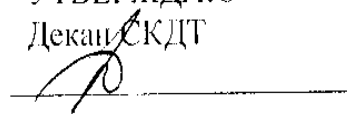


Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет социально культурной деятельности и туризма
Кафедра физической культуры и безопасности жизнедеятельности

УТВЕРЖДАЮ
Декан СКДТ



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

Б1.Б.28 Физическая культура и спорт

Направление подготовки 51.03.03 – Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки – **Менеджмент социально-культурной деятельности,**

Квалификация (степень) выпускника – **бакалавр социально-культурной
деятельности**

Формы обучения - очная, заочная

Составитель:



Краснодар
2016

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины «Технологии постановки анимационных программ» заключается в том, чтобы вооружить студентов знаниями, умениями и навыками, владениями методики и практики постановки анимационных программ.

Главной **задачей** данного курса является– освоение технологии создания анимационных программ, овладение основами сценарного мастерства, режиссуры, ее специфических особенностей и выразительных средств, психолого-педагогической установки в общении. – формирование у студентов знаний целостной системы культурно -досуговой деятельности в единстве теории, организации, методического обеспечения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 071800 Социально-культурная деятельность и профилю подготовки Менеджмент социально-культурной деятельности, дисциплина «Технологии постановки анимационных программ» входит в состав обязательных дисциплин Профессионального цикла.

Для освоения дисциплины необходимы: знания в объеме государственного стандарта общего (полного) высшего образования.

Изучение дисциплины «Технологии постановки анимационных программ» необходимо для дальнейшего успешного освоения следующих учебных дисциплин: «Основы продюсерского мастерства», «Игровые и зрелищные технологии в сфере досуга», «Арт-менеджмент».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:	
ПК-2	готовность 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-6	способность к разработке сценарно-драматургической основы социально-культурных программ, постановке социально-культурных программ с использованием технических средств (световое, звуковое, кино-, видео- и компьютерное оборудование) и сценического оборудования учреждений культуры

В результате изучения дисциплины студент должен:

1) Знать:	<p>Общую методику подготовки и проведения анимационных программ. Режиссерские, сценарные основы культу программ. Дифференцированный подход в организации анимационных программ. Основные направления и принципы культурно-воспитательной деятельности с детьми и подростками. Методику подготовки и проведения акций, мероприятий, праздников, корпоративов. Специфические особенности режиссуры конкретных форм культурно-досуговых мероприятий: эстрадный, сборный концерт, театрализованное представление, обряд и т.д.;</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия и законы организации действия; • основные приёмы «театрализации» как творческого метода; • методику подготовки и проведения досугового мероприятия;
2) Уметь:	<p>- Подготавливать и проводить анимационные программы опираясь на режиссерские, сценарные основы культурно-досуговых программ, основные требования к музыкальному оформлению анимационных программ, дифференцированный подход в организации культурно-досуговых программ.</p> <p>- Разрабатывать и проводить статичные анимационные программы, программы типа «созидание – гуляние», типа «путешествие» и т.д.</p>
3) Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> • теоретическими и практическими знаниями подготовки и проведения анимационных программ. • навыками разработки и написания анимационных программ

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц (144 часов).