

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева»
(Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева)

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОПОП

И.В. Тарасова
04.04.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой педагогических
практик и сервисных индустрий

А.С. Джангазиева
04.04.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Технологии социально-культурной анимации и рекреации

Составитель	Тарасова И.В., доцент, к.пс.н., доцент кафедры ППСИ
Направление подготовки	51.03.03 «Социально-культурная деятельность»
Направленность (профиль) ОПОП	«Социально-культурная анимация и рекреация»
Квалификация (степень)	бакалавр
Форма обучения	очная
Год приема	2022
Курс	3
Семестр	5-6

Астрахань, 2024

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целями освоения дисциплины «Технологии социально-культурной анимации и рекреации» является: формирование знаний, умений и навыков, необходимых в процессе проектирования и осуществления социально-культурной анимации и рекреации.

1.2. Задачи освоения дисциплины:

- изучить и освоить технологии социально-культурной деятельности (средств, форм, методов) для проведения информационно-просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив населения, патриотического воспитания;
- ознакомить с теоретическими основами организации массовых, групповых и индивидуальных форм анимации и рекреации в соответствии с культурными потребностями различных групп населения;
- раскрыть содержания и организовать творческо-производственную деятельность работников учреждений культуры

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Учебная дисциплина «Технологии социально-культурной анимации и рекреации» относится к обязательной части (Б1.Б.23) программы подготовки бакалавров очного отделения по направлению 51.03.03. Социально-культурная деятельность. Профиль "Социально-культурная анимация и рекреация".

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

- *Теория и история культуры;*
- *Педагогика досуга*

Знания:

- теоретических основ, сфер реализации, субъектов, ресурсов и технологий социально культурной деятельности; истории культуры и социально-культурных программ анимации и рекреации.

Умения:

- применять полученные педагогические знания в учебной и профессиональной деятельности;
- самостоятельно подбирать, анализировать подобранные материалы, используя в т.ч. интернет-ресурсы.

Навыки:

- первичной подготовки и проведения социально-культурных мероприятий, создания благоприятной социально-культурной среды.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

- *Психолого-педагогические основы рекреации;*
- *Проектирование рекреационно-анимационных программ;*
- *Теория и практика рекреации и анимации.*

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности):

в) профессиональных (ПК):

ПК-2 - Готов использовать технологии социальнокультурной деятельности для проведения культурно просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально культурных инициатив, патриотического воспитания.

Таблица 1
Декомпозиция результатов обучения

Код компетенции	Планируемые результаты освоения дисциплины					
	Знать (1)		Уметь (2)		Владеть (3)	
ПК-2	ИПК-2.1. Знать: сущность, типологию технологий социально-культурной деятельности, основы применения технологического подхода в деятельности учреждений культуры, образования, социальной сферы	ИПК-2.2. Уметь: различать особенности применения технологий социально-культурной деятельности в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения.	ИПК-2.3. Владеть: методикой реализации технологий социально-культурной деятельности в связи с задачами организации культурно просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики.			

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Объем дисциплины в зачетных единицах (**2,3 зачетные единицы**) с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся составляет: 180 ч.

Из них: лекционных – 34 часов, практических - 50 часов, самост. работа – 78 часов., курсовые работы – 18 часов.

Итоговый контроль: 5,6 семестр – зачет.

Таблица 2
Структура и содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Семестр	Контактная работа (в часах)			Самостоя т. работа		Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Л	ПЗ	ЛР	КР	СР	
1	Основы концепции развития досуга и анимационных программ в России	5	4	6			9	Фронтальный опрос
2	Концепция развития досуга за рубежом		4	6			10	Фронтальный опрос
3	Сущность и динамика развития рекреационно-развлекательной		4	6			10	Фронтальный опрос

	деятельности							
4	Технологии рекреационно-оздоровительной деятельности		6	7			10	Фронтальный опрос Практическая работа
Итого за 4 семестр			18	25			39	ДИФФ.ЗАЧЕТ
5	Анимационные социокультурные технологии	6	4	6			9	Фронтальный опрос, Ролевая игра
6	Мультимедийные социокультурные технологии		4	6			10	Фронтальный опрос Тест
7	Технологии организации фестивальных и конкурсных форм		4	6			10	Фронтальный опрос, Ролевая игра
8	Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности		4	7			10	Фронтальный опрос Реферат
Итого за 5 семестр			16	25		18	39	КУРСОВАЯ РАБОТА
ИТОГО			34	50		18	78	ДИФФ.ЗАЧЕТ

Условные обозначения: Л – занятия лекционного типа; ПЗ – практические занятия, ЛР – лабораторные работы; КР – курсовая работа; СР – самостоятельная работа по отдельным темам

Таблица 3
Матрица соотнесения тем/разделов
учебной дисциплины/модуля и формируемых в них компетенций

Темы, разделы дисциплины	Кол-во часов	Компетенции	
		ПК-2	общее количество компетенций
Тема 1	19	+	1
Тема 2	20	+	1
Тема 3	20	+	1
Тема 4	23	+	1
Тема 5	19	+	1
Тема 6	20	+	1
Тема 7	20	+	1
Тема 8	21	+	1
КУРСОВЫЕ РАБОТЫ	18	+	1
Итого	180	1	1

Краткое содержание тем дисциплины

Тема 1. Основы концепции развития досуга и анимационных программ в России.

История развития основных понятий «социально-культурная анимация», «аниматор», «анимационная деятельность» в России. Отечественные модели досуга и рекреации. История развития досуговых программ и рекреационно-развлекательной сферы в России. Инфраструктура анимации и рекреации в России.

Тема 2. Концепция развития досуга за рубежом

Зарубежные модели досуга. Особенности культурной политики передовых стран запада. Понятие и сущность рекреационно-развлекательной деятельности. История развития рекреационно-развлекательной сферы за рубежом. Современные развлекательные технологии. Школа как центр социального воспитания на Западе. Добровольные объединения молодежи и их роль в социальном воспитании. Молодежные формы досуга за рубежом. Специфика социально-культурного развития в передовых странах Запада (США, Франция, Великобритания и др.). Специфика социально-культурного развития в Японии. Специфика этнокультурной ситуации в Европе. Частное финансирование культуры стран Запада.

Тема 3. Сущность и динамика развития рекреационно-развлекательной деятельности

Валеология как теоретическая основа туристской анимации. Современное понятие здорового образа жизни. Социальные аспекты культурно-досуговой деятельности за рубежом. Клуб как социально-культурное явление.

Тема 4. Технологии рекреационно-оздоровительной деятельности

История оздоровления. Современное понятие здорового образа жизни. Система здорового образа жизни. Современные оздоровительные программы. Фитнес и активный отдых. Веллнес-технологии, как состояние физического и душевного благополучия.

Тема 5. Анимационные социокультурные технологии

Использование опыта зарубежных стран как источник развития отечественных рекреационных технологий. Анимация как «оживление» и «одухотворение» отношений между людьми. Философские, психологические, медицинские и педагогические основания социокультурной анимации. Цель анимационных технологий. Содержание деятельности профессиональных аниматоров. Этапы разработки анимационных социокультурных программ: комплексная оценка кризисной ситуации, выбор способов для эффективного достижения цели, осознание реальных последствий. Практика разработки и осуществления анимационных технологий.

Тема 6. Мультимедийные социокультурные технологии

Теоретический аспект мультимедиа в социокультурной сфере. Оборудование для мультимедийных технологий в социально-культурной сфере. Виртуальность культуры: прошлое, настоящее, будущее. Влияние цифровых технологий на социально-культурную сферу развитие анимационных и рекреационных программ. Виртуальная инфраструктура социально-культурной сферы. Использование мультимедийных технологий и ресурсов в практике работы учреждений культуры.

Тема 7. Технологии организации фестивальных и конкурсных форм

Общее понятие о фестивале. Особенности фестиваля как формы организации художественной жизни в области исполнительских искусств. Типология современных фестивалей. Современные принципы мирового фестивального движения. Художественная концепция фестивалей. Единовременная культурная акция, как форма фестиваля. Необходимость технологии моделирования при создании социально-культурных программ. Структура режиссерско-

постановочной группы, функциональные задачи. Анализ фестиваля как организационно-художественной формы функционирования исполнительских искусств.

Тема 8. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности.

Сценарий и его основа – идея. Способы выражения её в анимационных программах. Композиция анимационной программы. Требования к тексту сценария. Основные разновидности анимационных тем и идей программ. Современные технологии и спецэффекты и их использование в анимационных программах. Особенности идейнотематической разработки анимационных программ: развитие мотивов деятельности, формулировка темы в программах, ситуативная установка и возрастная зависимость содержания анимационных программ. Специфика постановки анимационных программ. Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Специфика целей и задач анимационных программ. Особенности организации некоммерческого и коммерческого мероприятия. Источники и механизмы привлечения финансовых средств.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Указания для преподавателей по организации и проведению учебных занятий по дисциплине

Организационно-методической базой проведения лекционных, семинарских занятий является учебный план специальности. На основе него объем часов аудиторных занятий, отведенный для каждой учебной дисциплины и междисциплинарного курса, делится на часы лекционных, практических, лабораторных и других занятий соответствующими кафедрами, с указанием форм контроля текущей и итоговой аттестации обучающихся.

Преподаватель, назначенный для чтения лекций, обязан до начала учебного процесса подготовить учебно-методические материалы, необходимые для проведения лекционных и семинарских занятий. К ним относятся: рабочая программа учебной дисциплины или междисциплинарного курса; методические материалы для проведения семинарских (практических и др.) занятий.

Разработанный комплект учебно-методических материалов предоставляется в бумажном и электронном виде, обсуждается и утверждается на заседании кафедры перед началом учебного года.

Преподаватель обязан проводить лекционные занятия в строгом соответствии с годовым учебным графиком и утвержденным на его основе расписанием лекций.

При разработке методики семинарских занятий важное место занимает вопрос о взаимосвязи между семинаром и лекцией, семинаром и самостоятельной работой студентов, о характере и способах такой взаимосвязи. Семинар не должен повторять лекцию, и, вместе с тем, его руководителю необходимо сохранить связь принципиальных положений лекции с содержанием семинарского занятия. Как правило, семинару предшествует лекция по той же теме.

Обязательным в начале лекционного, семинарского занятия проводится 5 минут контроль знаний, обязательным является проведение проектной работы в команде.

Преподаватель, проводящий лекционные и семинарские занятия, обязан вести учет посещаемости студентов - по журналам групп. В случае неявки студентов на лекцию преподаватель обязан незамедлительно информировать учебный отдел.

В ходе освоения дисциплины лабораторные занятия не предусмотрены.

В процессе практических (семинарских) занятий, наряду с формированием умений и навыков, обобщаются, систематизируются, конкретизируются теоретические знания, вырабатывается способность использовать теоретические знания на практике, развиваются интеллектуальные умения.

На практических (семинарских) занятиях по дисциплине применяются следующие формы работы:

- 1) Фронтальная – все студенты выполняют одну и ту же работу;
- 2) Групповая – одна и та же работа выполняется группами из 2-5 человек;
- 3) Индивидуальная – каждый студент выполняет индивидуальное задание.

Структура практических занятий по дисциплине в основном одинакова: вступление преподавателя, работа студентов по заданиям преподавателя, которая требует дополнительных разъяснений, собственно практическая часть, включающая разбор конкретных ситуаций, решение ситуационных задач, тренировочные упражнения и т.д.

В структуре практического занятия традиционно выделяют следующие этапы: организационный этап, контроль исходного уровня знаний (обсуждение вопросов, возникших у студентов при подготовке к занятию; исходный контроль (тесты, опрос, проверка письменных домашних заданий и т.д.), коррекция знаний студентов), обучающий этап (педагогический рассказ, инструкции по выполнению заданий), самостоятельная работа студентов на занятии, контроль конечного уровня усвоения знаний, заключительный этап.

5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины

Таблица 4

Содержание самостоятельной работы обучающихся

Номер радела (темы)	Темы/вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Формы работы
ТЕМА 1	Культурное и социальное отчуждение как предмет анимации	9	Письменное домашнее задание
ТЕМА 2	Духовно-экзистенциальные аспекты социокультурной анимации	10	Письменное домашнее задание
ТЕМА 3	Культурно-исторические основания для развития анимации в России. Современный опыт анимационной работы в г. Астрахань	10	Письменное домашнее задание
ТЕМА 4	Требования к аниматору социокультурной сферы.	10	Письменное домашнее задание
ТЕМА 5	Методика организации социокультурной анимации (диагностика, программирование, проведение, оценка результатов).	9	Письменное домашнее задание
ТЕМА 6	Социокультурная анимация в системе социальной защиты города Астрахань: организационно-управленческий аспект.	10	Письменное домашнее задание
ТЕМА 7	Анимация и рекреация как психолого - педагогический процесс	10	Письменное домашнее задание
ТЕМА 8	Туристская анимация и парадигмы культурно-досуговой деятельности. Рекреационная сущность туристской анимации	10	Письменное домашнее задание
Итого		78	

5.3. Виды и формы письменных работ, предусмотренных при освоении дисциплины, выполняемые обучающимися самостоятельно

Требования к написанию эссе

В задании приводится некое утверждение. Нужно написать сочинение-рассуждение, в котором выражается собственное мнение автора касательно данного утверждения (opinionessay).

Эссе должно состоять минимум из 180 и максимум из 275 слов. Если написано меньше 180 слов, то задание проверке не подлежит и оценивается в 0 баллов. Если написано больше 275 слов, то «проверке подлежит только та часть работы, которая соответствует требуемому объёму».

Эссе написано верно, если показано отличное владение письменным английским по следующим пяти критериям:

1. Решение коммуникативной задачи, т.е. содержание отражает все аспекты, указанные в задании; стилевое оформление речи выбрано правильно (соблюдается нейтральный стиль).

2. Текст организован максимально правильно, т.е. высказывание логично, структура текста соответствует предложенному плану; средства логической связи использованы правильно; текст разделён на абзацы.

3. Продемонстрирована отличная лексика, т.е. используемый словарный запас соответствует поставленной коммуникативной задаче; практически нет нарушений в использовании лексики.

4. Использована правильная грамматика, т.е. используются грамматические структуры в соответствии с поставленной коммуникативной задачей. Практически отсутствуют ошибки (допускается 1-2 негрубые ошибки).

5. Продемонстрировано отличное знание орфографии и пунктуации, т.е. орфографические ошибки практически отсутствуют; текст разделён на предложения с правильным пунктуационным оформлением.

Эссе должно быть чётко структурировано и включать в себя следующие части (каждая начинается с нового абзаца):

1. Вступление. Здесь необходимо обозначить проблему, указанную в задании. Важно перефразировать её, а не переписать слово в слово. Также следует дополнить этот тезис небольшим комментарием-пояснением. Закончить вступление можно риторическим вопросом.

2. Выражение собственного мнения. В данном абзаце необходимо тезисно отразить личное отношение автора к данной проблеме и подкрепить его 2-3 развернутыми аргументами. Важно, чтобы доводы были убедительными, ёмкими и логичными. Аргументы вводятся с помощью универсальных слов-связок и фраз.

3. Выражение противоположного мнения. Третий абзац эссе должен содержать точку зрения оппонента. Этот тезис также необходимо подкрепить 1-2 аргументами. Важно, чтобы аргументов у оппонента было на 1 меньше (т.е., если во 2-м абзаце у автора три аргумента, в 3-м должно быть два), потому что цель автора – доказать собственную правоту.

4. Несогласие с мнением оппонентов. Здесь следует опровергнуть мнение оппонента, выразить несогласие автора и подкрепить его 1-2 контраргументами (2 аргумента оппонента = 2 контраргумента автора).

5. Заключение. Последний абзац должен содержать обобщенный вывод касательно обсуждаемого вопроса, который также дополняется комментарием. Можно использовать универсальную фразу, которая заставит читателя задуматься над проблемой.

В эссе нельзя использовать сокращения, а также начинать предложения с неформальных слов-связок.

Требования к составлению реферата.

Реферирование, или составление реферата - это краткое изложение содержания теоретического материала. Реферат должен быть написан научным языком. Структура реферата: название реферата; основная идея или суть, основные аспекты теории или концепции, вывод. Средний объем реферата – от 500 до 2500 печатных знаков.

Требования к проведению ролевой игры

Ролевая игра - метод имитации (подражания, изображения) принятия решений руководящими работниками или специалистами в различных производственных ситуациях (в учебном процессе - искусственно созданных ситуациях), осуществляемый по заданным правилам группой людей в диалоговом режиме.

Проведение деловой игры проходит в 3 этапа: подготовительный, игровой, заключительный. Подготовительный этап включает ряд следующих процедур: определение целей, разработка сценария игры, либо трансформации сценария; изготовление раздаточного и другого материала; формирование игровых команд; инструктаж участников игры; подготовка помещения.

Оценка деятельности игроков дается за: качество принятых решений и соблюдение временного регламента игры; взаимодействие внутри игровых команд и межгрупповое взаимодействие.

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

6.1. Образовательные технологии

Таблица 5 – Образовательные технологии, используемые при реализации учебных занятий

Раздел, тема дисциплины	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа
Основы концепции развития досуга и анимационных программ в России	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос	<i>Не предусмотрено</i>
Концепция развития досуга за рубежом	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос	<i>Не предусмотрено</i>
Сущность и динамика развития рекреационно-развлекательной деятельности	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос	<i>Не предусмотрено</i>
Технологии рекреационно-оздоровительной деятельности	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос Практическая работа	<i>Не предусмотрено</i>
Анимационные социокультурные технологии	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос, Ролевая игра	<i>Не предусмотрено</i>
Мультимедийные социокультурные технологии	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос Тест	<i>Не предусмотрено</i>
Технологии организации фестивальных и конкурсных форм	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос, Ролевая игра	<i>Не предусмотрено</i>
Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности	<i>Обзорная лекция</i>	Фронтальный опрос Реферат	<i>Не предусмотрено</i>

6.2. Информационные технологии

- использование возможностей Интернета в учебном процессе (использование информационного сайта преподавателя)
- использование электронных учебников и различных сайтов как источник информации

- использование возможностей электронной почты преподавателя
- использование средств представления учебной информации (электронных учебных пособий и практикумов, применение новых технологий для проведения семинаров с использованием презент
- использование интерактивных средств взаимодействия участников образовательного процесса (технологии дистанционного или открытого обучения в глобальной сети)
- использование интегрированных образовательных сред, где главной составляющей являются не только применяемые технологии, но и содержательная часть, т.е. информационные ресурсы.

6.3. Программное обеспечение, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

6.3.1. Программное обеспечение

Наименование программного обеспечения	Назначение
Adobe Reader	Программа для просмотра электронных документов
Платформа дистанционного обучения LMS Moodle	Виртуальная обучающая среда
Mozilla FireFox	Браузер
Microsoft Office 2013, Microsoft Office Project 2013, Microsoft Office Visio 2013	Пакет офисных программ
7-zip	Архиватор
Microsoft Windows 7 Professional	Операционная система
Kaspersky Endpoint Security	Средство антивирусной защиты
VMware (Player)	Программный продукт виртуализации операционных систем

6.3.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Универсальная справочно-информационная полнотекстовая база данных периодических изданий ООО «ИВИС»

<http://dlib.eastview.com>

Имя пользователя: AstrGU

Пароль: AstrGU

Электронные версии периодических изданий, размещённые на сайте информационных ресурсов

www.polpred.com

Электронный каталог Научной библиотеки АГУ на базе MARKSQL НПО «Информ-систем»

<https://library.asu.edu.ru/catalog/>

Электронный каталог «Научные журналы АГУ»

<https://journal.asu.edu.ru/>

Корпоративный проект Ассоциации региональных библиотечных консорциумов (АРБИКОН) «Межрегиональная аналитическая роспись статей» (МАРС) – сводная база данных, содержащая полную аналитическую роспись 1800 названий журналов по разным отраслям знаний.

Участники проекта предоставляют друг другу электронные копии отсканированных статей из книг, сборников, журналов, содержащихся в фондах их библиотек.

<http://mars.arbicon.ru>

Справочная правовая система КонсультантПлюс.

Содержится огромный массив справочной правовой информации, российское и региональное законодательство, судебную практику, финансовые и кадровые консультации, консультации для бюджетных организаций, комментарии законодательства, формы документов, проекты нормативных правовых актов, международные правовые акты, правовые акты, технические нормы и правила.

<http://www.consultant.ru>

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Паспорт фонда оценочных средств

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине «Технологии социально-культурной анимации и рекреации» проверяется сформированность у обучающихся компетенций, указанных в разделе 3 настоящей программы. Этапность формирования данных компетенций в процессе освоения образовательной программы определяется последовательным освоением дисциплин и прохождением практик, а в процессе освоения дисциплины – последовательным достижением результатов освоения содержательно связанных между собой разделов, тем.

Таблица 6

Соответствие изучаемых разделов, результатов обучения и оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы дисциплины	Код контролируемой компетенции (компетенций)	Наименование оценочного средства
1	Тема 6	ПК-2	Тест
2	Темы 1-8	ПК-2	Фронтальный опрос
3	Тема 5,7	ПК-2	Ролевая игра
4	Тема 8	ПК-2	Реферат
5	Тема 4	ПК-2	Практическая работа

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Таблица 7

Показатели оценивания результатов обучения в виде знаний

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует глубокое знание теоретического материала, умение обоснованно излагать свои мысли по обсуждаемым вопросам, способность полно, правильно и аргументированно отвечать на вопросы, приводить примеры
4 «хорошо»	демонстрирует знание теоретического материала, его последовательное изложение, способность приводить примеры, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетвори	демонстрирует неполное, фрагментарное знание теоретического материала, требующее наводящих вопросов преподавателя, допускает существенные

тельно»	ошибки в его изложении, затрудняется в приведении примеров и формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	демонстрирует существенные пробелы в знании теоретического материала, не способен его изложить и ответить на наводящие вопросы преподавателя, не может привести примеры

Таблица 8

Показатели оценивания результатов обучения в виде умений и владений

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы
4 «хорошо»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует отдельные, несистематизированные навыки, не способен применить знание теоретического материала при выполнении заданий, испытывает затруднения и допускает ошибки при выполнении заданий, выполняет задание при подсказке преподавателя, затрудняется в формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	не способен правильно выполнить задание

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Тема 1. Основы концепции развития досуга и анимационных программ в России.

Вопросы для обсуждения:

1. История развития основных понятий «социально-культурная анимация», «аниматор», «анимационная деятельность» в России.
2. Отечественные модели досуга и рекреации.
3. История развития досуговых программ и рекреационно-развлекательной сферы в России.
4. Инфраструктура анимации и рекреации в России.

Тема 2. Сущность и динамика развития рекреационно-развлекательной деятельности

Вопросы для обсуждения:

1. Валеология как теоретическая основа туристской анимации. Современное понятие здорового образа жизни.
2. Социальные аспекты культурно-досуговой деятельности за рубежом.
3. Клуб как социально-культурное явление.

Тема 3. Концепция развития досуга за рубежом

Вопросы для обсуждения:

1. Зарубежные модели досуга.

2. Особенности культурной политики передовых стран запада.
3. Понятие и сущность рекреационно-развлекательной деятельности.
4. История развития рекреационно-развлекательной сферы за рубежом.
5. Современные развлекательные технологии

Тема 4. Технологии рекреационно-оздоровительной деятельности

Вопросы для обсуждения:

1. Свободное время и досуговые занятия в пространстве мегаполиса.
2. Скаутское движение
3. Музейная педагогика за рубежом.
4. Профессия - аниматор.
5. Инновационные модели досуговой деятельности.

Практическая работа:

Примерный перечень заданий:

Задание 1. Представить в виде таблицы сравнительный анализ типов школьной анимации.

Задание 2. Проанализировать и представить в виде таблицы базовые понятия метода социально-культурной анимации.

Задание 3. Представить в виде таблицы теоретические основания современных тенденций использования социально-культурной анимации в иноязычном образовании

Тема 5. Анимационные социокультурные технологии

Вопросы для обсуждения:

1. Анимация как «оживление» и «одухотворение» отношений между людьми.
2. Цель анимационных технологий.
3. Этапы разработки анимационных социокультурных программ: комплексная оценка кризисной ситуации, выбор способов для эффективного достижения цели, осознание реальных последствий.
4. Практика разработки и осуществления анимационных технологий.

Ролевая игра «Программа новостей»

Участникам раздаются карточки, на которых написано по пять слов. За 30 секунд они должны придумать одно предложение о произошедшем событии в мире так, чтобы в нем содержалась исчерпывающая информация по этому событию, а кроме того, были бы использованы все заданные слова. Эти слова можно обращать в любые части речи.

- 1) Китай, африканец, купальник, биология, шашки.
- 2) Бразилия, снегопад, ракета, декларация, акула.
- 3) Узбекистан, водопад, коток, эпидемия, медведь.
- 4) Антарктида, засуха, страус, ракета, забастовка.

Тема 6. Мультимедийные социокультурные технологии

Вопросы для обсуждения:

1. Теоретический аспект мультимедиа в социокультурной сфере.
2. Оборудование для мультимедийных технологий в социальнокультурной сфере.
3. Виртуальность культуры: прошлое, настоящее, будущее.
4. Виртуальная инфраструктура социально-культурной сферы.
5. Использование мультимедийных технологий и ресурсов в практике работы учреждений культуры.

Тест:

Задание 1.

Социокультурная анимация - особый вид социально-культурной деятельности, основанной на современных технологиях (социальных, педагогических, психологических, культуротворческих), обеспечивающих преодоление социального и культурного отчуждения. Автор определения:

- А) Р. Лабури Б) Э. Берн В) А. Маслоу Г) А. Леонтьев

Задание 2.

Теория социально-культурной анимации сформирована в рамках: А) антропософии Б) социальной педагогики □ В) арт-терапии Г) социально-культурной педагогики

Задание 3.

Фактор, сдерживающий использование элементов социально-культурной анимации при обучении иностранному языку (дополните): А) мнимая языковая сложность исходных материалов Б) ... В) сила привычки Г) отсутствие опыта

Задание 4.

К основным принципам социально-культурной анимации относятся (один принцип – лишний): А) человек должен изучаться и приниматься в его целостности; Б) человек - это активное, интенциональное, стремящееся к самоактуализации творческое существо; В) человек наделен потенциями к непрерывному развитию самореализации, которые являются частью его природы; Г) человек – существо общественное.

Задание 5.

В задачи социально-культурной анимации входят (дополните): □ А) помощь в определении и осознании того, какой способ действия в конкретной ситуации подходит для достижения желаемой цели; Б) развитие творческого потенциала личности; В) раскрытие потенциала самореализации; Г) ...

Задание 6.

Процессы, определяющие ход реализации социально-культурной анимации (один из процессов – лишний): □ А) процесс создания условий для раскрытия личности или группы; □ Б) процесс установления межличностных отношений; В) процесс творчества Г) процесс самоактуализации личности.

Задание 7.

П. Моно выделяет задачи театральной анимации. Назовите их количество: А) 2 Б) 4 В) 6 Г) 8

Задание 8.

Понятие «социально-культурная анимация процесса обучения» включает группу _____ организации учебного процесса с помощью анимационных средств. А) методов Б) приемов В) методов и приемов Г) нет верного ответа

Задание 9.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы анимационных средств (дополните): А) обучающие Б) ... В) имитационные Г) коммуникативные

Задание 10.

Школьная анимация строится по 2 сценариям (выберите 2 из 4 вариантов ответа): А) драматургия по заказу Б) совместная драматическая игра В) арт-терапевтическая игра Г) использование элементов драматизации.

Тема 7. Технологии организации фестивальных и конкурсных форм

Вопросы для обсуждения:

1. Общее понятие о фестивале. Особенности фестиваля как формы организации художественной жизни в области исполнительских искусств.
2. Типология современных фестивалей. Современные принципы мирового фестивального движения. Художественная концепция фестивалей.
3. Структура режиссерско-постановочной группы, функциональные задачи.
4. Анализ фестиваля как организационно-художественной формы функционирования исполнительских искусств.

Ролевая игра «Замедленная съемка»

Участники игры должны замедленными движениями изобразить следующие ситуации:

- рубка дров;
- взятие яйца из куриного гнезда;
- ранение и перевязывание пальца;

- покос травы и собирание ее в стог.

Тема 8. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности.

Вопросы для обсуждения:

1. Композиция анимационной программы. Требования к тексту сценария.
2. Современные технологии и спецэффекты и их использование в анимационных программах.
3. Особенности идейно-тематической разработки анимационных программ: развитие мотивов деятельности, формулировка темы в программах, ситуативная установка и возрастная зависимость содержания анимационных программ.
4. Специфика постановки анимационных программ. Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы.

Реферат:

1. Творческое использование приёма иллюстрации в проведении анимационных программ.
2. Особенности в драматургии построения лекции, доклада, устного рассказа.
3. Средства художественной выразительности в постановке анимационных программ.
4. Новые игровые формы: психологические игры, ролевой тренинг.
5. Массовый праздник, его организация и методика проведения.
6. Событие как центр анимационной программы, конфликт и сюжетная линия.
7. Взаимодействие ведущего и участников сюжетно-игровой анимационной программы.
8. Принципы проведения и постановки игр в парке отдыха, на стадионе, в отеле.
9. Значение импровизации в анимационной деятельности.
10. Использование народных обрядов, ритуалов, традиций, обычаев в проведении массовых праздников в тематических парках культуры и отдыха.
11. Разновидности анимационных программ, их влияние на человека в условиях парковой среды.
12. Методы подготовки и проведения анимационных праздничных программ.
13. Использование игры как композиционного приёма в анимационных программах.
14. Художественные принципы моделирования конкурсных анимационных программ.
15. Разработка правил проведения лечебно-оздоровительных программ в тематических парках культуры и отдыха

Тематика курсовых работ:

1. Развитие современных форм социокультурной анимации в государственных учреждениях культуры города Астрахань (или др. город России).
2. Совершенствование профессионального мастерства специалистов социокультурной анимации в городе Астрахань.
3. Использование традиций народной художественной культуры при организации социокультурной анимации в Астраханском регионе (или России).
4. Приобщение молодежи к ценностям традиционной народной культуры средствами социокультурной анимации
5. Использование методов социокультурной анимации в патриотическом воспитании современной молодежи России.
6. Самодеятельное художественное творчество как ресурс социокультурной анимации
7. Реализация анимационных социально-культурных программ в российских музеях
8. Реализация анимационных социально-культурных программ в библиотеках России.
9. Учет культурных потребностей жителей при подготовке и проведении мероприятий социокультурной анимации в городских районах российских городов.
10. Повышение роли социально ориентированных некоммерческих организаций в системе анимационной деятельности.
11. Совершенствование технологии управления проектами социокультурной анимации в учреждении культуры городов России.

12. Совершенствование информационного обеспечения анимационных социально-культурных проектов в России.
13. Совершенствование сценарно-режиссерских основ анимационных социально-культурных мероприятий на примере города Астрахань.
16. Развитие современных форм социокультурной анимации для (жителей, детей, подростков, пожилых людей и др.) города Астрахань.
17. Совершенствование сценарно-режиссерских основ анимационных мероприятий с детьми в учреждениях культуры городов России.
18. Развитие современных форм социокультурной анимации в клубных и кружковых объединениях
19. Развитие творческих способностей (ребенка, подростка, школьника, молодого человека, и др.) средствами социокультурной анимации.
20. Профилактика социального отчуждения человека (ребенка, подростка, школьника, молодого человека, и др.) средствами социокультурной анимации.
21. Использование методов социокультурной анимации при организации семейного досуга в учреждениях культуры
22. Социокультурная анимация как средство профилактики экстремизма в молодежной среде
23. Развитие общественно-политической активности российской молодежи средствами социокультурной анимации.
24. Развитие в России современных форм социокультурной анимации для лиц с ограниченным здоровьем.
25. Использование современных форм социокультурной анимации в школе (колледже, вузе)
26. Взаимодействие государственных учреждений и общественных организаций при организации социокультурной анимации на примере города Астрахань.

Примерный перечень вопросов к зачету:

5 семестр:

1. Использование народных обрядов, ритуалов, традиций, обычаев в проведении массовых праздников.
2. Разновидности анимационных программ, их влияние на развитие человека.
3. Методы подготовки и проведения анимационных праздничных программ.
4. Использование игры как композиционного приёма в анимационных программах.
5. Художественные принципы моделирования конкурсных анимационных программ.
6. Разработка правил проведения лечебно-оздоровительных программ.
7. Функциональные особенности творческой группы, моделирующей спортивно-оздоровительные программы.
8. Значение декораций, светового и музыкального оформления в анимационных программах.
9. Проявление индивидуальности в организации сюжетно-игровых, спортивных и конкурсных программ.
10. Сценарно-режиссёрские основы технологии анимационной деятельности.
11. Профессиональная подготовка специалиста аниматора к проведению программ

6 семестр:

1. Основные понятия туристской анимации
2. Определение анимации в туризме и гостеприимстве
3. Организация досуга с древности до наших дней. Предпосылки развития туристской анимации
4. Функции туристской анимации
5. Типология анимации
6. Виды анимации как элементы анимационных программ
7. Анимация и спорт
8. Особенности и значение гостиничной анимации
9. Управляемая подсистема в менеджменте гостиничной анимации

10. Классификация туристов. Особенности работы с туристами разных категорий
11. Формы работы с разными возрастными группами отдыхающих
12. Классификация туристов по их отношению к проведению досуга
13. Национальные особенности туристов, их учет при составлении анимационных программ
14. Анимационные программы для семейного досуга
15. Материальная база для обеспечения работы анимационной службы гостиниц и туркомплексов
16. Гостиничные анимационные услуги и программы
17. Характеристика персонала гостиничных анимационных служб
18. Трудограмма профессии тураниматора
19. Модель специалиста туранимации
20. Драматургия анимационно-театрализованных программ
21. Сценарий как основной вид драматургии
22. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия. Подготовка и разработка анимационных программ
23. Организация массовых праздников
24. Организация концертов и вечеров отдыха
25. Организация анимационного мероприятия «Вечер знакомства туристов»
26. Танцевально-развлекательные и конкурсно-игровые программы

Таблица 9 – Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
Код и наименование проверяемой компетенции				
ПК-2 - Готов использовать технологии социально-культурной деятельности для проведения культурно просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально культурных инициатив, патриотического воспитания				
1.	Задание закрытого типа	В практике анимационного дела для целевого конструирования анимационных программ можно выделить следующие функции туристской анимации: 1. адаптационную, компенсационную, стабилизирующую; 2. оздоровительную, информационную, образовательную; 3. совершенствующую, рекламную; 4. все ответы верны.	4	2
2.		Рекреационная анимация – это: 1. вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека; 2. организация досуга в	4	2

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		клубах, кинотеатрах, стадионах, фитнес-центрах; 3. социально-культурная деятельность туристов в свободное время; 4. стимулирование полноценной рекреационной, социально-культурной досуговой деятельности человека путем воздействия на его жизненные силы, воодушевление, одухотворение		
3.		Важнейшей функцией анимационной деятельности, направленной на удовлетворение социально-культурных потребностей людей в период досуга, является: 1. познавательная функция; 2. регулятивная функция; 3. социальная; 4. гносеологическая функция.	4	2
4.		Любительские анимационные программы строятся: 1. на привлечении туристов к творчеству, состязанию в изготовлении поделок; 2. проведении конкурсов, фестивалей, дискотек; 3. приобщении туриста к духовным ценностям нации; 4. вовлечении туриста в активное движение через веселые конкурсы.	1	1
5.		Программное анимационное воздействие на человека во время его отдыха способствует восстановлению и сохранению: 1. физиологического здоровья;	4	1

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		2. духовного здоровья; 3. психологического здоровья; 4. соматического, физического, психического, нравственного здоровья		
6.	Задание открытого типа	Что понимается под Методикой социально-культурной работы библиотеки?	Это совокупность мероприятий, проводимых библиотечными учреждениями;	3-5
7.		Раскройте понятие «социально-культурные технологии»	Педагогические системы организационно-управленческих действий, функционирования личностных, инструментальных и методологических средств, направленных на достижение планируемых результатов	3-5
8.		Укажите этапы социально-культурного приобщения к ценностям	ознакомление, соотнесение, принятие, закрепление	3-5
9.		Перечислите основные компоненты социально-культурной программы	документальность, художественность, информационность и зрелищность;	3-5
10.		Какие этапы включаются в творческий процесс создания сценария культурно-досуговой программы?	- формирование замысла сценария; - обработка материала и организация его в сценарий; - уточнение конкретной формы культурно-досуговой программы; - разработка сюжета; изучение и отбор материала для сценария; - композиционное построение сценария.	5-8

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине

Таблица 10 – Технологическая карта рейтинговых баллов по дисциплине

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий/баллы ¹	Максимальное количество баллов ²	Срок предоставления
Основной блок				
1.	Выступления на семинаре:			по расписанию
1.1.	полный ответ по вопросу	1-5балла	20	
1.2.	дополнение	1 балл	5	
2.	Ролевая игра	1 - 5 балла за работу	10	по расписанию
3.	Реферат	1 - 5 баллов	5	по расписанию
Всего			40	
4.	Блок бонусов			
4.1.	Посещение занятий	+2	10	по расписанию
4.2.	Активность студента на занятии	+ 3		
4.3.	Отсутствие пропусков занятий	+5		
5	Курсовая работа			
	Всего		50	
Итого:			100	

Таблица 11 – Система штрафов (для одного занятия)

Показатель	Балл
<i>Опоздание на занятие</i>	-2
<i>Нарушение учебной дисциплины</i>	-2
<i>Неготовность к занятию</i>	-2
<i>Пропуск занятия без уважительной причины</i>	-2

Таблица 12 – Шкала перевода рейтинговых баллов в итоговую оценку за семестр по дисциплине (модулю)

Сумма баллов	Оценка по 4-балльной шкале
90–100	5 (отлично)
85–89	4 (хорошо)
75–84	
70–74	
65–69	3 (удовлетворительно)
60–64	
Ниже 60	2 (неудовлетворительно)

При реализации дисциплины в зависимости от уровня подготовленности обучающихся могут быть использованы иные формы, методы контроля и оценочные средства, исходя из конкретной ситуации.

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1 Основная литература:

1. Чернышева Т.Л., Анимационные технологии в сфере услуг : учебное пособие / Чернышева Т.Л. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2017. - 94 с. - ISBN 978-5-7782-3195-5 - Текст : электронный // ЭБС "Консультант студента" : [сайт]. - URL : <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231955.html>
2. Социология досуга : учебный терминологический словарь для студентов, обучающихся по специальности 071401 «Социально-культурная деятельность», специализации «Педагогика детско-юношеского досуга» и «Социально-культурная анимация» / составители Л. Ю. Логунова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 48 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/22096.html>
3. Народная художественная культура : учебно-методический комплекс по специальности 071401 «Социально-культурная деятельность», специализациям «Менеджмент социально-культурной деятельности институтов гражданского общества», «Социально-культурная анимация», «Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ» / составители Л. Ю. Егле. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 48 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/29687.html>
4. Котанс А.Я., Технология социально-культурного сервиса и туризма : учеб. пособие / А.Я. Котанс. - 2-изд., стер. - М. : ФЛИНТА, 2014. - 384 с. - ISBN 978-5-9765-0803-3 - Текст : электронный // ЭБС "Консультант студента" : [сайт]. - URL : <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976508033.html>

8.2 Дополнительная литература:

1. Потапова, И.А. Креативные технологии в социальной работе (изобразительная деятельность) : учеб. пособ. для студ., обуч. по спец.: 040104 Организация работы с молодежью; 040101 Социальная работа; 050711 Социальная педагогика / отв. ред. Г.В. Палаткина. - Астрахань : Астраханский ун-т, 2009. - 78 с. : ил. - (Федеральное агентство по образованию АГУ). - ISBN 978-5-9926-0369-9; 71-59 : 71-59.ЗН-5; РФ-1; УЧ-18; ФАД-1;

8.3. Интернет-ресурсы, необходимые для освоения дисциплины

1. Электронная библиотека «Астраханский государственный университет» собственной генерации на платформе ЭБС «Электронный Читальный зал – БиблиоТех». <https://biblio.asu.edu.ru>
2. Электронная библиотечная система "КОНСУЛЬТАНТ СТУДЕНТА" www.studentlibrary.ru. *Регистрация с компьютеров АГУ*

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Лекционная аудитория с мультимедиа ресурсами для показа видео-контента и презентаций, зал открытого доступа к сети Интернет, ПК. Аудитория для семинарских занятий с мультимедиа ресурсами для показа видео-контента и презентаций, организации командной работы со студентами.

Рабочая программа дисциплины при необходимости может быть адаптирована для обучения (в том числе с применением дистанционных образовательных технологий) лиц с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов. Для этого требуется заявление обучающихся, являющихся лицами с ограниченными возможностями здоровья, инвалидами, или их законных представителей и рекомендации психолого-медико-педагогической комиссии. Для инвалидов содержание рабочей программы дисциплины может определяться также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии).