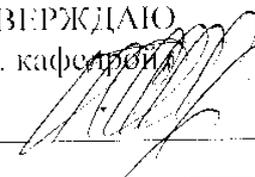


Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет социально-культурной деятельности и туризма

Кафедра социально-культурной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой



29.08 2016 г.

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

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ОД.7 СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ АНИМАЦИЯ И РЕКРЕАЦИЯ

Направление подготовки – 51.03.03 Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки – Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ

Классификация (степень) выпускника бакалавр

Формы обучения – очная, заочная

Секретарь:


Краснодар
2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель и задачи освоение дисциплины - формирование у студентов основных знаний и понятий анимации, изучить методику создания и проведения анимационных программ, выработать навыки грамотного коммуникативного поведения с потребителем анимационной продукции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО

Дисциплина входит в состав общекультурологического и социально-культурного цикла Б2 части Б2.8.0Д.3 цикла. Дисциплины, необходимые для освоения данной учебной дисциплины:

- История;
- Психология;
- Теория и история СКД;
- Культурология;
- Менеджмент.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

профессиональны(ПК)

-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-2)

-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(ПК-6)

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- базу социально-культурной деятельности
- понятие анимации и её элементов;
- классификацию анимационных программ;
- анимационную методику;
- национальные особенности анимационных программ;
- психологию анимационной работы.

Уметь:

- составлять и реализовывать анимационные программы и анимационные туры;
- осуществлять руководство коллективом аниматоров
- находить педагогические технологии преодоления проблем социокультурной дезадаптации;
- изучать и применять зарубежный опыт анимационной деятельности.

Владеть:

- технологией подготовки анимационной программы;
- приемами речевого воздействия;
- навыками грамотного коммуникативного общения потребителями анимационных программ;
- методикой проведения анимационных программ.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. (очная форма обучения).