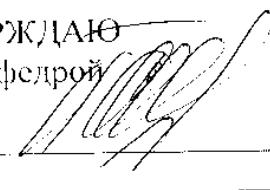


Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет социально-культурной деятельности и туризма

Кафедра социально-культурной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой



29.08 2016 г.

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.ОД.2 ТЕХНОЛОГИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧРЕЖДЕНИЙ
КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО ТИПА**

Направление подготовки – **51.03.03 Социально-культурная деятельность**

Профиль подготовки – **Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ**

Квалификация (степень) выпускника **бакалавр**

Форма обучения – **заочная**

Составитель:



И.И. Иванова *В.В. Васильева*
И.И. Иванова В.В. Васильева

Краснодар
2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) – формирование у студентов теоретических и практических знаний в области технологий деятельности учреждений культурно-досугового типа.

Задачи:

1. Предоставление студентам теоретической информации о технологиях деятельности учреждений культурно-досугового типа.
2. Приобретение навыков планирования в управленческой деятельности

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Курс «Технологии деятельности учреждений культурно-досугового типа» является обязательной дисциплиной в вариативной части дисциплин, его содержание определяет процесс овладения технологиями деятельности учреждений культурно-досугового типа (культурноохранные, культуротворческие, рекреационные, игровые, зрелищные, образовательные, социально-защитные, информационно-коммуникационные технологии).

Дисциплины, необходимые для освоения данной учебной дисциплины:

- Теория и история социально-культурной деятельности;
- Технологические основы социально-культурной деятельности;
- Методическое обеспечение СКД;
- Ресурсная база СКД;
- Культурология.

В начале освоения дисциплины «Технологии деятельности учреждений культурно-досугового типа» студент должен:

- 1)Знать: сущность, специфику, формы и содержание ведущих сфер социально-культурной деятельности
- 2)Уметь: ориентироваться в теориях, подходах, школах, концепциях мировой и отечественной культурологии
- 3)Владеть: навыками организации социально-культурной деятельности

При освоении данной дисциплины обучающийся должен иметь знания дисциплины «Технологические основы социально-культурной деятельности».

Дальнейшее развитие технологические знания получают в учебной, производственной практиках, а также в конкретизируются в дисциплинах профилизации.

Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- Управление в социально-культурной деятельности
- Реклама и связи с общественностью в социально-культурной деятельности

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

профессиональных (ПК):

-готовностью к использованию технологий социально-культурной деятельности (средств, форм, методов) для проведения информационно-просветительной работы, организации досуга, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив населения, патриотического воспитания; (ПК-2)

-готовностью к участию в апробации и внедрении новых технологий социально-культурной деятельности; (ПК-23)

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- различные технологии деятельности учреждений культурно-досугового типа;
- сущность, содержание и формы технологий деятельности учреждений культурно-досугового типа;
- сущность и специфику технологического процесса, его структуру, ресурсы, условия реализации в учреждениях культуры;

Уметь:

- использовать и применять полученные знания о специфике технологий деятельности учреждений культурно-досугового типа;
- планировать и организовывать комплексное использование материально-технических, методических и социальных ресурсов в массовые, групповые и индивидуальные формы социально-культурной деятельности в деятельности учреждения культуры;

Владеть:

- навыками формирования новых технологий деятельности учреждений культурно-досугового типа;
- технологиями организации корпоративных, рекреативных досуговых программ;
- технологиями организации массового отдыха и досуга населения;
- способами воздействия на социокультурные процессы, включая процедуры прогнозирования и механизмы социальной и культурной политики;

Приобрести опыт использования технологий деятельности учреждений культурно-досугового типа

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц (144 часа).

Очная форма обучения