



Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

Факультет фізичної культури та здоров'я людини

Кафедра теорії та методики фізичного виховання і спорту

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

ОСНОВИ АНІМАЦІЙНОЇ РОБОТИ

(дисципліна вибіркова)

Освітньо-професійна програма

Спеціальність

Галузь знань

Рівень вищої освіти бакалавр

Факультет фізичної культури та здоров'я людини

Мова навчання українська

Розробники: Цибанюк Олександра Олександрівна – доцент кафедри теорії і методики фізичного виховання і спорту, кандидат педагогічних наук, доцент

Профайл викладача http://fks.chnu.edu.ua/?page_id=9

Контактний тел. +38(050) 670 0642 (Viber)

E-mail: o.tsibanyuk@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle

Консультації

Очні консультації: четвер 16.00-17.00 кафедра теорії та методики фізичного виховання і спорту ЧНУ (вул. Небесної Сотні 4-Д)
Онлайн-консультації: за попередньою домовленістю.

1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).

«Основи анімаційної роботи» вивчає особливості планування, специфіку ідеї, аспекти організації ігрового простору, методику організації ігрового простору, а також методику організації аудиторії та ефективності роботи анімаційної команди.

Дисципліна «Основи анімаційної роботи» є вибірковою компонентою освітньої програми підготовки бакалавра, вона допомагає майбутнім фахівцям краще пізнати свою професію, підвищити загальний рівень культури, безпосередньо готує їх до практичної діяльності.

2. Мета навчальної дисципліни: є опанування здобувачами вищої освіти знаннями щодо теоретичних засад та практичних аспектів анімаційної роботи; соціально-культурної анімації як виду дозвілля; принципи організації гри; перемоги як професійної проблеми; труднощі в організації гри, нестандартні ситуації та шляхи їх подолання; вміннями та професійно-педагогічними навичками використання отриманих знань, необхідними для майбутньої професійної діяльності.

3. Пререквізити. Для підвищення ефективності курсу здобувач вищої освіти має вивчити до початку або разом наступні дисципліни: «Вступ до спеціальності», «Педагогіка з основами педагогічної майстерності».

4. Результати навчання. У результаті вивчення навчальної дисципліни студент має:

знати:

– класифікацію ігор, теоретичні особливості організації анімаційної діяльності, методику проведення ігрових програм, труднощі та проблеми у проведенні ігор із різними верствами населення;

– підходи до забезпечення якісного виконання завдань професійної діяльності на основі інструкцій, методичних рекомендацій, встановлених норм, нормативів, технічних умов тощо;

– володіти навичками оцінювання непередбачуваних проблем у професійній діяльності й осмисленого вибору шляхів їх вирішення, нести відповідальність за результати своєї професійної діяльності;

– норми професійної етики, ділового спілкування та поведінки.

вміти:

–вносити рекомендації щодо введення нових чи зміни існуючих вимог до якості послуг у сфері фізичної культури і спорту;

– засвоювати новий матеріал та оцінювати себе критично;

– поглиблювати базові знання з допомогою самоосвіти;

– представити і оцінити власний досвід та аналізувати й застосовувати досвід колег;

– планувати, чітко формулювати цілі, застосовувати різноманітні методики, технології та практики тайм-менеджменту, які сприятимуть ефективній організації часу відповідно до особистісних та професійних потреб.

5. Опис навчальної дисципліни

5.1. Загальна інформація

| Форма навчання | рік підготовки | семестр | Кількість | | Кількість годин | | | | | | Вид підсумкового контролю |
|----------------|----------------|---------|-----------|-------|-----------------|-----------|-------------|-------------|-------------------|------------------------|---------------------------|
| | | | кредитів | годин | лекції | практичні | семінарські | лабораторні | самостійна робота | індивідуальні завдання | |
| Денна | 2-4 | Весн. | 3 | 90 | 16,0 | 14,0 | – | – | 60 | – | залік |
| Заочна | 2-4 | Весн. | 3 | 90 | 3,0 | 7,0 | – | – | 76 | 4 | залік |

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

| Назви змістових модулів і тем | Кількість годин | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--------------|-----------|----------|----------|-----------|--------------|--------------|----------|----------|----------|-----------|--|
| | денна форма | | | | | | Заочна форма | | | | | | |
| | усього | у тому числі | | | | | усього | у тому числі | | | | | |
| | | л | п | лаб | інд | с.р. | | л | п | лаб | інд | с.р. | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| Теми лекційних занять | Змістовий модуль 1. Анімаційна діяльність: теорія, засади, практика гри | | | | | | | | | | | | |
| Тема 1. Соціально-культурна анімація як вид дозвілля. | 2 | 2 | | - | - | - | 10 | 1 | - | - | - | 9 | |
| Тема 2. Гра як складова анімаційної діяльності. | 14 | 2 | 2 | - | - | 10 | 11 | - | 2 | - | - | 9 | |
| Тема 3. Ігротехнік чи майстер гри? | 14 | 2 | 2 | - | - | 10 | 9 | - | - | - | - | 9 | |
| Тема 4. Компоненти ігрового простору. | 14 | 2 | 2 | - | - | 10 | 12 | - | 1 | - | 2 | 9 | |
| Разом за ЗМ1 | 44 | 8 | 6 | - | - | 30 | 32 | 1 | 3 | - | 2 | 36 | |
| Теми лекційних занять | Змістовий модуль 2. Методика організації анімаційної роботи: практична складова | | | | | | | | | | | | |
| Тема 1. Методичні аспекти зустрічі з аудиторією | 11 | 2 | 2 | - | - | 7 | 10 | - | - | - | - | 10 | |
| Тема 2. Методика організації аудиторії та визначення місця ігромайстра як організатора ігрової діяльності | 11 | 2 | 2 | - | - | 7 | 14 | 2 | 2 | - | - | 10 | |
| Тема 3. Визначення ефективності діяльності анімаційної команди | 12 | 2 | 2 | - | - | 8 | 14 | - | 2 | - | 2 | 10 | |
| Тема 4. Актуальні проблеми організації сучасної анімації | 12 | 2 | 2 | - | - | 8 | 10 | - | - | - | - | 10 | |
| Разом за ЗМ 2 | 46 | 8 | 8 | - | - | 30 | 48 | 2 | 4 | - | 2 | 40 | |
| Усього годин | 90 | 16 | 14 | - | - | 60 | 90 | 3 | 7 | - | 4 | 76 | |

5.3. Зміст самостійної роботи

| Назва теми | Кількість годин |
|---|-----------------|
| Ігри – їх історія, різноманітність та варіації. | 10 / 9 |
| Різновиди квестів, їх організація та типові помилки. | 10 / 9 |
| «Teembilding» технології як варіації ігрової діяльності. | 10 / 9 |
| Ігрова діяльність просто неба: специфіка організації та проведення. | 7 / 9 |
| Розвиток творчих здібностей особистості засобами гри. | 7 / 10 |
| Роль музики в ігровій діяльності. | 8 / 10 |
| Критерії організації ігрових моментів. | 8 / 10 |
| Портрет ігромайстера – практичні рекомендації. | 8 / 10 |
| Разом | 60 / 76 |

6. Система контролю та оцінювання

Види та форми контролю

Підсумковий контроль. Для контролю засвоєння дисципліни навчальним планом передбачений залік.

Поточний контроль. Для поточного контролю знань і умінь використовуються результати: усного та письмового опитування, тестування, захисту проектів.

Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

Шкала оцінювання: національна та ECTS

| Сума балів за 100-бальною шкалою | Оцінка в ECTS | Оцінка в ECTS | Рівень компетентності | Оцінка за національною шкалою | |
|----------------------------------|---------------|--|---------------------------------------|-------------------------------|--------------|
| | | | | екзамен | залік |
| 90-100 | A | відмінно | Високий (творчий) | відмінно | зараховано |
| 80-89 | B | дуже добре | Достатній (конструктивно-варіативний) | добре | |
| 70-79 | C | добре | | | |
| 60-69 | D | задовільно | Середній (репродуктивний) | задовільно | |
| 50-59 | E | достатньо | | | |
| 35-49 | FX | незадовільно з можливістю повторного складання семестрового контролю | Низький (рецептивно-продуктивний) | незадовільно | незараховано |
| 1-34 | F | незадовільно з обов'язковим повторним вивченням залікового кредиту | | | |

Політика дисципліни

Політика щодо дедлайнів та перескладання: Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів).

Перескладання модулів відбувається за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Політика щодо академічної доброчесності: Списування під час контрольних робіт заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування).

Політика щодо відвідування: Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, працевлаштування, участь у змаганнях та навчально-тренувальних зборах) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

7. Рекомендована література

1. Байлик С.І., Кравець О.М. Організація анімаційних послуг в туризмі: навч. посібник. Харків: ХНАМГ, 2008. 197с.
2. Гаранин Н. И., Булыгина И. Н. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие. М. : Советский спорт, 2004. 128 с.
3. Никитин Б. Н. Ступеньки творчества или развивающие игры. – М., 1990.

4. Нисловская Л.А. Игровые объединения и игровое образование [Http://akademiaigri.narod.ru/Konf2004_2/14_Nislovska.htm](http://akademiaigri.narod.ru/Konf2004_2/14_Nislovska.htm).
5. Прутченков А. В. Возможности игровой технологии: понятия и термины. *Педагогика*. 1999. №3. С. 12–15.
6. Шуть М. Майстерність проведення гри. К. : Шк. світ, 2007. 128 с.
7. Шуть М. Школа ігромайстерності. К. : Вид. Дім «Шкіл. Світ» : Вид-во Л. Галіцина, 2006. 128 с.