



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.Носова»



УТВЕРЖДАЮ

06.02.2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки (специальность)
27.03.01 Стандартизация и метрология

Направленность (профиль/специализация) программы
Стандартизация, менеджмент и контроль качества

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	
Кафедра	ПИЛОТЫ
Курс	3
Семестр	5

Магнитогорск
2025 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 27.03.01 Стандартизация и метрология (приказ Минобрнауки России от 07.08.2020 г. № 901)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дошкольного и специального образования
28.01.2025, протокол № 5

Зав. кафедрой  В.А. Чернобровкин

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО
06.02.2025 г. протокол № 6

Председатель  Л.Н. Санникова

Согласовано:

Зав. кафедрой Технологии, сертификации и сервиса автомобилей

 И.Ю. Мезин

Рабочая программа составлена:
доцент ДиСО, к.п..н.  Л.Н. Санникова

Рецензент:

доцент ПОиД, к.п..н.  Т.Г. Неретина

Лист актуализации рабочей программы	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры ПИЛОТЫ	
	Протокол от _____ 20__ г. № ____ Зав. кафедрой _____
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры ПИЛОТЫ	
	Протокол от _____ 20__ г. № ____ Зав. кафедрой _____
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры ПИЛОТЫ	
	Протокол от _____ 20__ г. № ____ Зав. кафедрой _____
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры ПИЛОТЫ	
	Протокол от _____ 20__ г. № ____ Зав. кафедрой _____

1 Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Анимационные технологии» являются подготовка студентов к оказанию квалифицированных анимационных услуг: разрабатывать и внедрять игровые технологии в социально-культурной деятельности

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Анимационные технологии входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Эффективная коммуникация

Персональная эффективность

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Проектная деятельность

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины «Анимационные технологии» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ДПК-002-3	Способен разрабатывать и участвовать в апробации и внедрении игровых технологий социально-культурной деятельности
ДПК-002-3.1	Обладает навыками организации массовых досуговых мероприятий в учреждениях культуры, рекреации и индустрии досуга
ДПК-002-3.2	Осуществляет разработку сценарной основы, постановку и продюсирование анимационных технологий, готов к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте

4. Структура, объём и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 36,1 акад. часов;
- аудиторная – 36 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,1 акад. часов;
- самостоятельная работа – 71,9 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Теоретические основы и культурно-досуговой анимационной деятельности								
1.1 Анимация как вид культурно-досуговой деятельности	5			4	8	Выполнение задания №1	Опрос на практическом занятии	ДПК-002-3.1
1.2 Аниматор: кто он? Где он? И когда нужен?				6	8	Выполнение задания №2	Проверка индивидуальных заданий на образовательном портале. Обсуждение на практическом занятии	ДПК-002-3.1, ДПК-002-3.2
1.3 Игра в структуре анимационных программ				4	10	Выполнение задания №3	Проверка письменных индивидуальных заданий на образовательном портале	ДПК-002-3.1
Итого по разделу				14	26			
2. Технологический процесс создания анимационных программ								
2.1 Ресурсное обеспечение анимационной деятельности: кто? где? с кем?	5			6	12	Выполнение задания №4	Презентация подготовленных материалов по анимационным программам на практическом занятии	ДПК-002-3.2
2.2 Режиссура как основа анимационной деятельности				8	16	Выполнение задания №5	Проверка индивидуальных заданий на образовательном портале	ДПК-002-3.1, ДПК-002-3.2
2.3 Типы анимационных программ: особенности создания и реализации				8	17,9	Выполнение задания №6	Проверка индивидуальных заданий на образовательном портале, обсуждение выполненных заданий на практическом занятии	ДПК-002-3.1, ДПК-002-3.2
Итого по разделу				22	45,9			
Итого за семестр				36	71,9		зачёт	
Итого по дисциплине				36	71,9		зачет	

5 Образовательные технологии

Образовательные технологии – это целостная модель образовательного процесса, системно определяющая структуру и содержание деятельности обеих сторон этого процесса (преподавателя и студента), имеющая целью достижение планируемых результатов с поправкой на индивидуальные особенности его участников. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать учебный процесс полностью управляемым.

Для достижения планируемых результатов обучения в дисциплине «Анимационные технологии» используются:

- деятельностные, практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы практических умений, обеспечивающих возможность качественно выполнять квазипрофессиональную деятельность;

- развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы, выбирать способы и средства для их решения. Используются виды проблемного обучения: учебные дискуссии, коллективная деятельность в группах при выполнении проектных работ;

- личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе.

В рамках дисциплины «Анимационные технологии» планируется проведение нетрадиционных практических занятий. Проблемные семинары, дискуссии, семинары по решению профессиональных задач.

В связи с необходимостью поиска актуальной тематики для индустрии досуга, в рамках семинарских занятий, а также в процессе подготовки к ним задействуются интернет-ресурсы.

Реализация компетентного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные упражнения и тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

1. Безенкова, Т. А. Организация досуга детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря : учебное пособие [для вузов] / Т. А. Безенкова, О. А. Андриенко ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2020. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-2025-5. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/2953> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Иржанова, А. А. Социальная адаптация пожилых людей в условиях учреждения стационарного типа: потенциал культурно-досуговой деятельности : монография / А. А. Иржанова, Н. Г. Супрун, Д. А. Халикова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2018. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/2250> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

3. Кабирова, О. Р. Проблемы физкультурно-эстетического образования (социально-культурный аспект) : учебное пособие / О. Р. Кабирова, Е. А. Цайтлер, О. А. Алонцева ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsistema.ru/uploader/fileUpload?name=3380.pdf&show=dcatalogues/1/1139237/3380.pdf&view=true> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

б) Дополнительная литература:

1. Безенкова, Т. А. Воспитательная работа и социально-культурная деятельность в образовательной среде : учебное пособие / Т. А. Безенкова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20377> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Актуальные проблемы и пути оптимизации туристско-сервисной отрасли : монография / В. А. Чернобровкин, З. В. Аракчеева, И. А. Кувшинова и др. ; МГТУ. - [2-е изд., испр. и доп.]. - Магнитогорск : МГТУ, 2015. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/529> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

в) Методические указания:

1. Амельченко, С. Н. Празднично-обрядовая культура и способы ее актуализации в современном социуме : учебно-методическое пособие / С. Н. Амельченко ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20328> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Волкова, В. Б. Тенденции современной культурной индустрии: прикладные аспекты : учебно-методическое пособие / В. Б. Волкова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20435> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
7Zip	свободно	бессрочно
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
Браузер Yandex	свободно	
FAR Manager	Свободно распространяемое	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://magtu.informsystema.ru/Marc.html?locale=ru
Университетская информационная система РОССИЯ	https://uisrussia.msu.ru

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа - Доска, мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

- Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - Доска, мультимедийный проектор, экран

- Помещения для самостоятельной работы обучающихся - Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

- Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - Шкафы для хранения учебно-методической документации, учебного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Задание для самостоятельной работы №1

Составить ассоциативный ряд к термину «анимация».

Ответьте на вопрос: с какими областями человеческой жизни ассоциируется анимация как вид деятельности?

Ответьте на вопрос: чем отличается анимационная деятельность от любого другого вида человеческой деятельности: например, учебная, трудовая?

Раскройте содержание любой из функций анимации: социальная; рекреационная; педагогическая; экономическая.

Охарактеризуйте специфику молодежи как социальной группы. Перечислите основные направления досуга актуальные для молодежи на современном этапе

Выделите наиболее интересное, на ваш взгляд, направление организации досуга для молодежи и обозначьте причины популярности среди молодежи данного направления.

Задание для самостоятельной работы №2

Составьте образ аниматора для разных аудиторий: для детей, для подростков, для взрослого населения, для пожилых людей.

Назовите конкретные образы (мультфильмы, шоу-бизнес, киноиндустрия...) для аниматора, которые будут актуальны на сегодняшний день. Объясните - почему именно этот образ?

Задание для самостоятельной работы №3

Выбрать любую из цитат великих философов, ученых, исследователей и написать свое критическое суждение (толкование, понимание) данной цитаты.

Мы не потому перестаем играть, что постарели, — мы стареем, потому что перестаем играть. Джордж Бернард Шоу

Игра — высшая форма исследования. Альберт Эйнштейн

Человек бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет. Фридрих Шиллер

Выигравший никогда не скажет: «Это всего лишь игра». Глория Коупленд

Такова уж игра, которую мы зовем жизнью. У нее свои правила, кто-нибудь непременно должен потерпеть поражение. Джек Лондон

Задание для самостоятельной работы №4

Выбрать вид анимационной программы и продумать к ней ресурсное обеспечение: кадры, костюмы, сценарные реквизиты.

Среди видов анимационных программ необходимо рассмотреть: квест, пейнтбол, карнавал, костюмированный тур, шоу-музей, семейную досуговую программу и др

Задание для самостоятельной работы №5

Подготовиться к обсуждению следующих утверждений:

Режиссура – искусство глубоко личностное!

Режиссура – искусство коллективное!

Режиссура – искусство толкования!

Подобрать материал (авторские технологии) по следующим темам:

Режиссура анимационных программ: с чего начать? алгоритм действий!

Режиссерские приемы активизации зрителей: заготовки или импровизация!?

Задание для самостоятельной работы №6

Подготовить анализ сценария анимационной программы по схеме: название, тема, идея, аудитория, место проведения, форма и вид, сценарный ход, ведущие и персонажи, игры и игровые элементы, светозвукорежиссура, оформление и реквизит, мнение студента.

В кратком временном отрезке (3-7мин.) создать образ ведущего литературного героя, сказочного персонажа, спортивного комментатора

Работа аниматора требует наличия развитых коммуникативных навыков. В связи с чем на каждом занятии планируется проведение **коммуникативных игр**. Ниже представлен перечень игр, к которым должен быть готов студент.

Упражнение 1. «Я ценю в себе...»

Цель: умение оценивать себя в положительном ключе.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Необходимое снаряжение: бумага.

Описание игры: Каждый садится в центр круга и излагает свои положительные качества (около пяти), способности, сильные стороны – без «но», «если» и других оговорок.

Упражнение 2. «АБВ»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: группы по 3 человека.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: В тройке участник А – «слепой» (требуется закрыть глаза), участник Б «глухой» (требуется закрыть уши), участник В «немой» (требуется закрыть рот). Тройка участников должна выработать общее решение, например, в какой цвет покрасить забор.

Упражнение 3. «Что ты делаешь, дорогая?»

Цель: коммуникативная игра, развивает воображение, логическое мышление, направлена на сближение группы, снимает скованность, напряжение.

Вид деятельности: умственная.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: все участники становятся в круг. Ведущий объясняет правила игры. При помощи пантомимы один из участников показывает какие-либо движения. Сосед слева спрашивает: «Что ты делаешь, дорогая (дорогой)?» Участник называет действие, которое, конечно, не является действительным. Спрашивающий участников должен проделать те действия, о которых сказал предыдущий участник. И так по кругу.

Упражнение 4. «Узлы»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, сообразительность, направлена на сближение коллектива, выявление в группе лидера.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: участники встают в круг, затем закрывают глаза и, вытянув вперед правую руку, берут кого-то за руку. То же самое надо сделать и с левой рукой. Таким образом, руки будут переплетены в один большой узел. Теперь этот узел надо распутать, не разрывая рук. Ведущий может только советами помогать участникам, не вмешиваясь в процесс распутывания.

Упражнение 5. «Репка»

Цель: коммуникативная игра, развивает внимание, мышление, скорость реакции.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Необходимое снаряжение: не требует наличия особого снаряжения, пользуются подручными материалами.

Описание игры: ведущий раздает всем участникам роли, начиная с «солнца», «облаков», «бабушки», «Жучки» и т.д. Теперь ведущий становится рассказчиком. Он рассказывает сказку, но как только он называет роль участника, тот должен присесть. Именно поэтому участники должны очень внимательно слушать сказку. Если кто-то зазевался и забыл присесть, ведущий начинает рассказывать сказку сначала.

Упражнение 6. «Узнай себя»

Цель: коммуникативная игра, развивает умственные возможности, логическое и образное

мышление, способствует сплочению группы.

Вид деятельности: умственная.

Необходимое снаряжение: карточки с названиями исторических лиц, кино- и мультигероев (в зависимости от возраста участников), скотч (или булавка).

Описание игры: каждому участнику игры ведущий на спину прикрепляет карточку, которую сам игрок не видит, а все остальные напротив – в ходе перемещения способны наблюдать. Каждый игрок должен при помощи вопросов, задаваемых окружающим, догадаться о своем имени. Вопросы должны быть требующими только ответа либо «да», либо «нет».

По результатам практического занятия необходимо обсудить действия ведущих, ощущения группы, общее впечатление.

Кроме коммуникативных навыков студенты должны обладать хорошим ораторским искусством, поэтому кроме коммуникативных игр студенты должны будут выполнять упражнения, связанные с отработкой техники речи.

Упражнение 1. Прочитайте любой текст, хотя бы прогноз погоды, шепотом, с максимальной громкостью, как будто вы замерзли или во рту горячая каша.

Упражнение 2. То же самое, в сочетании со всем перечисленным, но как бы прочитал инопланетянин, человек, только что научившийся говорить, робот, пятилетний ребенок, как будто вас слушает все человечество, а вы этим текстом должны объяснить, как важно стремиться делать добро друг другу, а других слов у вас нет, как будто этим текстом вы объясняетесь в любви, а другой возможности не будет.

Упражнение 3. Группе необходимо разбиться по парам. Один из партнеров расслабляется, закрывает глаза. Другой партнер задает ему вопросы, стараясь постепенно вывести его из равновесия. Задача первого – различными интонациями, оборотами, словами вывести из равновесия, второго – вести диалог с полным спокойствием.

Упражнение 4. Группе необходимо разбиться по парам. Партнеры обсуждают тему, по которой имеют противоположные точки зрения. Задача: побудить принять свою точку зрения. Приемы: не критиковать личность противника, уходить от прямого спора, высказывать своё мнение косвенно, подводя противника к своей точке зрения.

Упражнение 5. По кругу каждый выдвигает какой-то тезис, а сосед в вежливой форме с ним не соглашается, находя даже самые абсурдные аргументы.

По результатам каждого практического занятия необходимо обсудить действия ведущих, ощущения группы, общее впечатление.

Тест для самопроверки:

1. Гостиничная анимация представляет собой:

1. разновидность туристской деятельности, вовлекающая туристов в разнообразные мероприятия, разработанные программы досуга;
2. деятельность, направленную на восстановление жизненных сил туриста;
3. комплексная рекреационная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом и их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой;
4. анимацию, способствующую удовлетворению специфических туристских потребностей.

2. Рекреационная анимация – это:

1. вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека;
2. организация досуга в 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. *Разрабатывая досуговую программу для молодежи, аниматоры предлагают:*

1. творческие вечера, светские салоны и конкурсы;
2. игротеки, утренники;
3. КВНы, вечера и дискотеки, фестивали и т.д.;
4. соревнования юных туристов, эстафеты, конкурсы.

5. *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.

6. *Программное анимационное воздействие на человека во время его отдыха способствует восстановлению и сохранению:*

1. физиологического здоровья;
2. духовного здоровья;
3. психологического здоровья;
4. соматического, физического, психического, нравственного здоровья.

7. *Стратегическое планирование в анимационной деятельности – это:*

1. создание корпоративной гостиничной концепции анимации;
2. миссия компании;
3. формирование фирменного стиля компании;
4. правильный ответ отсутствует

8. *Штатная структура анимационной службы отеля включает:*

1. отделы: спортивной анимации, шоу-анимации, мини-клубы, отделы творческих занятий и др.;
2. спортивные залы, бассейны;
3. клубы детского досуга, спортивные площадки;
4. отделы спортивных развлечений.

9. *К спектру трудовых задач аниматора в танцевальном зале относят:*

1. контакт с гостями, проведение оздоровительных программ, вечерние развлечения;
2. контакт с гостями, программа мини-клуба, вечерние развлечения;
3. контакт с гостями, участие в вечерних развлечениях, проведение спортивных программ;
4. правильный ответ отсутствует.

10. *Умения, которыми должен обладать специалист, занимающийся познавательно-экскурсионной и анимационно-обучающей деятельностью:*

1. организовывать зрелищно-развлекательные мероприятия;
2. организовывать спортивно-туристскую деятельность;
3. разрабатывать индивидуальные и групповые досуговые программы для населения;
4. определять цели и задачи экскурсионной деятельности, проводить агентскооператорскую и методико-экскурсионную работу, маркетинговые исследования.

11. *Методика организации игры заключается в следующем:*

1. определяется художественное решение игры;
2. проводится предварительная работа с аудиторией;
3. определяется система награждения победителей, объясняются правила игры;
4. все ответы верны.

12. *Анимация – это своеобразная услуга, преследующая цель – повышение:*

1. конкурентоспособности;
2. качества обслуживания;
3. квалификации специалистов;
4. культурно-досуговой деятельности.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ДПК-3: Способен разрабатывать и участвовать в апробации и внедрении игровых технологий социально-культурной деятельности		
ДПК-3.1	Обладает навыками организации массовых досуговых мероприятий в учреждениях культуры, рекреации и индустрии досуга	Теоретические вопросы 1. Сферы применения анимационного сервиса. 2. Народная культура и искусство как основа анимационного сервиса. 3. Особенности культурно-досуговой деятельности в музеях и Домах культуры. 4. Особенности культурно-досуговой деятельности в театрах, культурно-зрелищных учреждениях. 5. Анимационные возможности тематических парков. 6. Игра в структуре анимационной программы. 7. Специфика игровой деятельности на массовых праздниках. 8. Особенности анимационных услуг в ресторанном и гостиничном сервисе. 9. Специфика анимационных услуг в клубном шоу-бизнесе. 10. Особенности реализации анимационных услуг в туркомплексах. 11. Сущность и содержание профессиональной деятельности аниматоров. 12. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности. Практические задания: 1. Разработать конкурсную-игровую программу для детей. 2. Разработать конкурсную-игровую программу для подростков. 3. Разработать конкурсную-игровую программу для молодежи. 4. Разработать конкурсную-игровую программу для среднего или пожилого возраста. 5. Составить недельную программу развлекательных мероприятий для туркомплекса.
ДПК-3.2	Осуществляет разработку сценарной основы, постановку и продюсирование анимационных технологий, готов к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте	Теоретические вопросы: 1. Технологический процесс создания анимационных программ. 2. Режиссура анимационных программ. 3. Режиссерские приемы активизации зрителей. 4. Этапы работы над сценарием анимационной программы. 5. Организация групповой и индивидуальной игровой деятельности. 6. Особенности анимационных услуг в ресторанном и гостиничном сервисе. 7. Специфика анимационных услуг в клубном шоу-бизнесе.

Код индикатор а	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		8. Активные формы организации развлечений в музеях и театрах. 9. Материальная база анимационной деятельности. 10. Мотивация труда персонала анимационной службы. Практические задания: 1. Подберите сценарии мероприятий для различных категорий клиентов и охарактеризуйте режиссерский конфликт, представленный в них. 2. Создайте образ ведущего литературного героя, сказочного персонажа, спортивного комментатора и т.д.). 3. Подберите аудио и видеоряд к мероприятию «День студента», «Последний звонок!» 4. Подготовьте краткий анализ реквизита для анимационного мероприятия (мероприятие на выбор студента)

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Анимационные технологии» проводится в форме зачета, который предполагает защиту анимационной программы, написанную в виде сценария.

Структура программы состоит из вводной части, основной части, включающую кульминацию анимационного мероприятия и заключительной части.

В вводной части указывается:

- название анимационной программы;
- цель программы;
- состав участников;
- возрастная категория участников;
- этническая принадлежность;
- длительность анимационной программы;
- сезонность;
- место проведения;
- необходимый реквизит.

В основной части содержится развернутый сценарий анимационной программы, с подробным описанием технологии проведения.

В заключительной части должны содержаться организационные и методические рекомендации по технике проведения.

В работе допустимо использовать метод художественного монтажа. Материалы сценариев, полностью взятые из сети Интернет, зачтены не будут.

Показатели и критерии оценивания зачета:

- *зачтено:* студент должен знать сущность анимационных технологий, специфику деятельности ведущего (аниматора) досуговых мероприятий; обладать навыками организации массовых досуговых мероприятий в учреждениях культуры, рекреации и индустрии досуга; уметь разрабатывать сценарную основу анимационных технологий, уметь осуществлять постановку и продюсирование; быть готовым к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте;
- *не зачтено:* студент не владеет знаниями о сущности анимационных технологий, не осознает специфику деятельности ведущего (аниматора) досуговых мероприятий; не владеет навыками организации массовых досуговых мероприятий в учреждениях культуры, рекреации и индустрии досуга; не умеет разрабатывать сценарную основу анимационных технологий, не умеет осуществлять постановку и продюсирование; не готов к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте.