

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ИГРОВЫЕ ФОРМЫ В РАБОТЕ АНИМАТОРА**

Направление подготовки: **Психолого-педагогическое образование**

Квалификация (степень) выпускника: «магистр психолого-педагогического
образования»

Разработана в соответствии с федеральным образовательным стандартом
высшего профессионального образования

Кострома
2020

44.04.02	Психолого-педагогическое образование	ФГОС ВО магистратуры по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, утвержденный Минобрнауки России № 127 от 22.02.2018
----------	--------------------------------------	---

Разработал: к.п.н., доцент кафедры психолого-педагогического образования И.Н.Грушецкая

Рецензент: д.пед.н., профессор, заведующая кафедрой психолого-педагогического образования Ж.А.Захарова

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 12 от 06 мая 2020 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования

д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 9 от 29 апреля 2021 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования

д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 10 от 10 марта 2022 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования

д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1.Цели и задачи освоения дисциплины

Современное российское общество нуждается в квалифицированных специалистах - игропедагогах, способных грамотно управлять свободным временем подрастающего поколения. Необходимость педагогической анимации обусловлена серьезными социально-экономическими, культурными, политическими процессами, происходящими в обществе. К ним относятся: возрастание социальной роли и значения свободного времени как пространства самоосуществления, самореализации и саморазвития человека; высокий динамизм свободного времени молодежи, появление новых, подчас неожиданных форм проведения досуга, которые рассматриваются обществом как неадекватные; коммерциализация молодежной досуговой инфраструктуры, сокращение доступных предложений молодым в сфере их свободного времени со стороны культурно-образовательной системы; увеличение доли маргинального досуга подростков и юношества, особенно за пределами влияния традиционных институтов воспитания (школа, учреждение дополнительного образования).

В таких условиях требования к качеству подготовки специалистов по управлению и организации свободного времени молодежи резко возрастает.

Современная система высшего профессионального педагогического образования имеет большие возможности для подготовки педагогов к профессионально-педагогической аниматорской деятельности в силу серьезных гуманистических преобразований, происходящих в ней и превращающих ее в более гибкую, вариативную и открытую.

Курс «Игровые формы в работе аниматора» ставит своей целью познакомить магистров со спецификой организации и применения игровых форм в деятельности педагога-аниматора.

Цель курса: формирование готовности к применению игровых форм в работе аниматора.

Задачи курса:

- 1.Сформировать целостные представления об особенностях деятельности педагога-аниматора;
- 2.Способствовать развитию практических умений студентов, освоению навыков анимационной деятельности;
- 3.Раскрыть особенности игровых форм в работе аниматора

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

1) *Знать*: особенности применения игровых форм в работе аниматора, основные направления и методы анимационной деятельности, функциональные особенности педагога -аниматора

2) *Уметь*: работать с научной, учебной, методической литературой; творчески перерабатывать полученную информацию; использовать знания по дисциплине в практической деятельности педагога-аниматора.

3) *Владеть*: навыками применения игровых форм работы, культурой речи и мышления; игровыми техниками приемами индивидуальной и групповой работы; способами цивилизованного взаимодействия; методами анализа и рефлексии.

Освоить компетенции:

ПКс-1 Способен к организации игровых форм анимационной работы

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Игровые формы в работе аниматора» относится к факультативным дисциплинам; обучающиеся заочной формы знакомятся с ней в 4 семестре.

Успешное овладение дисциплиной возможно при условии эффективного усвоения некоторых дисциплин, изучаемых магистрами ранее - «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности», «Методика и технология индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися», «Психология игры».

Освоение дисциплины «Игровые формы в работе аниматора» открывает возможность для междисциплинарного подхода в изучении дисциплин, рассчитанных на подготовку магистров психолого-педагогического образования, что позволяет отразить существующую междисциплинарность научных подходов к изучению проблемы игровой деятельности.

3.1. Заочная форма обучения

Дисциплина относится к вариативной части учебного плана. Изучается в 4 семестре(ах) обучения.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности», «Методика и технология индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися», «Психология игры».

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: производственная практика, итоговая государственная аттестация.

1.	Теоретические основы педагогической анимации	10	1	-		6	тест
2.	Педагогическая анимация как система педагогически организованных досуговых взаимодействий	12	1			4	Слайд презентация
3.	Театральная педагогика: возможности и особенности использования в анимационной сфере	10	1			4	тест
4.	Основы досуговой драматургии в анимационной деятельности	10				6	эссе
5.	Педагогическая режиссура как процесс выстраивания логики анимационной программы	10				6	эссе
6.	Клубная деятельность по интересам: формы организации	12	1	1		6	практикум
7.	Формы групповой творческой деятельности в сфере детской анимации	12	1	1		6	решение практических задач
8.	Игровые технологии и возможности их применения в анимационной сфере	12	1	2		6	практикум
9.	Индивидуальная помощь детям в анимационных программа: методика и технологические особенности	10				6	тест
10.	Технологии педагогической импровизации и экспромта в процессе организации праздничной программы	10		1		7,75	тест
	Контрольная работа	4				4	Контрольная работа
11.	Итого	2/ 2	6	4		57,75	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Теоретические основы педагогической анимации

Сущность и содержание понятия «анимация», «Педагогическая анимация». Содержание и характерологические особенности анимационной деятельности. Теория педагогической анимации.

Тема №2. Педагогическая анимация как система педагогически организованных досуговых взаимодействий

Сущность и содержание профессиональной деятельности педагога-аниматора как системы целенаправленных педагогических взаимодействий в сфере детско-юношеского досуга. Индивидуально помогающее педагогическое взаимодействие в сфере свободного времени а.

Групповое творческое взаимодействие как система способов и тактик педагогической организации педагогического досуга воспитанников. Массовое праздничное досуговое взаимодействие.

Тема №3 Театральная педагогика: возможности и особенности использования в анимационной сфере

Театральная педагогика как направление педагогической науки и практики; место и роль театральной педагогики в подготовке игропедагога; общность и различие актерско-режиссерской и педагогической деятельности; педагогический артистизм как личностная и профессиональная категория. Роль педагогического артистизма в процессе педагогической организации детско-юношеского досуга; артистизм в структуре личности педагога-аниматора: эстетический вкус, интеллектуально-эмоциональная воспитанность, художественно-творческая направленность личности, психофизиологические особенности, актерские и импровизационные умения педагога.

Тема №4 Основы досуговой драматургии в анимационной деятельности

Специфика досуговой драматургии, основные линии создания драматургического материала: создание оригинального сюжета, творческая интерпретация литературного произведения, адаптация произведения к условиям конкретной досуговой общности. Технология работы с драматургическим материалом: цель, содержание, основные этапы, возможные формы создания сюжетов досуговых взаимодействий.

Тема №5. Педагогическая режиссура как процесс выстраивания логики анимационной программы

Режиссура как основной компонент творчества педагога - аниматора. Основные понятия досуговой режиссуры: партитура досугового взаимодействия, сверхзадача, мизансцена, перевоплощение, «четвертая стена». «Театр спонтанности» Дж. Морено как техника психодрамы в педагогической анимации. Специфика использования педагогической режиссуры в досуговых взаимодействиях

Тема №6. Клубная деятельность по интересам: формы организации

Сущность и содержание клубной деятельности подростков по интересам, специфика педагогического взаимодействия в сфере клуба, опыт организации клубов по интересам, методы, формы, средства, приемы, технологические особенности организации подросткового клуба по интересам.

Тема №7. Формы групповой творческой деятельности в сфере детской анимации

Сущность и содержание групповой творческой деятельности подростков; методика групповой творческой деятельности как деятельный, организационный, творческий процесс воспитания; технологичность процесса педагогической организации групповой творческой деятельности; общая характеристика основных этапов конструирования групповой творческой деятельности; классификация организационных форм групповой творческой деятельности воспитанников в сфере детско-юношеского досуга.

Тема №8. Игровые технологии и возможности их применения в анимационной сфере

Игровые технологии в сфере досуга: игры-драматизации, деловые игры. Маршрутные игры, подвижные игры, игровой тренинг- система игровых упражнений по обучению воспитанников чему-либо.

Тема №9 Индивидуальная помощь детям в анимационных программах: методика и технологические особенности

Индивидуальная помощь ребенку, подростку в анимационных программах как необходимая работа по преодолению проблем, связанных с осознанием и развитием творческих способностей, установок, ценностей; специфика индивидуальной помощи личности в сфере

свободного времени; психологическая основа индивидуально помогающего взаимодействия - опора на ведущие положительные эмоции (радость, интерес, удивление),

Тема №10. Технологии педагогической импровизации и экспромта в процессе организации праздничной программы

Значение импровизации в педагогической деятельности. Понятие «импровизация». понятие «экспромт. Творческая природа педагогического воздействия и педагогической импровизации. Актерская и педагогическая импровизация, сходство и отличие. Специфика педагогической импровизации. Роль интуиции в педагогической импровизации. Результаты педагогической импровизации. Операционное обеспечение педагогической импровизации.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)(заочное)

Название темы, раздела	Задание	Время выполнения	Форма контроля
1.Теоретические основы педагогической анимации	1) Охарактеризовать понятие «анимация» 2) «Педагогическая анимация».	6	Обсуждение в группе Письменный отчет Создание слайд-презентации
2 Педагогическая анимация как система педагогически организованных досуговых взаимодействий	Проанализировать индивидуальные, групповые и массовые формы анимационной деятельности, Выявите общее и особенное	4	Обсуждение в группе.
3.Театральная педагогика: возможности и особенности использования	Выявите общность и различие актерско-режиссерской и педагогической деятельности;	4	тест

анимационной сфере	Определите необходимость артистизма в процессе педагогической организации детско-юношеского досуга;		
4. Основы досуговой драматургии в анимационной деятельности	Выявить компоненты Определить их взаимосвязь и взаимодействие	6	Написание творческой работы «значимость творчества для развития профессионально-педагогической культуры». Провести сравнительный анализ педагогического и научного видов творчества. Подготовить свою визитную профессиональную карточку (песня, стихотворение, агитационная бригада, афоризм, рисунок, рассказ и тд.)
5. Педагогическая режиссура как процесс выстраивания логики анимационной программы	Проанализировать основные формы и методы режиссерской работы при создании анимационной программы	6	Обсуждение в микрогруппах,
6. Клубная деятельность по интересам: формы организации	Проанализировать основные направления и виды клубных объединения для детей и подростков	6	Обсуждение в микрогруппах, слайд-презентация, защита программ клубных объединений
8. Игровые технологии и возможности их применения в анимационной сфере	Выявить традиционные и инновационные игровые формы в анимационных программах	6	Обсуждение в микрогруппах, слайд-презентация, защита программ
9 Технологии педагогической импровизации и	Рассмотреть виды праздничных программ в работе педагога –аниматора, определить место и роль	6	Эссе

экспромта в процессе организации праздничной программы	импровизации в праздничной программе		
10 Индивидуальная помощь детям в анимационных программа: методика и технологические особенности	Обосновать необходимость индивидуальной педагогической помощи при организации работы с ребенком	7,75	Контрольная работа

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Тема 1. Клубная деятельность по интересам: формы организации

Дайте определение «клуб», «клубное объединение», «клубная деятельность»

Проанализировать основные направления и виды клубных объединения для детей и подростков в анимационной сфере

Тема 2. Формы групповой и массовой творческой деятельности в сфере детской анимации

Содержание конкурсных программ в деятельности педагога-аниматора

Содержание концертных программы в деятельности педагога - аниматора

Тема 3. Игровые технологии и возможности их применения в анимационной сфере

Возможности использования игры в анимационной деятельности

Виды игр для детей и подростков в туристической анимации.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

Не предусмотрено

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

Не предусмотрено

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а.) Основная литература

1. Шульга И.И. Педагогическая анимация . М. Юрайт, -2019, -150 с.
2. Шульга, И. И. Педагогическая анимация: профессиональная подготовка организаторов детского досуга [Электронный ресурс] : монография / И. И. Шульга ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2010. - 340 с.

б) дополнительная литература

1. Курило Р.В. Теория и практика анимации. Ч.1. Теоретические основы туристической анимации. М.: Спорт. -2006.-175с.
2. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры.- М., 1994.

3. Шульга, И. И. Педагогическая анимация: развитие профессионального образования организаторов досуга : монография / И. И. Шульга ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2008. - 188 с.

8.Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

ЭБС «Университетская библиотека online»; путь доступа: www.biblioclub.ru;

- ЭБС «Знаниум», путь доступа: www.znanium.ru

Курс содержит следующие элементы:

- элемент «Лекции» в текстовом формате;
- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;
- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;
- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;
- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рекомендованную литературу;

Элемент «Обратная связь с обучающимися, представленная инструментом Форум»

9.Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для освоения дисциплины необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью и доской (меловой, флипчато), комплект мультимедиа-оборудования, видео-техника. компьютерный класс для электронного тестирования.

Лицензионное программное обеспечение не требуется.

