

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Экономика труда и производственных комплексов»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

Б.1.3.3.2 «Технология анимационной деятельности»

43.03.01 «Сервис»

Квалификация – бакалавр

Профиль «Социально-культурный сервис»

форма обучения – заочная

курс – 4

семестр – 8

зачетных единиц – 5

часов в неделю – 2

всего часов – 180

в том числе:

лекции – 8

коллоквиум - нет

практические занятия – 10

лабораторные занятия - нет

интерактивные занятия – нет

самостоятельная работа – 162

зачет – нет

экзамен – 8 семестр

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект - нет

1. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе

1.1. Цели преподавания дисциплины:

Цель дисциплины состоит в освоение способов и методов эффективного управления анимационной деятельностью на предприятиях сферы сервиса; формировании у студентов знаний и умений в составлении программ досуговой деятельности туристов с учетом их возрастных, этнических, профессиональных, индивидуальных и пр. особенностей.

Курс дает представление о специфике управленческой деятельности при организации анимации в гостиничных предприятиях. Анимация рассматривается как метод и форма досуговой социальной активности личности. Изучение системы анимационной деятельности для всех видов туризма с учетом возрастных, этнических, религиозных и статусных особенностей туристов позволит обеспечить качество обслуживания на предприятиях сервиса. В процессе обучения выявляется взаимосвязь направлений социальной анимации и образа жизни, рассматриваются виды отдыха и формы его организации, вопросы управления анимационной деятельностью.

1.2. Задачи изучения дисциплины:

Для осуществления поставленной цели в данном курсе решаются следующие основные задачи:

- дать студенту, будущему специалисту в области сервиса, знания об анимационной деятельности в туризме и гостеприимстве;
- выработать у студента умение работать с различными категориями гостей;
- познакомить с технологией разработки анимационных программ для определенного сервисного предприятия, и разработки проведения различных форм анимационных мероприятий;
- выработать у студента способности к творчеству.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Дисциплина предназначена для студентов заочного отделения, обучающихся по направлению 43.03.01 «Сервис» и изучается в течение 6 учебного семестра 4 курса. Дисциплина относится к дисциплинам по выбору. Базой для ее изучения является дисциплина «Сервисология», «Сервисная деятельность», «Менеджмент в сервисе», «Экономика в сервисной деятельности». Она связана с такими дисциплинами как «Основы предпринимательской деятельности», «География сервиса», «Гостиничное и ресторанное дело», «Организация и планирование деятельности предприятий сервиса», «Маркетинговые стратегии в социально-культурном сервисе», «Маркетинговые исследования», «Логистика», «Стратегический менеджмент», «Бизнес- планирование в социально-культурном сервисе», «Бизнес-контроллинг в социально-контрольном сервисе».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

В результате освоения дисциплины «Аниматорское дело» студент должен обладать следующими компетенциями:

ОК-2 - способностью использовать основы экономических знаний при оценке эффективности результатов деятельности в различных сферах

ПК-2 – готовностью к планированию производственно-хозяйственной деятельности предприятия сервиса в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей, в том числе с учетом социальной политике государства

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- знать:

- основы экономики в сервисной деятельности для проектирования анимационного туристского продукта, теорию туристской анимации, основные этапы эволюции культурно-досуговой деятельности, формы анимационных программ, специфику менеджмента и маркетинга досуговой деятельности на различных сервисных предприятиях;

-специфику досуговой деятельности с целью планирования анимационных услуг в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; знать материально-техническую базу для планирования и организации анимационных мероприятий;

- уметь:

-находить и использовать информацию, необходимую для проектирования анимационных программ на сервисном предприятии;

-планировать досуговые мероприятия на предприятиях сервиса; разрабатывать типовые анимационные программы для разных категорий посетителей и для конкретного сервисного предприятия с учетом материально-технических возможностей и в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей;

-владеть:

-навыками критического восприятия экономических знаний; навыками обобщения, анализа информации;

-навыками разработки анимационных мероприятий в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; навыками составления сценарных планов анимационных мероприятий; оценки возможностей сервисного предприятия предоставлять на собственной базе анимационные услуги для разных категорий посетителей.

4. Распределение трудоемкости (час.) дисциплины по темам и видам занятий

№ мо- ду- ля	№ неде- ли	№ те- м ы	Наименование темы	Часы				
				Всего	Лек- ции	колло квиум ы	Прак - тиче с-кие	СР С
1	2	3	4	5	6	7	8	9
6 семестр								
1		1	Досуг, отдых, рекреация: общее и особенное	14	2	-	2	10
1		2	Эволюция досуговой деятельности	29	2	-	2	25
1		3	Основные понятия и ка- тегории туристской ани- мации	2	2	-		
1		4	Формы и методы анима- ционной деятельности	22		-	2	20
2		5	Анимационный ме- неджмент в средствах размещения.	22		-	2	20
2		6	Управляемая подсистема в менеджменте гости- ничной анимации	10		-		10
2		7	Персонал анимационной службы	2		-	2	
2		8	Менеджмент и марке- тинг досуговой деятель- ности	2		-	2	

2		9	Драматургия анимационно-театрализованных программ	77		-		77
Всего				180	6	-	12	162

5. Содержание лекционного курса

№ темы	Всего часов	№ лекции	Тема лекции Вопросы, отрабатываемые на лекции	Учебно-методическое обеспечение
1	2	1	Досуг, отдых, рекреация: общее и особенное. Понятия «досуг», «отдых», «рекреация». Классификация досуга и отдыха. Способы организации наиболее эффективного отдыха.	1, 3
2	2	2	Эволюция досуговой деятельности. Досуг в древности. Трансформация досуговой деятельности в эпоху Средневековья. Досуг в эпоху Нового времени. Традиции проведения досуга в России. Современный досуг.	1,5
3	2	3	Основные понятия туристской анимации. Определение понятия анимации в туризме и гостеприимстве. Функции и типология туристской анимации. Классификация туристской анимации. Анимационная программа. Анимационное мероприятие. Формы анимационных программ. Спортивные, творческо-трудовые, культурно-познавательные и экскурсионные, культурно-игровые и приключенческие, зрелищно-развлекательные программы. Методы анимационной деятельности.	1,5
Всего лекций – 6 часов				

6. Содержание коллоквиумов

№ темы	Всего часов	Содержание коллоквиумов
1	2	4
		Не предусмотрено учебным планом.

7. Перечень практических занятий

№ темы	Всего часов	№ занятия	Тема практического занятия Вопросы, отрабатываемые на практическом занятии	Учебно-методическое обеспечение
1	2	1	Досуг, отдых, рекреация: общее и особенное. Сущность и виды отдыха. Значение отдыха в жизни человечества. Досуг как составная часть отдыха. Различные подходы к определению понятия «досуг». Рекреация как цель и конечный результат досуга и отдыха. Способы организации наиболее эффективного отдыха.	1,3
2	2	2	Эволюция досуговой деятельности. Досуг в древности. Организация досуга у древних греков и римлян. Досуг на Востоке. Особенности проведения досуга в Индии, Китае, Японии, мусульманских странах. Трансформация досуговой деятельности в эпоху Средневековья в Европе. Влияние христианской морали на изменение досуговой деятельности. Мистерии. Храмовые праздники. Досуговые занятия знати. Рыцарские турниры.	1,5

			Досуг в эпоху Нового времени. Светские праздники. Карнавалы.	
4	2	3	<p>Игра как эффективная форма анимационной деятельности Игра как понятие философии, культуры, социологии, психологии, педагогики. Сущность игры, признаки и функции игры. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности. Классификация игр. Народные игры. Квесты. Особенности организации квестов.</p> <p>Исторические реконструкции и музейная анимация. Понятие исторической реконструкции, ее цели и задачи. Виды исторических реконструкций в международной практике. Примеры исторических реконструкций в России, Европе, США. Анимация в музеях. Шоу-музеи. Игры, викторины, экскурсии с элементами анимации. Анимационное сопровождение выставочной деятельности. Примеры анимационной работы в музеях Саратова и России (на основе анализа сайтов музеев и периодики).</p>	5
5	2	4	<p>Анимация в средствах размещения. Специфика гостиничной анимации. Место анимационной службы в структуре гостиничного менеджмента. Организационная структура отдела анимации. Примеры анимационных программ</p> <p>Анимационно-досуговая деятельность в санаторно-курортных учреждениях. Специфика анимация в санаторно-курортных учреждениях. Проблемы и перспективы развития анимации на курортах. Формы организация досуга на лечебных курортах. Работа детского мини-клуба в санаторно-курортных учреждени-</p>	1,5

			ях. Анимационно-досуговая деятельность в спортивно-оздоровительных лагерях. Специфика анимации в спортивно-оздоровительных лагерях. Материально-техническая база спортивно-оздоровительных учреждений. Организация праздников.	
7	2	5	Персонал анимационной службы. Характеристика персонала анимационной службы. Личностные качества тураниматоров. Трудограмма профессии аниматора. Модель специалиста туранимации.	1,2,5
8	2	6	Менеджмент и маркетинг досуговой деятельности. Анимационный менеджмент как система управления. Маркетинг в сфере досуга. Особенности продвижения досуговых занятий. Анализ деятельности саратовских фирм, предоставляющие досуговые услуги и анимацию.	2,5
			Всего практических занятий – 12 ч.	

8. Перечень лабораторных работ

№ темы	Всего часов	Наименование лабораторной работы. Вопросы, отрабатываемые на лабораторном занятии
1	2	4
		Не предусмотрено учебным планом.

9. Задания для самостоятельной работы студентов

№ темы	Всего часов	Вопросы для самостоятельного изучения (задания)	Учебно-методическое обеспечение
1	10	Изучить зарубежный опыт организации досуговой деятельности на современном этапе развития.	1,5
2	25	Изучить формы организации досуга в Древней Греции, Риме, странах Востока. Средневековые развлечения. Изучить традиции досуга в России с древних времен до наших дней. Составить календарь русских народных праздников.	1,5
4	20	Составить портфель аниматора. Подобрать по каждой из существующих форм анимационных программ по 2 примера.	5
5	20	Разработать концепцию анимационной деятельности для отеля (санаторно-курортного учреждения, детского оздоровительного лагеря). Составить характеристику данного предприятия, проанализировать состояния анимационной деятельности. Изучить материально-технические возможности предприятия, оценить материальную базу, инфраструктуру на предмет возможности проведения досуговых мероприятий.	1,5
6	10	Изучить управляемую подсистему в менеджменте гостиничной анимации. Дать классифи-	1,2,5

		кация потребителей анимационных услуг в туризме. Выявить особенности организации работы с туристами разных категорий. Изучить особенности детской анимации. Изучить материальную базу для обеспечения работы анимационных служб гостиниц и туркомплексов	
9	77	Составить конкретные анимационные программы с учетом всех особенностей туристского или гостиничного предприятия и контингента отдыхающих. Разработать авторский сценарий анимационного мероприятия (на выбор) к Новому году, Масленице, 8-марта, Дню влюбленных, Дню защиты детей и т.п.)	1,5
Всего самостоятельной работы студентов – часов	162		

10. Расчетно-графическая работа

по дисциплине

Не предусмотрена учебным планом.

11. Курсовая работа

Не предусмотрено учебным планом.

Курсовой проект

Не предусмотрено учебным планом.

12. Контрольная работа

Примерные темы контрольных работ:

- 1 Квест - новая форма проведения досуга молодежи.
2. Анимация в музеях Саратова.
3. Отельная анимация. (выбрать российский отель, проанализировать анимационную программу)
4. Историческая реконструкция.
5. Анимационные экскурсии.
6. Специфика анимации в детских дошкольных учреждениях. (выбрать и проанализировать)
7. Специфика анимационной деятельности на предприятиях общественного питания.
8. Специфика организации корпоративных праздников и тимбилдинга.
9. Анимационная деятельность в детских спортивно-оздоровительных лагерях (выбрать лагерь)
10. Возможности анимации для продвижения торговых центров.

13. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В процессе освоения образовательной программы у обучающегося в ходе изучения дисциплины Б.1.3.3.1. «Аниматорское дело» должны сформироваться компетенции ОК-2, ПК-2

Под компетенцией ОК-2 понимается способность использовать основы экономических знаний при оценке эффективности результатов деятельности в различных сферах

Формирование данной компетенции параллельно происходит в рамках учебных дисциплин «Сервисология», «Сервисная деятельность», «Экономика в сервисной деятельности». Она связана с такими дисциплинами как «Основы предпринимательской деятельности», «География сервиса», «Гостиничное и ресторанное дело».

Уровни освоения компетенций по дисциплине

Уровни освоения компетенции ОК-2

Индекс	Формулировка:
ОК-2	способность использовать основы экономических знаний при оценке эффективности результатов деятельности в различных сферах

Ступени уровней освоения компе-	Отличительные признаки
--	-------------------------------

тенции	
Пороговый	<p>Знает: основные теоретические положения и ключевые концепции всех разделов дисциплины;</p> <p>Умеет: находить и частично использовать основную информацию, необходимую для проектирования анимационных программ на туристском предприятии</p> <p>Владеет: навыками критического восприятия экономических знаний</p>
Продвинутый	<p>Знает: на продвинутом уровне основы экономики в сервисной деятельности для проектирования анимационного туристского продукта, теорию туристской анимации, основные этапы эволюции культурно-досуговой деятельности, формы анимационных программ, специфику менеджмента и маркетинга досуговой деятельности на различных сервисных предприятиях.</p> <p>Умеет: находить и использовать информацию, необходимую для проектирования анимационных программ на сервисном предприятии.</p> <p>Владеет: навыками критического восприятия экономических знаний; навыками обобщения, анализа информации с целью проектирования анимационных программ.</p>
Высокий	<p>Знает: на высоком уровне основы экономики в сервисной деятельности для проектирования анимационного туристского продукта, теорию туристской анимации, основные этапы эволюции культурно-досуговой деятельности, формы анимационных программ, специфику менеджмента и маркетинга досуговой деятельности на различных сервисных предприятиях.</p> <p>Умеет: находить, критически оценивать и грамотно использовать информацию, необходимую для проектирования анимационных программ высокого качества на сервисном предприятии</p> <p>Владеет: навыками критического восприятия экономических знаний; навыками систематизации и анализа информации с целью проектирования анимационных программ высокого класса.</p>

Под компетенцией ПК-2 понимается готовность к планированию производственно-хозяйственной деятельности предприятия сервиса в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей, в том числе с учетом социальной политике государства.

Формирование данной компетенции параллельно происходит в рамках учебных дисциплин «Организация и планирование деятельности предприятий сервиса», «Маркетинговые стратегии в социально-культурном сервисе», «Маркетинговые исследования», «Логистика», «Стратегический менеджмент», «Бизнес- планирование в социально-культурном сервисе», «Бизнесконтроллинг в социально-контрольном сервисе».

Уровни освоения компетенций по дисциплине
Уровни освоения компетенции ПК-2

Индекс	Формулировка:
ПК-2	готовность к планированию производственно-хозяйственной деятельности предприятия сервиса в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей, в том числе с учетом социальной политике государства

Ступени уровней освоения компетенции	Отличительные признаки
Пороговый	<p>Знает: специфику досуговой деятельности на предприятиях сервиса.</p> <p>Умеет: планировать досуговые мероприятия на предприятиях сервиса.</p> <p>Владеет: навыками разработки типовых анимационных программ.</p>
Продвинутый	<p>Знает: хорошо специфику досуговой деятельности с целью планирования анимационных услуг в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; знает материально-техническую базу для планирования и организации анимационных мероприятий.</p> <p>Умеет: хорошо планировать досуговые мероприятия на предприятиях сервиса; разрабатывать типовые и оригинальные анимационные программы для разных категорий посетителей и для конкретного сервисного предприятия с учетом материально-технических возможностей и в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей.</p> <p>Владеет: навыками разработки типовых и оригинальных анимационных мероприятий в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; навыками составления сценарных планов анимационных мероприятий.</p>
Высокий	<p>Знает: отлично специфику досуговой деятельности с</p>

	<p>целью планирования анимационных услуг в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; знает досконально материально-техническую базу для планирования и организации анимационных мероприятий высокого уровня.</p> <p>Умеет: отлично планировать досуговые мероприятия на предприятиях сервиса; разрабатывать оригинальные анимационные программы для разных категорий посетителей и для разных видов сервисных предприятий с учетом качественной оценки материально-технических возможностей и в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей.</p> <p>Владеет: навыками разработки оригинальных анимационных мероприятий в зависимости от конъюнктуры рынка и спроса потребителей; навыками составления сценарных планов анимационных мероприятий; навыками оценки возможностей сервисного предприятия предоставлять на собственной базе анимационные услуги для разных категорий посетителей</p>
--	--

Компетенции ОК-2 и ПК-2 считаются сформированными в том случае, если студент выполнил все предусмотренные практические задания, самостоятельную работу, прошел промежуточную аттестацию, сдал контрольную работу и сдал экзамен по дисциплине.

Шкала оценки сформированности компетенций

<i>Уровни сформированности компетенций</i>	<i>Показатель уровня сформированности компетенций, в %</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Выставляемая оценка</i>
Уровень высокой компетентности	85-100	Отличное усвоение программного материала, логически аргументированное его изложение, владение специальной терминологией, умение применять теорию в практике, способность обосновывать решения и делать аргументированные выводы, ссылаться на литературные источники, активное проявление полученных навыков в рабочей обстановке	Отлично

		новке.	
Продвинутый уровень компетентности	70-84	Хорошее усвоение программного материала, грамотное его изложение, допущение незначительных неточностей в ответах, правильное применение теоретических положений при решении практических вопросов, выполнение текущей работы в семестре, способность делать аргументированные выводы, проявление полученных навыков в рабочей обстановке.	Хорошо
Базовый уровень компетентности	50-69	Знание основного программного материала, допустимы неточности в ответе на вопрос, недостаточно правильные, путанные формулировки, нарушение логической последовательности в изложении учебного материала, выполнение текущей работы в семестре.	Удовлетворительно
Минимальный уровень компетентности	ниже 49	Неудовлетворительное знание программного материала, неумение четко сформулировать правильные ответы на вопросы итоговой аттестации по дисциплине.	Неудовлетворительно

Вопросы для зачета

Не предусмотрено учебным планом.

. Вопросы для экзамена по дисциплине «Аниматорское дело»

1. Понятия «досуг», «отдых», «рекреация».

2. Анимация в туризме. Перспективы направления туристской анимации.
3. Виды анимации.
4. Функции анимации.
5. Формы анимационных программ.
6. Методы анимационной деятельности.
7. Эволюция форм досуговой деятельности.
8. Досуг в России. Традиции, обычаи и обряды как основа праздников. Календарь русских народных праздников.
9. Игра как эффективная форма анимационной деятельности.
10. Историческая реконструкция. Понятие исторической реконструкции, ее цели и задачи. Виды исторических реконструкций в международной практике. Примеры исторических реконструкций в России, Европе, США.
11. Анимационная деятельность в музеях.
12. Анимационных тур, анимационных маршрут, экскурсия с элементами анимации.
13. Классификация потребителей анимационных услуг в туризме. Особенности организации работы с туристами разных категорий.
14. Место анимационной службы в структуре гостиничного менеджмента.
15. Модель специалиста туранимации. Профессиональные качества менеджера-аниматора.
16. Функции управления в анимационном менеджменте.
17. Технология создания анимационных программ. Основные этапы.
18. Материальная база для обеспечения работы анимационных служб гостиниц и туркомплексов.
19. Понятие и специфика менеджмента гостиничной анимации.
20. Анимация в санаторно-курортных учреждениях.
21. Анимация в спортивно-оздоровительных детских лагерях.
22. Драматургия анимационных программ.
23. Менеджмент и маркетинг досуговой деятельности.

15 Тестовые задания по дисциплине «Аниматорское дело»

1. *Древне-греческий праздник в честь бога вина и обрядов, связанных с виноделием назывался:*
 - А. Симпозиум.
 - Б. Дионисий.
 - В. Панафиний.
2. *Многофункциональные заведения, предназначенные для занятий физическими упражнениями, отдыхом и наукой назывались:*

А. Гимнасии.

Б. Термы.

В. Подиумы.

Г. Симпосиумы.

3. *Какому богу (богине) были посвящены Олимпийские игры:*

Б. Посейдону.

В. Зевсу.

Г. Афродите.

4. *Перечислите, в каких видах спорта соревновались на Олимпийских играх.*

5. *Во время проведения Олимпийских игр было запрещено:*

А. вести войну.

Б. устраивать свадьбы.

В. пить вино.

6. *Маленькие, но очень выразительные бытовые сценки, сопровождавшиеся легкими песенками и танцами, остроумными, фарсового характера импровизациями назывались:*

А. триумфы.

Б. тригоны.

В. мимы.

7. Слово «агон» означает:

А. состязание.

Б. жертвоприношение.

В. разновидность танца.

Г. разновидность музыкального инструмента.

8. *Приведите примеры древнегреческих игр, состязаний, которые устраивались во время Дионисий*

9 *Гимны в честь бога виноделия, исполняемые хором, назывались:*

А. оды.

Б. оперы.

В. дифирамбы.

10. Развитие греческого театра, массовых зрелищ, певческого и танцевального искусства было связано, прежде всего, с обрядами в честь бога (богини):

А. Зевса.

Б. Геры.

В. Диониса.

Г. Афродиты.

11. В честь какого Бога (богини) в июле-августе греки проводили Панафинейские торжества.

12. Великие Элевсинские мистерии справляли осенью, когда завершался сбор урожая, и были посвящены Богу (Богине):

А. Дионису.

Б. Афродите.

В. Деметре.

13. Какие обряды и драматические сцены разыгрывались во время Элевсинской мистерии?

14. Из чего состояла триединая хорей, без которой не обходился ни один праздник в Греции и Риме?

15. Термы – это...

16. В феврале месяце в Риме праздновали Луперкалии. Это:

А. праздник пастухов в честь Фавна-Луперка, бога стад.

Б. праздник виноделов в честь бога Фавна-Луперка.

В. праздник волчицы (лупы от латинского слова)

17 В честь богини растительности 28 апреля римляне праздновали:

А. Виналии.

Б. Флоралии.

В. Цереалии.

18. *День, когда итальянцы в октябре чтили воду: возлагали венки на колодцы, пускали их по воде, струившейся из родников, назывался:*

А. Сатурналий.

Б. Фавналий.

В. Фонтиналий.

19. *Праздником вседозволенности, неудержимого веселья и равенства в Риме назывался:*

А. Сатурналий.

Б. Виналий.

В. Фавналий.

20. *В честь Бога Марса проходили:*

А. Новогодние торжества.

Б. Военные торжества.

В. Торжества в честь окончания сбора винограда.

21. *1 апреля в Риме был днем, охранявшим слабых женщин от супружеской неверности. День был посвященным:*

А. Юпитеру.

Б. Нептуну.

В. Венере.

22. *Первые гладиаторские бои устраивали:*

А. Жрецы бога Марса.

Б. родственники умершего знатного римлянина.

В. Римские императоры в честь победы в сражениях.

23. *Назовите самый большой римский амфитеатр, в котором проходили гладиаторские бои.....*

24. Место, где проходили конские бега римляне называли:

- А. цирком.
- Б. подиумом.
- В. коллегией.

25. Эти песни до сего дня часто исполняет молодежь, дети, переходя от дома к дому. Подарки, которыми хозяйева одаривали носили ритуальный характер и были залогом будущего процветания в течение года. Как называются эти песни?

26. Будучи сугубо языческим праздником, Масленица была принята и христианством, но не по солнечному (языческому), а по лунному календарю, поэтому в христианстве у Масленицы плавающая дата. Как рассчитывается дата Масленицы? Когда праздновали Масленицу язычники?

27. Комоедицей называли:

- А. праздник Купалы?
- Б. праздник Коляды?
- В. праздник Масленицы?

28. Этот праздничный цикл, связанный с освобождением земли от снега, проходил в конце апреля. Начинался праздник третьим закликанием весны. В этот период чистили источники воды, проводили первую пахоту, кормили рыбу в реках. Молодежь выходила на первые гуляния, водила хороводы **на возвышенностях**. Поутру встречали солнце и чествовали Ярило. Назовите этот праздник.

29. Русалья неделя праздновалась:

А. в конце апреля,	В. в конце июня
Б. в конце мая,	Г. в конце июля.

Как соотносится с православным календарем этот языческий праздник (считается относительно Пасхи)?

30. Языческая Русальная неделя по-другому называлась:

А. водяница,	В. зеленые святки,
Б. Семик,	Г. Красная горка.

(правильных ответов может быть от 1 до 4).

31. Расставьте по порядку следующие христианские праздники (обозначьте цифрами):

Красная горка, Крещение, Рождество, Пасха, Троица.

32. Новый год в России стал праздноваться 1 января с :

- А. 1700 г. (указ Петра I)
- Б. 1917 г. (декрет Совета народных комиссаров)
- В. 988 г. (принятие христианства)

33. *Веснянки – это:*

- А. первые прилетевшие весной птицы,
- Б. ритуальное блюдо,
- Г. магические песни, которыми закликали весну.

34. *Девичьим, женским летним праздником с посиделками и женскими песнями был:*

- А. Успение (28 августа).
- Б. Ильин день (2 августа).
- В. Летние Кузьминки (14 июля).

35. *При разработке анимационной программы прежде всего учитывают:*

- А. возраст участников.
- Б. образование участников.

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет не менее 20%.

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, т.е. контекстный подход, подразумевающий образовательную деятельность как модель динамического движения деятельности обучающихся, выделяя при этом три типа учебной деятельности: 1) академический (традиционный, т. е. для усвоения материала используются наглядные пособия, схемы, таблицы, статистический материал, презентации), 2) квазипрофессиональный (ролевых игр, например, «имитация собеседования при приеме на работу специалиста-аниматора», экскурсий с элементами анимации) 3) учебно-профессиональный подход, подразумевающий выполнение конкретных проектов, связанных с реальной практикой обучения – проведения студентами праздника, (квеста, анимационной экскурсии); в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

15. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Основная литература

1. Власова, Т. И. Анимационный менеджмент в туризме : учеб. пособие / Т. И. Власова, А. П. Шарухин, Н. И. Панов. - М. : ИЦ "Академия", 2017 - 320 с.

Экземпляров всего: 5

2. Журавлева М.М. Анимация в рекреации и туристской деятельности [Электронный ресурс]: курс лекций/ Журавлева М.М.— Электрон. текстовые данные.— Иркутск: Иркутский филиал Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма, 2016.— 159 с.

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15682>.

3. Зворыкина Т.И. Совершенствование управления предоставлением населению досуговых услуг (на примере г. Москвы) [Электронный ресурс]: монография/ Зворыкина Т.И., Литвинова Е.В., Литвинова Т.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Российский новый университет, 2016.— 280 с.

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21314>.

4. Анимационный менеджмент в туризме: учебное пособие : 2-е изд., перераб. и переем. / Е. М. Приезжева ; Российская международная академия туризма. М. : Советский спорт, 2017. -239, [1] с. - (Профессиональное туристское образование).

Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/cgi-bin/mb4>

Дополнительная литература

5. Веселова Н.Ю. Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 1 [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Веселова Н.Ю.— Электрон. текстовые данные.— Краснодар: Южный институт менеджмента, 2017.— 86 с.—

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9582>.

6. Веселова Н.Ю. Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 2 [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Веселова Н.Ю.— Электрон. текстовые данные.— Краснодар: Южный институт менеджмента, 2017.— 76 с.—

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9583>.

7. Организация социально-культурного досуга и управление **анимацией** в туризме. Часть 1 [Электронный ресурс] : учебное пособие. - Краснодар : Южный институт менеджмента, 2017 - .Организация социально-культурного досуга и управление **анимацией** в туризме. Часть 1 / Веселова Н. Ю. - 2007. - 86 с. - ISBN 5-93926-041-1 : Б. ц.

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9582>.

8. Организация социально-культурного досуга и управление **анимацией** в туризме. Часть 2 [Электронный ресурс] : учебное пособие. - Краснодар : Южный институт менеджмента, 2017 - .Организация социально-культурного досуга и управление **анимацией** в туризме. Часть 2 / Веселова Н. Ю. - 2017. - 76 с. - ISBN 5-93926-041-1 : Б. ц

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9583>.

9. Понукалина О.В. Трансформация сферы досуга российского общества: социологический анализ: моногр. / О.В. Понукалина, 2018. 104.с.

Экземпляров всего: 5

10. Саак, А. Э. Менеджмент в социально-культурном сервисе и туризме : учеб. пособие / А. Э. Саак, Ю. А. Пшеничных. - СПб. [и др.] : Питер, 2017. - 512 с

Экземпляров всего: 50

11. Социология досуга [Электронный ресурс]: учебный терминологический словарь для студентов, обучающихся по специальности 071401 «Социально-культурная деятельность», специализации «Педагогика детско-юношеского досуга» и «Социально-культурная анимация»/ — Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2016.— 48 с.—

Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22096>.

12. Третьякова, Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме: Учеб. пособие для вузов / Т.Н. Третьякова. – М.: Издательский центр «Академия», 2018. 272. с.

Экземпляров всего: 20

Периодические издания:

13. Курорты. Сервис. Туризм.
Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?issueid=1353176>
14. Современные проблемы сервиса и туризма.
Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?issueid=881407>

Интернет-ресурсы:

15. Российское образование. Федеральный портал <http://www.edu.ru/>
16. Музеи России <http://www.museum.ru/web/>

16. Материально-техническое обеспечение

Для реализации образовательной деятельности по дисциплине «Аниматорское дело» необходимы аудитории со стандартным оснащением для ведения лекционных и практических занятий.

Необходимая площадь аудиторий со стандартным оборудованием для ведения лекционных и практических занятий составляет 40 м² на группу студентов.

Перечень и описание учебных аудиторий:

- 60 м² - оборудована мультимедиатехникой (компьютер, проектор, экран)
- 40 м² - оборудована мультимедиатехникой (компьютер, проектор, экран)

Информационное и учебно-методическое обеспечение:

Информационное и учебно-методическое обеспечение образовательной деятельности по дисциплине включает электронную информационно-образовательную среду СГТУ имени Гагарина Ю.А., электронно-библиотечную систему, электронную библиотеку вуза; лицензионное программное обеспечение; использование наглядных учебных пособий, множительную и вычислительную технику; компьютерные программы MS Office.

Перечень оборудования информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю):

- ноутбук,
- проектор,
- звуковое оборудование,
- экран,
- стационарный компьютер.

Используется лицензионное программное обеспечение MS Office.

Используется подключение к сети Internet с помощью WiFi и сетевого кабеля. Используются ИОС СГТУ, интернет-сайты.