

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа дополнительного образования детей и взрослых, предпрофессиональная подготовка «Анимационные программы в гостиницах» является модифицированной, базового уровня и имеет социально-педагогическую направленность.

Программа дополнительного образования детей и взрослых, предпрофессиональная подготовка «Анимационные программы в гостиницах» рассчитана на обучающие 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
«Анимационные программы в гостиницах»

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
«Анимационные программы в гостиницах»

№ 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

Реализация программы модуля предполагает наличие:

учебных кабинетов:

- Гостиничного дела

мастерская «Администрирование отеля»

- администрирование отеля

лаборатория

- Лингафонный кабинет

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета «Гостиничного дела»:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- стойка ресепшн;
- доска классная.

Оборудование мастерской «Администрирование отеля»:

- стойка регистрации (ресепшн) включающая в себя:
- телефон;
- настенные часы;
- факс;
- копировальный аппарат;
- стеллаж для регистрационных карточек;
- стойка для хранения ключей;

- машинка для кредитных карт (имитация);
- компьютерный терминал с принтером;
- стеллаж для файлов аудиторской проверки соответствия данных о заселении и счетов;
- стеллаж для ваучеров;
- сейф;
- место хранения наличности.

Оборудование лаборатории «Лингафонный кабинет»:

- рабочее место по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- лингафонное оборудование.

Технические средства обучения:

- ноутбук (5);
- мультимедиа – проектор;
- экран;
- акустическая система (2 колонки+усилитель+микшер);
- радиомикрофон+стойка для микрофона.

5. Учебно-методическое обеспечение программы

№ п/п	Название раздела	Форма занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Техническое оснащение, дидактический материал	Форма подведения итогов
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	Мастер-класс	Игровые	ПК, диски с	Обсуждение

	игровых программ.		тренинги, этюды. Практическая деятельность.	видеозаписями театрализован. программ, наглядно-иллюстративный материал, игровой инвентарь.	
5	Практика и мониторинг	Практические занятия	Самостоятельная работа над сценарием и проведением игровой программы.	Костюмы, музыкальный центр, аудиозаписи мультимед. аппаратура, ПК.	Анкетирование тестирования

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.