

**Частная образовательная организация  
высшего образования  
«СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»  
(ЧОО ВО СПИ)**

**КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ**



**УТВЕРЖДАЮ:**

**проректор**

**ЧОО ВО СПИ**

**А.Д. Давудов**

**2016 г.**

**АННОТАЦИЯ**

к рабочей программе

дисциплины «**Технологии организации досуговой деятельности**»

индекс по ФГОС ВО (учебному плану) – **Б1.В.ДВ.11.1**

Направление подготовки

**44.03.01 Педагогическое образование,**

профиль:

**«Начальное образование»**

**Дербент 2016**

## **Цели и задачи дисциплины:**

### **Цель курса:**

обеспечение возможностей для самообразования и самовоспитания студентов через самостоятельный и ответственный выбор ими различных видов и форм досуговой деятельности детей и подростков.

### **Задачи курса:**

помочь студентам активно включиться в различные сферы досугового общения через сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности, углублять и разнообразить содержательный аспект досуговой деятельности, предоставят возможность проверки своих творческих, лидерских и организаторских способностей, помогут сформировать способы практической реализации игровых проектов и программ для детей и подростков.

**Область профессиональной деятельности** выпускников, освоивших программу бакалавриата, включает образование, социальную сферу, культуру.

**Объектами профессиональной деятельности** выпускников, освоивших программу бакалавриата, являются обучение, воспитание, развитие, просвещение, образовательные системы.

**Виды профессиональной деятельности**, к которым готовятся выпускники, освоившие программу бакалавриата:

- педагогическая;
- проектная;
- исследовательская;
- культурно-просветительская.

### **Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы:**

Дисциплина «Технологии организации досуговой деятельности» относится к вариативной части дисциплин по выбору блока 1 дисциплины (модули) программы бакалавриата по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование». Дисциплина реализуется на кафедре Педагогики и психологии.

### **Требования к результатам освоения дисциплины**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различия (ОК-5);
- готовностью к психолого-педагогическому сопровождению учебно-воспитательного процесса (ОПК-3);

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

#### **знать:**

- методологические основы организации досуговой деятельности детей и подростков;
- психолого-педагогический потенциал игры как элемента досуговой структуры, современные подходы к ее изучению и реализации;

- значение игры для психического развития и формирования личности ребенка, а также модели игр, развивающие психические качества детей и подростков;
- современные основополагающие концепции социализации детей и подростков и их развитие; социально-ориентированные модели досуговой деятельности;
- назначение и принципиальные особенности игрового взаимодействия для развития и социального становления детей и подростков, структурно-функциональные основы программирования процесса игрового взаимодействия (ИВ);
- научно-методические подходы к использованию современных игровых проектов и программ в педагогике досуга детей и подростков.

#### **уметь:**

- ориентироваться в системе психолого-педагогических основ организации досуговой деятельности детей и подростков, современных игровых досуговых технологиях;
- анализировать современные игровые формы, проекты и программы для детей и подростков, используя подходы и средства, отвечающие потребностям детей, адекватных новым условиям жизни;
- определять цели, задачи, методы, формы и средства педагогики досуга в работе с детьми и подростками;
- выявлять и развивать личностный и творческий потенциал детей и подростков в досуге;
- овладевать инструментарием педагогической диагностики, умением прогнозировать развитие личности ребенка в конкретной деятельности, досуговой среде;
- создавать условия для самореализации и самообразования, социального самоопределения участников досуговой деятельности;
- проводить игровое моделирование с учетом психо-педагогических и возрастных особенностей детей и подростков;
- осуществлять структурно-функциональное программирование процесса игрового взаимодействия детей и подростков, связанных с жизнедеятельностью детских объединений (клубов), а также особенностями их социального становления;
- применять специфические игровые средства взаимодействия: создание ситуации успеха для каждого; конкурсы, сочетающие коллективный и личный результат; ролевые, деловые, социально-ориентированные игры; совместная постановка и решение проблем; занимательные формы работы «кто лучше?», «кто быстрее?» в сочетании с общими педагогическими средствами (наглядность, ТСО, схемы, карточки, задание по свободному выбору) и пр.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

1. Досуг детей и подростков как социально-педагогическая проблема.
2. Понятийно-терминологическое занятие как средство развития умений осваивать теоретическую информацию по организации досуговой деятельности детей и подростков.
3. Психолого-педагогический потенциал детской игры как элемента досуговой структуры: ретроспектива и современный подход.

4. Игровая досуговая деятельность детей и подростков: находки и проблемы.
5. 3. Значение игры для психического развития и формирования личности детей и подростков..
6. 4. Организация досуговой деятельности и социальное становление личности ребенка.
7. Досуговая деятельность детей и подростков – «арифметика социальных отношений».
8. 5.Игровое взаимодействие – содержательный аспект детской досуговой деятельности.
9. 6. Концептуальные основы игровых досуговых технологий детей и подростков.
10. Игровые досуговые технологии детей и подростков и их возможности.
11. Интеллектуально-творческие формы работы по организации детского досуга.
12. Педагогические технологии эколого-краеведческой работы с детьми и подростками во внеурочное время.
13. Педагогические технологии активного досугового отдыха детей и подростков.

**Общая трудоемкость дисциплины:** 3 зачетные единицы 108 часов.

