник / О. Б. Петінова, В. В. Опанасюк. Одеса, 2018. 78 с.
-

VIII. Система оцінювання

Поточний контроль: оцінювання на семінарських заняттях, виконання письмових та індивідуальних завдань, розробка сценарних планів та сценаріїв ігрових програм.
Підсумковий контроль: залік.