

Рабочая программа учебной дисциплины «Практикум по формам досуга» предназначена для организации обучения студентов специальности 53.02.01 Музыкальное образование, разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 53.02.01 Музыкальное образование, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2014 № 993 (зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 26.08.2014 г. Регистрационный № 33879), является вариативной частью циклов ППСЗ.

Организация-разработчик: областное государственное профессиональное образовательное бюджетное учреждение «Биробиджанский колледж культуры и искусств»

Разработчик:

Моисеева Юлия Николаевна – преподаватель ОГПОБУ «БККИ»

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ПРАКТИКУМ ПО ФОРМАМ ДОСУГА

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины.

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью ППССЗ по специальности 53.02.01 Музыкальное образование (базовая подготовка).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина входит в вариативную часть циклов ППССЗ дисциплин и обеспечивает формирование общих и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС по специальности.

ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.
ПК 1.2.	Организовывать и проводить музыкальные занятия и музыкальный досуг в дошкольных образовательных организациях.
ПК 2.3.	Организовывать и проводить внеурочные музыкальные мероприятия в общеобразовательной организации.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

иметь практический опыт:

- планирования и составления сценариев внеурочных мероприятий;
- организации и проведения внеурочных мероприятий;

уметь:

находить и использовать методическую литературу и иные источники информации, необходимой для подготовки сценариев мероприятий;

- использовать различные методы, средства, формы организации деятельности обучающихся при проведении досуговых мероприятий, строить их с учетом возрастных особенностей обучающихся;

- анализировать подготовку и проведение досуговых мероприятий, корректировать и совершенствовать их;

знать:

- основные формы организации досуга;
- современные социально-культурные технологии, социально-культурные программы.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	60
Обязательная аудиторная учебная нагрузка	40
Самостоятельная работа студента	20
Промежуточная аттестация в форме контрольной работы, зачета	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Практикум по формам досуга

Тема 1.1. Понятие досуга. Введение. Цели и задачи курса. Понятие досуга. Досуг как неотъемлемая часть времени человека. Место досуга в структуре необходимого внеаудиторного времени.

Тема 1.2. Структура досуга. Досуг: активный–пассивный, организованный – неорганизованный, ситуативный – стабильный, индивидуально-семейный – общественный, репродуктивный – творческо-созидательный, формы активного отдыха, коммерческий досуг.

Тема 1.3. «Формы» досуга. Массовые формы досуга (карнавалы, шествия, фестивали, шоу и пр.). Количественные и качественные показатели. Специфика массовых форм, требования к организации, условия безопасности. Групповые формы досуга (концерты, развлекательные программы, дискуссионно-диалоговые формы и пр.) Особенности аудитории. Индивидуальные формы (занятия, увлечения, хобби).

Тема 1.4. «Средства» для организации досуговой деятельности. Виды досуговых средств: художественно – выразительные (живое слово, театральные, хореографические, песенно-музыкальные), изобразительные (сценография, реквизит, костюмирование, рекламная продукция и т.д.), технические (свет, звук, спец. эффекты фонограммы), материальные (бюджетные, внебюджетные), СМИ.

Тема 1.5. Общие и частные «методы» досуга (родовые, неродовые). Характеристика и анализ общих досуговых методов (информационный, эвристический, исследовательский, ценностно-ориентационный, рекреационно-гедонистический, стимулирующий, управленческий и т.д.). Специфика родовых методов (театрализация, иллюстрация, игровой метод). Особенности неродовых досуговых методов (просвещение, воспитание, метод социологических исследований).

Тема 1.6. Природа и понятие игры. Ведущие функции игрового метода. Характер и значение игры как явления культуры: игра старше культуры, игровой элемент современной культуры. Многообразие трактовки понятия «игра», «игровая деятельность». Художественный мир игры. Сущность и функциональное назначение игры (коммуникативная, компенсаторская, учебно-воспитательная, общественная). Свойства игры.

Тема 1.7. Теоретические разработки в области игровой досуговой деятельности. Исследователи игры. Игра как проявление свободы. Игра как репродукция трудовой деятельности человека, имитация различного рода деятельности. Эволюция игровой деятельности. Признаки игры. Психолого-возрастной аспект игровой деятельности человека.

Тема 1.8. Основные правила и требования, предъявляемые игре. Педагогически «правильная» игра. Основные задачи игровой деятельности как креативной части педагогической системы. Основополагающие требования, предъявляемые к игре (личностная и общественная активность, познавательность, самоутверждение и самореализация, приобретение положительного социального опыта и т.д.).

Тема 1.9. Классификация игр по внешним и внутренним признакам. Классификация по внешним признакам: по содержанию (вольные-с правилами); по форме (конкурсы, розыгрыши

и т.п); по назначению: (утилитарные-деловые); по времени проведения; по месту проведения (застольные-настольные, на эстраде, на открытой площадке); по составу и количеству участников (для участников разного возраста – по половой принадлежности, индивидуально-массовые, групповые-командные); по степени регулирования (организованные-стихийные); по наличию инвентаря (с предметами – без предметов, компьютерные-игры-автоматы) и т.п. По видам: соревнования, эстафеты, розыгрыши. Классификация по внутренним признакам: физические и психологические игры и тренинги, интеллектуально-творческие, социальные, комплексные игры.

Тема 1.10. Методика подготовки и проведения игр. «Час игры». Народные и национальные игры. Характеристика подвижных игр (особенности, назначение, основные элементы, цель игры). Разновидности подвижных игр, по содержанию. Настольные игры: изготовление, оформление, методика подготовки и проведения. Малоподвижные игры - методика организации и проведения, особенности использования реквизита в проведении малоподвижных игр. Игры в кругу друзей. Характерные особенности игр, проводимых в помещении. Игры на мгновенную реакцию. Игры, развивающие наблюдательность. Артистические игры на воображение. Упражнения для развития силы речевого голоса. Игры со словами. Каламбуры и гетерограммы. Палиндромы. Анаграммы. Цепочки слов. Логогрифы. Рифмы и буриме. Перепутаница. Перевертыши. Музыкальные игры: - понятие, особенности, методика и организация проведения. Игры - импровизации. Модель сюжетно-ролевой игры (цель, набор ролей, реквизит, костюмы, игровое действие). Материалы для сюжетно-ролевой игры. Игры - забавы и развлечения - форма погружения в мир воображения, фантазии, ролевой игры. Воображаемые ситуации.

Тема 1.11. Драматургия досугового мероприятия. Досуговое мероприятие как организованная общественная форма досуга. Понятие драматургии досугового мероприятия. Виды драматургии: театральная, клубная (эстрадная).

Тема 1.12. Композиционное построение мероприятия. Сценарий как подробная литературная разработка досугового мероприятия. Виды сценариев: компилированный, смешанный, авторский. Основные требования к написанию сценариев. Основные методы работы над сценарием. Идеино-тематический замысел сценариста: тема, идея, сверхзадача, сюжетный ход, конфликт. Технологии создания идей. Основные элементы композиции: Экспозиция, завязка, основное действие, эпизод, кульминация, развязка, финал, эпилог.

Тема 1.13. Постановка и организация досугового мероприятия. Этапы подготовки досугового мероприятия: этап планирования (создание орг. комитета, прогнозирование результатов, временные и территориальные особенности, составление плана подготовительных работ, плана действий.); сценарный (анализ творческой заявки, соцзаказа; разработка замысла, подбор художественного и документального материала, художественно-выразительных средств; написание, обсуждение и утверждение сценария);

организационный (разработка сметы, сцен планы, монтажного листа; подбор реквизита, музыкальное и техническое оформление, график репетиций, работы с исполнителями, реклама); итоговый (проведение мероприятия, подведение итогов, анализ результатов).

Тема 1.14. Технология разработки конкурсно - игровых программ. Игра как основной компонент конкурсно-игровой программы. Особенности игры как вида досуговой деятельности. Понятие и виды конкурсных программ. Алгоритм составления конкурсной программы. Методика проведения творческих конкурсов, интеллектуально-познавательных программ. Игровой сюжет. Основные требования к ведущим программы. Профессиональные качества аниматора (ведущего) конкурсно- игровой программы. Типы ведения игровых программ. Работа с командами. Подбор жюри. Критерии оценок. Поощрение.

Тема 1.15. Особенности организации и проведения сюжетно–развлекательных программ. Виды сюжетно - развлекательных программ: конкурсно-игровые, танцевально-развлекательные, их особенности и характеристики. Создание условий для культурного общения. Основные типы зрительской аудитории на театрализованной развлекательной программе. Профессиональные

качества ведущего: выдержка, чувство юмора, чувство такта, общительность, умение импровизировать.

Тема 1.16. Защита собственной модели досуговой программы. Анализ проектов с учетом методики.

2.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Содержание учебного материала	объём часов	уровень освоения	д/з	СРС
1	2	3	4	5	6
4 семестр (аудиторно – 40 ч., СРС – 20 ч.)					
1.	Введение. Цели и задачи курса. Понятие досуга. Досуг как неотъемлемая часть времени человека.	1	1		
2.	Структура досуга.«Формы» досуга. Массовые формы досуга.	1	1	работа с конспектом лекции	Определить место досуга во внерабочее время, работа с конспектом – 2 ч.
3	Особенности аудитории.	1	1	выявить досуговые предпочтения молодежи на примере студенчества колледжа	Просмотр видео архива, посещение досугового мероприятия – 1 ч.
4	Общие и частные «методы» досуга.	1	1	составить описание мероприятия содержание, его организацию	
5	Характеристика и анализ общих досуговых методов.	1	1		
6	Природа и понятие игры. Ведущие функции игрового метода.	1	1	работа с конспектом лекции	
7	Характер и значение игры как явления культуры: игра старше культуры, игровой элемент современной культуры.	1	1	работа с конспектом лекции	Изучить работы Берна Эрика «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры» - 2 ч.
8	Многообразие трактовок понятие «игра», «игровая деятельность». Художественный мир игры.	1	1		
9	Сущность и функциональное назначение игры. Свойства игры.	1	1	подобрать в творческую копилку примеры по каждому направлению	

10	Теоретические разработки в области игровой досуговой деятельности.	1	1	работа с конспектом лекции	
11	Игра как репродукция трудовой деятельности человека, имитация различного рода деятельности. Эволюция игровой деятельности.	1	1		
12	Признаки игры. Психолого-возрастной аспект игровой деятельности человека.	1	1	работа с конспектом лекции	
13	Основные задачи игровой деятельности как креативной части педагогической системы.	1	1	составить модель игровой деятельности современного человека	
14	Классификация игр по внешним и внутренним признакам.	1	2	работа с конспектом лекции	
15	Методика подготовки и проведения игр.	1	2		
16	«Часигры». Народные и национальные игры. Характеристика подвижных игр.	1	2	работа с конспектом лекции	Отработать в лабораторных условиях игровые приемы и ситуации, научиться выполнять правила, стать участником игры - 2 ч.
17	Малоподвижные игры - методика организации и проведения, особенности использования реквизита в проведении малоподвижных игр. Игры в кругу друзей.	1	2		
18	Драматургия досугового мероприятия. Досуговое мероприятие как организованная общественная форма досуга. Виды драматургии. Композиционное построение мероприятия.	1	1	работа с конспектом лекции	Сравнить и проанализировать театральную и клубную драматургию – 1 ч.
19	Сценарий как подробная литературная разработка досугового мероприятия. Виды сценариев.	1	2	разработать сюжет, сценарный ход с учетом возрастной и социальной направленности	
20	Основные требования к написанию сценариев. Основные методы работы над сценарием. Идеино-тематический замысел сценариста.	1	2		Выделить композиционные элементы русских народных сказок, определить идейно-тематическую направленность сюжетного хода, конфликта – 2 ч.
21	Основные элементы композиции. Постановка и организация досугового	1	2	работа со сценарными	

	мероприятия.			подборками	
22	Этапы подготовки досугового мероприятия. Этап планирования: составление плана подготовительных работ, плана действий.	1	2		Просмотр и анализ мероприятия с учетом методики организации и проведения – 1 ч.
23	Этап сценарный: разработка замысла, подбор художественного и документального материала, художественно-выразительных средств; написание, обсуждение и утверждение сценария.	1	2		Разработать проект конкурсной программы – 2 ч.
24	Этап организационный: разработка сметы, сцен планы, монтажного листа; подбор реквизита, музыкальное и техническое оформление, график репетиций, работы с исполнителями, реклама.	1	2	отработать способы активизации зрителей	
25	Этап итоговый: проведение мероприятия.	1	2		Провести анализ худ. массового мероприятия – 2 ч.
26	Технология разработки конкурсно–игровых программ.	1	1	работа с конспектом лекции	
27	Игра как основной компонент конкурсно-игровой программы. Особенности игры как вида досуговой деятельности.	1	1	работа с конспектом лекции	
28	Понятие и виды конкурсных программ. Алгоритм составления конкурсной программы.	1	1		
29	Методика проведения творческих конкурсов, интеллектуально-познавательных программ.	1	1	работа с конспектом лекции	
30	Игровой сюжет.	1	1		
31	Основные требования к ведущим программы. Профессиональные качества аниматора (ведущего) конкурсно-игровой программы.	1	2	работа с конспектом лекции	
32	Типы ведения игровых программ. Работа с командами.	1	2		
33	Подбор жюри. Критерии оценок. Поощрение.	1	2	разработать критерии оценок, нормативную документацию членов жюри конкурса	Подготовить документацию для конкурсной комиссии – 2ч.
34	Виды сюжетно - развлекательных программ.	1	1		
35	Создание условий для культурного общения.	1	1	работа с конспектом лекции	
36	Основные типы зрительской аудитории на театрализованной развлекательной программе.	1	1		
37	Понятие и виды конкурсных программ.	1	1	особенности	Составить сценарий

				построения конфликта в сценарии развлекательн ого представлени я (работа с конспектом).	конкурсной программы – 3 ч.
38	Особенности игры, танца как досугового элемента. Формы досуговых занятий.	1	2,3		
39	Профессиональные качества ведущего. Анализ проектов с учетом методики.	1	2,3	работа с конспектом лекции	
40	Зачет. Защита собственной модели досуговой программы.	1	3		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация учебной программы проводится в учебном кабинете для групповых теоретических занятий.

Оборудование и рабочие места учебных классов:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя.

Технические средства обучения:

- проектор, ноутбук, экран;
- флеш-носители.

3.2. Информационное обеспечение обучения.

Основные источники:

1. Афанасьев С. Сто отрядных дел / С.Афанасьев, С. Каморин. – Кострома, 2014.
2. Афанасьев С. Триста творческих конкурсов / С.Афанасьев, С. Каморин – М., 2015.
3. Афанасьев С. Технология игр и игровых программ. Детский праздник в школе, оздоровительном лагере, дома. – М.: Московское городское педагогическое общество. 2016.

Дополнительные источники:

1. Берн Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 2005г.
2. Богданов И., Виноградский И. Драматургия эстрадного представления: Учеб. пособие. – СПб., 2009.
3. Волочук С. Корпоративный праздник. – СПб., 2006.
4. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателей детского сада // Сост. А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: «Просвещение», 2013.
5. Григорьев В.М. Народные игры и традиции России. – М., 2001.
6. Жоров В.А. Советы режиссера ведущему свадебные ритуалы: Учеб. пособие. – М., 2005.
7. Зайцева О.В. На досуге: игры в школе, дома, во дворе. Популярное пособие для родителей и педагогов / О.В. Зайцева, Е.В. Карпова. – М., 2008.
8. Марков О.И. Сценарно – режиссерские основы художественно – педагогической деятельности клуба. М: Просвещение, 2008г.
9. Новаторов В.Е. Современные технологии культурно-досуговой деятельности: состояние, проблемы, перспективы развития. //Вестник Омского университета, 2009, Вып. 3. С. 109-114. Пути развития социально-культурной сферы. // Досуг. Творчество. Культура. - Омск, 1998. - С. 123-125.
10. Сценарии игровых и театрализованных представлений для детей раннего возраста: Нескучалия // Ред. Сост. О.А. Толченев. М., 2001.

Интернет – источники:

1. <http://www.allbest.ru/>
2. <http://party-games.zaoral.ru/>
3. <http://prazdniky.narod.ru/scenarii.html>
4. Prazdник.by <http://www.prazdник.by/>
5. <http://www.solnet.ee/holidays/>
6. <http://vsescenarii.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических и практических занятий, а также выполнения студентами заданий, самостоятельной работы.

Результаты обучения (усвоенные знания, освоенные умения)		Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
иметь практический опыт:		
- планирования и составления сценариев внеурочных мероприятий;		Практическая работа. Самостоятельная работа.
- организации и проведения внеурочных мероприятий;		Практическая работа. Самостоятельная работа.
уметь:		
- находить и использовать методическую литературу и иные источники информации, необходимой для подготовки сценариев мероприятий;		Самостоятельная работа. Письменная работа. Подготовка докладов.
- использовать различные методы, средства, формы организации деятельности обучающихся при проведении досуговых мероприятий, строить их с учетом возрастных особенностей обучающихся;		Самостоятельная работа.
- анализировать подготовку и проведение досуговых мероприятий, корректировать и совершенствовать их;		Письменная работа. Анализ мероприятия.
знать:		
- основные формы организации досуга;		Самостоятельная работа. Письменная работа. Подготовка докладов.
- современные социально-культурные технологии, социально-культурные программы.		Самостоятельная работа. Устная работа.
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Наблюдение, собеседование.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Наблюдение за организацией деятельности студентов, умения выбирать методы решения профессиональных задач
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Наблюдение за организацией работы в нестандартных ситуациях
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Наблюдение за умением находить и использовать в работе необходимую информацию (сценарный материал, фонограммы).
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.	Наблюдение за организацией работы, за умением применять теорию на практике, за умением студентов решать профессиональные задачи, работать в группе.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного	Наблюдение за умением планировать деятельность и желанием повышать

	развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	уровень компетенций, решать профессиональные задачи, используя современные педагогические технологии.
ОК 9.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.	Наблюдение за организацией работы, за умением применять теорию на практике.
ПК 1.2.	Организовывать и проводить музыкальные занятия и музыкальный досуг в дошкольных образовательных организациях.	Наблюдение за умением студентов ориентироваться и применять технологии.
ПК 2.3.	Организовывать и проводить внеурочные музыкальные мероприятия в общеобразовательной организации.	Наблюдение во время выполнения практических работ.