

БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж»

**Методические рекомендации
по выполнению самостоятельной работы**

**по профессиональному модулю
ПМ 02. Организация досуговых мероприятий**

Специальность 44.02.03 Педагогика дополнительного образования

*Автор:
Гороховская И.В., канд. пед. наук*

Рассмотрено на заседании ПЦК
преподавателей психолого-педагогических дисциплин

Вологда

Методические рекомендации разработаны на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальностям среднего профессионального образования (далее – СПО) 44.02.03 Педагогика дополнительного образования (программа углублённой подготовки), утвержденного приказом Минобрнауки России №998 от 13 августа 2014 г.

МДК 02.01. Методика организации досуговых мероприятий

Общие требования к самостоятельным работам, результаты которых представляются в печатном виде

Текст печатается шрифтом Times New Roman, размер – 14; междустрочный интервал – 1,5; абзацный отступ – 1,27; поля: по левому краю – 3 см, правому – 1,5 см, по верхнему и нижнему краю – 2 см. Размер текста в таблицах – 12.

Ссылки на используемую литературу приводятся в квадратных скобках – проставляется номер в соответствии со списком литературы, например: [7]. Ссылки на несколько источников из списка проставляются в квадратных скобках через запятую: [7, 13, 15]. В случае цитирования указываются не только номер источника из списка литературы, но и страницы, на которых изложен используемый материал. Номер источника и номер страницы разделяются знаком «точка с запятой», например: [7; 39].

Список литературы оформляется в полном соответствии с библиографическими требованиями; составляется в строгом алфавитном порядке авторов и названий работ, которые написаны коллективом авторов.

Тема 2. Диагностика интересов и потребностей детей и их родителей в области досуговой деятельности.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 4 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

УЗ Диагностировать интересы детей и их родителей в области досуговой деятельности, мотивировать их участие в досуговых мероприятиях

Знания

ЗЗ Способы выявления интересов детей и родителей в области досуговой деятельности

Содержание задания:

Изучить с помощью диагностических методик интересы в области досуговой деятельности детей двух возрастных групп (младших школьников/подростков/старшеклассников). Письменно представить результаты диагностики, провести сравнительный анализ полученных результатов относительно возраста.

Критерии оценивания: методическая грамотность применения диагностических методик, обоснованность представленных результатов, выводов.

Рекомендации по представлению результатов опроса

1. Указать цель анкетирования, категорию респондентов, их количество;
2. описать саму анкету:
 - общее количество вопросов,
 - группы вопросов,
 - ситуацию в которой проводился опрос, рекомендации по проведению опроса и обработке данных
 - (например, есть вопросы с вариантами ответов, являющихся показателями различных уровней изучаемого явления и др.)

3. представить количественный и качественный анализ результатов анкетирования:
проанализировать ответы по каждому вопросу (группе вопросов),
указать наиболее преобладающие среди опрошенных выборы,
спрогнозировать причины появления данных позиций респондентов,
а также сделать общие выводы по итогам исследования.

При анализе ответов следует приводить обобщенные данные, а не данные по каждому испытуемому.

Данные в процентах приводятся, если респондентов более 50.

Тема 4. Игра как форма организации досуговых мероприятий.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 3 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Знания

37 Особенности игр детей разного возраста

38 План описания игры

Содержание задания:

Сделать подборку игр по категориям: младший школьный возраст, подростки, старшеклассники.

Представьте в письменном виде 15-20 игр в соответствии с планом описания игры.

Критерии оценивания: следование плану описания игры, методическая грамотность описания игры, видовое многообразие представленных игр (по решаемым задачам, возрасту/количеству участников, времени/месту проведения), соответствие игры предполагаемому возрасту участников.

План описания игры:

Название игры.

Цель (назначение) проведения (использования) игры.

Характеристика игроков: возраст; количество; соотношение мальчиков и девочек (при необходимости) и т. д.

Реквизит.

Роли (если есть).

Правила.

Варианты игры.

Источник (книга, человек, который рассказал правила или организовывал эту игру).

Рекомендуемые источники:

1. Материалы лекции по теме 4.
2. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 150 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455095>
3. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А. Е. Подобин и др.]; под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.
4. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.
5. Каменец, А. В. Основы культурно-досуговой деятельности: учебник для среднего профессионального образования / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская; под научной редакцией А. В. Каменца. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 185 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452839>

Тема 5. Конструирование конкурсно-игровых программ

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 2 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

У7 Конструировать (адаптировать) конкурсы используя различные способы

Знания

39 Понятие «конкурс», составляющие элементы конкурса, их характеристика и взаимосвязь, виды конкурсов, способы и приемы конструирования конкурса,

310 План описания конкурса

311 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий

Содержание задания

1) Составить серию конкурсов (15-20 конкурсов) с использованием различных способов и одного предмета. Предметы для конструирования конкурсов: шишки, ленты, теннисные мячики, воздушные шары, карандаши, конфеты, фантики, спичечные карандаши, спички, открытки, маски, головные уборы, бананы и др.

Критерии оценки: соответствие плану описания, требованиям: безопасность, гигиеничность, этичность, эстетичность, зрелищность, экономичность.

Составляющие конкурса:

1. Название («Царевна-несмеяна», «Кенгуру» и др.)
2. Легенда (Мы оказались в Антарктиде и повстречали пингвинов...)
3. Конкурсное задание
4. Ограничения
5. Соревновательные оценки

Вышеназванные составляющие могут быть представлены в другой последовательности, а также не все из них могут присутствовать в описании конкурса.

Например: «Наборщик». Кто быстрее составит из всех предложенных букв слово. Буквы: м, т, н, ш, с, и, а, у.

Здесь конкурсное задание – составить слово, ограничения – набор букв, соревновательная оценка – кто быстрее.

Составляющие, указанные под номерами 3 и 5 обязательны при описании!

Способы и приемы конструирования конкурса:

- «± предмет» – добавить новый предмет или убрать один из используемых в известном конкурсе;
- «± ограничение» – добавить или убрать ограничение (например, запрещается при прыжках размахивать руками, необходимо выполнять игровое задание с закрытыми глазами, не разговаривая и т.д.);
- «замещение» – в известном конкурсе заменить предмет (например, в конкурсе «кенгуру» мяч – на воздушный шарик);
- изменение предмета (например, писать карандашом, высота которого один метр),
- необычное использование предмета (например, писать шоколадкой) и др.
- «Ассоциативное соединение, взаимодействие».

Требования к конкурсам: безопасность; гигиеничность; этичность; эстетичность; зрелищность; экономичность; полнота, четкость, логичность, доступность описания.

Самостоятельная работа 2.

Время на выполнение – 4 час.

Разработка и описание авторской конкурсно-игровой программы

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

- У5 Определять цели и задачи мероприятий с учётом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива)
- У6 Планировать досуговые мероприятия; разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий
- У7 Конструировать (адаптировать) конкурсы используя различные способы
- У8 Создавать методическое описание досуговых мероприятий

Знания

- 38 План описания игры
- 39 Понятие «конкурс», составляющие элементы конкурса, их характеристика и взаимосвязь, виды конкурсов, способы и приемы конструирования конкурса,
- 310 План описания конкурса.
- 311 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий
- 312 Понятие «конкурсно-игровая программа», составляющие её элементы, их характеристика и взаимосвязь.
- 313 Технологии конструирования конкурсно-игровых программ
- 314 План описания конкурсно-игровой программы

Содержание задания

Разработать и составить описание авторской конкурсно-игровой программы.

Критерии оценки: соответствие плану описания, соответствие содержания цели программы, соответствие содержания, названия, идеи, формы, игровых атрибутов возрастным особенностям участников (анализируется программа в целом, а также отдельные игры, конкурсы, задания); соответствие объема (предполагаемого времени) возрастным особенностям участников; логичность выстроенного порядка игр, конкурсов и заданий; соответствие содержания (игр, конкурсов) требованиям к конкурсам и играм: безопасность, гигиеничность, этичность, эстетичность, зрелищность, экономичность; качество описания игр, конкурсов, заданий (полнота, ясность и др.); воплощение идеи программы в оформлении, игровых атрибутах и т.п.; качество описания реквизита (информативность, соответствие предложенным играм, конкурсам, заданиям); новизна, оригинальность идеи и формы.

План описания конкурсно-игровой программы:

1. Название.
2. Авторский коллектив; год создания, апробации.
3. Цель.
4. Участники: количество, возраст, особенности и т.д.
5. Место проведения.
6. Реквизит: что необходимо для проведения, в каком количестве.
7. Оформление.
8. Идея, игровая ситуация, игровая задача.
9. Форма организации участников: роли, индивидуальные или командные и т.д.
10. Домашнее задание участникам /если есть/.
11. Правила и форма подведения итогов. Состав жюри /если есть/.
12. Ход программы или игры (при описании конкурсов, туров и т.п. необходимо указывать соревновательные оценки).
13. Использованная литература.

Рекомендуемые источники: материалы лекции, практического занятия по теме 5.

Тема 6. Конструирование «игр по станциям»

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 4 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У5 Определять цели и задачи мероприятий с учётом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива)

У6 Планировать досуговые мероприятия; разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий

У8 Создавать методическое описание досуговых мероприятий

Знания

38 План описания игры

39 Понятие «конкурс», составляющие элементы конкурса, их характеристика и взаимосвязь, виды конкурсов, способы и приемы конструирования конкурса,

310 План описания конкурса.

311 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий

312 Понятие «конкурсно-игровая программа», составляющие её элементы, их характеристика и взаимосвязь.

313 Технологии конструирования конкурсно-игровых программ

314 План описания конкурсно-игровой программы

315 Понятие, существенные признаки, педагогический потенциал «игры по станциям» как вида конкурсно-игровой программы, составляющие элементы «игры по станциям», их характеристика и взаимосвязь

333 Способы и приёмы конструирования «игры по станциям»

Содержание задания

Разработать и составить описание «игры по станциям» согласно заданным параметрам (выполняется в микрогруппах по 2-4 человека):

Вариант 1. Возраст участников – 7-8 лет, количество участников – 28 чел., форма участия – постоянные команды.

Вариант 2. Возраст участников – 10-11 лет, количество участников – 83 чел., форма участия – постоянные команды.

Вариант 3. Возраст участников – 13-14 лет, количество участников 90 чел., форма участия – индивидуальное участие, временные команды.

Вариант 4. Возраст участников – 15-16 лет, количество участников – 83 чел., форма участия – постоянные команды.

Вариант 5. Возраст участников – 8-12 лет, количество участников – 100 чел., форма участия – индивидуальное участие, временные команды.

Критерии оценки: соответствие плану описания, соответствие содержания цели программы, соответствие содержания, названия, идеи, формы, игровых атрибутов возрастным особенностям участников (анализируется программа в целом, а также отдельные игры, конкурсы, задания); соответствие объема (предполагаемого времени) возрастным особенностям участников; логичность выстроенного порядка игр, конкурсов и заданий; соответствие содержания (игр, конкурсов) требованиям к конкурсам и играм: безопасность, гигиеничность, этичность, эстетичность, зрелищность, экономичность; качество описания координации игры, игровых станций, игр, конкурсов, заданий (полнота, ясность и др.); воплощение идеи программы в оформлении, игровых атрибутах и т.п.; качество описания реквизита (информативность, соответствие предложенным играм, конкурсам, заданиям); новизна, оригинальность идеи и формы.

Рекомендуемые источники:

1. Материалы лекции, практического занятия по теме 6.

2. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.

3. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.

Тема 7. Разработка интеллектуальных игр.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 4 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

316 Виды и требования к заданиям для интеллектуальных игр

Содержание задания

Составить серию из 20 открытых вопросов по одной из тем (по выбору студента).

Возможные варианты:

Вариант 1. География Вологодской области.

Вариант 2. Флора и фауна Вологодской области.

Вариант 3. Экономика Вологодской области.

Вариант 4. Люди, прославившие Вологодскую область.

Вариант 5. Достопримечательности Вологодчины.

Критерии оценивания: соответствие требованиям к такого вида интеллектуальным заданиям (к содержанию, формулировке), лексическая грамотность.

Рекомендуемые источники: энциклопедии, научная литература.

Примеры вопросов открытого типа

Вопросы и задания, предъявляемые игрокам, могут быть на эрудицию и логику, а также требовать и того и другого.

- вопросы на эрудицию:

Пример:

При какой температуре в градусах Цельсия вода начинает превращаться в лед? (0°C.)

- вопросы на эрудицию и логику – с подсказкой, заключенной в формулировке. (Вопросы игры «Что? Где? Когда?» или «Своя игра».)

Пример:

Мы делаем это автоматически, не задумываясь; хирурги пользуются методом Фарбрингера или Спасокукоцкого-Кочергина. О чем идет речь? (Мытье рук.)

- вопросы на нестандартность, оригинальность мышления:

Примеры:

У какой птицы в названии 40 букв «а»? (Сорока.)

Где вода стоит столбом? (В стакане.)

Когда руки бывают местоимениями (Когда они вы-мы-ты.)

Требования к составлению вопросов и заданий к интеллектуальным играм и викторинам

1. Вопрос д.б. логичным, четким, доступным, соответствовать возрасту игроков.
2. Если участвуют две или несколько команд, задания должны предлагаться равнозначные по сложности.
3. Если вопрос с вариантами ответов, каждый ответ должен в той или иной мере подходить к правильному ответу (если три варианта ответа). Если 5 вариантов ответа, то 1 может быть шуточным или явно не подходящим к ответу.
4. Достоверность, истинность ответа и вопроса.

Примеры:

Первое - нота, второе - часть тела, а целое - рыба.

Ответ: минога. (но минога не рыба).

Назовите новогоднее дерево.

Ответ – ель. (Ёлка – неправильный ответ).

5. Корректная формулировка вопроса.

Например, предполагается однозначность ответа, а вопрос звучит:

«Назовите полотно, используемое для утепления одежды».

Ответы: ватин, синтепон...

При корректировке вопроса м.б. указать, количество букв или специфический признак, или изменить соревновательную оценку: кто больше назовет.

6. Если необходимо угадать слово, то искомое существительное должно быть в именительном падеже, ед. числе, глагол - в неопределенной форме, прилагательное - в именительном падеже, мужском роде, единственном числе.

При этом если угадываемое слово – часть пословицы, известной фразы, стихотворения и т.п., и задание предполагает вставить пропущенное слово, закончить афоризм и т.п., то ответ должен приниматься в том виде (форме слова, падеже и т.д.), в котором используется и во фразе.

«... все возрасты покорны». Ответ: любви.

Но «То, чему покорны все возрасты». Ответ: любовь.

Самостоятельная работа 2.

Время на выполнение – 4 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

З16 Виды и требования к заданиям для интеллектуальных игр

Содержание задания

Составить серию из 10 закрытых вопросов (с вариантами ответа) по определённой теме (тема по выбору студентов).

Критерии оценивания: соответствие требованиям к такого вида интеллектуальным заданиям (к содержанию, формулировке), лексическая грамотность.

Рекомендуемые источники: энциклопедии, научная литература.

Примеры вопросов закрытого типа (с вариантами ответа).

Вопросы закрытого типа используются в следующих случаях:

- слишком большая сфера (интервал) возможных ответов

Примеры:

Сколько «холодовых» рецепторов содержит кожа человека?

1.около 2,5 тысяч

2.около 25 тысяч

3.около 250 тысяч

В Таиланде и Малайзии есть школы для обезьян. Чему в них учат?

1. Собирать кокосы.

2. Пасти домашних животных.

3. Отгонять крокодилов от лодки.

4. Выступать в цирке.

5. Правилам поведения.

- чтобы сузить возможные варианты ответа:

Пример: Птица, птенцы у которой появляются зимой?

1. синица,

2. снегирь,

3. клест.

4. воробей.

(У пингвинов, куропаток и др.??? **может** ??? также появляются зимой.)

- осмысленность понимания (сформированность понятия, знание специфических особенностей)

Пример: Снежно-ледниковые образования являются составной частью:

1. атмосферы Земли,
2. гидросферы Земли,
3. литосферы Земли.

- высокая сложность вопроса или вопрос используется не для повторения знаний, а для изучения нового, расширения кругозора и т.п.

Пример: Назовите страну, в которой зародилась почтовая служба:

1. Австрия.
2. Чехия.
3. Польша.
4. Франция.
5. Россия

Самостоятельная работа 3.

Время на выполнение – 2 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

316 Виды и требования к заданиям для интеллектуальных игр

Содержание задания

Составить 2 вопроса с подсказками

Критерии оценивания: соответствие требованиям к такого вида интеллектуальным заданиям (к содержанию, формулировке), лексическая грамотность.

Рекомендуемые источники: энциклопедии, научная литература.

Виды и примеры вопросов с подсказкам

1) команда дает письменные ответы на каждый вопрос; количество совпадений = количество баллов:

Пример:

Советский разведчик Рудольф Абель любил назначать своим агентам встречи в месте, где любой человек разглядывающий людей бросался в глаза. Что это за место?

- 1: впервые в России такое место появилось в 1864 г. в Москве.
- 2: подобные места в Древнем Китае назывались «Сады знаний».
- 3: только в этих местах можно встретить лошадь Пржевальского.
- 4: людей, которые могут заставить животных размножаться в этих местах награждают.

(Зоопарк.)

2) объявляется тема вопроса, но ответить можно только 1 раз (можно пропустить право ответа); при этом, если команда отвечает на первый вопрос-подсказку – получает максимум баллов (=количество подсказок), использование (в том числе пропуск) каждой подсказки уменьшает количество баллов на 1:

Пример:

Тема «Женское имя». (Маргарита.)

1. Оно переводится как «жемчужная».
2. Для образования уменьшительной формы от этого имени во французском языке берется его первая часть, а в русском – вторая.

3. Героиня с таким именем присутствует в двух произведениях, связанных с нечистой силой.
4. Оно дало название цветку.
5. Это имя не связано с маргарином.

Самостоятельная работа 4.

Время на выполнение – 3 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

З16 Виды и требования к заданиям для интеллектуальных игр

Содержание задания

Подобрать интеллектуальные задания различного вида (минимум 10 заданий по каждому виду): «перевертыши», «верю – не верю», ребус, загадка, шарада, логогриф, анаграмма, метаграмма. Представить в печатном виде.

Критерии оценивания: соответствие требованиям к такого вида интеллектуальным заданиям (к содержанию, формулировке), лексическая грамотность.

Примеры и описание интеллектуальных заданий

Перевертыши (песни, пословицы, названия литературных и художественных произведений и др.)

Вчера умерла белая крыса (Жил да был черный кот за углом.)

Кошка – враг обезьяны. (Собака – друг человека.)

Верю - не верю

Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, кладет ему хобот в рот. (Да.)

Мойву эскимосы Гренландии сушат и едят вместо хлеба (Да.)

Больше всего репы выращивают в России (Нет, в Америке.)

Ребусы - рисованные загадки.

В ребусах каждый изображенный предмет обычно очень далек от того, что имел в виду шифровальщик; масштабность не соблюдается поэтому «кошка» может быть. крупнее «льва».

Названия всех предметов, изображенных в ребусе, читаются (шифруются) только в именительном падеже (исключение – если загадана фраза).

Знаки препинания не показываются, при расшифровке расставляются по смыслу (вопросительный знак обычно ставится там, где он необходим).

Ребусная запятая - знак исключения крайней буквы от названия рисунка (первой, если запятая стоит перед рисунком, последней - если после рисунка). Количество запятых указывает сколько букв надо отнять. Ребусная запятая своим хвостиком д.б. обращена в сторону от рисунка, который она дополняет.

Если изображенный предмет необходимо читать наоборот, т.е. справа налево, то либо предмет, либо запятые относящиеся к нему изображаются “вверх ногами”.

Если *буква зачеркнута*, то она при отгадывании во внимание не принимается, не читается. Если вместо зачеркнутой буквы стоит другая, данное слово читается с вновь написанной буквой. *Зачеркнутая цифра* над рисунком или около него означает, что в данном слове такую по счету букву не читать.....

Ю		Ю
Ю	Ю	Ю
Ю	Ю	Ю
Ю		Ю

В
АЛ

Загадки

Слово, определяющее предмет или явление, которое нужно отгадать, никаким изменением не подвергается. Его можно с чем-то сравнить, можно приводить различные признаки, облегчающие отгадывание, но само слово, его смысл, его значение должны оставаться неизменными. Загадка дает в скрытой форме ряд признаков предмета, служащих ориентиром для его отгадывания.

В лесу вырезана,

Гладко вытесана.

Поет, заливаясь.

Как называется?

(Дудочка.)

Что не сеяно родится.

(Трава.)

Шарада - загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово (например, “пар-ад”, “воз-дух”).

Если слово невозможно составить из законченных самостоятельных слов, то в шараде указывают, что к такой-то части, слогу нужно прибавить букву, отнять ее или заменить другой. Обычно шарады загадываются в стихотворной форме, но если, это сделать сложно, то можно описать в повествовательной форме смысл и значение каждой части, а в конце указать общее значение задуманного слова.

Слог первый в числах поищите,

Первое - танцевальный вечер.

В нем букву слева замените,

Второе - отечественный автомобиль.

Второй - военное сражение,

Целое – жанр поэзии.

Все - моря сильное волнение.

Баллада

Прибой

Логогрифы: одна буква отнимается, или наоборот прибавляется новая (пилот – плот).

Задание – найдите целое слово:

1) целое – емкость для хранения и транспортировки товаров. Без буквы – род длиннохвостых попугаев (тара);

2) целое – линия ровно расположенных одноразовых предметов. Без буквы – отравляющее вещество (ряд).

Анаграммы - слова, в которых от перестановки букв или слогов образуется другое слово, имеющее иной смысл, называются анаграммами.

Эти загадки могут быть представлены в стихотворной и иной форме.

Меня найдешь на корабле,

Я - слово, издавна знакомое.

Но буквы переставь во мне -

И ты получишь насекомое.

(Корма – Комар.)

Составьте из уже имеющихся слов

путем перестановки букв новые слова

(например МАРШ – ШРАМ).

Актер (терка), лодка (оклад),

краска (каркас), кольцо (цоколь).

Анаграмма как вид задания может представлять собой не только существующее слово, но и последовательность букв, переставляя которые, получается определенное слово (все предложенные буквы должны быть использованы).

Решите анаграммы и исключите лишнее слово:

1)

АТСЕН

ТИВОНКР (Вторник.)

РАКЫШ

КООН

2) Трба (брат), кпиракс (скрипка), трсаес (сестра), нквчуа (внучка).

Метаграммы - загадки, в которых зашифрованные слова состоят из одного и того же количества букв. Разгадав одно из слов метаграммы, нужно заменить в нем одну или несколько букв так, чтобы получилось новое слово по смыслу загадки.

Меня ты не напрасно ценишь -
Тебя насытить я могу.
Но если “у” на “е” ты сменишь,
Я по деревьям побегу.
(Булка – Белка.)

Цепочки метаграмм (Льюис Кэрролл)

Необходимо составить цепочку метаграмм на заданное число замен:

МИР - САД - 12 замен.

Можно использовать только действительно существующие слова на том языке, на котором играешь, каждый раз можно изменять только одну букву, дважды повторять слово нельзя (если определено число замен). Можно число замен не обговаривать, а сравнить, у кого цепочка получится короче.

Самостоятельная работа 5.

Время на выполнение – 4 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

У5 Определять цели и задачи мероприятий с учётом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива)

У6 Планировать досуговые мероприятия; разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий

У8 Создавать методическое описание досуговых мероприятий

Знания

З11 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий

З14 План описания конкурсно-игровой программы

З16 Виды и требования к заданиям для интеллектуальных игр

З17 Понятие, существенные признаки, педагогический потенциал интеллектуальных игр, формы организации интеллектуальных игр

З18 Способы и приёмы разработки интеллектуальных игр

Содержание задания

Разработать и представить описание интеллектуальной игры.

Критерии оценивания: соответствие плану описания, соответствие содержания цели программы, соответствие содержания, названия, идеи, формы, интеллектуальных заданий, игровых атрибутов возрастным особенностям участников (анализируется программа в целом, а также отдельные игры, конкурсы, задания); соответствие объема (предполагаемого времени) возрастным особенностям участников; логичность выстроенного порядка игр, конкурсов и заданий; соответствие содержания (игр, конкурсов, интеллектуальных заданий) требованиям; качество описания игр, конкурсов, интеллектуальных заданий (полнота описания, качество формулировки, наличие ответов и т.п.); воплощение идеи программы в оформлении, игровых атрибутах и т.п.; качество описания реквизита (информативность, соответствие предложенным играм, конкурсам, заданиям); новизна, оригинальность идеи и формы.

Рекомендуемые источники:

1. Материалы лекции, практического занятия по теме 7..

2. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.
3. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.

Тема 8. Методика организации досуговых мероприятий

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 6 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

323 Способы и приемы ведения досуговых мероприятия

Содержание задания

Провести анализ содержания и приемов ведения 5-ти телевизионных игр (конкурсно-игровых программ). Результаты представить в таблице:

Название игры, телеканал	Краткое описание игры (правила, ход, содержание)	Работа ведущего (стиль, приёмы ведения, костюм и т.д.)	Варианты адаптации телевизионной версии игры в «реальную»

Критерии оценивания: достоверность и содержательность информации, адекватность и целесообразность предложенных вариантов адаптации игры.

Самостоятельная работа 2.

Время на выполнение – 6 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У2 Использовать информационно-коммуникационные технологии и технические средства обучения при организации досуговых мероприятий

Знания

325 Возможности и правила использования информационно-коммуникационных технологий и технических средств обучения при организации досуговых мероприятий

Содержание задания

Создание мультимедийной презентации к одному из авторских досуговых мероприятий (по выбору студентов)

Критерии оценивания: соответствие требованиям к мультимедийной презентации, целесообразность визуализации (аудиализации) объектов.

Рекомендации по созданию мультимедийной презентации.

Мультимедийная презентация - это программа, которая может содержать текстовые материалы, фотографии, рисунки, слайд-шоу, звуковое оформление и дикторское сопровождение, видеофрагменты и анимацию.

Основные рекомендации и требования к мультимедийной презентации:

1. Соблюдение единого стиля оформления.
2. Все слайды презентации должны быть выполнены в программе Microsoft Power Point любой версии в едином стиле.
3. Размер файла должен быть не более 2Мб, количество слайдов 15-20 шт.
4. Должны быть титульный, информационный и закрепляющий слайды.

Титульный слайд должен отражать тему презентации и кто ее выполнил (фамилия, имя, группа, название колледжа). На закрепляющем слайде указывается, источники информации и иллюстративного материала (автор, год издания, и т.д.). В титульном и завершающем слайде использование анимационных объектов не допускается.

5. Формат презентации.

Параметры страницы:

- Размер слайдов - экран;
- Ориентация - альбомная;
- Ширина - 24 см.;
- Высота - 18см.;
- Нумерация слайдов с «1».

6. Формат выдачи слайдов - «Презентация на экране».

7. Оформление слайдов:

Шрифты для использования: Times New Roman, Arial, Arial Narrow. Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации

Написание: нормальный, курсив, полужирный;

Цвет и размер шрифта должен быть подобран так, чтобы все надписи четко читались на выбранном поле слайда.

8. Не следует заполнять один слайд большим объемом информации.

9. Рекомендуется использовать короткие слова и предложения.

10. Наиболее важная информация должна находиться в центре экрана.

11. Требования к информации: достоверность, полнота, использование современных источников информации, достаточность.

12. Требования к тексту: научность, логичность, доступность, однозначность, лаконичность, законченность; отсутствие грамматических и других ошибок.

13. На одном слайде рекомендуется использовать не более 3 цветов: один для фона, другой для заголовка, третий для текста.

14. Для фона следует использовать более холодные оттенки (синий, зеленый).

15. В мультимедийной презентации необходимо подобрать такое соотношение: фон - цвет шрифта, которое не утомляет глаза и позволяет легко читать текст.

16. Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде в разумных пределах (анимация не должна отвлекать внимание от содержания информации).

Рекомендуется использовать эффекты анимации в середине слайда и при изменении слайда.

Анимация объектов должна проходить автоматически. Анимация объектов «по щелчку» не рекомендуется.

17. Табличная информация вставляется в материал, как таблица текстового процессора MS Word или табличного процессора MS Excel.

Не следует использовать таблицы с большим количеством данных.

18. Диаграммы готовятся с использованием мастера диаграмм табличного процессора MS Excel.

19. Надписи к иллюстрированному материалу должны способствовать правильному восприятию предлагаемого материала.

20. Для файла мультимедийной презентации необходимо предоставить имя, он должен иметь расширение ppt. Например: Петренко-petrenko.ppt.

21. Рекомендуется добавлять в мультимедийную презентацию звуковые фрагменты, мультипликацию, фрагменты фильмов для обеспечения эмоционального воздействия.

Типичные ошибки в презентациях:

- Слайд содержит объем информации слишком велик для восприятия.
- Излишнее использование анимации (занимает много времени, мешает логике восприятия содержания, чрезмерное количество анимационных объектов);

- Презентация дублирует картинную наглядность, не имеет никакой ценности для активизации активности.
- Отсутствуют источники информации: литература, интернет-сайты.

Самостоятельная работа 3.

Время на выполнение – 2 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У10 Осуществлять самоанализ, самоконтроль при проведении мероприятий, при необходимости принимать решения по коррекции их хода

Знания

311 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий

319 Особенности организации и проведения массовых досуговых мероприятий

320 Методы и приёмы активизации познавательной и творческой деятельности детей, организации и стимулирования общения в процессе подготовки и проведения мероприятий

321 Способы мотивации обучающихся и их родителей к участию в досуговых мероприятиях.

323 Способы и приемы ведения досуговых мероприятия

325 Возможности и правила использования информационно-коммуникационных технологий и технических средств обучения при организации досуговых мероприятий

Содержание задания:

Представить письменный самоанализ проведенной конкурсно-игровой программы (интеллектуальной игры, «игры по станциям»).

План

- 1) Фамилия имя, студента, проводившего досуговое мероприятие
- 2) Количество, возраст участников
- 3) Название, вид досугового мероприятия
- 4) Анализ реализации этапов проведения.
- 5) Обобщающий вывод

Критерии оценивания: соответствие плану, установление причинно-следственных связей между элементами явлений, содержательность выводов о причинах, успехах и неудач, обоснованность самооценки.

Тема 9. Сущность и методика организации диалоговых форм досуговых мероприятий.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 1 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

326 Сущность, виды и методика организации диалоговых форм досуговых мероприятий

Содержание задания

Сделать подборку афоризмов, которые могут служить темой дискуссии (не менее 10-ти). Указать источники.

Критерии оценивания: дискуссионность представленных афоризмов.

Литература:

1. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и

- доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 150 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455095>
2. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А. Е. Подобин и др.]; под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.
3. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.
4. Каменец, А. В. Основы культурно-досуговой деятельности: учебник для среднего профессионального образования / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская; под научной редакцией А. В. Каменца. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 185 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452839>
5. Мудрые мысли на все времена: Антология афоризма Древнего мира / сост. А.П.Кондрашов. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2008.
6. Коллекция афоризмов и цитат: сборник афоризмов, цитат, крылатых выражений. — Режим доступа: <http://afopism.ru/>

Тема 10. Методика организации коллективного творческого дела.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 2 час.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий

Знания

320 Методы и приёмы активизации познавательной и творческой деятельности детей, организации и стимулирования общения в процессе подготовки и проведения мероприятий

321 Способы мотивации обучающихся и их родителей к участию в досуговых мероприятиях

322 Способы выявления, развития и поддержки творческих способностей детей

3 27 Методика организации коллективного творческого дела

Содержание задания: Заполнить таблицу:

Методика организации коллективного творческого дела

Этапы КТД	Организаторские задачи	Позиция и действия организатора	Приемы КТД

Критерии оценивания: полнота и содержательность информации.

Рекомендуемые источники:

1. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 150 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455095>
2. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А. Е. Подобин и др.]; под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.
3. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.

4. Каменец, А. В. Основы культурно-досуговой деятельности: учебник для среднего профессионального образования / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская; под научной редакцией А. В. Каменца. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 185 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452839>
Дополнительно можно использовать

1. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И. П. Иванов. — М.: Педагогика, 1989. — 208 с.
2. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И. П. Иванов. — Новосибирск: СибАГС, 2003. — 256 с.
3. Коджаспирова Г.М. Педагогика: учеб. для студ. образоват. учреждений сред. проф. образования / Г.М. Коджаспирова. — М.: ВЛАДОС, 2003. — С. 295-296.
4. Рожков М.И. Теория и методика воспитания: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. — М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2004. — С. 250-255.

Тема 11. Мотивация и организация участия родителей обучающихся в досуговых мероприятиях.

Самостоятельная работа 1.

Время на выполнение – 6 час.

Разработка сценария совместного мероприятия обучающихся и родителей.

Умения и знания, сформированность которых проверяется

Умения

- У1 Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимой для подготовки и проведения различных мероприятий
- У3 Диагностировать интересы детей и их родителей в области досуговой деятельности, мотивировать их участие в досуговых мероприятиях
- У5 Определять цели и задачи мероприятий с учётом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива)
- У8 Создавать методическое описание досуговых мероприятий
- У7 Конструировать (адаптировать) конкурсы используя различные способы
- У6 Планировать досуговые мероприятия; разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий

Знания

- 33 Способы выявления интересов детей и родителей в области досуговой деятельности
- 34 Понятия, классификации основных форм проведения досуговых мероприятий
- 37 Особенности игр детей разного возраста
- 38 План описания игры
- 311 Педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий
- 312 Понятие «конкурсно-игровая программа», составляющие её элементы, их характеристика и взаимосвязь.
- 313 Технологии конструирования конкурсно-игровых программ
- 314 План описания конкурсно-игровой программы
- 39 Понятие «конкурс», составляющие элементы конкурса, их характеристика и взаимосвязь, виды конкурсов, способы и приемы конструирования конкурса,
- 310 План описания конкурса.
- 21 Способы мотивации обучающихся и их родителей (лиц, их заменяющих) к участию в досуговых мероприятиях.
- 328: Специфика и особенности организации совместных досуговых мероприятий родителей и обучающихся.

Содержание задания

Разработка сценария совместного мероприятия (конкурсно-игровой программы) для обучающихся и родителей.

Критерии оценивания: соответствие плану описания, соответствие содержания цели

программы, соответствие содержания, названия, идеи, формы, игровых атрибутов возрастным особенностям участников (анализируется программа в целом, а также отдельные игры, конкурсы, задания); соответствие объема (предполагаемого времени) возрастным особенностям участников; логичность выстроенного порядка игр, конкурсов и заданий; соответствие содержания (игр, конкурсов) требованиям к конкурсам и играм: безопасность, гигиеничность, этичность, эстетичность, зрелищность, экономичность; качество описания игр, конкурсов, заданий (полнота, ясность и др.); воплощение идеи программы в оформлении, игровых атрибутах и т.п.; качество описания реквизита (информативность, соответствие предложенным играм, конкурсам, заданиям); новизна, оригинальность идеи и формы.

Рекомендуемые источники:

1. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 150 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455095>
2. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А. Е. Подобин и др.]; под ред. Б. В. Куприянова. — Москва: Академия, 2014. — 288 с.
3. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева. — Москва: Академия, 2014. — 192 с.
4. Каменец, А. В. Основы культурно-досуговой деятельности: учебник для среднего профессионального образования / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская; под научной редакцией А. В. Каменца. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 185 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452839>