

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Кемеровский государственный институт культуры  
Факультет социально-культурных технологий  
Кафедра социально-культурной деятельности

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА**

Рабочая программа дисциплины

**Направление подготовки**  
51.03.03 «Социально-культурная деятельность»

**Профиль подготовки**  
Технологии досуга в социально-культурной сфере

Квалификация (степень) выпускника  
**Бакалавр**

Форма обучения  
**Очная, заочная**

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность» (уровень бакалавриата), квалификация (степень) выпускника «бакалавр»

Утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 24.05.2023 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 25.04.2024 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 03.04.2025 г., протокол № 7

Игровые технологии в организации досуга : рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность», профилю «Технологии досуга в социально-культурной сфере», квалификация (степень) выпускника – «бакалавр». / Л. А. Сущенко – Кемерово: Кемеровский гос. ин-т культуры, 2023. - 19 с. – Текст непосредственный

***Автор-составитель:***

*старший преподаватель Л. А. Сущенко*

## **Содержание рабочей программы дисциплины**

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
  - 4.1. Объем дисциплины
  - 4.2. Структура дисциплины
  - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
  - 5.1 Образовательные технологии
  - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
  - 8.1. Основная литература
  - 8.2. Дополнительная литература
  - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
  - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
11. Список ключевых слов

### 1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» является изучение теоретических и практическое освоение основ создания и применения игровых технологий в организации досуга.

### 2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Игровые технологии в организации досуга» относится к блоку дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана основной образовательной программы ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность», профилю «Технология досуга в социально-культурной сфере».

Для её освоения необходимы знания дисциплин первого и второго года обучения: «Теория и история социально-культурной деятельности», «Технологические основы социально-культурной деятельности», «Основы драматургии и сценарного мастерства», «Режиссерские основы СКД», «Основы сценической речи».

Дисциплина «Игровые технологии в организации досуга» способствует более качественному освоению следующих дисциплин: «Методы и технологии социально-культурной реабилитации», «Педагогика досуга».

### 3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижений.

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	уметь	владеть
УК-6. - способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	- сущность личности и индивидуальности, структуру личности и движущие силы ее развития.	- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию развития; - анализировать эффективность, планировать свою профессионально-образовательную деятельность; - критически оценивать эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач, а также относительно полученного результата; - применять разнообразные способы, приемы техники самообразования и	- навыками эффективного целеполагания; - приемами организации собственной познавательной деятельности; - приемами саморегуляции, регуляции поведения в сложных, стрессовых ситуациях

		самовоспитания на основе принципов образования в течение всей жизни	
ПК-2. - готов к участию в педагогическом обеспечении развития социальнокультурной активности личности в учреждениях культуры	- педагогические технологии развития социально-культурной активности различных категорий населения.	- осуществлять диагностику социально-культурной активности личности, создавать для этого инновационные программы и проекты.	- технологиями развития социально-культурной активности личности, адекватных целям и их личностного роста и накопления человеческого капитала

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
01.001 Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Воспитательная деятельность
		Развивающая деятельность
01.003 Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»	Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам	Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы
	Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ	Организация и проведение массовых досуговых мероприятий
01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания»	Организация воспитательной деятельности в образовательной организации во взаимодействии с детскими и молодежными общественными объединениями	Организация взаимодействия с детскими и молодежными общественными объединениями
	Социально-педагогическая поддержка обучающихся в	Организация социально-педагогической поддержки

	процессе социализации	обучающихся в процессе социализации
	Организация деятельности детских общественных объединений в образовательной организации	Оказание обучающимся педагогической поддержки в создании общественных объединений
		Развитие самоуправления обучающихся на основе социального партнерства социальных институтов
	Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса	Организационно-педагогическое обеспечение проектирования и реализации программ воспитания
		Организация работы по направлениям внеурочной деятельности
01.007 Профессиональный стандарт «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»	Содействие организации и сопровождению деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления (образовательных организациях)	Сопровождение деятельности временного детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления под руководством педагогического работника
		Оказание организационной поддержки обучающимся образовательной организации в создании, развитии и деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) под руководством педагогического работника

#### 4. Объём, структура и содержание дисциплины

##### 4.1. Объём дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часа, в 4 семестре проводится дифференцированный зачет.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 48 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (16 часов лекций, 32 часа практических занятий) и 24 часа самостоятельная работа обучающихся. 32 часов (66,67%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы обучения предусмотрено 22 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (4 часа лекций, 4 часа практических занятий, 14 часов консультаций) и 50 часов самостоятельная работа обучающихся. 5 часов (22,73%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» организуется путем проведения практических занятий,

предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

## 4.2. Структура дисциплины

### Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	др. виды зан. по уч. пл.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Игровая досуговая программа как историко-культурное и педагогическое явление	4	4	8/8*		Защита творческого задания	8
2	Теоретические основы проектирования и реализации игровых досуговых программ	4	6	10/10*		Защита творческого задания	8
3	Технология проектирования игровых досуговых программ	4	6	14/14*		Защита творческого задания	8
	Всего часов в интерактивной форме:			32			
	Итого		16	32			24

### Заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	конс.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Игровая досуговая программа как историко-культурное и педагогическое явление	4	1	-	2		10
2	Теоретические основы проектирования и реализации игровых досуговых программ	4	1/1*	-	4	Деловая игра	10
3	Технология проектирования игровых досуговых программ	4	2	4/4*	8	Защита творческого задания	30
	Всего часов в интерактивной форме:		1	4			
	Итого		4	4	14		50

#### 4.3. Содержание дисциплины

Содержание дисциплины	Результаты обучения	Формы текущего контроля, промежуточной аттестации. Виды оценочных средств
<p><b>Тема 1. Игровая досуговая программа как историко-культурное и педагогическое явление.</b> Определение понятия игровой досуговой программы. Досуговые программы: актуальность и возможности. Цели и задачи игровых досуговых программ. История возникновения и развития игровых досуговых программ. Характерные черты современной игровой досуговой программы: эмоциональная включённость и творческая активность участников, свобода выбора и учёт интереса участников, интеграция познавательных и развлекательных элементов, использование интерактивных игровых технологий, процесс переживания и сопереживания игровых событий, мониторинг уровня педагогической результативности игры.</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-6)</li> <li>• (ПК-5).</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-определение понятия игровой досуговой программы;</li> <li>- цели и задачи игровых досуговых программ;</li> <li>-историю возникновения и - развития игровых досуговых программ;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- различать характерные черты игровой досуговой программы;</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологиями подготовки и проведения игровых досуговых программ.</li> </ul>	<p>Обсуждение докладов Устный опрос</p>
<p><b>Тема 2. Теоретические основы проектирования и реализации игровых досуговых программ.</b> Методологические основы проектирования игровых досуговых программ. Принципы разработки и реализации игровых досуговых программ: принцип активности, динамичности, правдоподобия, личного проживания, взаимодействия, рефлексивного воздействия, синтетичности. Игра как основа игровой досуговой программы. Классификация игр. Требования к игровой досуговой программе: актуальность, гуманитарность, полнота программы, целостность, новизна, эстетичность, игровая эффективность, педагогическая эффективность.</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-6)</li> <li>• (ПК-5).</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-сущность, типологию технологий социально-культурной деятельности, основы применения технологического подхода в деятельности учреждений культуры, образования,</li> <li>-методологические основы проектирования игровых досуговых программ;</li> <li>-принципы разработки и реализации игровых досуговых программ;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- различать особенности</li> </ul>	<p>Обсуждение докладов Устный опрос</p>



	<p>применения технологий социально-культурной деятельности в соответствие с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографически групп населения.</p> <p>-определять основание классификации игровых досуговых программ;</p> <p><b>владеть:</b></p> <p>- методикой реализации технологий социально-культурной деятельности в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики</p> <p>-способами оценки эффективности игровых досуговых программ согласно критериям их подготовки и проведения.</p>	
<p><b>Тема 3. Технология проектирования игровых досуговых программ.</b> Состав и структура игровых досуговых программ: игровые задачи, идея, содержание игровой программы, сюжет, правила игры, игровой модуль, игровой хронотоп, игровые роли, взаимоотношения участников, игровое пространство, композиция, игровой реквизит, ожидаемый результат, методы отслеживания результативности, результативность игровой досуговой программы. Структурная модель проектирования игровых досуговых программ. Динамическая модель игровой досуговой программы. Методические основы проектирования современных игровых досуговых программ: выбор актуальной проблемы для</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-6)</li> <li>• (ПК-5).</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <p>-состав и структуру игровых досуговых программ;</p> <p>-понятие игровой акции;</p> <p>-виды игр;</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>-проводить педагогическую диагностику по выявлению потребностей детей и уровня развития личностных качеств, которые будут развиваться в игре;</p> <p>-формулировать задачи и идеи игры;</p> <p>-определять социально-психологические условия ролевого поведения участников игры;</p> <p><b>владеть:</b></p> <p>-методами педагогического проектирования и реализации</p>	<p>Обсуждение докладов</p> <p>Устный опрос</p> <p>Тестирование</p>

участников игры, формулировка цели игры, проведение педагогической диагностики по выявлению потребностей детей и уровня развития личностных качеств, которые будут развиваться в игре, формулировка задач, идеи, определение содержания игровой деятельности участников. Технологическая карта проектирования игровых досуговых программ. Этапы педагогического проектирования и реализации игровой досуговой программы.	игровой досуговой программы; методами регулирования ролей участников игры в ролевых играх.	
		<i>Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет</i>

## **5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии**

### **5.1. Образовательные технологии**

Основу преподавания учебной дисциплины составляют методы проблемного обучения, когнитивная, продуктивная технология, технология развития критического мышления. Для выполнения практических заданий используются методы создания докладов и презентаций; диагностики компетенций - синквейн как методы письменной художественной рефлексии.

### **5.2. Информационно-коммуникационные технологии**

Современный учебный процесс в высшей школе требует существенного расширения арсенала средств обучения, широкого использования средств информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, интегрированных в электронную образовательную среду. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=3978>, отслеживание обращений студентов к ним, а также использование интерактивных инструментов: задание, глоссарий, тест.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» включают следующие электронно-образовательные ресурсы: рабочую программу дисциплины, тематическое планирование, списки литературы, фонды оценочных средств.

При освоении указанной дисциплины наряду со статичными электронно-образовательными ресурсами применяются интерактивные элементы: задания, тесты, и др. Использование указанных интерактивных элементов направлено на действенную организацию самостоятельной работы студентов. Работа с указанными выше элементами дисциплины требует активной деятельности студентов, регламентированной как необходимостью записи на курс, так и сроками, требованиями к представлению конечного продукта и др.

## **6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

## **6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СРС обучающихся**

Материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Игровые технологии в организации досуга» размещены в «Электронной образовательной среде» (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=3978>) и включают:

*Учебно-программные ресурсы*

Рабочая программа дисциплины

*Учебно-практические ресурсы*

Описание планов семинарских занятий

*Учебно-методические ресурсы*

Методические указания студентам к выполнению самостоятельной работы

*Учебно-библиографические ресурсы*

Списки основной и дополнительной литературы

*Фонд оценочных средств*

Вопросы к устному опросу

Тест

Вопросы к зачёту и экзамену

Список рекомендуемой литературы

## **6.2. Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы**

Под самостоятельной работой подразумеваются разнообразные виды индивидуальной и коллективной деятельности студента в учебное и внеучебное время без непосредственного участия преподавателя. Самостоятельная работа студентов – это планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа деятельность, выполняемая во внеаудиторное (аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов). Она предназначена не только для овладения каждой дисциплиной, но и для формирования навыков самостоятельной работы вообще – в учебной, научной, профессиональной деятельности; для приобретения способности принимать на себя ответственность, самостоятельно решать проблему, находить конструктивные решения, выход из кризисной ситуации и т. д. Самостоятельная работа студентов направлена на формирование навыков не только учебной, но и исследовательской деятельности, результатом которой являются соответствующие информационно-образовательные продукты.

Самостоятельная учебная деятельность студентов выполняет следующие дидактические функции: развивающую, информационно-обучающую, ориентирующую, стимулирующую, воспитывающую и исследовательскую. Развивающая функция направлена на повышение культуры умственного труда и повышение уровня интеллектуальных, творческих способностей студентов. Информационно-обучающая – увеличивает результативность учебной деятельности студентов на аудиторных занятиях; ориентирующая и стимулирующая – придаёт процессу обучения профессиональную направленность; воспитательная – развивает профессиональные качества будущего специалиста; исследовательская – повышает уровень профессионально-творческого мышления студентов.

Цель самостоятельной учебной деятельности студентов – овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю направления подготовки, опытом творческой, исследовательской работы. К её задачам следует отнести:

- углубление и расширение теоретических знаний и практических умений студентов, их систематизацию и закрепление;

- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- формирование умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на семинарах, на практических и лабораторных занятиях, при написании курсовых и выпускной квалификационной работ, для эффективной подготовки к итоговому государственному экзамену.

К видам самостоятельной учебной деятельности студентов, реализуемых при изучении дисциплины «Игровые технологии в организации досуга», относятся: составление докладов с презентациями при подготовке к практическим занятиям на основе работы с соответствующими информационными ресурсами; выполнение контрольных работ.

Подготовка докладов к практическим занятиям, написание контрольных работ, связаны с созданием научно-аналитического обзора, поскольку основу подготовки к данным видам самостоятельной работы студентов составляет работа с различными видами информационных источников: справочными, учебными, научными.

*Научно-аналитический обзор* – это необходимая составная часть таких видов самостоятельной учебной деятельности социального педагога, как курсовая и дипломная работа, научная статья и доклад. Его основное предназначение заключается, во-первых, в ориентации в информационном потоке по выбранной проблеме исследования, во-вторых, в оценке разработанности, состояния и основных тенденций её развития. Рассмотрим этапы создания, структуру и содержание научно-аналитического обзора.

К основным этапам создания научно-аналитического обзора относятся следующие:

1. Структурно-практический анализ темы обзора.
2. Поиск информации.
3. Построение плана обзора.
4. Анализ первичных документов по теме обзора.
5. Составление текста обзора (синтез информации).
6. Оформление текста обзора.
7. Редактирование обзора.

Структурный анализ темы обзора предполагает выделение ключевых слов, характеризующих её предмет и аспект. Под ключевыми словами понимаются слова и словосочетания, которые несут в себе основной смысл темы. Это могут быть существительные, прилагательные, причастия, числительные, а также словосочетания, состоящие из них. К ключевым словам не относятся глаголы, деепричастия, местоимения, наречия, предлоги и союзы. Ключевыми словами вышеназванной темы являются: социально-педагогическая деятельность, подростки, клуб по месту жительства.

Далее проводится семантический анализ ключевых слов с целью выявления их смыслового содержания. С помощью справочной литературы, нормативных изданий, выписываются определения ключевых слов, выявляются разночтения при их толковании различными авторами. Из выбранных определений, исходя из целей и задач исследования, выбирается вариант определения каждого ключевого слова, который автор научно-аналитического обзора считает для своего исследования наиболее приемлемым.

На основе выбранных определений необходимо отыскать к каждому ключевому понятию синоним, вышестоящее понятие, нижестоящее понятие. Расширение состава ключевых слов позволит обеспечить широту поиска информации по теме обзора.

Следующим этапом составления научно-аналитического обзора является поиск информации по теме. В списке литературы по теме обзора должны быть представлены различные виды документов: книги, периодические и продолжающиеся издания,

неопубликованные документы (диссертации, авторефераты диссертаций), а также электронные ресурсы. Поиск информации можно разбить на две взаимосвязанные процедуры:

1. Поиск и отбор вторичных документов, содержащих информацию по теме обзора.
2. Поиск и отбор первичных документов в каталогах библиотек (традиционных и электронных).

Для осуществления первой процедуры необходимо знать, что к вторичным документам относятся информационные издания, включающие библиографические и реферативные издания всероссийских и отраслевых органов информации (Российская книжная палата (РКП), Всероссийский институт научной и технической информации Российской академии наук (ВИНИТИ РАН), Институт научной информации по общественным наукам российской академии наук (ИНИОН РАН) и др.) Эти издания, содержат систематизированные сведения о первичных документах, рассчитаны на специалистов, профессионалов и посвящены различным отраслям знаний. Сведения о публикациях в области основ музыкальной культуры в большей степени представлены в библиографических указателях и реферативно-аналитических изданиях ИНИОН РАН и РКП.

РКП выпускает следующие библиографические указатели: летописи книг, журнальных и газетных статей, авторефератов диссертаций, картографические, нотные летописи. Данные указатели можно получить в областной научной библиотеке в бумажном виде. Но более удобно вести поиск в Интернет. Это экономит время, позволяет составить список необходимых источников информации, не перемещаясь в пространстве.

Наиболее полную информацию по периодическим изданиям, включающим научные статьи по теме учебного исследования можно получить в электронной библиотеке «elibrary.ru». На главной странице сайта библиотеки необходимо изучить каталог журналов и их оглавлений, вычленив статьи с ключевыми словами темы учебного исследования. Достоинством электронной библиотеки «elibrary.ru» является наличие доступа к большому количеству публикаций, а также условия поиска, включающие поиск по ключевым словам, входящим в наименование статей. Таким образом, отобранные в ходе поиска вторичные документы – библиографические описания и /или аннотации и рефераты – позволяют составить список тех первичных документов, которые необходимы для подготовки обзора.

На основании составленного списка литературы следует провести поиск информации в алфавитном каталоге той или иной библиотеки, а также воспользоваться поиском информации по теме обзора в Интернете. Следует подчеркнуть, что поиск информации требует достаточно много времени и терпения с учётом того, что в список литературы должны быть включены разнообразные и достоверные источники.

Следующий этап составления научно-аналитического обзора – построение его плана. План обзора составляется после подготовки списка литературы по теме обзора. Следует отметить, что именно список литературы, отобранной для изучения рассматриваемой темы, диктует содержание плана. Анализ литературных источников позволяет выделить направления изучения темы, даёт возможность сгруппировать литературные источники в соответствии с ними и определить название пунктов и подпунктов.

После составления плана обзора необходимо перейти к анализу первичных документов по теме обзора. Данная процедура связана с изучением и структурированием содержания источников. Анализ источников позволяет мысленно составить логическую последовательность изложения материала, выделить в текстах первичных документов определения основных понятий, смысл главных положений, результатов исследования и выводов, полученных авторами. При этом важно выявить сходства и различия взглядов авторов литературных источников на рассматриваемую проблему и провести обобщение анализируемого материала с собственной точки зрения. Иногда, в ходе составления текста обзора возникает потребность в получении

дополнительных источников информации. Их следует подобрать, для того чтобы избежать содержательных и логических пробелов в исследовании темы. Необходимо подчеркнуть, что студент, который не подбирает и не анализирует литературный поток по теме исследования, не будет иметь мотивации к написанию исследовательских и учебных работ. Только кропотливая и вдумчивая работа с источниками информации позволяет вникнуть в изучаемую проблему исследования. В тексте обзора, благодаря ссылкам на литературные источники, отражается степень изученности студентом темы исследования. На основании того, что студент прочёл и изучил, можно сделать вывод и о наличии у него своей точки зрения на решение поставленной в исследовании проблемы. Последним этапом подготовки обзора является его редактирование. При редактировании текста обзора нужно обратить внимание на устранение неточностей в цитировании и указании ссылок на литературные источники, убедиться в полноте раскрытия темы глав и параграфов. При помощи специальных возможностей компьютера следует устранить орфографические, пунктуационные и стилистические ошибки. В заключение необходимо отметить, что составление научно-аналитического обзора является сугубо интеллектуальным видом самостоятельной учебной и исследовательской деятельности студентов, направлено на отработку знаний и умений, связанных с поиском и аналитико-синтетической переработкой информации. Освоение данных знаний и умений позволяют студенту приобрести хорошую привычку не списывать, но создавать информационно-образовательные продукты, имеющие собственный авторский почерк, позволяющие высказывать свою точку зрения на исследуемый объект.

Самым распространённым видом самостоятельной учебной работы студентов в рамках дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» является создание докладов и презентаций к ним в ходе подготовки к семинарским занятиям.

*Доклад* – это один из видов самостоятельной учебной или научной работы обучающихся, результатом которого является публичное выступление, основанное на аналитико-синтетической переработке информации и содержащее представление о практико-ориентированных данных по изучаемой теме. Различают научные и учебные доклады. К учебным докладам относятся доклады, которые готовят студенты по заданию преподавателей для семинарских занятий. Темы докладов формулируются с учётом дополнения лекционного материала по какой-либо дисциплине учебного плана, их подготовка позволяет студентам получить необходимые навыки по самостоятельной работе с учебными и научными текстами, способствует освоению умений публичного выступления. Структура доклада состоит из трёх частей: введения, основной части и заключения. Во введении обязательно называется его тема, упоминается степень изученности темы в научной литературе, в связи с чем, обозначается логическая связь с родственными темами, формулируется проблема, решению которой посвящается данный доклад, обозначается его цель.

Основная часть доклада направлена на подтверждение и доказательство основных выводов учебного исследования при помощи конкретных фактов и аргументов. В заключении вновь уделяется внимание значимости проблемы, которой посвящено учебное исследование, обозначаются перспективы изучения темы в теории и практике. К основным критериям оценки доклада можно отнести следующие: актуальность темы доклада; глубина изучения состояния проблемы в научной литературе; логичность и убедительность раскрытия содержания доклада; научная и практическая значимость работы; перспективы дальнейшего исследования проблемы; использование литературной речи, выразительность произношения и звучность голоса; респектабельность и интеллигентность манер, уместность жестов и мимики. Особое внимание следует уделить ответам на вопросы. При ответах на вопросы, даже если они не приятны, нужно вести себя доброжелательно, уважительно, конструктивно, без излишней экспрессии и раздражения. Часто ответы на вопросы запоминаются больше,

чем сам доклад. Ответы на вопросы аудитории позволяют судить о компетентности автора доклада, его умении свободно ориентироваться в заявленной теме.

В целях доступности и наглядности представляемой в докладе информации используют презентацию. *Презентация* (от лат. Praesentable) - общественное представление чего-либо нового, недавно появившегося, созданного, например: книги, журнала, кинофильма, телепрограммы, организации. Цель презентации — донести до целевой аудитории полноценную информацию об объекте презентации в удобной форме. Презентации используют для сопровождения устного выступления обучающихся с докладом на конференции, семинаре, при защите курсовых и дипломных работ. Презентация к докладу – это наглядный показ содержащейся в нём информации. Цель презентации – демонстрация в наглядной форме основных положений доклада, позволяющая судить о сформированности у докладчика навыков грамотного представления и оформления информации для публичного выступления. Компьютерная презентация состоит из отдельных кадров, которые называются слайдами. Пошаговая подготовка презентации включает последовательность следующих действий: подготовка текста доклада, разработка структуры презентации, создание презентации, репетиция устного изложения текста доклада с показом презентации. Основными рекомендациями для правильной подготовки и оформления презентации можно считать следующие положения:

1. Презентация должна полностью соответствовать тексту и структуре доклада. При этом не следует переносить на слайд весь текст какого-либо раздела доклада. Следует провести аналитико-синтетическую переработку текста, выделив основные его положения. Предложения должны быть короткими, ёмкими по смыслу и содержать не более 7 слов. Количество предлогов, наречий, прилагательных в них необходимо минимизировать.

2. Каждый слайд следует озаглавить. Заголовки должны привлекать внимание аудитории.

3. Для лучшего восприятия информации в презентации нужно использовать различные виды слайдов: с текстом, таблицами, рисунками (диаграммами, схемами, фотографиями, графиками).

4. Основой зрительного ряда считаются рисунки (диаграммы, схемы, графики, фотографии). Они должны быть достаточно крупными, содержать небольшое количество элементов, иметь заголовки и обозначение входящих в них элементов.

5. Чрезмерное употребление в презентации анимационных эффектов, компьютерного озвучивания отвлекает внимание аудитории от содержания доклада.

6. Не рекомендуется объединять на одном слайде различную информацию, это придаёт презентации неструктурированный, нелогичный характер. Наиболее удобно воспринимать информацию, когда её основные положения отображаются по одному на каждом слайде.

7. На одном слайде можно использовать не более трёх различных цветов: для фона, текста и заголовка. Сочетание фона и текста должно быть контрастным. Для фона выбираются более холодные тона (синий, серый, зеленый). Особое внимание следует обратить на цвет гиперссылок (если они есть).

8. Шрифт для презентации лучше выбирать простой, без излишней витиеватости, затрудняющей чтение. Размер шрифта для заголовков должен быть не менее 24, а для текста – 18 размера. Не рекомендуется использовать в одной презентации различные типы шрифтов [35, 76, 121].

Для создания компьютерных презентаций существуют различные программы. Наиболее распространённой среди пользователей является программа PowerPoint, которая входит в состав пакета Microsoft Office. Она проста и доступна для освоения, имеет достаточно широкий спектр возможностей для создания качественных презентаций, отвечающих требованиям, предъявляемым к их оформлению.

При оценке публичного выступления, в частности доклада, подвергается оцениванию и сопровождающая его презентация. Критерии оценки презентации вытекают из рекомендаций по их подготовке и оформлению. К этим критериям относятся: степень раскрытия темы; наличие и уместность использования и правильного оформления рисунков, таблиц; грамотность изложения текста, отсутствие орфографических, пунктуационных и стилистических ошибок; соблюдение единства дизайна всей презентации, его соответствие научному стилю изложения информации; обоснованное использование анимационных, видео и звуковых эффектов; наличие заголовков к слайдам; соответствие структуры презентации тексту доклада.

Недостаточно правильно подготовить и оформить презентацию, нужно ещё правильно её использовать во время выступления с публичным докладом. При выступлении необходимо встать слева от экрана, на котором будут демонстрироваться слайды презентации. Во время презентации не следует поворачиваться спиной к аудитории и лицом к экрану с презентацией. Это будет проявлением неуважения к присутствующим и переключит внимание аудитории на иные присутствующие в помещении объекты. Речь докладчика должна пояснять иллюстрации или текст слайдов, например, при показе таблиц нужно назвать подзаголовки столбцов и строк, чтобы слушающие доклад легче сориентировались в информации, представленной в таблице. При показе диаграмм нужно проговаривать обозначения входящих в них элементов. Если на слайде выделены основные положения доклада, можно более подробно прокомментировать их, таким образом развернуть свёрнутую информацию. Нужно обязательно следить за тем, чтобы презентация шла синхронно с текстом доклада, иначе восприятие доклада будет затруднено. Если будет утеряна нить доклада, нужно обратиться к содержанию слайда, которое подскажет ход дальнейшего изложения материала. Следует соблюдать определённую скорость переключения слайдов. Слайд должен меняться один раз за полторы или две минуты. Именно за такое время, как утверждают психологи, человек может воспринять нужную информацию и провести её первичную мысленную обработку зрительно и на слух.

Соблюдение вышеизложенных положений о правилах подготовки и оформления докладов и презентаций, а также рекомендаций по выступлению с ними, позволит избегать типичных ошибок при публичных выступлениях, повысит их качество, будет способствовать формированию информационной компетентности и повышению уровня информационной культуры обучающихся.

К видам самостоятельной работы студентов относится подготовка к устному опросу. Устный опрос — метод контроля, позволяющий не только опрашивать и контролировать знания учащихся, но и сразу же поправлять, повторять и закреплять знания, умения и навыки. Плюсы устного опроса:

- Более гибкий, чем письменный.
  - Позволяет поддерживать контакт с учениками, корректировать их мысли.
  - Развивает устную речь (монологическую, диалогическую).
  - Развивает навыки выступления перед аудиторией.
  - Заставляет работать в быстром темпе.
  - Недостатки:
    - Требуется тщательной подготовки, как со стороны учителя, так и со стороны учащихся. Часто возникают трудности с отбором материала, выбором вопросов.
    - Не исключает давление авторитета учителя.
    - Оставляет часть учащихся пассивными.
    - Требуется много времени.
- Приемы устного опроса
- Принято выделять два вида устного опроса:
- фронтальный (охватывает сразу несколько учеников);



- индивидуальный (позволяет сконцентрировать внимание на одном ученике). При подготовке к зачёту студенты должны подготовиться к выполнению *тестирования*. Разработанные тесты образуют совокупность заданий, которые позволяют дать объективную и сопоставимую оценку качества когнитивной подготовленности обучающихся в области информационной культуры. При создании тестов обращалось особое внимание на оптимальное отображение содержания учебной дисциплины.

В целях сравнения учебных достижений студентов и упорядочивания испытуемых по уровню их когнитивной подготовленности используются нормативно-ориентированные тесты, представленные тестовыми заданиями закрытого типа, а именно:

- множественный выбор - испытуемому необходимо выбрать один правильный ответ из приведенного списка;
- установление соответствия - испытуемому предлагается установить соответствие элементов двух списков;
- установление последовательности - испытуемый должен расположить элементы списка в определенной последовательности.

При тестировании также задействованы тестовые задания открытого типа, а именно, дополнение, когда испытуемый должен сформулировать ответы с учетом предусмотренных в задании ограничений (например, дополнить предложение).

Содержание самостоятельной работы студентов

#### Содержание самостоятельной работы студентов

Темы для самостоятельной работы студентов	Количество часов		Виды и содержание самостоятельной работы студентов
	Для очной формы обучения	Для заочной формы обучения	
1.1 Игровая досуговая программа как историко-культурное и педагогическое явление	8	10	Подготовка доклада и презентации Подготовка к устному опросу
1.2 Теоретические основы проектирования и реализации игровых досуговых программ	8	10	Подготовка доклада и презентации Подготовка к устному опросу
1.3 Технология проектирования игровых досуговых программ	8	30	Подготовка доклада и презентации Подготовка к устному опросу Подготовка к тестированию
<b>ВСЕГО:</b>	<b>24</b>	<b>50</b>	

Самостоятельная работа обучающегося является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

Каждое задание оценивается по 100-балльной шкале. Все полученные студентом оценки за выполненные задания фиксируются в журнале преподавателя и в электронной образовательной среде КемГИК по web-адресу: <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=3978> как рейтинговые баллы. В ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в организации досуга» полученные рейтинговые баллы аккумулируются, формируя итоговую оценку за курс.

## **7. Фонд оценочных средств**

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=3978>)

## **8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:**

### **8.1. Основная литература**

1. Исаева, И. Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие / И. Ю. Исаева. – 3-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2021. – 196 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54554> (дата обращения: 20.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Пономарев, В. Д. Игровая культура праздника : теория, технология, профессиональная культура : учебное пособие / В. Д. Пономарев ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 177 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696979> (дата обращения: 20.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

### **8.2. Дополнительная литература**

1. Опарина, Н. А. Сценарно-режиссерские основы культурно-досуговых программ : теория и методика организации зрелищного досуга : учебник / Н. А. Опарина. – Москва : Владос, 2020. – 249 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690335> (дата обращения: 20.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры : монография / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина; под ред. И. В. Чельшевой. – Электрон. дан. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017. - 146 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 20.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

### **8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>  
Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" <http://window.edu.ru/>

Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>

### **8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы**

Состав программного обеспечения, необходимого для реализации образовательного процесса, включает:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – LibreOffice
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)
- Консультант Плюс

## **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

- для лекции - мультимедийный проектор, персональный компьютер, подключенный к сети Интернет, экран, акустическая система.
- для практических (лабораторных) работ - компьютерный класс, подключенный к сети Интернет

- для самостоятельных работ - персональный компьютер, подключенный к сети Интернет

## **10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья разрабатывается:

- адаптированная образовательная программа;
- индивидуальный учебный план с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья, в частности, применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья устанавливаются адаптированные формы проведения с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей:

- для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом;
- для лиц с нарушением слуха оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ;
- для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности;
- при необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания.

При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций.

## **11. Список ключевых слов**

Взаимоотношения участников

Игра

Игровая-досуговая программа

Игровое пространство

Игровое событие

Игровой модуль

Игровой реквизит

Игровой хронотоп

Игровые задачи

Игровые роли

Идея

Интерактивные игровые технологии

Композиция

Модель игры

Правила игры

Проектирование

Содержание игровой программы

Сюжет