

  
«ЗАТВЕРДЖЕНО»  
Декан педагогічного факультету  
Т.О. Олешенко  
« 21 » вересня 2021 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
(вибіркової)**

**Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації**

спеціальності	<b>011 Освітні, педагогічні науки</b>
освітнього ступеня	<b>Бакалавр</b>
галузі знань	<b>01 Освіта/Педагогіка</b>
освітня програма	<b>«Педагогіка дозвілля»</b>

шифр за навчальним планом **ВВ1.1.02**


Робоча програма розроблена на підставі навчальної програми «Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації» затвердженої на засіданні Вченої ради НПУ імені М. П. Драгоманова «\_25\_\_\_»\_березня\_\_2021\_\_року, протокол № \_\_9\_\_.

Розробник програми: Іванова Любов Анатоліївна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова.

Затверджено на засіданні кафедри педагогіки

«\_\_1\_\_» \_\_\_\_\_вересня\_\_\_\_\_2021\_\_року, протокол №\_\_1\_\_

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_

  
(підпис)

\_\_\_\_\_Дем'яненко Н.М.\_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)

**I. Опис навчальної дисципліни**  
**Шифр дисципліни ВВ1.1.02**

<b>Загальні характеристики навчальної дисципліни</b>	<b>Навчальне навантаження з навчальної дисципліни</b>		<b>Методи навчання і форми контролю</b>
Галузь знань <i>01 Освіта / Педагогіка</i> (шифр, назва)	Кількість кредитів — 6		Методи навчання <i>лекції, пояснення, розповіді, бесіди, спостереження, ілюстрування, вправи, демонстрування, навчальні дискусії, тренінг; презентація.</i>
Спеціальність <i>011 Освітні, педагогічні науки</i> (код, назва)	Загальна кількість годин - 180		
Освітній ступінь (бакалавр)	Денна	Заочна	
	Лекції:		
	30	10	
Робоча вибіркова	Семінарські заняття:		
	20	12	
Рік вивчення освітнього компоненту за навчальним планом	Лабораторні заняття:		Форми поточного контролю - <i>усний контроль</i> : індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда; аналіз відзивів інших студентів щодо відвідування онлайн-заходів; - <i>письмовий контроль</i> : презентації теорії (теми на вибір); розробка сценаріїв, сценарних планів заходів різних видів і форм діяльності; розробка планів підготовки колективно-творчих заходів; модульні письмові роботи; - <i>самоконтроль</i> — уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.
	10	2	
Семестр 6	3		
	6	6	
Тижневе навантаження (год.) аудиторне — 3; самостійна — 5.	Самостійна робота:		
	120	156	
Мова навчання — українська	Співвідношення аудиторних годин і годин СРС:		Форма підсумкового контролю — екзамен
	1/2	1/5	

**Предмет вивчення навчальної дисципліни** – теоретичні і практичні основи впровадження ігрових технологій у сфері дозвілля та рекреації на основі запровадження системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та компетентного підходів у роботі з людьми різних вікових категорій; розвиток особистості засобами ігрової діяльності, що забезпечують формування її важливих ключових компетенцій з урахуванням інтелектуального, духовного, психологічного, соціального та фізичного рівнів розвитку.

**Міждисциплінарні зв'язки** – викладання дисципліни “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації” узгоджено з вивченням наступних дисциплін “Теорія культурно-

освітньої дозвіллевої діяльності”, “Рекреалогія дозвілля”», “Педагогіка культурно-дозвіллевої діяльності”, “Проектна та франчайзингова системи дозвілля” та ін.

#### **Мета і завдання навчальної дисципліни**

**Мета викладання** навчальної дисципліни “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації” — сформувати ключові 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 дисципліни** “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації”:

- сприяти вивченню сучасних підходів до організації ігрової діяльності в закладах позашкільної освіти, культури;
- сформувати систему знань щодо принципів, функцій, змісту, методів і форм організації ігрового дозвілля у соціумі з людьми різного віку;
- засвоїти основні види і форми організації ігрової діяльності, основні положення ігрових технологій;
- ознайомити студентів з ігровими формами взаємодії між педагогом-організатором культурно-дозвіллевої діяльності та цільовою аудиторією;
- забезпечити оволодіння досвідом ігро-майстерності в культурно-дозвіллевій діяльності;
- оволодіти практичними навичками та уміннями проектувати, планувати, організовувати і впроваджувати ігрові технології в культурно-дозвіллевій сфері;
- засвоїти сукупність спеціальних знань із методики організації дозвіллевої ігрової діяльності з людьми різного віку.

#### **II. Основні програмні результати навчання та компетентності, які вони формують:**

<b>№ з/п</b>	<b>Результати навчання</b>	<b>Компетентності</b>
1.	ПРН1. Володіти основними знаннями і поняттями з педагогіки, психології, педагогіки дозвілля, теорії і методики культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації.	ФК1. Здатність організовувати і здійснювати педагогічно-дозвіллеву і педагогічно-рекреаційну діяльність в установах культурно-освітнього та оздоровчо-педагогічного призначення.
2.	ПРН2. Знати психолого-педагогічні особливості навчання, виховання та розвитку різних вікових груп населення у сфері культурно-освітнього дозвілля.	ФК2. Здатність розробляти педагогічно-дозвіллеві програми для населення всіх вікових категорій.
3.	ПРН4. Уміти вільно оперувати педагогічними методиками організації та проведення індивідуальної, групової культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації.	ФК4. Здатність до саморозвитку на основі рефлексії результатів професійної діяльності.
4.	ПРН7. Вільно спілкуватися державною, іноземною мовами для обговорення результатів освітньої, професійної (культурно-дозвіллевої, педагогічно-рекреаційної) діяльності.	ФК5. Здатність використовувати основи теорії та методології освіти, педагогіки, педагогіки дозвілля у професійній діяльності.
5.	ПРН10. Уміти проектувати культурно-освітній, педагогічно-дозвіллевий розвивальний простір з урахуванням результатів моніторингу.	ФК6. Здатність організовувати соціально-культурну, педагогічно-розвивальну діяльність усіх вікових груп населення.

### III. Примірний тематичний план

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 6 кредитів/180 годин ECTS

№ з/п	Назви модулів та тем	Кількість годин (денна форма навчання)						Кількість годин (заочна форма навчання)					
		Аудито	Лекції	Практич	Семінар	Лаборат	СРС	Аудитор	Лекції	Практич	Семінар	лаборато	СРС
<b>1.</b>	<b><i>Модуль 1. Теоретичні засади ігрової діяльності</i></b>												
1.1.	<b>Тема 1.1.</b> Гра як історико-педагогічний феномен	4	2		2		10	1	1				10
1.2.	<b>Тема 1.2.</b> Проблема гри в психолого-педагогічній літературі	3	2		1		10	1	1				14
1.3.	<b>Тема 1.3.</b> Місце гри в системі основних видів діяльності людини	4	2		2		10	1	1				10
<b>2.</b>	<b><i>Модуль 2. Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації</i></b>												
2.1.	<b>Тема 2.1.</b> Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій	3	2		1		8	1	1				8
2.2.	<b>Тема 2.2.</b> Ігровий простір як система	3	2		1		6	1	1				10
2.3.	<b>Тема 2.3.</b> Технології ігрового спілкування	3	2		1		6	2	1		1		12
2.4.	<b>Тема 2.4.</b> Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія	4	2		2		6	1	1				10
<b>3.</b>	<b><i>Модуль 3. Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації</i></b>												
3.1.	<b>Тема 3.1.</b> Ігрові традиції народної педагогіки	4	2			2	6	1	1				8
3.2.	<b>Тема 3.2.</b> Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації	6	2	2		2	12	2		1	1		16
3.3.	<b>Тема 3.3.</b> Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор	7	3	2		2	12	2		2			16
3.4.	<b>Тема 3.4.</b> Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових	6	2	2		2	8	3		2	1		10

	програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування												
3.5.	<b>Тема 3.5.</b> Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері	5	3	2			8	3		1		2	10
3.6.	<b>Тема 3.6.</b> Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації	4	2			2	10	4	1	2	1		12
3.7.	<b>Тема 3.7.</b> Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій	4	2	2			8	1	1				10
	<b>Разом:</b>	<b>60</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>120</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>156</b>

#### IV. Зміст навчальної дисципліни

№ з/п	4.1. Назва модулів, тем та їх зміст	К-сть годин	
		аочна денна/з	в т.ч. д/з лекцій
1.	<b><u>Модуль I. Теоретичні засади ігрової діяльності</u></b>	11/3	6/3
1.1.	<b>Тема 1.1. Гра як історико-педагогічний феномен</b> <i>Зміст теми.</i> 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 3; 4; 22; 24; 26; 27.	4/1	2/1
1.2.	<b>Тема 1.2. Проблема гри в психолого-педагогічній літературі</b>	3/1	2/1

	<p><i>Зміст теми.</i> 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. Леонтєва та ін. С. Русова про гру як важливий фактор виховання.</p> <p>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.</p> <p>Сучасна школа ігромайстерності М. Шутя.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 3-4; 19; 24-28.</p>		
1.3.	<p><b>Тема 1.3. Місце гри в системі основних видів діяльності людини</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> Ігрова діяльність як взаємодетермінована, взаємозалежна, взаємообумовлююча з іншими видами діяльності людини: навчальна, експериментування, праця, спілкування.</p> <p>Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту. Гра і навчання. Цілі гри: навчально-пізнавальні, розвивальні, розважальні.</p> <p>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.</p> <p>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”.</p> <p>Гра-експериментування. Наукові ігри для дітей і дорослих.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 3-4; 17; 24-28.</p>	4/1	2/1
2.	<p><b>Модуль 2. Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації</b></p>	13/5	8/4
2.1.	<p><b>Тема 2.1. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> Сутність понять “технологія”, “ігрові технології”. Особливості ігрових технологій. Педагогічна гра: мета, педагогічні результати, виховна спрямованість. Доцільність ігрових технологій для різних вікових категорій.</p> <p>Концептуальні основи ігрових технологій. Зміст ігрових технологій.</p> <p>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.</p> <p>Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище: ігри з</p>	3/1	2/1

	<p>предметами й без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 4; 8; 12; 16; 18; 34; 39.</p>		
2.2.	<p><b>Тема 2.2. Ігровий простір як система</b> <i>Зміст теми.</i> Поняття ігрового простору. Компоненти ігрового простору. Технологія організації ігрового поля (зала, 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 2; 24-28; 34.</p>	3/1	2/1
2.3.	<p><b>Тема 2.3. Технології ігрового спілкування</b> <i>Зміст теми.</i> Поняття і сутність ігрового спілкування. Особливості визначення типу гри (авторська, інтелектуальна, інтерактивна, спортивна тощо). Ідея і сюжет гри. Комуниканти 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 13; 21; 26; 37.</p>	2/2	2/1
2.4.	<p><b>Тема 2.4. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія</b> <i>Зміст теми.</i> 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i></p>	4/1	2/1



3.	42-45. <b>Модуль 3. Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації</b>	36/16	16/3
3.1.	<b>Тема 3.1. Ігрові традиції народної педагогіки</b> <i>Зміст теми.</i> 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 19; 20; 35; 37.	4/1	2/1
3.2.	<b>Тема 3.2. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації</b> <i>Зміст теми.</i> 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. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 4; 6; 7; 10; 37.	6/2	2/0
3.3.	<b>Тема 3.3. Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор</b> <i>Зміст теми.</i> 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.	7/2	3/0

	<p>Інтелектуальні та пізнавальні ігри для молоді. Доцільність інтелектуальних і пізнавальних ігор з дорослими.</p> <p>Ігри-головоломки: сутність, види та особливості. Усні друковані, математичні головоломки. Головоломки із предметами, механічні головоломки. Використання головоломок в інтелектуальних іграх. Ребус як гра-головоломка.</p> <p>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.</p> <p>Успішний досвід українських інтелектуальних ігор: The GAME, STEM та ін.</p> <p>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.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 10-15.</p>		
3.4.	<p><b>Тема 3.4. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> 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.</p> <p>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.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 10-15; 34; 37.</p>	6/3	2/0
3.5.	<p><b>Тема 3.5. Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвілєвій сфері</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> 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.</p> <p>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.</p> <p>Специфіка спілкування на тренінгу. Багатостороння комунікація. Зворотній зв'язок, його роль у тренінгу. Правила подачі зворотнього зв'язку на тренінгу. Характеристики зворотнього зв'язку</p>	5/3	3/0

	<p>на тренінгу.</p> <p>Рефлексія — важливий інструмент ігрового тренінгу. Особливості формулювання запитань рефлексії на тренінгу. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 12; 32; 36; 39.</p>		
3.6.	<p><b>Тема 3.6. Технології проєктування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> 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.</p> <p>Правила письмового оформлення методичного сценарію і сценарного плану ігрової програми. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 10-14; 21; 34.</p>	4/4	2/1
3.7.	<p><b>Тема 3.7. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій</b></p> <p><i>Зміст теми.</i> Ознаки ігрової культури педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності. Ігрова аудиторія. Прийоми привернення та затримування уваги аудиторії. Способи активізації аудиторії: вихідна пісня, вихідний вірші/римовані строфи, бліц-запитання і бліц-завдання, ритуальне привітання, колективна співпраця, передача предметів по залу, ритмічні та жестові ігри на увагу.</p> <p>Нестандартні ситуації в процесі гри та способи їх подолання.</p> <p>Педагогічний аналіз: сутність, мета, види, функції. Роль педагогічного аналізу в підвищенні професійної майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності. <i>Рекомендовані інформаційні джерела</i> 10-14; 25-29; 34; 38.</p>	4/1	2/1

#### 4.2. Плани семінарських, практичних, лабораторних занять Плани семінарських занять

№ з/п	Теми	К-ть годин	
		денна	заочна
1.	<p><b>Гра як історико-педагогічний феномен (за темою 1.1.)</b></p> <p>1. Поняття гри та ігрової діяльності. 2. Гра як інструмент досягнення педагогічної мети. 3. Функції гри: соціальна, розвивальна, виховна, діагностична, інформаційна, компенсаторна, орієнтаційна та ін. <i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 3; 4; 22; 24; 26; 27.</p>	2	

2.	<p><b>Проблема гри в психолого-педагогічній літературі</b> (за темою 1.2.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Природа і сутність гри у К. Гросса, Я. Корчака, І. Песталоцці та ін.</li> <li>2. Проблема гри у дослідженнях видатних психологів: Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтєва та ін.</li> <li>3. С. Русова про гру як важливий фактор виховання.</li> <li>4. 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.</li> <li>5. Сучасна школа ігромайстерності М. Шутя.</li> </ol> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 3-4; 19; 24-28.</p>	1	
3.	<p><b>Місце гри в системі основних видів діяльності людини</b> (за темою 1.3.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ігрова діяльність як взаємозалежна з іншими видами діяльності людини.</li> <li>2. Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту.</li> <li>3. Гра і навчання. Гра як інтерактивний метод навчання.</li> <li>4. Гра і праця. Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін.</li> <li>5. Гра-експериментування. Наукові ігри для дітей і дорослих.</li> </ol> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 3-4; 17; 24-28.</p>	2	
4.	<p><b>Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій</b> (за темою 2.1.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Особливості ігрових технологій.</li> <li>2. Педагогічна гра: мета, педагогічні результати, виховна спрямованість.</li> <li>3. Класифікація ігор за характером педагогічного процесу.</li> <li>4. Педагогічні ігри за характером ігрової методики.</li> <li>5. Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище.</li> </ol> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 4; 8; 12; 16; 18; 34; 39.</p>	1	
5.	<p><b>Ігровий простір як система</b> (за темою 2.2.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Компоненти ігрового простору.</li> <li>2. Технологія організації ігрового поля.</li> <li>3. Структура ігрового поля.</li> <li>4. Характеристика ігрової території.</li> <li>5. Ігрове середовище.</li> <li>6. Форми розміщення учасників ігрового процесу.</li> </ol> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела:</i> 2; 24-28; 34.</p>	1	
6.	<p><b>Технології ігрового спілкування</b> (за темою 2.3.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поняття і сутність ігрового спілкування.</li> <li>2. Особливості визначення типу гри.</li> <li>3. Ідея і сюжет гри.</li> <li>4. Комуніканти в грі.</li> <li>5. Зміст і форма як компоненти ігрового акту.</li> </ol>	1	1

	<p>6. Мотиви включення гравців у гру.</p> <p>7. Ігрові ролі. Цілі гравців у грі.</p> <p>8. Умови успішності проведення гри, правила входження в гру.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 13; 21; 26; 37.</i></p>		
7.	<p><b>Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія</b> (за темою 2.4.)</p> <p>1. Історія розвитку ідеї гейміфікації.</p> <p>2. Гейміфікація як технологія.</p> <p>3. Функції гейміфікації.</p> <p>4. Характеристика процесу гейміфікації.</p> <p>5. Елементи гейміфікованого процесу.</p> <p>6. Особливості використання ідеї гейміфікації в сфері дозвілля та рекреації.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 42-45.</i></p>	2	
8.	<p><b>Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації</b> (за темою 3.2.)</p> <p>1. Види колективно-творчих справ: організаторські; суспільно-політичні; патріотичні; пізнавальні; трудові; художньо-естетичні; спортивно-оздоровчі.</p> <p>2. Основні етапи КТД — підготовчий, колективне планування, колективна підготовка справи, проведення справи, колективний аналіз заходу, післядія.</p> <p>3. 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.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4; 6; 7; 10; 37.</i></p>		1
9.	<p><b>Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування</b> (за темою 3.4.)</p> <p>1. Види і форми спортивно-оздоровчої діяльності для різних вікових категорій учасників.</p> <p>2. Особливості проектування ігрових програм пісенного-музичного спрямування для дітей і підлітків, для молоді і дорослої аудиторії.</p> <p>3. Специфіка змістового наповнення заходів туристичної діяльності. Види і форми.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 10-15; 34; 37.</i></p>		1
10.	<p><b>Тема 3.6. Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b> (за темою 3.6.)</p> <p>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.</p> <p>Правила письмового оформлення методичного сценарію і</p>		1

сценарного плану ігрової програми. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 10-14; 21; 34.</i>		
---	--	--

### Плани практичних занять

№ з/п	Теми	К-ть годин	
		денна	заочна
1.	<b>Методика організації колективно-творчої діяльності (КТД) в сфері дозвілля і рекреації</b> (за темою 3.2.) 1. Обговорення питання “Роль КТД в організації дозвіллевой діяльності в позашкільний час, в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку”. 2. Визначення етапів КТД. 3. Складання сценарного плану КТД спортивно-оздоровчого напрямку на задану тему (робота в малих групах). 4. Складання планів підготовки КТД. 5. Презентація сценарних планів груп. 6. Рефлексія. 7. Підведення підсумків заняття.	2	1
2.	<b>Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор</b> (за темою 3.3.) 1. Робота в малих групах — визначення сутності, ігрових форм патріотичних, інтелектуальних, пізнавальних видів діяльності. 2. Фронтально — визначення структури соціального проєкту. 3. Розробка сценарних планів проєктів на задані теми (в групах). 4. Презентація сценарних планів груп. 5. Рефлексія. 6. Підведення підсумків заняття.	2	2
3.	<b>Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування</b> (за темою 3.4.) 1. В малих групах — обговорення технологічних характеристик видів діяльності на задані теми 2. Вибір методів і методик організації ігрових програм. 3. Розробка сценарних планів проєктів на задані теми (в групах). 4. Презентація сценарних планів груп. 5. Рефлексія. 6. Підведення підсумків заняття.	2	
4.	<b>Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері</b> (за темою 3.5.) 1. Фронтально — обговорення питання “Атрибути тренінгової форми роботи”. 2. Тренінгові методи.	2	1

	<p>3. Ігрові тренінгові форми.</p> <p>4. Відпрацювання технік роботи на тренінгу.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p>		
5.	<p><b>Технології проєктування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b> (за темою 3.6.)</p> <p>1. Фронтально — обговорення питання “Структура ігрової програми в сфері дозвілля”.</p> <p>2. В групах — вибір форми і теми ігрової програми, складання плану підготовки ігрової програми.</p> <p>3. Доповіді груп, обговорення.</p> <p>4. Індивідуально — розробка сценарного плану ігрової програми на задану тему.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p>		2
6.	<p><b>Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій</b> (за темою 3.7.)</p> <p>1. Фронтально — обговорення питання “Майстерність як феномен”.</p> <p>2. В групах — напрацювання критеріїв майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій.</p> <p>3. Доповіді груп, обговорення.</p> <p>4. Проведення ігор на знайомство, ігор з залом.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p>	2	

### Плани лабораторних занять

№ з/п	Теми	К-ть годин	
		денна	заочна
1.	<p><b>Ігрові традиції народної педагогіки</b> (за темою тема 3.1.)</p> <p>1. Обговорення питань:</p> <p>1.1. Народна педагогіка як феномен.</p> <p>1.2. Роль гри і житті українців в давні часи і сьогодні.</p> <p>1.3. Традиційні форми ігрової діяльності</p> <p>2. Робота в парах — дослідження традицій давніх українців по регіонам.</p> <p>3. Робота в групах — обговорення, аналіз, систематизація даних по регіонам.</p> <p>4. Підготовка звіту про роботу.</p> <p>5. Виступи з доповідями (звітами) від груп.</p> <p>6. Рефлексія.</p> <p>7. Підведення підсумків заняття.</p>	2	

2.	<p><b>Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації</b> (за темою тема 3.2.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фронтально обговорення питання “КТД в умовах позаурочної діяльності”.</li> <li>2. Робота в трійках — дослідження етапів підготовки і проведення КТД. Підготовка звіту про роботу, презентації за результатами звіту.</li> <li>3. Виступи з доповідями і презентаціями.</li> <li>6. Рефлексія.</li> <li>7. Підведення підсумків заняття.</li> </ol>	2	
3.	<p><b>Методика проєктування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор</b> (за темою тема 3.3.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фронтально методом мозкового штурму — вибір методів та ігрових форм на задану тему.</li> <li>2. Робота в групах — дослідження змістового аспекту ігор на задані теми, систематизація, обговорення, аналіз виконаної роботи.</li> <li>3. Виступи груп.</li> <li>4. Рефлексія.</li> <li>5. Підведення підсумків заняття.</li> </ol>	2	
4.	<p><b>Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування</b> (за темою тема 3.3.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Робота в малих групах — дослідження методів і форм ігрових програм на задані теми.</li> <li>2. Підготовка презентації по обраній темі.</li> <li>3. Виступи груп, показ презентацій.</li> <li>4. Рефлексія.</li> <li>5. Підведення підсумків заняття.</li> </ol>	2	
5.	<p><b>Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері</b> (за темою тема 3.5.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фронтально методом мозкового штурму — визначення специфіки тренінгової форми в дозвіллевій діяльності.</li> <li>2. Робота в парах — дослідження тренінгових ігрових технік.</li> <li>3. Робота в групах — відпрацювання технік на спілкування в групах на тренінгу.</li> <li>4. Підготовка звіту про роботу.</li> <li>5. Виступи від груп.</li> <li>6. Рефлексія.</li> <li>7. Підведення підсумків заняття.</li> </ol>		2
6.	<p><b>Технології проєктування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b> (за темою тема 3.6.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фронтальне обговорення питання “Структура ігрових програм та їх змістове наповнення”.</li> <li>2. Робота в парах — дослідження методик організації ігрових програм на задані теми.</li> <li>3. Робота в групах — обговорення, аналіз, систематизація даних</li> </ol>	2	



	по іграм різного спрямування. 4. Підготовка презентацій в групах. 5. Виступи з презентаціями від груп. 6. Рефлексія. 7. Підведення підсумків заняття.		
--	---	--	--

#### 4.3. Організація самостійної роботи студентів

№ з/п	Завдання	Форма контролю	Кількість годин	
			денна	заочна
1	Гра як історико-педагогічний феномен.	Презентація	4	4
2	Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.	Семінар	2	2
3	Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту.	Підготувати та провести на практичному занятті 5 ігор на знайомство	4	4
4	Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін.	Доповіді на семінарах, практичних заняттях	2	2
5	Педагогічний сенс ігрових технологій.	Семінар	2	2
6	Педагогічні ігри за характером ігрової методики.	Лабораторні заняття	2	2
7	Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище.	Семінар Співбесіда	4	4
8	Із джерел української народної педагогіки (прислів'їв, казок, легенд, звичаїв, обрядів) виписати 4 – 5 цікавих прикладів, які свідчать про мудрість народу щодо виховання.	Презентація на практичних заняттях	4	4
9	Ігровий простір як система.	Співбесіда	4	4

10	Навести приклади форм пізнавально-розважальних ігор.	Лабораторне заняття	4	4
11	Умови успішності проведення гри, правила входження в гру.	Семінар	4	4
12	Зробити педагогічний аналіз ігрових форм в закладі (за вибором).	Практичне заняття	4	4
13	Особливості ігрового спілкування з різновіковою аудиторією.	Усні доповідь	4	4
14	Ігрові традиції народної педагогіки.	Доповідь на семінарі	4	4
15	Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.	Доповідь на семінарі Співбесіда	4	4
16	Специфіка організації інтелектуальних та пізнавальних ігор на свіжому повітрі.	Семінар	3	3
17	Технології організації ігрових програм спортивно-оздоровчого спрямування.	Письмова робота	6	6
18	Методика організації колективно-творчої діяльності.	Семінар Співбесіда	6	6
19	Методика підготовки, організації та проведення патріотичних ігор.	Лабораторне заняття	4	4
20	Методика підготовки, організації та проведення пізнавальних ігор.	Семінар	4	4
21	Методика підготовки, організації та проведення інтелектуальних ігор.	Семінар	4	4
22	Ігровий тренінг як технологія.	Тренінг	10	18
23	Технологія проектування ігрових програм.	Практичне заняття	8	16
24	Правила техніки безпеки у процесі організації дозвілленої ігрової діяльності.	Практичне заняття	4	4
25	Теми письмових робіт:	Підготувати	10	20

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.</li> <li>2. Місце гри в системі основних видів діяльності людини.</li> <li>3. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій.</li> <li>4. Ігровий простір як система.</li> <li>5. Технології ігрового спілкування.</li> <li>6. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.</li> <li>7. Ігрові традиції народної педагогіки.</li> <li>8. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації.</li> <li>9. Методика проектування, підготовки, організації та проведення патріотичних ігор.</li> <li>10. Методика проектування, підготовки, організації та проведення інтелектуальних ігор.</li> <li>11. Методика проектування, підготовки, організації та проведення пізнавальних ігор.</li> <li>12. Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивно-оздоровчого спрямування.</li> <li>13. Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм хореографічного спрямування.</li> <li>14. Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм музичного спрямування.</li> <li>15. Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм туристичного спрямування.</li> <li>16. Особливості організації ігрових тренінгів в сфері дозвілля.</li> <li>17. Технологія проектування ігрових програм в сфері дозвілля та рекреації.</li> <li>18. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності.</li> </ol>	письмову роботу на вибір.		
26	<p>Розробити ігрову програму на задану тему</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Для дошкільного віку — “Я знаю, я можу!” - ігрова програма розважально-спортивного спрямування.</li> <li>2. Для молодших школярів — перехрестя спілкування “Книга — наш вірний друг!”</li> <li>3. Для молодших школярів — гра-вікторина “Знай свою країну!”</li> <li>4. Для підлітків 12-14 років — літературно-географічний квест “Таємниці</li> </ol>		15	25

	Києва”. 5. Для дітей 11-13 років — спортивно-оздоровча програма “Спортивна родина”. 6. Для старшокласників — музичний батл “Українське модно!” 7. Для старшокласників — квест “Здоровим бути модно!” 8. Для студентської молоді — акція милосердя “З Україною в серці” (захід патріотичного спрямування). 9. Для молоді — ток-шоу “Право на владу!” 10. Для дорослих (вік 40-50 років) — пізнавальна гра “Музичний калейдоскоп”. 11. Для дорослих (55 +) — вечір відпочинку (розважально-пізнавального спрямування). 12. Для аудиторії з обмеженими фізичними можливостями: - літературно-розважальна ігрова програма “Смачна країна” (про українські традиції харчування, улюблені страви відомих особистостей різних поколінь українців); - кіно-вікторина “Золота фільмотека”.			
	Всього годин		120	156

## V. Контроль якості знань студентів

Система оцінювання результатів успішності засвоєння знань, умінь, комунікацій, автономності та відповідальності студентів з навчальної дисципліни включає поточний, модульний та семестровий контролю якості результатів навчання. Підсумкова оцінка студента із вивчення дисципліни визначається за 100 бальною шкалою. Вона складається з сумарної оцінки рейтингу з навчальної роботи студента впродовж семестру – 60 балів і рейтингу з атестації (екзамен) – 40 балів.

### 5.1. Форми і методи поточного контролю:

- методи усного контролю: індивідуальне та фронтальне опитування, співбесіда, мозковий штурм, усна презентація виконаних завдань;
- методи письмового контролю: письмова робота, сценарії, сценарні плани, тексти доповідей, план підготовки ігрового заходу;
- методи самоконтролю: самостійне оцінювання своїх знань, самоаналіз.

Поточний контроль здійснюється упродовж семестру під час проведення лекційних, практичних і лабораторних занять і оцінюється сумою набраних балів за темами (максимальна сума – 60 балів).

При виставленні студентам балів оцінюється: відвідування навчальних занять, рівень засвоєння теоретичних знань, практичних умінь і навичок з тем, включених до змістових модулів; якість виконання практичних, лабораторних і самостійних завдань; активність на заняттях.

Під час виставлення балів студентам враховується: своєчасність та якість виконання навчальних завдань; повноту та обсяг їх виконання; самостійність виконання; творчий підхід у виконанні завдань; ініціативність у навчальній діяльності. Загальна оцінка за модуль (результати поточного контролю) визначається як сума балів за всіма темами модуля.

Розподіл балів у поточному контролі:

Модулі	Модуль 1			Модуль 2				Модуль 3							Результати поточного контролю
	T1	T2	T3	T1	T2	T3	T4	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	
Макс. к-ть балів	4	5	4	3	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	60

T1-T7 — теми змістових модулів

### 5.2. Форми і методи підсумкового контролю: письмовий екзамен.

Під час підсумкового контролю проводиться письмовий екзамен. За результатами екзамену визначається рівень і якість засвоєння навчального матеріалу студентами з дисципліни.

За результатами поточного контролю та екзамену виставляється підсумкова оцінка. Підсумкова оцінка складає 100 балів (максимальний бал). Розраховується як проста сума балів за результатами поточного контролю й іспиту.

Розподіл балів, які отримують студенти у підсумковому контролі

	Результати поточного контролю	Результати екзамену	Підсумкова оцінка
Максимальна кількість балів	60	40	100

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів у підсумковому контролі застосовуються такі методи:

- методи письмового контролю: письмовий екзамен;
- методи самоконтролю: вміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

### 5.3. Критерії оцінювання знань студентів

Критерії оцінювання рівня знань студентів застосовуються під час поточного і підсумкового контролю. Вони визначаються за 4-баловою, 100-баловою і ECTS шкалою оцінювання та наведені у таблиці.

Зміст критеріїв оцінювання	Шкала ECTS	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
Студент виявляє особливі творчі здібності, уміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію, уміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні	9-100	A	Відмінно

обдарування і нахили.			
Студент вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна.	82-89	B	Добре
Студент вміє зіставляти, узагальнювати, добре систематизувати інформацію під керівництвом викладача; загалом самостійно застосовувати її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок.	74-81	C	
Студент відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень; з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких є значна кількість суттєвих	64-73	D	Задовільно
Студент володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні.	60-63	E	
Студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу.	35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання
Студент володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів.	1-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## VI. Навчально-методична карта дисципліни (додаток А)

### VII. Основні й допоміжні інформаційні джерела для вивчення курсу

#### Основні:

1. Барановська Л. В., Яременко Н. В. Ігрове спілкування та процес формування особистості підлітка // Теоретичні питання культури освіти та виховання. – 2006. – №30. – С.12-20.
2. Белецька І. В. Вплив організованого вільного часу на становлення особистості учня /І. В. Белецька // Соціальна педагогіка: теорія та практика : науковий журнал. - 2013. - №1. - С. 27-34.
3. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский; ред. В. В. Давыдова. - М. : Педагогика-Пресс, 1999. - 420 с.
4. Газман О. С. Харитоновна Н. Е. В школу – с игрой. - М. : Просвещение, 1991. - 96 с.
5. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти : затв. постановою Кабінету Міністрів України від 23 листоп. 2011 р. № 1392 // Урядовий кур'єр : газ. Центр органів Виконав. Влади України. 2012. № 19. С. 9-16.
6. Дубровіна І. В. Проблемно-модельючі ігри у музичному навчанні молодших школярів // Мистецтво та освіта. - № 1. 2017. - С. 15-19.
7. Естетичне виховання школярів: методичні рекомендації, розробки уроків з предметів естетичного циклу, сценарії позакласних заходів. - Х. : Видавнича група «Основа», 2009. – 352с.
8. Іванова Л. А. Виховний процес у школі: тренінг з педагогічного проектування /Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання. – К. : Редакція загально-педагогічних газет, 2005. – С. 84-95.
9. Іванова Л., Кольовушко Л., Светличная Э., Цюпка М. Особенности формирования временного детского объединения в условиях событийного пространства МДЦ «Артек» Наш Артек / Автор-составитель Л. А. Иванова, кандидат педагогических наук. - Ивано-Франковск : НАИР, 2015. - С. 70-80.
10. Іванова Л. А. Педагогічне проектування процесу професійної підготовки педагогів-організаторів у Міжнародному дитячому центрі «Артек». Дис. ... канд. пед. наук № 13.00.04. – К.: Інститут вищої освіти АПН України, 2005.
11. Іванова Л. Своє майбутнє я будую вже сьогодні : ділова гра для старшокласників // Наш Артек / Автор-составитель Л. А. Иванова, кандидат педагогических наук. - Ивано-Франковск : НАИР, 2015. - С. 307-321.
12. Іванова Л. А. Виховний процес у школі. Тренінг з педагогічного проектування // Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / Упоряд. Л. Галіцина. - К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. - С. 84-96.
13. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / Упоряд. Л. Галіцина. - К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. - 128 с.
14. Кудіна Н. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : монографія. К. : КМПУ ім. Б. Д. Грінченка. - 271 с.
15. Методическая россыпь // Наш Артек / Автор-составитель Л. А. Иванова, кандидат педагогических наук. - Ивано-Франковск : НАИР, 2015. - С. 273-355.
16. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року : схвалено Указом Президента України від 25 черв. 2013 р. № 344/2013 // Практика управління дошкільним закладом. – 2013. – N 8. – С. 58–71.

17. Пермяков О. А., Власенко І. М., Лаврентьева О. О. Дидактичні ігри на уроках музики : науково-методичний посібник. - Кривий Ріг : Видавничий дім, 2009. 264 с.
18. Професії майбутнього для України: наук.-практ. розробка / Л. М. Капченко, Н. В. Савченко, Л. Й. Літвінчук, О. В. Грамма. – К. : ІПК ДСЗУ, 2017. – 47 с.
19. Толкачова Л. Ігрові технології у вихованні учнів / упоряд. : Л. Шелестова, Н. Черенко. К. : Шк. Світ, 2013. 120 с.
20. Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий: статьи по истории культуры / пер. с нидерландского и сост. Д. В. Сильвестрова. - М. : РПА, 2001. 352 с.
21. Шмаков С. А. Учимся, играя... : Метод. пособие. — М.: ЦГЛ, 2003 (ГП Владимир. книж. тип.). — 125 с.
22. Шуть Микола. Школа іграмайстерності. — К. : Вид. дім “Шкіл. світ” : Вид. Л. Галіцина, 2006. — 128 с. (Б-ка “Шкіл. Світу”).
23. Шуть Микола. Майстерність проведення гри. — К. : Вид. дім “Шкіл. світ” : 2007. — 128 с. (Б-ка “Шкіл. Світу”).
24. Яременко Н. Клуб інтелектуальних ігор. – К. : Вид. дім “Шкіл. світ”: Вид. Л. Галіцина, 2005. – 128 с.
25. Яременко Н. В. Технологія підготовки майбутніх педагогів до організації дозвілєво-ігрової діяльності учнів // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми / Зб. наук. пр. у двох частинах. – Вип. 2. – Ч. 2. – Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2002. – С. 509-514.

#### **Допоміжні:**

31. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні // Рідна школа. - 2000. - №4. С.63 –64.
32. Наш Артек / Автор-составитель Л. А. Иванова, кандидат педагогических наук. - Ивано-Франковск : НАИР, 2015. - 364 с.
33. Селевко Г. К. Игровые технологии // Школьные технологии. 2006. №4. С.23 –32.
34. Топчій Г. Ще раз про дидактичну гру// Початкова освіта. - 2004. - №37 (277). - С.14-17.
35. Яременко Н. В. Вимоги до письмового оформлення сценарію ігрової програми // Яременко Н. В., Гаврилюк В. Ю., Мальцева І. О. Організація діяльності клубів інтелектуальних ігор у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: Навч.-метод. посіб. / За заг. ред. Н. В. Яременко. – Біла Церква: КОПОПК, 2004. – С. 23-25.
36. Яременко Н. Методичні рекомендації щодо обладнання, оформлення та функціонування ігрових кімнат та ігрових майданчиків у загальноосвітньому навчальному закладі // Інформаційно-методичний збірник: Спеціалізоване педагогічне видання управління освіти і науки Київської ОДА та Київського ОПОПК. – Грудень 2005. – №12 (62). – С. 48-54.

#### **Інформаційні ресурси:**

37. Атлас професій <http://profatlas.com.ua/>
38. Веб-сайт «Вчитель вчителю, учням та батькам» / [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://teacher.at.ua/index/0-2>
39. Наукова періодика та збірники наукових праць України з питань педагогіки й психології [Електронний ресурс] // Офіційний сайт Державної науково-педагогічної бібліотеки України імені В. О. Сухомлинського. – Режим доступу : <http://www.dnpb.gov.ua/id/975>.
40. Освітній портал «ПедПреса» / [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://pedpresa.com.ua>.
45. Офіційний сайт видавництва педагогічної преси та літератури «Шкільний світ» / [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.osvitaua.com>.

**VIII. Доповнення та зміни, внесені до робочої програми в 20\_\_/20\_\_ н. р.**



## 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 модулів	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, оздоровчих, розважального, туристичного характеру.	Л12 Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері.	Л13 Технології проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації.	Л14 Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевих ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації.					

									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><i>13 балів</i></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><i>17 балів</i></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><i>30 балів</i></b></p>
Форми контролю	<p><b>Екзамен – <i>40 балів</i></b></p>		