

Київський університет імені Бориса Грінченка  
Інститут людини  
Кафедра соціальної педагогіки та соціальної роботи



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи

Олексій ЖИЛЬЦОВ

« 01 » 09 2021 р.

## РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Творча майстерня та ігротехніки»  
(повна назва навчальної дисципліни за навчальним планом)

для студентів

спеціальності

231 Соціальна робота  
(шифр і назва спеціальності (тей))

освітнього рівня

першого (бакалаврського)  
(назва освітнього рівня, ОКР)

освітньої програми

231.00.01 Соціальна робота  
(шифр і назва освітньої програми)

спеціалізації  
(за наявності)

\_\_\_\_\_ (назва спеціалізації)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРИНЧЕНКА  
Ідентифікаційний код 354  
Начальний відділ  
моніторингу якості освіти  
Програма № 0936/21  
Жильцов  
(підпис) (прізвищем, ініціалами)  
«    » 2021 р.

Київ – 2021

**Розробники:**

Олена ДЕНИСЮК, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Інституту людини

**Викладачі:**

Олена ДЕНИСЮК, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Інституту людини

**Робочу програму розглянуто і затверджено :**

На засіданні кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи  
Протокол від 31.08. 2021 р. №13

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (Тетяна ЛЯХ)  
(підпис)

Робочу програму погоджено з:

гарантом освітньої програми (керівником освітньої програми) 231.00.01  
Соціальна робота першого (бакалаврського) рівня  
(назва освітньої програми)

28.08. 2021 р.

Керівник освітньої програми \_\_\_\_\_ (Наталія КЛІШЕВИЧ)  
(підпис)

Робочу програму перевірено

01.09. 2021 р.

Заступник директора Інституту людини \_\_\_\_\_ (Роман ПАВЛЮК)  
(підпис)

Пролонговано:

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	обов'язкова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів / годин	4 / 120	
Курс	1	-
Семестр	1,2	-
Обсяг кредитів	4	-
Обсяг годин, в тому числі:	120	-
Аудиторні	56	-
Модульний контроль	8	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	56	-
Форма семестрового контролю	залік	-

### 1. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Творча майстерня та ігротехніки» є формування у майбутніх фахівців спеціальних знань і умінь, необхідних для вдосконалення власних навичок, здатності до генерації нових ідей, творчого підходу до вирішення професійних завдань.

Завдання навчальної дисципліни «Творча майстерня та ігротехніки»:

- формування здатності до генерації нових ідей, творчого підходу до вирішення професійних завдань;
- формування здатності до розкриття особистісного потенціалу та самореалізації особистісно-професійного лідерства та успіху;
- володіння навичками прикладної творчої діяльності, ігротехніками з різними категоріями отримувачів послуг;
- оволодіння практичними традиційними та нетрадиційними методами, технікою і технологією виготовлення виробів;
- формування здатності до міжособистісного спілкування, емоційної стабільності.

Відповідно до Освітньо-професійної програми 231.00.01 Соціальна робота підготовки за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти зі спеціальності 231 Соціальна робота дисципліна «Творча майстерня та ігротехніки» забезпечує формування таких **таких загальних та спеціальних компетентностей**:

ЗК 8. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 9. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

СК 11. Здатність до надання допомоги та підтримки клієнтам із врахуванням їх індивідуальних потреб, вікових відмінностей, гендерних, етнічних та інших особливостей.

СК 15. Здатність взаємодіяти з клієнтами, представниками різних професійних груп та громад.

СК 18. Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері.

## 2. Результати навчання за дисципліною

Відповідно до Освітньо-професійної програми 231.00.01 Соціальна робота підготовки за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти зі спеціальності 231 Соціальна робота, дисципліна «Творча майстерня та ігротехніки» забезпечує оволодіння такими **програмовими результатами навчання**:

ПРН 21. Демонструвати толерантну поведінку, виявляти повагу до культурних, релігійних, етнічних відмінностей, розрізняти вплив стереотипів та упереджень.

ПРН 22. Демонструвати уміння креативно вирішувати проблеми та приймати інноваційні рішення, мислити та застосовувати творчі здібності до формування принципово нових ідей.

## 3. Структура навчальної дисципліни

### Тематичний план для денної форми навчання

Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна:					
		Лекції	Семинари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль 1. Особистісно-розвиваюча спрямованість прикладної творчості</b>							
Тема 1. Прикладна творчість як засіб гармонізації особистості	2	-	-	2	-	-	-
Тема 2. Декоративно-прикладне мистецтво України	2	-	-	2	-	-	-
Тема 3. Малювання. Нетрадиційні техніки малювання	2	-	-	2	-	-	-
Тема 4. Аплікація. Виконання робіт в техніці “колаж”. Квілінг	2	-	-	2	-	-	-
Тема 5. Декупаж	2	-	-	2	-	-	-
Тема 6. Конструювання	2	-	-	2	-	-	-
Тема 7. Ліплення	4	-	-	4	-	-	-
Самостійна робота 1. Особистісно-розвиваюча спрямованість прикладної творчості	14	-	-	-	-	-	14
<b>Модульний контроль</b>	<b>2</b>						
<b>Разом</b>	<b>32</b>	-	-	<b>16</b>	-	-	<b>14</b>
<b>Змістовий модуль 2. Використання гри в соціальній роботі. Технології</b>							
Тема 8. Сутність та завдання гри, її функції	2	-	-	2	-	-	-

Тема 9. Види та класифікації ігор	4	-	-	4	-	-	-
Тема 10. Технології проведення ігор	4	-	-	4	-	-	-
Тема 11. Ігрові технології з дітьми різного віку	2	-	-	2	-	-	-
Самостійна робота 2. Ігрові технології з дітьми різного віку	14						
<b>Модульний контроль</b>	<b>2</b>	-	-		-	-	-
<b>Разом</b>	<b>28</b>	-	-	<b>12</b>	-	-	<b>14</b>
<b>Змістовий модуль 3. Організація творчої діяльності та гри з різними категоріями отримувачів послуг</b>							
Тема 12. Прикладна творча діяльність та гра з дітьми та підлітками.	6	-	-	6	-	-	-
Тема 13. Підготовка та оформлення приміщення (території) до проведення свят, соціальних заходів	2	-	-	2	-	-	-
Тема 14. Прикладна творча діяльність та гра з дорослими та літніми людьми	6	-	-	6	-	-	-
Самостійна робота 3. Організація творчої діяльності та гри з різними категоріями отримувачів послуг	-	-	-	-	-	-	14
<b>Модульний контроль</b>	<b>2</b>						
<b>Разом</b>	<b>30</b>			<b>14</b>			<b>14</b>
<b>Усього за 1 семестр</b>	<b>90</b>	-	-	<b>42</b>	-	-	<b>42</b>

<b>Змістовий модуль 4. Організація творчої діяльності та гри в умовах дитячих таборів</b>							
Тема 1. Організація загонового куточка, оформлення стінгазети	6	-	-	6	-	-	-
Тема 2. Організація та проведення конкурсів та розваг в умовах дитячих таборів	6	-	-	6	-	-	-
Тема 3. Організація та проведення ігор на лісовій галявині, біля водойм, на спортивному майданчику	2	-	-	2	-	-	-
Самостійна робота 4. Організація творчої діяльності та гри в умовах дитячих таборів	-	-	-	-	-	-	14
<b>Модульний контроль</b>	<b>2</b>						
<b>Разом</b>	<b>30</b>			<b>14</b>			<b>14</b>
<b>Усього за 1, 2 семестр</b>	<b>120</b>			<b>56</b>			<b>56</b>

#### **4. Програма навчальної дисципліни**

##### **Змістовий модуль 1. Особистісно-розвиваюча спрямованість прикладної творчості**

###### **Тема 1. Прикладна творчість як засіб гармонізації особистості**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1, 4

Додаткові: 3, 5

###### **Тема 2. Декоративно-прикладне мистецтво України**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1

Додаткові: 2

### **Тема 3. Малювання. Нетрадиційні техніки малювання**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2

Додаткові: 3, 5

### **Тема 4. Аплікація. Виконання робіт в техніці “колаж”. Квілінг**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1, 2

Додаткові: 1, 3, 5

### **Тема 5. Декупаж**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1, 2

Додаткові: 3

### **Тема 6. Конструювання**

Рекомендовані джерела:

Основні: 3

Додаткові: 3, 4

### **Тема 7. Ліплення**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1

Додаткові: 2

### **Змістовий модуль 2. Використання гри в соціальній роботі. Технології**

#### **Тема 8. Сутність та завдання гри, її функції**

Рекомендовані джерела:

Основні: 3

Додаткові: 1, 3, 4, 5

#### **Тема 9. Види та класифікації ігор**

Рекомендовані джерела:

Основні: 3

Додаткові: 1, 3, 4, 5

#### **Тема 10. Технології проведення ігор**

Рекомендовані джерела:

Основні: 3

Додаткові: 1, 3, 4, 5

#### **Тема 11. Ігрові технології з дітьми різного віку**

Основні: 3

Додаткові: 1, 3, 4, 5

### **Змістовий модуль 3. Організація творчої діяльності з різними категоріями отримувачів послуг**

#### **Тема 12. Прикладна творча діяльність та гра з дітьми та підлітками. Створення вільного творчого простору**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2, 3

Додаткові: 1, 2, 3, 5

#### **Тема 13. Підготовка та оформлення приміщення (території) до проведення свят, соціальних заходів**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2, 3

Додаткові: 1, 2, 3, 5

#### **Тема 14. Прикладна творча діяльність та гра з дорослими та літніми людьми**

Рекомендовані джерела:

Основні: 1, 2, 4

Додаткові: 1

### **Змістовий модуль 4. Організація творчої діяльності та гри в умовах дитячих таборів**

#### **Тема 1. Організація загонового куточка, оформлення стінгазети**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2, 3

Додаткові: 2,3,5

#### **Тема 2. Організація та проведення конкурсів та розваг в умовах дитячих таборів**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2, 3

Додаткові: 2,3,5

#### **Тема 3. Організація та проведення ігор на лісовій галявині, біля водойм, на спортивному майданчику**

Рекомендовані джерела:

Основні: 2, 3

Додаткові: 2,3,5

## **6. Контроль навчальних досягнень**

### **6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів денної форми навчання**

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Відвідування семінарських занять	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Відвідування практичних занять	1	8	8	6	6	7	7	7	7
Робота на семінарському занятті	10	-	-	-	-	-	-	-	--
Робота на практичному занятті	10	8	80	6	60	7	70	7	70
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	10	-	-	-	-	-	-	-	-
Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5	1	5	1	5	1	5
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Разом		-	118	-	96	-	107	-	107
Максимальна кількість балів: 428									
428:100=4,28. Студент набрав X балів; Розрахунок: X: 4,28 = загальна кількість балів.									



**6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання.  
Змістовий модуль 1**

**Особистісно-розвиваюча спрямованість образотворчої діяльності  
Самостійна робота № 1**

1. Підібрати у мережі Інтернет відео-, фото- матеріали, які презентують різні техніки малювання, ліплення, аплікації, конструювання. Вказати Інтернет-джерела з активними гіперпосиланнями.

**Змістовий модуль 2**

**Використання гри в соціальній роботі. Технології  
Самостійна робота № 2**

1. Під час безперервної практики здійснити спостереження щодо можливостей використання прикладної діяльності та гри в практиці соціальної роботи з різними категоріями отримувачів послуг. Підготувати письмовий звіт.
2. Підготувати есе “Гра в житті людини”.

**Змістовий модуль 3**

**Організація творчої діяльності та гри з різними категоріями  
отримувачів послуг**

**Самостійна робота № 3**

1. Розробити розгорнутий план заняття з прикладної творчої діяльності або гри з різними категоріями клієнтів (тип заняття та категорія клієнтів за вибором студента).
2. Підготувати ігротеку з використанням різних видів ігор, для запропонованих груп отримувачів послуг.

**Змістовий модуль 4.**

**Організація творчої діяльності та гри в умовах дитячих таборів**

**Самостійна робота № 1.**

1. Підготувати сценарій конкурсу або розваги з використанням прикладної творчої діяльності та гри в умовах дитячого табору.

**6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.**

Модульний контроль здійснюється у вигляді тестування та виконання практичного завдання.

*Види тестових завдань:*

- Із вибором однієї правильної відповіді;

- На встановлення відповідності запропонованих наборів тверджень;
- Завдання на розпізнавання та відтворення правильної відповіді по пам'яті;
- Завдання на відтворення правильної відповіді (формулювань понять) по пам'яті;
- Завдання відкритого типу, що передбачає розгорнуту відповідь.

*Критерії оцінювання:*

Виконання 10 тестових завдань – максимум 10 балів (за кожен правильну відповідь – 1 бал). Виконання практичних завдань – 15 балів.

№	Критерії оцінювання практичного завдання	Бали
1.	Завдання виконано у повному обсязі	4
2.	Методична грамотність у визначенні мети. Відповідність змісту меті та завданням	3
3.	Урахування вікових особливостей отримувачів послуг	3
4.	Творчий підхід та креативність	3
5.	Естетична, стилістична та орфографічна грамотність оформлення	2
<b>Разом</b>		<b>15</b>

#### 6.4. **Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання**

Формою підсумкового контролю з дисципліни є залік.

#### **6. 5. Шкала відповідності оцінок**

Рейтингова оцінка	Оцінка за 100-бальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

## 8.Рекомендовані джерела

### Основні

1. Захарчук-Чугай Р. В., Антонович Є. А. Українське народне декоративне мистецтво : навч. посіб. К. : Знання, 2012. 342 с.
2. Морозова І.А. Я люблю малювати. Х. : Фактор, 2013. 112 с. (Серія “Школа творчості”)
3. Попова А. О., Щеголь М. В. Досвід використання просвітницько-профілактичних настільних ігор фахівцями із соціальної роботи в місцевих громадах. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки.* 2018. Вип. № 1 (315). С. 109–115.
4. Сабол Д. М. Прикладна творча діяльність як засіб організації особистості. *Вісник Одеського національного ун-ту. Психологія.* 2012. Т. 17. Вип. 8. С. 305–312.

### Додаткові

1. Безпалько О. Спілкуємось та діємо : навч.-метод. посіб. / Безпалько О., Савич Ж. – К. : Наук.світ, 2012. – 112 с.
2. Вироби з тіста своїми руками. URL : <http://2015rik.pp.ua/> (дата звернення 10.01.2019)
3. Гибсон Рей, Тайлер Дженни. Делай и играй. Веселые игры : [пер. с англ. ] / Гибсон Рей, Тайлер Дженни. - М. : Росмэн, 1997. - 128 с. - (Серия: Делай и играй) : [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.twirpx.com/file/196208/>
4. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навчально-методичний посібник] / Автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОПОПП, – 2014. – 92 с.
5. Лаппо В.В. Методика виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах. URL : <http://194.44.152.155/elib/local/2249.pdf> (дата звернення 4.09.2019)