

Навчально-методична карта

**дисципліни „ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ АНІМАЦІЙНО-РОЗВАЖАЛЬНИХ ПРОГРАМ ТА ЗАХОДІВ”, Денна форма
ВСЬОГО – 90 год., з них: лекції – 10 год., практичні – 10 год., лабораторні – 14 год., самостійна робота – 56 год.**

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX
Модулі	МОДУЛЬ 1. Теоретичні основи створення анімаційно-розважальних програм і заходів											МОДУЛЬ 2. Методика організації та проведення анімаційно-розважальних програм і заходів							
Назви модулів	(20 балів)											(20 балів)							
Теми лекцій	Л1. Витоки аніматорської діяльності в просторі івент-освіти		Л2. Аніматорство як вид дозвіллевої діяльності в різних країнах світу		Л3. Витоки ігрового дозвілля. Ігрове спілкування та мотиви включення учасників у гру.		Л4. Основні етапи розвитку анімаційно-рекреаційних програм та заходів в Україні				Л5. Організаційно-комунікативні технології організації та проведення		Л6. Принципи організації анімаційної діяльності		Л7. Види і типи анімаційно-розважальних заходів та програм		Л8. Сучасні освітні центри дозвілля як осередки розвивального івент-середовища		
Теми практичних	П1. Закономірності розвитку та етапи становлення дозвіллевої сфери <i>4 бали</i>	Лаб 1. Основні етапи та проблеми періодизації етапів становлення дозвілля <i>4 бали</i>	П 2. Сутність, зміст та функції основних принципів організації дозвілля. <i>4 бали</i>		Лаб 2 Загальні тенденції та основні етапи становлення та розвитку дозвілля в Україні <i>4 бали</i>		П 3.. Методи регулювання вільного часу та дозвілля <i>4 бали</i>		Лаб 3. Методологічні підходи у вивченні явищ вільного часу та дозвілля. <i>4 бали</i>		П 4. Методи регулювання вільного часу та дозвілля <i>4 бали</i>	Лаб 4 Інститут дозвілля як важливий елемент соціальної структури постіндустріального суспільства <i>4 бали</i>		П 5 Інноваційні заклади культурно-просвітницького спрямування <i>4 бали</i>		Лаб 5. Принципи організації дозвіллевої діяльності <i>4 бали</i>			
Самостійна робота	САМОСТІЙНА РОБОТА МОДУЛЬ 1. <i>10 балів</i>											САМОСТІЙНА РОБОТА МОДУЛЬ 2. <i>10 балів</i>							
Види контролю	МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ 1. Тестові завдання – 20 балів											МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ 2. Тестові завдання – 20 балів							
Форма контролю	Залік 100 балів																		

Навчально-методична карта

дисципліни „ ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ АНІМАЦІЙНО-РОЗВАЖАЛЬНИХ ПРОГРАМ ТА ЗАХОДІВ ”, Заочна форма

ВСЬОГО – 90 год., з них: лекції – 6 год., практичні – 10 год., лабораторні – 14 год., самостійна робота – 56 год.

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX
Модулі	МОДУЛЬ 1 Теоретичні основи створення анімаційно-розважальних програм і заходів											МОДУЛЬ 2. Методика організації та проведення анімаційно-розважальних програм і заходів							
Назви модулів	(20 балів)											(20 балів)							
Теми лекцій	Л1. Витоки аніматорської діяльності в просторі івент-освіти		Л2. Аніматорство як вид дозвілєвої діяльності в різних країнах світу				Л 3. Витоки ігрового дозвілля. Ігрове спілкування та мотиви включення учасників у гру.				Л4. Організаційно-комунікативні технології організації та проведення			Л5. Принципи організації анімаційної діяльності			Л 6. Сучасні освітні центри дозвілля як осередки розвивального івент-середовища		
Теми практичних	П1. Закономірності розвитку та етапи становлення дозвілєвої сфери <i>4 бали</i>		Лаб 1. Основні етапи та проблеми періодизації етапів становлення дозвілля <i>4 бали</i>				П 2. Сутність, зміст та функції основних принципів організації дозвілля. <i>4 бали</i>				Лаб 2. Загальні тенденції та основні етапи становлення та розвитку дозвілля в Україні <i>4 бали</i>			П 3. Методи регулювання вільного часу та дозвілля <i>4 бали</i>		П 4. Методи регулювання вільного часу та дозвілля <i>4 бали</i>			
Самостійна робота	САМОСТІЙНА РОБОТА МОДУЛЬ 1. <i>18 балів</i>											САМОСТІЙНА РОБОТА МОДУЛЬ 2. <i>18 балів</i>							
Види контролю	МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ 1. Тестові завдання – 20 балів											МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ 2. Тестові завдання – 20 балів							
Форма контролю	Залік 100 балів																		