

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Игропрактики

Наименование ОПОП ВО

39.03.03 Организация работы с молодежью. Организация работы с молодежью

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель дисциплины - сформулировать готовность применять игровые технологий в профессиональной деятельности

Задачи:

1. изучение возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной среды;
2. анализ различных игровых моделей и этапов проектирования игровой активности при построении сценариев образовательных и досуговых мероприятий;
3. изучение особенностей применения игровых моделей в образовательных и досуговых целях;
4. формирование навыков организации современного образовательного и досугового процесса.

Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
39.03.03 «Организация работы с молодежью» (Б-ОР)	ОПК-5 : Способен планировать и организовывать массовые мероприятия для молодежи	ОПК-5.1к : Планирует и разрабатывает планы, программы проведения досуговых мероприятий для детей, подростков и молодежи, организует профориентационную работу с молодежью	РД1	Знание	принципов организации игрового процесса при разработке образовательных и досуговых мероприятий
			РД3	Навыки	проектирования собственных игр различных типов
			РД4	Навыки	анализа существующих игры на целесообразность использования их в организации педагогической и досуговой деятельности
			РД5	Умение	формулировать описание игровых элементов в образовательных и досуговых мероприятиях

		ОПК-5.2к : Использует информационные ресурсы общества для более эффективного взаимодействия молодежи со СМИ с целью информирования о мероприятиях в сфере молодёжной политики	РД2	Умение	применять игропрактический понятийный аппарат с целью экспликации игрового процесса в досуговом мероприятии
			РД5	Умение	формулировать описание игровых элементов в образовательных и досуговых мероприятиях

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Понятие игры
- 2) Психология игры
- 3) Дизайн игровой системы
- 4) Игропрактика и игротехника

Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
39.03.03 Организация работы с молодежью	ОФО	Б1.Б	5	4	55	0	54	0	1	0	89	ДЗ

Составители(ль)

Самойличенко А.К., старший преподаватель, Кафедра философии и юридической психологии, Aleksandr.Samoylichenko92@vvsu.ru