

Міністерство освіти і науки України  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
(вибіркової)

**Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації**

освітньо-професійної програми «Педагогіка дозвілля»  
галузі знань: 01 Освіта / Педагогіка  
спеціальності: 011 Освітні, педагогічні науки  
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

шифр за навчальним планом ВВ2.11

Київ 2023

Робоча програма розроблена на підставі навчальної програми «Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації», затвердженої на засіданні Вченої ради педагогічного факультету УДУ імені Михайла Драгоманова «31» «серпня» 2023р., протокол № 1.

Розробник програми:

**Лещенко Н.А.** – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки педагогічного факультету Українського державного університету імені Михайла Драгоманова.

Затверджено на засіданні кафедри педагогіки  
«25» серпня 2023 р., протокол № 1

Завідувач кафедри



доктор пед наук, проф.. С.А. Кушнірук

**I. Опис навчальної дисципліни**  
**Шифр дисципліни ВВ2.11**

Загальні характеристики навчальної дисципліни	Навчальне навантаження з навчальної дисципліни		Методи навчання і форми контролю
Галузь знань 01 Освіта / Педагогіка (шифр, назва)	Кількість кредитів — 6		Методи навчання лекції, пояснення, розповіді, бесіди, ілюстрування, вправи, демонстрування, навчальні дискусії, тренінг; презентація.
Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки (код, назва)	Загальна кількість годин - 180		
	Денна	Заочна	
Освітній ступінь (бакалавр)	Лекції:		
	30	8	
Вибіркова, Робоча	Семінарські/практичні заняття:		
	15/20	8/8	
Рік вивчення освітнього компоненту за навчальним планом 3	Лабораторні заняття:		Форми поточного контролю - усний контроль: індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда; аналіз відзивів інших студентів щодо відвідування онлайн-заходів; - письмовий контроль: презентації теорії (теми на вибір); розробка сценаріїв, сценарних планів заходів різних видів і форм діяльності; розробка планів підготовки колективно-творчих заходів; модульні письмові роботи; - самоконтроль
	Самостійна робота:		
Семестр 6			
Тижневе навантаження (год.) аудиторне — 5; самостійна — 9.	115	156	
Мова навчання — українська	Співвідношення аудиторних годин і годин СРС: 1/1,7      1/6,5		Форма підсумкового контролю — залік

**Предмет вивчення** навчальної дисципліни “Ігротехнології у сфері дозвілля та рекреації” є система теоретико-практичних знань про ігрові технології дозвіллекреакційної сфери для роботи із людьми різних вікових категорій.

**Міждисциплінарні зв’язки** викладання дисципліни “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації” узгоджено з вивченням наступних дисциплін “Дозвіллезнавство”, “Методологія та теорія культурно-освітньої дозвіллевої діяльності”, “Основи організації рекреаційної діяльності” та ін.

**Мета та завдання навчальної дисципліни**

**Метою** викладання навчальної дисципліни “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації” є: формування ключових компетенцій майбутніх фахівців засобами дозвіллево-ігрової діяльності та готовність до конструювання ігор різних видів і форм на основі поєднання ідей теорії та практики гри.

**Основними завданнями вивчення дисципліни** “Ігротехнології у сфері дозвілля і рекреації” є: вивчення сучасних підходів до організації ігрової діяльності в закладах позашкільної освіти, культури; формування системи знань щодо принципів, функцій, змісту, методів і форм організації ігрового дозвілля у соціумі з людьми різного віку; ознайомлення із основними видами і формами організації ігрової діяльності, основними положеннями ігрових технологій; ознайомлення з ігровими формами взаємодії між педагогом-організатором культурно-дозвіллевої діяльності та цільовою аудиторією; формування досвіду ігро-

майстерності в культурно-дозвіллевій діяльності; формування практичних навичок та умінь проектувати, планувати, організовувати і впроваджувати ігрові технології в культурно-дозвіллевій сфері; засвоєння знань із методики організації дозвіллевої ігрової діяльності з людьми різного віку.

## II. Основні програмні результати навчання та компетентності згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

№ з/п	Програмні результати навчання	Компетентності
1.	ПРН1. Володіти основними знаннями і поняттями з педагогіки, психології, педагогіки дозвілля, теорії і методики культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації.	ФК1.Здатність організувати і здійснювати педагогічно-дозвіллеву і педагогічно-рекреаційну діяльність в установах культурно-освітнього та оздоровчо-педагогічного призначення.
2.	ПРН2. Знати психолого-педагогічні особливості навчання, виховання та розвитку різних вікових груп населення у сфері культурно-освітнього дозвілля.	ФК2.Здатність розробляти педагогічно-дозвіллеві програми для населення всіх вікових категорій.
3.	ПРН4. Уміти вільно оперувати педагогічними методиками організації та проведення індивідуальної, групової культурно-дозвіллевої діяльності та рекреації.	ФК4.Здатність до саморозвитку на основі рефлексії результатів професійної діяльності.
4.	ПРН7. Вільно спілкуватися державною, іноземною мовами для обговорення результатів освітньої, професійної (культурно-дозвіллевої, педагогічно-рекреаційної) діяльності.	ФК5.Здатність використовувати основи теорії та методології освіти, педагогіки, педагогіки дозвілля у професійній діяльності.
5.	ПРН10. Уміти проектувати культурно-освітній, педагогічно-дозвіллевий розвивальний простір з урахуванням результатів моніторингу.	ФК6.Здатність організувати соціально-культурну, педагогічно-розвивальну діяльність усіх вікових груп населення.

## III. Тематичний план освітнього компоненту

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 6 кредитів/ ECTS 180 год.

№ з/п	Назви модулів та тем	Кількість годин (денна форма навчання)						Кількість годин (заочна форма навчання)						
		Всього	Л	Пр	С	Лаб	СРС	Всього	Л	Пр	С	Лаб	СРС	
<b>1</b>	<b>Змістовий модуль I. Теоретичні засади ігрової діяльності</b>	<b>42</b>	<b>6</b>		<b>6</b>		<b>30</b>	<b>36</b>	<b>2</b>					<b>34</b>
1.1.	Тема 1.1. Загальна характеристика феномену гри	14	2		2		10	11	1					10
1.2.	Тема 1.2. Психолого-педагогічний зміст ігрової діяльності.	14	2		2		10	14						14
1.3.	Тема 1.3. Гра як основний вид діяльності людини	14	2		2		10	11	1					10

2	<b>Змістовий модуль II. Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації</b>	43	8		9		26	46	4		2		40
2.1.	Тема 2.1. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій	12	2		2		8	9	1				8
2.2.	Тема 2.2. Ігровий простір як система	10	2		2		6	11	1				10
2.3.	Тема 2.3. Технології ігрового спілкування	10	2		2		6	15	1		2		12
2.4.	Тема 2.4. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія	11	2		3		6	11	1				10
3	<b>Змістовий модуль III Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації</b>	95	16	20			59	98	2	8	6		82
3.1.	Тема 3.1. Ігрові традиції народної педагогіки	10	2	2			6	16					16
3.2.	Тема 3.2. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації	17	2	4			11	11		1	2		8
3.3.	Тема 3.3. Методика проєктування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор	17	3	4			10	18		2			16
3.4.	Тема 3.4. Технологічні характеристики дозвіллевих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування	14	2	4			8	13		2	1		10
3.5.	Тема 3.5. Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвіллевій сфері	13	3	2			8	13		1	2		10
3.6.	Тема 3.6. Технології проєктування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації	12	2	2			8	16	1	2	1		12
3.7.	Тема 3.7. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвіллевої діяльності в галузі ігротехнологій	12	2	2			8	11	1				10
	<b>Разом:</b>	<b>180</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>15</b>		<b>115</b>	<b>180</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>		<b>156</b>

#### IV. Зміст навчальної дисципліни

Назва модулів, тем та їх зміст	Кількість годин			
	денна		заочна	
	всього	В тому числі лекцій	всього	В тому числі лекцій
<b>Змістовий модуль I. Теоретичні засади ігрової діяльності</b>				
<b>Тема 1.1. Загальна характеристика феномену гри.</b> Зміст теми: Ключові поняття дисципліни “Ігрові технології у сфері дозвілля і рекреації”: дозвілля, рекреація, технологія, гра, ігрова діяльність, педагогічні технології, ігрові технології.	14	2	11	1

<p>“Атлас професій” як путівник професій майбутнього. Ігромайстер та ігропедагог — професії найближчого майбутнього. Основні компетенції ігромайстра, ігротехніка, педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності в аспекті розробки та впровадження ігрових технологій.</p> <p>Наскрізнi компетенції сучасного конкурентоспроможного фахівця: управління увагою; співпраця; комунікативні навички, критичне, системне, творче мислення; уміння ставити завдання; міждисциплінарність; навички в сфері ІТ і медіа; емоційний інтелект; саморегуляція; усвідомленість; мислення про майбутнє.</p> <p>Поняття гри та ігрової діяльності. Гра як інструмент досягнення педагогічної мети. Функції гри: соціальна, розвивальна, виховна, діагностична, інформаційна, компенсаторна, орієнтаційна та ін.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10,19,24,30,33,35,41,56,59,62.</i></p>				
<p><b>Тема 1.2. Психолого-педагогічний зміст ігрової діяльності</b></p> <p>Зміст теми: Гра як об'єкт і предмет дослідження. Природа і сутність гри у К. Гросса, Я. Корчака, І. Песталоцці та ін. Проблема гри у дослідженнях видатних психологів: Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтєва та ін. С. Русова про гру як важливий фактор виховання.</p> <p>Педагогічний спадок щодо ролі та впливу гри на розвиток особистості в працях С. Макаренка, С. Шацького, В. Сухомлинського, І. Іванова, О. Газмана, С. Шмакова та ін.</p> <p>Сучасна школа ігромайстерності М. Шутя.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8, 33,35, 41</i></p>	14	2	14	
<p><b>Тема 1.3. Гра як основний вид діяльності людини</b></p> <p>Зміст теми: Ігрова діяльність як взаємодетермінована, взаємозалежна, взаємообумовлююча з іншими видами діяльності людини: навчальна, експериментування, праця, спілкування.</p> <p>Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту. Гра і навчання. Цілі гри: навчально-пізнавальні, розвивальні, розважальні.</p> <p>Гра як інтерактивний метод навчання. Розважальна гра та її вплив на розвиток емоційно-почуттєвої сфери. Дидактичні ігри в навчанні дітей та підлітків. Ділові ігри в неформальній освіті дорослих.</p> <p>Гра і праця. Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін. Практика КТД у педагогічному процесі Міжнародного дитячого центру “Артек” та Українського дитячого центру “Молода гвардія”.</p> <p>Гра-експериментування. Наукові ігри для дітей і дорослих.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10,16,20,35,36,41,42</i></p>	14	2	11	1
<b>Змістовий модуль II. Технології організації ігрового простору в сфері дозвілля та рекреації</b>				
<p><b>Тема 2.1. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій</b></p> <p>Зміст теми: Сутність понять “технологія”, “ігрові технології”. Особливості ігрових технологій. Педагогічна гра: мета, педагогічні результати, виховна спрямованість. Доцільність ігрових технологій для різних вікових категорій.</p> <p>Концептуальні основи ігрових технологій. Зміст ігрових технологій.</p> <p>Класифікація ігор за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контрольні й узагальнювальні; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні. Педагогічні ігри за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні.</p> <p>Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище: ігри з предметами й без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,35,41,43,51,62.</i></p>	12	2	9	1
<p><b>Тема 2.2. Ігровий простір як система</b></p> <p>Зміст теми: Поняття ігрового простору. Компоненти ігрового простору. Технологія організації ігрового поля (зала, сценічний майданчик, аудиторія).</p>	10	2	11	1

<p>Аудиторія гри — глядачі, учасники, гравці, асистенти (персонал), допоміжні герої. Структура ігрового поля.</p> <p>Поняття ігрової території. Характеристика ігрової території. Театр як територія гри, де відбувається ігрові події та ігрове спілкування.</p> <p>Ігрове середовище: вдома, в закладах дозвілля та рекреації.</p> <p>Форми розміщення учасників ігрового процесу: переважно монологічні, переважно діалогічні, переважно полілогічні. Оперативні зони ведучого гри/ігромайстра.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10.</i></p>				
<p><b>Тема 2.3. Технології ігрового спілкування</b></p> <p>Зміст теми: Поняття і сутність ігрового спілкування. Особливості визначення типу гри (авторська, інтелектуальна, інтерактивна, спортивна тощо). Ідея і сюжет гри. Комуніканти в грі: ігромайстер (ведучий), асистенти, персонажі, гравці, аудиторія. Ігрові дії — з реквізитними предметами, мовленнєво-репрезентативні, пантонімічні, безпосередньо ігрові.</p> <p>Зміст і форма як компоненти ігрового акту. Найефективніші канали зв'язку: візуальний, аудіальний, кінетико-тактильний, канал запахів, артефакти.</p> <p>Мотиви включення гравців у гру. Ігрові ролі. Цілі гравців у грі. Умови успішності проведення гри, правила входження в гру. Зони спілкування з аудиторією — зона інтимного спілкування, особистісна/індивідуальна зона, зона публічних соціальних контактів, масова зона спілкування. Особливості спілкування з різномірковою аудиторією.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8.</i></p>	10	2	15	1
<p><b>Тема 2.4. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія</b></p> <p>Зміст теми: Сутність поняття “гейміфікація”. Історія розвитку ідеї гейміфікації. Гейміфікація як технологія. Функції гейміфікації. Характеристика процесу гейміфікації. Елементи гейміфікованого процесу.</p> <p>Гейміфікація в неформальній та інформальній освіті. Особливості використання ідеї гейміфікації в сфері дозвілля та рекреації.</p> <p>Творчі методи пошуку рішень у гейміфікації. Потенціал гейміфікації в неігрових практиках.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,11,27,52,61</i></p>	11	2	11	1
<b>Змістовий модуль III. Методичні основи застосування ігрових технологій в сфері дозвілля та рекреації</b>				
<p><b>Тема 3.1. Ігрові традиції народної педагогіки</b></p> <p>Зміст теми: Поняття і сутність народної педагогіки. Загадка як жанр фольклору. Види, способи складання й відгадування. Народні загадки. Авторські загадки. Загадки-добавлянки. Акрівірші. Загадки-жарти. Тематичні загадки.</p> <p>Прислів'я та приказки. Духовна спадщина народів у прислів'ях та приказках. Використання народних прислів'їв та приказок в інтелектуальних змаганнях. Варіанти ігор з використанням приказок, прислів'їв.</p> <p>Казка як засіб пізнання світу та літературне джерело для ігор різних видів. Українські народні казки та їх головні мотиви. Авторські казки. Функції казки; соціально-виховна, пізнавальна, морально-етична, естетична, розважальна, дозвілєво-ігрова.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,17,18,37,44</i></p>	10	2	16	
<p><b>Тема 3.2. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації</b></p> <p>Зміст теми: Поняття і сутність колективно-творчої діяльності (КТД). Методика КТД І. П. Іванова. Види колективно-творчих справ: організаторські; суспільно-політичні; патріотичні; пізнавальні; трудові; художньо-естетичні; спортивно-оздоровчі. Принципи організації колективно-творчих справ. Основні етапи КТД — підготовчий, колективне планування, колективна підготовка справи, проведення справи, колективний аналіз заходу, післядія.</p> <p>Специфіка організації дозвілля в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку. Організація ігрових програм для людей з обмеженими</p>	17	2	11	

<p>фізичними та психологічними можливостями. Колективно-творча діяльність в позашкільних закладах освіти та установах культури.</p> <p>Досвід колективно-творчої діяльності в Міжнародному дитячому центрі “Артек” та Українському дитячому центрі “Молода гвардія”. Міжнародні та всеукраїнські фестивалі, акції, семінари: технології проєктування та реалізації. Особливості організації КТД в малих групах.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 1,3-5,7,8,12,14,15,19,22,26,29,32,36,46,47,49,50,53,57,60,64</i></p>				
<p><b>Тема 3.3. Методика проєктування, підготовки, організації та проведення патріотичних, інтелектуальних і пізнавальних ігор</b></p> <p>Зміст теми: Ігрові програми патріотичного спрямування: види, форми, мета, зміст, технології. Сутність інтелектуальних та пізнавальних ігор. Види і форми інтелектуальних і пізнавальних ігор. Інтелектуальні та пізнавальні ігри та їх місце у роботі з дітьми дошкільного віку. Особливості організації інтерактивних інтелектуальних та пізнавальних ігор для дітей та підлітків. Інтелектуальні та пізнавальні ігри для молоді. Доцільність інтелектуальних і пізнавальних ігор з дорослими.</p> <p>Ігри-головоломки: сутність, види та особливості. Усні друковані, математичні головоломки. Головоломки із предметами, механічні головоломки. Використання головоломок в інтелектуальних іграх. Ребус як гра-головоломка.</p> <p>Пізнавальні ігри та їх класифікація. Математичні ігри, ігри-фокуси. Сутність географічних, історичних, літературних ігор. Ігри юних натуралістів. Специфіка організації інтелектуальних та пізнавальних ігор на свіжому повітрі.</p> <p>Успішний досвід українських інтелектуальних ігор: The GAME, STEM та ін.</p> <p>Вікторина як ігрова форма організації пізнавальної діяльності. Тематика вікторин, форми їх проведення. Вікторина як командна гра. Індивідуальні змагання у вікторинах. Вимоги до формулювання запитань для проведення вікторини.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,12,14,15,17,21,29,31,40,47,48,54,61,63</i></p>	17	3	18	
<p><b>Тема 3.4. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм спортивно-оздоровчого, розважального, туристичного спрямування</b></p> <p>Зміст теми: Правила безпеки при проведенні масових заходів. Види і форми спортивно-оздоровчої діяльності для різних вікових категорій учасників. Особливості проєктування ігрових програм пісенного-музичного спрямування для дітей і підлітків, для молоді і дорослої аудиторії.</p> <p>Специфіка змістового наповнення заходів туристичної діяльності. Види і форми. Досвід спортивно-оздоровчої, розважальної і туристичної діяльності в умовах МДЦ “Артек” і УДЦ “Молода гвардія”: “Спортландія”, “Два кораблі”, змагання з артболу, “Музичний батл”, пісенні фестивалі, конкурси спортивного бального танцю, “Турград”, “КТМ”, посвята в туристи та ін.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 2-5,7,8,14,39,44,51</i></p>	14	2	13	
<p><b>Тема 3.5. Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвілєвій сфері</b></p> <p>Зміст теми: Поняття і сутність тренінгу як методу і форми роботи. Ігровий тренінг як технологія. Цілі й завдання ігрового тренінгу. Цільова аудиторія. Атрибути тренінгу. Структура тренінгу. Основні методи і форми організації роботи на тренінгу. Правила розробки тренінгової програми і сценарію.</p> <p>Поняття групової динаміки на тренінгу. Ігрова діяльність на тренінгу. Алгоритм розробки і використання ігор-вправ на тренінгу. Особливості використання сторітеллінгу, синквейну та ін. методів на тренінгу.</p> <p>Специфіка спілкування на тренінгу. Багатостороння комунікація. Зворотній зв'язок, його роль у тренінгу. Правила подачі зворотнього зв'язку на тренінгу. Характеристики зворотнього зв'язку на тренінгу.</p>	13	3	13	



Рефлексія — важливий інструмент ігрового тренінгу. Особливості формулювання запитань рефлексії на тренінгу. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,16,28.</i>				
<b>Тема 3.6. Технології проєктування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b> Зміст теми: Поняття технології, програми, сценарію, сценарного плану ігрового заходу. Концептуальна ідея ігрової програми. Сутність і структура програми і планування. Особливості розробки сценарного плану. Сценарій як літературна основа ігрової програми. Цілепокладання. Карта ресурсів ігрових програм. Специфіка підготовки реквізиту для ігрових програм. Правила письмового оформлення методичного сценарію і сценарного плану ігрової програми. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7-9, 28.</i>	12	2	16	1
<b>Тема 3.7. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвілдової діяльності в галузі ігротехнологій</b> Зміст теми: Ознаки ігрової культури педагога-організатора культурно-дозвілдової діяльності. Ігрова аудиторія. Прийоми привернення та затримування уваги аудиторії. Способи активізації аудиторії: вихідна пісня, вихідний вірші/римовані строфи, бліц-запитання і бліц-завдання, ритуальне привітання, колективна співпраця, передача предметів по залу, ритмічні та жестові ігри на увагу. Нестандартні ситуації в процесі гри та способи їх подолання. Педагогічний аналіз: сутність, мета, види, функції. Роль педагогічного аналізу в підвищенні. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7-9,23,28,51,55</i>	12	2	11	1

## 4.2. Плани семінарських, практичних занять

### Плани семінарських занять

№ з/п	Теми	К-ть годин	
		денна	заочна
1.	<b>Гра як історико-педагогічний феномен</b> (за темою 1.1. і 1.2.) 1. Поняття гри та ігрової діяльності. Її бачення К. Гросом, Я. Корчаком, І. Песталоцці та ін. Функції гри. 2. Проблема гри у дослідженнях психологів (Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтьєва та ін.). 3. Педагогічний спадок щодо ролі та впливу гри на розвиток особистості в працях С. Русової, С. Макаренка, С. Шацького, В. Сухомлинського, І. Іванова, О. Газмана, С. Шмакова та ін. 4. Сучасна школа ігромайстерності М. Шутя. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10,19,24,30,33,35,41,56,59,62.</i>	4	
2	<b>Місце гри в системі основних видів діяльності людини</b> (за темою 1.3.) 1. Ігрова діяльність як взаємозалежна з іншими видами діяльності людини. 2. Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту. 3. Гра і навчання. Гра як інтерактивний метод навчання. 4. Гра і праця. Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін. 5. Гра-експериментування. Наукові ігри для дітей і дорослих. <i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10,16,20,35,36,41,42</i>	2	
3.	<b>Педагогічний сенс ігрових технологій</b> (за темою 2.1., 2.2., 2.3.) 1. Сутність педагогічних ігор. Їх класифікація (за характером педагогічного процесу та ігрової методики)	6	2

	<p>2. Поняття ігрового простору. Його компоненти, структура.</p> <p>3. Характеристика ігрової території. Ігрове середовище.</p> <p>4. Форми розміщення учасників ігрового процесу.</p> <p>5. Особливості ігрового спілкування. Поняття типу, ідеї, сюжету гри.</p> <p>6. Ігрові ролі. Цілі та мотиви включення гравців до гри.</p> <p>7. Умови успішності проведення гри, правила входження в гру.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,10,35,41,43,51,62.</i></p>		
4	<p><b>Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія</b> (за темою 2.4.)</p> <p>1. Історія розвитку ідеї гейміфікації.</p> <p>2. Гейміфікація як технологія.</p> <p>3. Функції гейміфікації.</p> <p>4. Характеристика процесу гейміфікації.</p> <p>5. Елементи гейміфікованого процесу.</p> <p>6. Особливості використання ідеї гейміфікації в сфері дозвілля та рекреації.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,11,27,52,61.</i></p>	3	
5	<p><b>Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації</b> (за темою 3.2.)</p> <p>1. Види колективно-творчих справ та їх характеристика.</p> <p>2. Основні етапи проведення КТД.</p> <p>3. Специфіка організації дозвілля в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку.</p> <p>4. Ігрові програми для людей з обмеженими фізичними та психологічними можливостями.</p> <p>5. Колективно-творча діяльність в позашкільних закладах освіти та установах культури.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,13,19,26, 36,46</i></p>		2
6	<p><b>Технологічні характеристики ігрових програм різноаспектного дозвіллевого спрямування</b>(за темою 3.4,3.6.)</p> <p>1. Ігровий захід. Особливості підготовки до нього (програма, планування, план, сценарій, карта ресурсів ігрових програм).</p> <p>2. Правила письмового оформлення методичного сценарію і сценарного плану ігрової програми.</p> <p>3. Види і форми спортивно-оздоровчої діяльності для різних вікових категорій учасників.</p> <p>4. Особливості проектування ігрових програм пісенного-музичного спрямування для широких верств населення.</p> <p>5. Специфіка змістового наповнення заходів туристичної діяльності. Види і форми.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 2-5,7,8,14,39,44,51</i></p>		4

### Плани практичних занять

№ з/п	Теми	К-ть годин	
		денна	заочна

1.	<p><b>Ігрові традиції народної педагогіки</b> (за темою тема 3.1.)</p> <p>1. Обговорення питань:</p> <p>1.1. Народна педагогіка як феномен.</p> <p>1.2. Роль гри і житті українців в давні часи і сьогодні.</p> <p>1.3. Традиційні форми ігрової діяльності</p> <p>2. Робота в парах — дослідження традицій давніх українців по регіонам.</p> <p>3. Робота в групах — обговорення, аналіз, систематизація даних по регіонам.</p> <p>4. Підготовка звіту про роботу.</p> <p>5. Виступи з доповідями (звітами) від груп.</p> <p>6. Рефлексія.</p> <p>7. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,17,18,37,44</i></p>	2	
2.	<p><b>Методика організації колективно-творчої діяльності (КТД) в дозвілєво-рекреаційній сфері</b> (за темою 3.2.)</p> <p>1. Обговорення питання “Роль КТД в організації дозвілєвої діяльності в позашкільний час, в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку”.</p> <p>2. Визначення етапів КТД.</p> <p>3. Складання сценарного плану КТД спортивно-оздоровчого напрямку на задану тему (робота в малих групах).</p> <p>4. Складання планів підготовки КТД.</p> <p>5. Презентація сценарних планів груп.</p> <p>6. Рефлексія.</p> <p>7. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,13,19,26, 36,46</i></p>	4	1
3.	<p><b>Методика організації та проведення ігор патріотичного та пізнавального характеру</b> (за темою 3.3.)</p> <p>1. Робота в малих групах — визначення сутності, ігрових форм патріотичних, інтелектуальних, пізнавальних видів діяльності.</p> <p>2. Фронтально — визначення структури соціального проекту.</p> <p>3. Розробка сценарних планів проектів на задані теми (в групах).</p> <p>4. Презентація сценарних планів груп.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела 4,5,7,8,31,48,50,54,61</i></p>	4	2
4.	<p><b>Технологічні характеристики ігрових програм різноаспектного дозвілєвого спрямування</b> (за темою 3.4.)</p> <p>1. В малих групах — обговорення технологічних характеристик видів діяльності на задані теми</p> <p>2. Вибір методів і методик організації ігрових програм.</p> <p>3. Розробка сценарних планів проектів на задані теми (в групах).</p> <p>4. Презентація сценарних планів груп.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 2-5,7-8,14,22,28,50,51</i></p>	4	2
5.	<p><b>Особливості тренінгової діяльності в культурно-дозвілєвій сфері</b>(за темою 3.5.)</p> <p>1. Фронтально — обговорення питання “Атрибути тренінгової форми роботи”.</p> <p>2. Тренінгові методи.</p> <p>3. Ігрові тренінгові форми.</p> <p>4. Відпрацювання технік роботи на тренінгу.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,16,28.</i></p>	2	1
6.	<p><b>Проектування ігрових програм у сфері дозвілля та рекреації</b> (за темою 3.6.)</p> <p>1. Фронтально — обговорення питання “Структура ігрової програми в сфері</p>	2	2

	<p>дозвілля”.</p> <p>2. В групах — вибір форми і теми ігрової програми, складання плану підготовки ігрової програми.</p> <p>3. Доповіді груп, обговорення.</p> <p>4. Індивідуально — розробка сценарного плану ігрової програми на задану тему.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7,8,28.</i></p>		
7.	<p><b>Основи майстерності івент-педагога в галузі ігротехнологій</b>(за темою 3.7.)</p> <p>1. Фронтально — обговорення питання “Майстерність як феномен”.</p> <p>2. В групах — напрацювання критеріїв майстерності педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності в галузі ігротехнологій.</p> <p>3. Доповіді груп, обговорення.</p> <p>4. Проведення ігор на знайомство, ігор з залом.</p> <p>5. Рефлексія.</p> <p>6. Підведення підсумків заняття.</p> <p><i>Рекомендовані інформаційні джерела: 4,5,7-9,23,28,51,55</i></p>	2	

### 4.3. Організація самостійної роботи студентів

№ з/п	Завдання	Форма контролю
1	Гра як історико-педагогічний феномен.	Презентація
2	Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.	Семинар
3	Гра-спілкування як найсприятливіша форма соціального контакту.	Підготувати на практичне заняття 5 ігор на знайомство
4	Технологія колективно-творчої діяльності (КТД) за І. П. Івановим та його послідовників О. С. Газмана, С. А. Шмакова та ін.	Доповіді на семінарах, практичних заняттях
5	Педагогічний сенс ігрових технологій.	Семинар
6	Педагогічні ігри за характером ігрової методики.	Практичне заняття
7	Специфіка ігрових технологій та ігрове середовище.	Семинар Співбесіда
8	Із джерел української народної педагогіки (прислів'їв, казок, легенд, звичаїв, обрядів) виписати 4 – 5 цікавих прикладів, які свідчать про мудрість народу щодо виховання.	Презентація на практичних заняттях
9	Ігровий простір як система.	Співбесіда

10	Умови успішності проведення гри, правила входження в гру.	Семинар
11	Зробити педагогічний аналіз ігрових форм в закладі (за вибором).	Практичне заняття
12	Особливості ігрового спілкування з різновіковою аудиторією.	Усні доповідь
13	Ігрові традиції народної педагогіки.	Доповідь на семінарі
14	Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.	Доповідь на семінарі Співбесіда
15	Специфіка організації інтелектуальних та пізнавальних ігор на свіжому повітрі.	Семинар
16	Технології організації ігрових програм спортивно-оздоровчого спрямування.	Письмова робота
17	Методика організації колективно-творчої діяльності.	Семинар Співбесіда
18	Методика підготовки, організації та проведення патріотичних ігор.	Практичне
19	Методика підготовки, організації та проведення пізнавальних ігор.	Семинар
20	Методика підготовки, організації та проведення інтелектуальних ігор.	Семинар
21	Ігровий тренінг як технологія.	Тренінг
22	Технологія проєктування ігрових програм.	Практичне заняття
23	Правила техніки безпеки у процесі організації дозвілєвої ігрової діяльності.	Практичне заняття
24	<p>Теми письмових робіт:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проблема гри в психолого-педагогічній літературі.</li> <li>2. Місце гри в системі основних видів діяльності людини.</li> <li>3. Поняття ігрових технологій. Педагогічний сенс ігрових технологій.</li> <li>4. Ігровий простір як система.</li> <li>5. Технології ігрового спілкування.</li> <li>6. Гейміфікація як сучасна інноваційна технологія.</li> <li>7. Ігрові традиції народної педагогіки.</li> <li>8. Методика організації колективно-творчої діяльності в сфері дозвілля і рекреації.</li> <li>9. Методика проєктування, підготовки, організації та проведення патріотичних ігор.</li> <li>10. Методика проєктування, підготовки, організації та проведення інтелектуальних ігор.</li> <li>11. Методика проєктування, підготовки, організації та проведення пізнавальних ігор.</li> <li>12. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм</li> </ol>	Підготувати письмову роботу на вибір.

	<p>спортивно-оздоровчого спрямування.</p> <p>13. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм хореографічного спрямування.</p> <p>14. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм музичного спрямування.</p> <p>15. Технологічні характеристики дозвілєвих ігрових програм туристичного спрямування.</p> <p>16. Особливості організації ігрових тренінгів в сфері дозвілля.</p> <p>17. Технологія проєктування ігрових програм в сфері дозвілля та рекреації.</p> <p>18. Основи майстерності педагога-організатора культурно-дозвілєвої діяльності.</p>	
25	<p>Розробити ігрову програму на задану тему</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Для дошкільного віку — “Я знаю, я можу!” - ігрова програма розважально-спортивного спрямування.</li> <li>2. Для молодших школярів — перехрестя спілкування “Книга — наш вірний друг!”</li> <li>3. Для молодших школярів — гра-вікторина “Знай свою країну!”</li> <li>4. Для підлітків 12-14 років — літературно-географічний квест “Таємниці Києва”.</li> <li>5. Для дітей 11-13 років — спортивно-оздоровча програма “Спортивна родина”.</li> <li>6. Для старшокласників — музичний батл “Українське модно!”</li> <li>7. Для старшокласників — квест “Здоровим бути модно!”</li> <li>8. Для студентської молоді — акція милосердя “З Україною в серці” (захід патріотичного спрямування).</li> <li>9. Для молоді — ток-шоу “Право на владу!”</li> <li>10. Для дорослих (вік 40-50 років) — пізнавальна гра “Музичний калейдоскоп”.</li> <li>11. Для дорослих (55+) — вечір відпочинку (розважально-пізнавального спрямування).</li> <li>12. Для аудиторії з обмеженими фізичними можливостями: <ul style="list-style-type: none"> <li>- літературно-розважальна ігрова програма “Смачна країна” (про українські традиції харчування, улюблені страви відомих особистостей різних поколінь українців);</li> <li>- кіно-вікторина “Золота фільмотека”.</li> </ul> </li> </ol>	
	Всього годин	

## V. Контроль якості знань студентів

### 5.1. Форми і методи поточного контролю:

- методи усного контролю: індивідуальне та фронтальне опитування, співбесіда, мозковий штурм, усна презентація виконаних завдань;
- методи письмового контролю: письмова робота, сценарії, сценарні плани, тексти доповідей, план підготовки ігрового заходу;
- методи самоконтролю: самостійне оцінювання своїх знань, самоаналіз.

Поточний контроль здійснюється упродовж семестру під час проведення лекційних, практичних і семінарських занять і оцінюється сумою набраних балів за темами (максимальна сума – 100 балів).

При виставленні студентам балів оцінюється: відвідування навчальних занять, рівень засвоєння теоретичних знань, практичних умінь і навичок з тем, включених до змістових

модулів; якість виконання практичних, семінарських і самостійних завдань; активність на заняттях.

Під час виставлення балів студентам враховується: своєчасність та якість виконання навчальних завдань; повноту та обсяг їх виконання; самостійність виконання; творчий підхід у виконанні завдань; ініціативність у навчальній діяльності. Загальна оцінка за модуль (результати поточного контролю) визначається як сума балів за всіма темами модуля.

## 5.2.Форми і методи підсумкового контролю: залік.

## 5.3. Критерії оцінювання знань студентів

Рейтингова система контролю теоретичних знань протягом вивчення дисципліни (поточний контроль) проводиться на основі розробленої університетської 100-бальної шкали оцінювання досягнень студентів. Підсумковий контроль (залік) проводиться по завершенню вивчення дисципліни. Якщо здобувачі протягом вивчення дисципліни набрали від 60 до 100 балів, то підсумкова кількість балів розраховується автоматично.

Підготовка до підсумкового контролю здійснюється студентами самостійно, відповідно до питань, що подаються викладачем після повного курсу вивчення дисципліни.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сумма балів за всі види діяльності	Оцінка ECTS	За національною шкалою для заліку
90-100	A	зараховано
80-89	B	
70-79	C	
65-69 60-64	D E	
35-59	FX	Не зараховано
0-34	F	

## VI. Навчально-методична карта дисципліни (додаток А,В)

## VII. Основні й допоміжні інформаційні джерела для вивчення курсу

### Основні:

1. Олексієнко Я. І., Гунько П. М. Теорія, види та технології оздоровчо-рекреаційної рухової діяльності : навч.-метод. посіб. / Я. І. Олексієнко, П. М. Гунько. Черкаси : ЧНУ імені Б. Хмельницького, 2018. 260 с.
2. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібник /О. М. Кравець, С. І. Байлик ; 2-ге вид., перероб. і доп. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 335 с.
3. Організація та методика проведення фізкультурно-спортивних свят і змагань: метод. рекомендації / уклад.: Л. К. Грищенко, І. М. Журавльова, О. В. Соколюк. Харків : ФОП Бровін О. В., 2020. 100 с.
4. Паскаль О.В. Система культурно-дозвілєвої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
5. Педагогіка дозвілля. Основи івент-освіти: навчально-методичний посібник. За ред Н.М. Дем'яненко. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2022. 210 с.

6. Стратегія розвитку позашкільної освіти. 2-ге вид., перер. і доповн. / за ред. проф. О. В. Биковської. ІВЦ АЛКОН, 2021. 117 с
7. Теорія і технології соціокультурної анімації: навчально-методичний посібник / уклад.: Н.О.Максимовська. Харків : ХДАК, 2022. 200с.
8. Теорія та історія соціокультурної діяльності: навчальний посібник / О. Б. Петінова, В. В. Опанасюк. Одеса, 2018. 78 с.

#### *Допоміжні:*

9. Бабенко І. Підготовка майбутнього педагога до проектування та аналізу заходів культурно-мистецького спрямування. *Дидаскал* : часопис : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю «Трансформації вищої педагогічної освіти: світовий і український контекст», 16–17 лист. 2021 р. Полтава, ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2021. № 22. С. 151-153.
10. Бондар О.П. Теоретичні підходи до вивчення феномену гри й ігрового простору дитини. *Дніпровський науковий часопис публічного управління, психології, права*. 2021. № 3. С. 82-86.
11. Борисова Т.М. Реалізація гейміфікованого навчання з дотриманням вимог ергодизайну. *Дидаскал* : часопис : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю «Університетська освіта в Україні у контексті інтеграції до європейського освітнього простору», 17–18 листопада 2020 р. Полтава, 2021. № 21. С. 272-275.
12. Браславська О., Рожі І., Барвінок О.. Умови дієвості туристсько-рекреаційного потенціалу території. *Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Теоретичні і прикладні напрямки розвитку туризму та рекреації в регіонах України», присвяченої 90-річчю дитячо-юнацького туризму в Україні*. Збірник наукових праць. Київ - Кропивницький. – ЛА НАУ, 2020. С. 125-131
13. Білецький О. А., Золотарьова В.В., Золотарьова В.А. Проблема організації дозвілля дітей і підлітків в позашкільній роботі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Педагогічні науки. 2021, № 1(2). С. 112-119.
14. Булигіна, А., Гаранін Н, Журавльова М. Спортивно-оздоровча анімація: види, функції, особливості організації. *Наукові записки. Серія. Педагогічні науки*. 2020. Вип. 190, С. 15-19.
15. Букресва, Д. А. Музичний театр для дітей і підлітків з особливими потребами як фактор корекційної роботи. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. Серія 19 : Корекційна педагогіка та спеціальна психологія : зб. наук. праць. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2019. Вип. 38. С. 37-42.
16. Вовк М. П. Тренінг у неформальній освіті дорослих. *Історико-педагогічні студії* : науковий часопис. VI Морозівські читання «Освіта впродовж життя : педагогіка, андрагогіка», 19-20 листопада 2020 р./ гол. ред. Н. М. Дем'яненко. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2020. Вип. 13-14, С. 31-34.
17. Вишневська Г.Г., Булгакова Н. Музеї просто неба: соціокультурний аспект. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку* : наук. зб.; редкол.:Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін. Рівне : РДГУ, 2021. Вип. 39. С. 81-86



18. Гайдук О. Культуротворчий потенціал супергероя через призму українських народних казок. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство*: матеріали міжнародного симпозіуму, 6 червня. 2019 р. М-во культ. України; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец. Київ: НАКККиМ, 2019 С. 62-70.
19. Гакман А. В., Наконечний І.Ю.. Особливості формування рекреаційно-оздоровчих знань та вмінь підлітків у дитячому таборі відпочинку. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова* : збірник наукових праць / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М.П. Драгоманова. Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт), 2019. Вип. 10 (118). С. 25-29
20. Горденко С. Ф. Організація дозвілля учнів у позашкільній виховній роботі. *Дидактика*. 2020. № 20. С. 220-222.
21. Діденко Н.О. Культурно-спортивні заклади та рекреативна хореографія в масовій культурі сучасної України. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку* : наук. зб. редкол.: Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін. Рівне : РДГУ, 2021. Вип. 39. С.132-140
22. Дмитрук С. В. Туристська анімація як засіб рекреаційно-оздоровчої діяльності дітей шкільного віку. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова* : збірник наукових праць. Київ: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт), 2019. Вип. 3 (111). С. 48-52.
23. Дубровіна І.В. Самоосвітня діяльність як засіб професійного самовдосконалення майбутніх педагогів : навчально-методичний посібник /за заг. ред. Н.В. Гузій. Київ: Вид.-во НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2018. 62 с.
24. Дубровіна, І.В., Яременко Н.В. Дозвіллова кваліфікація учнів старшого підліткового віку як соціально-педагогічна проблема: результати дослідження. *Український педагогічний журнал*. 2021. №2.
25. Дядюшко Р.А. Анімація шоу-музеїв і парків як шлях залучення в'їзних туристів в Україну : кваліф. робота на здобуття кваліфікації бакалавра зі спец. 242 «Туризм». Полтава : Національний університет імені Юрія Кондратюка, 2021. 105с.
26. Єгорова А.Є., Іванова Л.А. Організація ігрового середовища дітей з особливими потребами в дитячому закладі оздоровлення та відпочинку. *Партнерство в освіті та соціальній роботі: сучасні виклики та перспективи* : матеріали міжвуз. наук.-практ. конф. Хмельницький, 22 лютого 2022 р.). Хмельницький: ПП «А.В. Царук», 2022. С.61-63
27. Жадан А.Р. Геймерство як соціальний феномен інформаційного суспільства: кваліфікаційна робота на здобуття другого освітнього рівня «магістр», 2021. Київ: Державний університет телекомунікацій, 2021. 144 с.
28. Івент-менеджмент : навчальний посібник / Т. Л. Повалій, Н. Д. Світайло. Суми : Сумський державний університет, 2021. 198 с.
29. Ільченко С. С. Фактори здорового способу життя студентів закладів вищої освіти й основні форми проведення ними вільного часу. *Інноваційна педагогіка: науковий журнал*. Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій. Херсон : Гельветика, 2019. Вип. 19, Т. 1. С. 113-117.
30. Звєкова В. Культура дозвілля як фактор духовного розвитку особистості. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету* :

збірник наукових праць. Серія «Педагогічні науки». Ізмаїл : РВВ ІДГУ. Вип. 42., 2019, С. 82-86.

31. Кінашевський Д.О. Комп'ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля. *Соціальні технології : актуальні проблеми теорії та практики*. 2013. Вип. 59–60. С. 111 – 116.
32. Князь, О. Ярмарковий рух в Україні: історія, традиції, сучасна мистецька практика. MS thesis. ХДАК, 2021.
33. Конспект лекцій з дисципліни «Соціологія вільного часу та дозвілля» для здобувачів вищої освіти другого (магістерського) рівня зі спеціальності 054 «Соціологія» за освітньо-професійною програмою «Соціологія» Укл.: Мачуліна І.І. Кам'янське, ДДТУ, 2017 р. 68 с.
34. Копилець Євгеній. До проблеми професійної компетентності керівників гуртків туристсько-краєзнавчого напрямку позашкільної освіти. *Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Теоретичні і прикладні напрямки розвитку туризму та рекреації в регіонах України», присвяченої 90-річчю дитячо-юнацького туризму в Україні*. Збірник наукових праць. Київ - Кропивницький. – ЛА НАУ, 2020. С. 76-85
35. Кочубей Н.В. Соціокультурна діяльність: навчальний посібник. Суми: Університетська книга, 2015. 122с.
36. Котик В. Організація відпочинку та оздоровлення дітей: з досвіду роботи дитячого закладу оздоровлення та відпочинку «Артек-Буковель». *Наука. Освіта. Молодь*. Частина 2. 2017. С. 38-41
37. Курочкін О. В. Святково-обрядова культура: монографія. Київ, 2018. 298 с.
38. Любченко М., & Радченко А. Сучасні тенденції в організації ігрового простору дитячих майданчиків міських територій. *Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування*. 2020. №58. С. 164–177. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2020.58.164-177>
39. Матіщук О. Безпека в спортивному пішохідному туризмі. *Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Теоретичні і прикладні напрямки розвитку туризму та рекреації в регіонах України», присвяченої 90-річчю дитячо-юнацького туризму в Україні*. Збірник наукових праць. Київ - Кропивницький. – ЛА НАУ, 2020. С. 285-292.
40. Методичні рекомендації з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), 2020.
41. Михайліченко М.В., Рудик Я.М. Освітні технології: навчальний посібник. Київ: ЦП «КОМПРИНТ», 2016. 583 с.
42. Мойсюк І.І. Sand play – ігри з піском як засіб розвитку творчих здібностей дитини у початковій школі : методичні рекомендації. Луцьк : ПрАТ Волинська обласна друкарня, 2018. 56 с.
43. Мороз Ю. Аксіологічні аспекти виховання рекреаційної культури студентської молоді. *Витоки педагогічної майстерності*. Серія. Педагогічні науки : науковий журнал. Полтавський державний педагогічний університет імені В. Г. Короленка. Полтава : ПНПУ ім. В. Короленка, 2019. Вип. 23. С. 157 —161.
44. Мосіяшенко В. Українська етнопедагогіка : навч. посіб. Суми : Університетська книга, 2019. 168с.
45. Музейна педагогіка в науковій освіті : монографія /за наук. ред. С.О. Довгого. Київ : Національний центр «Мала академія наук України», 2020. 334 с.
46. Організація виховного процесу в дитячому закладі оздоровлення та відпочинку : навч.-метод. посіб. / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; уклад.: Н. А. Коломієць, І. Г. Резніченко. Умань : Візаві, 2020. 230 с.

47. Пізнавальний та виховний вплив ігрових технологій едьютейменту й гейміфікації на розвиток мотивації школярів до занять фізичною культурою і спортом *Методичний путівник Нової української школи: фізична культура* : збірник методичних матеріалів /за заг. ред. Качана О. А. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2021. С. 18-30
48. Підпригора Т.О., Казакова Н.В. Використання квест-технології у позакласній роботі з молодшими школярами. *Розвиток особистості дитини та учителя в сучасному освітньому просторі: досвід, проблеми та перспективи: матеріали міжвузів. (заочної) наук.-практ. конф. (Хмельницький, 27 лют. 2019 р.). Хмельницький: ПП «А.В.Царук», 2019. С.149-152.*
49. Плитус П.Е., Гринішак В.Ю. Інтерпретація спадщини замку «Краснодвір» - від руїни до театру їжі. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку* : наук. зб.; редкол.:Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін. Рівне : РДГУ, 2021. Вип. 39. С. 86-94
50. Програми з позашкільної освіти туристсько-краєзнавчого та військово-патріотичного напрямів. Збірник програм. Івано-Франківськ: Фоліант, 2018. 540 с.
51. Розробка, організація та проведення художньо-мистецьких заходів: Конспект лекцій з дисципліни для студентів спеціальності 014 Середня освіта (музичне мистецтво) / Р.М. Силко. Чернігів: НУЧК, 2018. 62
52. Ромат Є. В., Білявська Ю. В. Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z». *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Економіка»* : науковий журнал. Острог : Вид-во НаУОА, червень 2020. № 17(45). С. 23–28.
53. Сапіга О.В. Фестиваль як sub special простір у культурі дитинства. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку* : наук. зб.; редкол.:Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін.. Рівне : РДГУ, 2021. Вип. 39. С. 140-146
54. Скирда Т. С. Ресурсні можливості військово-спортивних ігор у патріотичному вихованні. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)* : зб. наук. праць / За ред. О. В. Тимошенка. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2021. Вип. 8 (139). С. 87-90.
55. Смікал В.О. Культурологічний підхід у підготовці майбутніх викладачів вищої школи. *Наукове забезпечення технологічного прогресу XXI сторіччя: матеріали міжнародної наукової конференції*. Чернівці, Україна: МЦНД. 2020.Т.4. С. 47-49.
56. Тарасенко Ю. М. Дозвілля в контексті мистецтвознавчих практик. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2021. № 3.С. 134-139.
57. Тормахова А. М. Масові заходи як візуальні практики в контексті культури сьогодення. *Українські культурологічні студії*. 2021. № 1/8. С. 65-69
58. Управління закладом позашкільної освіти: сучасні тренди, співпраця, проєкти: посібник / за науковою редакцією, упорядкуванням О. Просіної, Я. Швень. Біла Церква: ТОВ «Білоцерквдрук», 2020. 252 с.
59. Хмара О. Дозвілля у молодіжній масовій культурі. Матеріали XXV наукової конференції здобувачів вищої освіти *«Історичний досвід і сучасність»*: зб. наук. праць. Одеса : ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 2019. № 37. С. 100 –106.
60. Шевченко А.Ф. Урізноманітнення спектру суб'єктного досвіду в умовах тимчасового виховного середовища. *Історико-педагогічні студії: Науковий*

часопис / гол. ред. Н.М. Дем'яненко. Київ: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2020. Вип. 13-14. С.182-186.

61. Шеломовська О. Особливості сучасних ігрових комп'ютерних практик (на прикладі населення м. Кам'янське). *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціологічні дослідження сучасного суспільства: методологія, теорія, методи»*. 2018. № 39. С. 253-262.
62. Шибер О.О. Рекреаційно-дозвілєві практики в контексті цифрової гуманістики. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку* : наук. зб.; редкол.:Г. П. Чміль, В. Г. Виткалов, П. Е. Герчанівська та ін. Рівне : РДГУ, 2021. Вип. 39 С. 114-119
63. Шкута О., Проценко О. Організація виховних творчих ігор з дітьми молодшого шкільного віку у родині. *Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*. Збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції. 2021. Випуск 10. С. 421.
64. Шмаюн О. Діяльність культурно-дозвілєвих центрів в контексті сучасних форм дозвілля молоді. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*: наук збірник. 2021. Вип. 37. С. 144-151.

#### ***Інформаційні ресурси:***

Національно-патріотичне виховання особистості гуртківця засобами туристсько-краєзнавчої та пошукової роботи. Краснопілля, 2023. 73 с. URL: <https://krncprpp.in.ua/wp-content/uploads/2023/04/2023-Zbirka-YAnkova-dosvid-roboty.docx>

Наукова періодика та збірники наукових праць України з питань педагогіки й психології. Офіційний сайт Державної науково-педагогічної бібліотеки України імені В. О. Сухомлинського URL: [dnpb.gov.ua/ua/](http://dnpb.gov.ua/ua/)

Психологія дозвілля та рекреації : навч. посіб. / К. Л. Мілютіна, С. Ю. Пашенко. Електрон. дан. ГО «МНГ», 2022. 304 с. URL: <https://liegudzyk.com/psykholohiya-dozvillya-ta-rekreatsiyi>

Шибер О.О. РЕКРЕАЦІЯ І ДОЗВІЛЛЯ В ПАРАДИГМІ DIGITAL AGE. *Питання культурології*. 2018. № 34. С.189–198. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.34.2018.154070>

Освітній портал «ПедПреса». URL: <https://pedpresa.ua/>

**VIII. Доповнення та зміни, внесені до робочої програми в 20\_\_/20\_\_ н. р.**