

Министерство туризма Тверской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Тверской колледж сервиса и туризма»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ «ТКСИТ»
Е.А. Кузнецова

«19» февраля 2020 г.

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА)

ШКОЛА АНИМАТОРОВ

36 часов

Тверь, 2020 год

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа дополнительного образования детей и взрослых, предпрофессиональная подготовка «Школа аниматоров» является модифицированной, базового уровня и имеет социально-педагогическую направленность.

Программа дополнительного образования детей и взрослых, предпрофессиональная подготовка «Школа аниматоров» рассчитана на обучающиеся средних общеобразовательных школ, а также взрослый контингент.

Программа будет интересна социально активным студентам колледжа, тем, кто хочет развивать свои коммуникативные и организаторские навыки, освоить базовые и продвинутые навыки организации мероприятий, получить опыт интересных дел, реализовать свои идеи на внутренних и городских площадках. Также особенно полезной будет программа для подростков, взрослого населения, которые в будущем хотят работать в сфере туризма и гостиничного дела.

У современных подростков есть потребность в совершении активных социально-значимых действий, имеющих очевидный положительный социальный эффект, приносящий ощущение собственной значимости и нужности. Подросткам важно наличие пространства для реализации собственных инициатив и социально значимых действий, важно понимание полезности этих действий для общества и для себя, конкретно. Это пространство, в котором подростки чувствуют себя психологически комфортно и имеют возможность для самовыражения и проявления творческой активности и инициативы. Пространство, которое дает возможность для совершения различных проб и развития личности. Вместе с тем, попадая в это пространство, подростки начинают ощущать себя частью сообщества, основанного на определенных ценностях, сформированного и живущего по определенным законам и правилам. И ощущение принадлежности подростка к этому сообществу также является значимым.

Деятельность в рамках этого пространства является профильной, в ее основе лежит метод проектов, реализуемый через различные формы организации игр и праздников.

Учебный план
программы дополнительного образования детей и взрослых,
предпрофессиональная подготовка
«Школа аниматоров»

Категория слушателей – обучающие средних общеобразовательных школ, а также взрослый контингент.

Срок обучения – 36 часа.

Форма обучения - очно, заочная с элементами дистанционного обучения

| № п/п | Наименование модулей (разделов, курсов) | Всего, час. | В том числе | |
|---------------------|--|---------------------------------|-------------|----------|
| | | | теория | практика |
| I | Введение. Знакомство со спецификой аниматорской деятельности | 4 | 2 | 2 |
| II | Классификация игровых программ | 2 | 1 | 1 |
| III | Игровые технологии | 14 | 6 | 8 |
| IV | Практика и мониторинг | 14 | | 14 |
| | | | | |
| Итоговая аттестация | | Создание анимационной программы | | |

1. Цель реализации программы

Цель программы: развитие у студентов социальной компетентности через реализацию их социальных инициатив и организацию игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- формирование знаний, умений, навыков по организации и техническому сопровождению игровых программ;
- изучение разных видов игровых программ;
- формирование навыка организации и проведения игротехнического процесса.

Развивающие:

- развитие лидерских, коммуникативных навыков;
- развитие креативности, творческого воображения и фантазии;
- развитие речи, памяти, мышления, внимания, восприятия.

Воспитательные:

- воспитание личностных качеств;
- воспитание умения работать в команде.

2. Формализованные результаты обучения:

Количественные – к моменту завершения курса учащийся:

- Знает, может объяснить и провести не менее 100 игровых моментов;
- Знаком не менее чем с 10 формами организации и проведения игровых программ;
- Разработал не менее 5 сценариев игровой программы;
- Подготовил и провел не менее 10 игровых точек в рамках различных программ и праздников;
- Имеет опыт организации и участия не менее чем в 2 программах в качестве одного из основных ведущих программы;
- Принял участие в разработке и модификации не менее 10 игр и конкурсов.

Качественные – к моменту завершения курса учащийся:

- Отмечает доброжелательную атмосферу в группе, располагающую к общению и получению новых знаний;
- Осознает повышение уровня своих коммуникативных навыков;
- Отмечает увеличение уровня уверенности в себе;
- Знаком со спецификой игротехнической работы;
- Знаком с набором инструментов организации группы (может привлечь к себе внимание, собрать группу, вовлечь людей в общий игровой процесс, создать ситуацию принятия своего предложения).
- Способен самостоятельно организовать игру в разновозрастных группах разного количества;
- Способен организовать коллективную разработку сценария игровой программы в команде;
- Способен адаптировать игровой материал, исходя из потребностей целевой группы;
- Попробовал себя в качестве ведущего игровой программы;
- Владеет навыками поиска и работы с информацией – способен найти новый игровой материал и проанализировать эффективность его использования в зависимости от требования ситуации.

3. Содержание программы

Учебно-тематический план
 программы дополнительного образования детей и взрослых,
 предпрофессиональная подготовка
«ШКОЛА АНИМАТОРОВ»

| № п/п | Темы занятий | Кол-во часов | | |
|-----------|--|--------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1 | Раздел 1. Введение. Знакомство со спецификой аниматорской деятельности | 4 | 2 | 2 |
| 1.1 | Кто такие аниматоры | 2 | 1 | 1 |
| 1.2 | Законы аниматорской деятельности. | | | |
| 1.3 | Сценическая культура аниматора | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Раздел 2. Классификация игровых программ | 2 | 2 | 2 |
| 2.1 | Игры на сплочение коллектива. | 2 | 2 | 2 |
| 2.2. | Виды игр для детей дошкольного возраста. | | | |
| 3. | Раздел 3 Игровые технологии | 14 | 6 | 8 |
| 3.1 | Моделирование игровой программы для детей младшего школьного возраста. | 6 | 2 | 2 |
| 3.2 | Самостоятельная работа над сценарием игровой программы. | | | 2 |
| 3.3 | Способы решения форс-мажорных ситуаций во время проведения игровой программы. | 4 | 2 | 2 |
| 3.4 | Виды игр для детей старшего школьного возраста; Интеллектуальные игры; Сюжетно- ролевые игры; Игровые тренинги | 4 | 2 | 2 |
| 4 | Раздел 4. Практика и мониторинг | 14 | | |

| | | | | |
|-----|--|---|--|---|
| 4.1 | Самостоятельная работа над сценарием игровой театрализованной программы | 2 | | 2 |
| 4.2 | Работа с текстом | 2 | | 2 |
| 4.3 | Работа над персонажами. | 2 | | 2 |
| 4.4 | Работа над реквизитом программы Работа над музыкальным оформлением программы. | 4 | | 4 |
| 4.5 | Репетиция игровых программ Итоговые игровые программы | 4 | | 4 |
| | Дифференцированный зачет | 2 | | |

4. Материально-технические условия реализации программы

Для реализации программы необходимо следующее материально-техническое оснащение:

- учебно-лабораторное оборудование «Туризм»:
 - учебный кабинет с персональными компьютерами;
 - лицензионное программное обеспечение на компьютере;
 - доступ к глобальной сети Интернет;
 - мультимедиапроектор;
- Мастерская «Туризм»;
 - кабинет с персональными компьютерами/ноутбуками;
 - мультимедиа – проектор;
 - экран;
 - акустическая система (2 колонки+усилитель+микшер);
 - радиомикрофон+стойка для микрофона.
 - электронные часы
 - IP видеокамера.

5. Учебно-методическое обеспечение программы

| № п/п | Название раздела | Форма занятий | Приемы и методы организации учебно-воспитательного | Техническое оснащение, дидактический материал | Форма подведения итогов |
|-------|------------------|---------------|--|---|-------------------------|
|-------|------------------|---------------|--|---|-------------------------|

| | | | | | |
|---|---|----------------------|---|---|-------------------------------|
| | | | процесса | | |
| 1 | Вводное занятие. Знакомство со спецификой аниматорской деятельности. | Комбинир. занятия. | Беседы. | Канцтовары, методический материал | Анкетирование |
| 2 | Игровые технологии | Комбинир. занятия | Игры, беседы. | Игровой реквизит, дидактический материал, канцтовары | Наблюдение |
| 3 | Виды и типы игр | Комбиниров. занятия. | Игры, игровые тренинги | Игровой реквизит, дидактический материал | Обсуждение |
| 4 | Классификация игровых программ. | Мастер-класс | Игровые тренинги, этюды. Практическая деятельность. | ПК, диски с видеозаписями театрализован. программ, наглядно-иллюстративный материал, игровой инвентарь. | Обсуждение |
| 5 | Практика и мониторинг | Практические занятия | Самостоятельная работа над сценарием и проведением игровой программы. | Костюмы, музыкальный центр, аудиозаписи мультимед. аппаратура, ПК. | Анкетирование тестирование |

6. Оценка качества освоения программы

Механизм оценки результатов

Формы и методы оценивания результатов могут быть следующими:

- включенное педагогическое наблюдение
- создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков

- устный анализ творческих заданий
- анализ отзывов родителей, учителей, других специалистов
- устный анализ самостоятельных работ
- беседа
- промежуточная аттестация - диагностика по параметрам (в конце полугодия)
- итоговая аттестация - диагностика по параметрам (в конце учебного года)
- мероприятие

Формы фиксации результатов:

1. аналитический отчет по итогам программы курса;
2. подборки игровых материалов – «банки» игр;
3. фото и видеоматериалы;
4. сборник сценарных идей участников курса;
5. письменные отзывы и анкеты участников по итогам курса.

7. Составители программы

Петров Константин Вячеславович, педагог дополнительного образования.