

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра менеджмента и социокультурных технологий

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета
социокультурных коммуникаций
А. Ю. Борзенко-Мирошниченко
30.08.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ПРОЕКТИРОВАНИЕ МАССОВЫХ ФОРМ ДОСУГА

Уровень высшего образования – бакалавриат

Направление подготовки - 51.03.03 Социально-культурная деятельность

Профиль - Менеджмент социально-культурной деятельности

Форма обучения – очная, заочная

Год набора - 2024 год

Луганск 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, профиль «Менеджмент социально-культурной деятельности», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.12.2017 г. № 1179.

Программу разработал Е.Н. Колесникова, старший преподаватель кафедры менеджмента и социокультурных технологий

Рассмотрено на заседании кафедры менеджмента и социокультурных технологий (Академия Матусовского)

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Зав. кафедрой

В.В.Аронова

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Проектирование массовых форм досуга» входит в Блок обязательных дисциплин и адресована студентам 2-3 курса (4 семестр), (5 семестр) направления подготовки 51.03.03 – «Социально-культурная деятельность» профиль «Менеджмент социально-культурной деятельности» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой менеджмента и социокультурных технологий.

Содержание дисциплины «Проектирование массовых форм досуга» призвано способствовать формированию рефлексивных установок в отношении теоретических основ, практических подходов к социально-культурной деятельности, которые в дальнейшем будут углубляться в процессе освоения ряда дисциплин.

Основная цель дисциплины: показать единство теории и практики при изучении курса; связь с другими дисциплинами.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля:

текущий контроль успеваемости в форме:

устный (устный опрос, доклад по результатам самостоятельной работы и т. п.);

письменный (письменный опрос, выполнение практических заданий и т. д.).

И итоговый контроль в форме зачета и зачета с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 з. е., 180 часа.

Для очной формы обучения - 2 з.е. (72 часа) в 4 семестре и 3 з.е. (108 часов) в 5 семестре.

Для заочной формы обучения - 1 з.е. (36 часа) в 4 семестре и 4 з.е. (144 часов) в 5 семестре.

Программой дисциплины для очной формы обучения предусмотрены:

- в 4 семестре: лекционные занятия (20 ч), практические занятия (40ч.), самостоятельная работа (12 ч.), проведение контроля (-);

- в 5 семестре: лекционные занятия (28 ч), практические занятия (32ч.), самостоятельная работа (48 ч.), проведение контроля (-).

Программой дисциплины для заочной формы обучения предусмотрены:

- в 4 семестре: лекционные занятия (2ч), практические занятия (4ч.), самостоятельная работа (30ч.).

- в 5 семестре: лекционные занятия (8ч.), практические занятия (8 ч.), самостоятельная работа (126 ч.), проведение контроля (2 ч.).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: освоение знаний, умений и навыков в области организации массового досуга населения, освоение новых технологий социально-культурной деятельности.

Задачи изучения дисциплины:

- сформировать у студентов систему знаний об основах проектирования досуговой деятельности;
- изучить методологию организации массовых форм досуга;
- освоить комплекс практических навыков и умений применения программ социально-культурной сферы.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в блок базовых дисциплин/дисциплин формируемых участниками образовательного процесса подготовки студентов по направлению *подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, профиль «Менеджмент социально-культурной деятельности»*.

Основывается на базе дисциплин: «Предпринимательство и проектная деятельность»; «Физическая культура и спорт»; «Методика проведения научных исследований в социально-культурной сфере»; «Педагогика и психология», «Досуговедение», «Ресурсная база социально-культурной деятельности».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Инновационные технологии в социально-культурной сфере», «Основы социокультурной реабилитации».

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: *ознакомительной, научно-исследовательской, проектно-технологической, преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.*

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность: ПК-3.

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результаты обучения
ПК-3	Способен создавать культурные программы и социально-культурные мероприятия, направленные на творческое развитие детей, подростков и взрослых, организация свободного времени населения	<p>Знать: принципы, методы и содержание основных технологий проектирования досуговой и творческой деятельности.</p> <p>Уметь: самостоятельно создавать культурные программы и социально-культурные мероприятия, направленные на творческое развитие детей, подростков и взрослых, организация свободного времени населения.</p> <p>Владеть: навыками организации и проведения массовых досуговых мероприятий для различных социально-демографических групп населения.</p>

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов								
	Очная форма				Заочная форма				
	всег	в том числе			всег	в том числе			
		о	л	п		с.р.	о	л	п
1	2	3	4	5	7	8	9	10	11
Тема 1. Сущность и специфика проектирования массовых форм досуга	12	4	6	2	12	1	1	10	-
Тема 2. История развития проектной деятельности массовых форм досуга.	12	2	6	-	12	-	2	10	-
Тема 3. Методологические подходы в проектировании массовых форм досуга.	12	4	6	2	12	1	1	10	-
Всего часов за 4 семестр ЗФО	-	-	-	-	36	2	4	30	-
Тема4. Технологии проблемно-целевого анализа ситуации организации массовых форм досуга.	8	4	6	2	-	-	-	-	-
Тема 5. Аудитория проекта: критерии сегментирования, характеристики содержания и форм массового досуга.	10	2	6	2	-	-	-	-	-
Тема 6. Технология разработки проектов и программ массовых форм досуга.	10	2	6	2	-	-	-	-	-
Тема 7. Технология разработки региональных программ развития массовых форм досуга.	8	2	4	2	-	-	-	-	-
Всего часов за 4 семестр	72	20	40	12	-	-	-	-	-
Тема4. Технологии проблемно-целевого анализа ситуации организации массовых форм досуга.	-	-	-	-	8	1	-	6	1
Тема 5. Аудитория проекта: критерии сегментирования, характеристики содержания и форм массового досуга.	-	-	-	-	10	-	1	9	
Тема 6. Технология разработки проектов и программ массовых форм досуга.	-	-	-	-	10	1	-	9	
Тема 7. Технология разработки региональных программ развития массовых форм досуга.	-	-	-	-	8	-	1	7	-
Тема8. Инновации в проектировании массовых форм досуга.	14	4	4	6	14	1	1	12	-
Тема9. Инфраструктура массовых форм досуга.	14	4	4	6	14	1	-	13	
Тема10. Социальные технологии в проектировании сферы массового досуга.	14	4	4	6	14	1	1	12	-

Тема11. Технология проектирования организации досуга детей и подростков.	14	4	4	6	14	1	-	13	-
Тема12. Технология проектирования молодежного досуга.	14	4	4	6	14	-	1	13	-
Тема13. Технология проектирования семейного досуга.	14	4	4	6	14	1	1	12	-
Тема14. Технология проектирования организации досуга лиц пожилого возраста.	12	2	4	6	12	-	1	11	-
Тема15. Технология проектирования мероприятий по организации межличностного общения.	12	2	4	6	12	1	1	9	1
Всего часов за 5 семестр	108	28	32	48	108	8	8	126	2
Всего часов	180	48	72	60	180	10	12	150	8

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Сущность и специфика проектирования массовых форм досуга.

Проектная природа социально-культурных технологий. Проектирование как специфический вид практики. Области применения и проблемное поле социокультурного проектирования. Мировоззренческая и технологическая составляющая проектирования. Уровни социально-культурного проектирования (федеральные программы, региональные программы).

Литература: [1,2,3,6].

Тема 2. Истоки проектной деятельности в России. Внедрение проектного подхода в социальной сфере (20-30-е XX века). Социальное проектирование как одна из социальных технологий. Теоретические основания социального проектирования (70-е гг. XX века). Разработка методологических подходов в социально-культурном проектировании в 90-е годы XX века. Современные концепции социально-культурного проектирования российских и зарубежных ученых.

Литература: [1,2,3,6].

Тема 3. Методологические подходы в проектировании массовых форм досуга.

Методологические подходы в социально-культурном проектировании: системный, ситуационный, проблемный (прогнозный), деятельностный, объектно-ориентированный, субъектно-ориентированный (тезаурусный). Принципы социокультурного проектирования. Принцип самоорганизации и саморазвития культурной жизни.

Литература: [1,2,4;5,6].

Тема 4. Технология проблемно-целевого анализа ситуации организации массовых форм досуга.

Сущность и технология проблемно-целевого анализа. Понятие «ситуация». Основные составляющие социально-культурной ситуации. Социально-культурная среда как область проектной деятельности. Образ жизни как единица анализа ситуации и область проектной деятельности. Сфера жизнедеятельности как элемент анализа ситуации. Методы анализа ситуации. Характеристика ситуации и целевое обоснование проекта. Социально-культурные проблемы и приоритетные области проектирования. Содержание социально-культурных проблем и варианты проектных решения.

Литература: [3,6].

Тема 5. Аудитория проекта: критерии сегментирования, характеристики содержания и форм массового досуга.

В сфере досуга должен осуществляться переход от простых форм деятельности к более сложным, от пассивного отдыха к активному, от удовлетворения более глубоких социальных и культурных стремлений, от физических форм рекреации - к духовным наслаждениям, от пассивного усвоения культурных ценностей - к творчеству и т.п.

Литература: [3,6].

Тема 6. Технология разработки проектов и программ массовых форм досуга.

Технология позиционирования продукта как основа разработки маркетинговых программ. Методология и технология референтации в разработке маркетинговых проектов: технологические возможности референтации; жизненные стратегии и референтные образы (идентификационные объекты); культурологические особенности механизма референтации.

Литература: [2,3,6].

Тема 7. Технология разработки региональных программ развития массовых форм досуга.

Современная социокультурная ситуация и задачи культурной политики. Сущность культурной политики (понятие, субъекты, ресурсы, средства, механизмы реализации). Приоритеты государственной культурной политики (критерии определения, формы и механизмы реализации). Федеральные программы поддержки и развития культуры. Региональные культурные программы. Понятие «регион» в контексте проектирования. Культура как объект регионального проектирования: содержание понятия. Специфика отраслевого и территориального подхода к культуре как объекту проектирования.

Литература: [2,3].

Тема 8. Инновации в проектировании массовых форм досуга.

Понятие «инновация», «инновационный проект», «инновационное проектирование». Типология нововведений. Объекты и субъекты инновационной деятельности в социально-культурной сфере. Факторы, влияющие на инновационные процессы в социально-культурной сфере. Причины нововведений в социально-культурной сфере. Отличительные черты и особенности нововведений в социально-культурной сфере. Содержание и формы инновационной деятельности в социально-культурной сфере. Инновационные стратегии организаций социально-культурной сферы. Инновационные проекты в социально-культурной сфере: порядок разработки и внедрения. Проблемы внедрения инновационных проектов на практике.

Литература: [2,3,5,6].

Тема 9. Инфраструктура массовых форм досуга.

Понятие «национально-культурный ландшафт». Среда обитания и среда физических объектов. Сущность и особенности проектирования национально-культурного ландшафта. Национально-культурный ландшафт и социально-культурная сфера. Культурный ландшафт города, района. Типология разработки национально-культурного ландшафта. Проблемы реализации национально-культурных проектов. Опыт Пермского края в разработке и реализации национально-культурных проектов. Зарубежный и отечественный опыт разработки национально-культурного ландшафта. В данной теме показаны роль социальных технологий в сфере культуры и досуга.

Литература: [5,6].

Тема 10. Социальные технологии в проектировании сферы массового досуга

Одной из основных функций проектирования массовых форм досуга является функция социального воспитания. Социальное воспитание – это объективно существующее общественное явление. Оно представляет процесс формирования отношений человека к окружающему миру. Социальное воспитание начинается сразу же, как человек включается в систему общественных отношений. Возможность использования досуговой деятельности в социально-педагогических целях базируется на том, что она является носителем человеческой культуры.

Литература: [2,3,5,6].

Тема 11. Технология проектирования организации досуга детей и подростков.

Формирование личностных качеств, установок, взглядов и убеждений особенно важно в период детства и ранней юности. В этом возрасте происходит социализация человека, осознание себя членом определенной культуры. Поиск жизненных ценностей и ориентация на них в своих поступках, выработка в соответствии с ними индивидуальных качеств определяет позицию ребенка в этом обществе. Одной из основных функций досуга является функция социального воспитания. Социальное воспитание – это объективно существующее общественное явление.

Литература: [2,3,5,6].

Тема 12. Технология проектирования молодежного досуга.

В данной теме рассматриваются технология проектирования молодежного досуга. Под технологией досуговой деятельности молодежи понимаются средства, формы и методы досуговой деятельности, используемые в учебной и внеаудиторной работе, с помощью которых достигается личностный рост и развитие различных категорий молодежи.

Литература: [1,2,3,6].

Тема 13. Технология проектирования семейного досуга.

Для демократического государства важен любой социальный институт, любой коллектив, но наиважнейшим, базисным сегодня, безусловно, является семья. В отличие от сферы экономики, политики, образования, на семью нельзя оказывать прямое, административное воздействие. Семья - ячейка социума, от уровня культуры которой во многом зависит духовное богатство и благополучие общества, его способность формировать креативную личность информационной эпохи; преодолеть социальную пассивность, демографический кризис, алкоголизм, наркоманию; утвердить в людях ценности гуманизма и толерантности; раскрыть им созидательный и эстетический потенциал общения с природой, спорта, искусства, чтения, активного досуга.

Литература: [1,2,3,6].

Тема 14. Технология проектирования организации досуга лиц пожилого возраста.

Исследования показывают, что лица пожилого возраста почти постоянно живут в психоэмоциональном напряжении. Они оказались в собственной, построенной их же руками стране, в глубокой временной эмиграции. Пожилые люди лишились своей социально-культурной «ниши». Необходима широкая сеть социальной поддержки пожилых, в которой важнейшее место должны занять клубы общения, центры досуга, клубы по интересам, академии народного творчества, самодеятельные театры и ансамбли, кружки и любительские объединения, семейные мастерские прикладного творчества.

Литература: [1,2,3,6].

Тема 15. Технология проектирования мероприятий по организации межличностного общения.

Досуг предоставляет его организаторам и педагогам благодатные возможности для целенаправленного совершенствования человеческого общения. Этот процесс включает в себя не только чисто практические усилия по созданию благоприятных условий для разнообразных досуговых взаимодействий, но и прямую педагогическую помощь человеку в обретении им должной коммуникативной квалификации. Трудно переоценить роль общения в продуктивной организации нашей личной и социальной жизни.

Литература: [1,2,3,6]

6.2 Практические задания

Темы и задания для практических занятий в 4 семестре (для очной формы обучения и для заочной формы обучения)

Тема 1. Тема 1. Сущность и специфика проектирования массовых форм досуга.

Практические занятия: Практико-ориентируемые задания по теме: Диспут на тему «Специфика проектирования массовых форм досуга».

Обсудить вопросы по теме:

1. Раскройте сущность и специфику проектирования массовых форм досуга и досуга в системе социальной работы.
2. Дайте характеристику проектирования массовых форм досуга.
3. В чем заключается творчество и новаторство проектирования массовых форм досуга?
4. В чем, по вашему мнению, проявляется научный поиск новых форм проектирования массовых форм досуга?
5. Какова роль культуры в формировании личностных качеств, которые будут способствовать содержательному и активному проведению массового досуга?
6. В чем на Ваш взгляд основная проблема организации культурно-досуговой деятельности?
7. Как вы понимаете, проектирование массовых форм досуга как научная дисциплина и учебный предмет?
8. В чем заключается искусство общения и культура поведения при организации массовых форм досуга?

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8]; [8, с. 24-38]

Тема 2. История развития проектной деятельности массовых форм досуга.

Практические занятия: Практико-ориентируемые задания по теме.

Обсудить вопросы по теме:

1. Характерные черты компонентов и элементов проектирования массовых форм досуга.
2. Особенности теоретических основ проектирования массовых форм досуга.
3. Этапы научного исследования теоретических основ проектирования массовых форм досуга.
4. Процедуры формирования программ проектирования массовых форм досуга.
5. Основные компоненты методики проектирования массовых форм досуга, правила и нормативы.

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8];

Тема 3. Методологические подходы в проектировании массовых форм досуга.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. Обоснование, цели и прикладные задачи проектирования массовых форм досуга.
2. Разработка презентации по целям и прикладным задачам проектирования массовых форм досуга.

Литература: [1, с. 62-79]; [2, с. 62-76]; [5, с. 99-114]; [6, с. 156-211]

Тема 4. Технология проблемно-целевого анализа ситуации организации массовых форм досуга.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. Основные компоненты проектирования массовых форм досуга. Роль основных компонентов проектирования массовых форм досуга на реализацию планов-программ.
2. Выбор основных компонентов для решения проектирования массовых форм досуга, различных категорий граждан. Обозначить проблемы и пути решений, этих проблем.
3. Обоснование выбора компонентов проектирования массовых форм досуга. Анализ актуальности в соответствии с требованиями проектирования массовых форм досуга.

Литература: [3, с. 11-15]; [6, с. 46-54; 62-65; 66-81]

Тема 5. Аудитория проекта: критерии сегментирования, характеристики содержания и форм массового досуга.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. В чем на Ваш взгляд основная характеристика содержания и форм проектирования массовых форм досуга?
2. Каким образом можно использовать на практике эти формы проектирования массовых форм досуга?
3. Обоснование выбора содержания и форм проектирования массовых форм досуга.

Литература: [3, с. 11-15]; [6, с. 46-54; 62-65; 66-81]

Тема 6. Технология разработки проектов и программ массовых форм досуга.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. Обсуждение основных методов и форм проектирования массовых форм досуга.
2. Разбор основных методов проектирования массовых форм досуга и их роль в организации массового досуга.
3. Особенности использования некоторых методов проектирования массовых форм досуга.

Литература: [2, с. 102-123; 256-368]; [3, с. 41-46]; [6, с. 102-123]

Тема 7. Технология разработки региональных программ развития массовых форм досуга.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. Технологии проектирования массовых форм досуга.
2. Особенности региональных программ развития досуговой деятельности.
3. Презентация доклада по теме применения проектирования в сфере досуга

Литература: [2, с. 99-101]; [3, с. 41-46]; [8, с. 337-349; 356-368]

Тема 8. Инновации в проектировании массовых форм досуга.

Практические занятия.

Обсудить вопросы по теме:

1. Исследования проблем в проектировании массовых форм организации досуга.
2. Роль инноваций в проектировании досуговой деятельности.
3. Презентация доклада по теме инновации в проектировании массовых форм досуга.

Литература: [2, с. 450-464]; [3, с. 47-49]; [6, с. 56- 62; 256-269]; [5, с. 218-221]

Тема 9. Инфраструктура массовых форм досуга.

Практические занятия.

Обсудить вопросы по теме:

1. Инфраструктура социальных технологий в сфере культуры и досуга.
2. Особенность и роль инфраструктуры в сфере культуры организации досуга.
3. Презентация доклада инфраструктура организации массовых форм досуга.

Литература: [2, с. 450-464]; [3, с. 47-49]; [6, с. 56- 62; 256-269]; [5, с. 218-221]

Тема 10. Социальные технологии в проектировании сферы массового досуга.

Практические занятия.

Обсудить вопросы по теме:

- 1 Роль социальных технологий в сфере проектирования массовых форм досуга.
- 2 Какие социальные технологии в сфере проектирования массовых форм досуга должны быть?
- 3 Назовите основные требования к социальным технологиям в сфере проектирования массовых форм досуга.

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8]

Тема 11. Технология проектирования организации досуга детей и подростков.

Практические занятия.

Обсудить вопросы по теме:

1. Особенность технологий проектирования организации досуга детей и подростков.
2. Роль технологий проектирования организации досуга детей и подростков.
3. Презентация доклада по теме технология проектирования организации досуга детей и подростков.

Литература: [2, с. 450-464]; [3, с. 47-49]; [6, с. 56- 62; 256-269]; [5, с. 218-221]

Тема 12. Технология проектирования молодежного досуга.

Практические занятия.

Обсудить вопросы по теме:

- 1.Особенность проектирования организации молодежного досуга.
- 2.Роль и особенность проектирования организации молодежного досуга для формирования гармоничной, всесторонне развитой личности.
3. Презентация доклада по теме технология проектирования в организации молодежного досуга.

Литература: [2, с. 450-464]; [3, с. 47-49]; [6, с. 56- 62; 256-269]; [5, с. 218-221]

Тема 13. Технология проектирования семейного досуга.

Практические занятия: Практико-ориентируемые задания по теме: Диспут на тему «Технология проектирования семейного досуга, как личный выбор личностью занятий в свободное время».

Обсудить вопросы по теме:

1. Раскройте сущность организации семейного досуга.
2. В чем заключается технология проектирования семейного досуга?
3. В чем, по вашему мнению, проявляется научный поиск новых форм организации семейного досуга?
4. Какова роль культуры в формировании личностных качеств, которые будут способствовать содержательному и активному проведению семейного досуга?
5. В чем на Ваш взгляд основная проблема организации семейного досуга?
6. В чем заключается искусство общения и культура поведения при организации семейного досуга?

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8]

Тема 14. Технология проектирования организации досуга лиц пожилого возраста.

Практические занятия:

Обсудить вопросы по теме:

1. Раскройте сущность проектирования досуга лиц пожилого возраста.
2. В чем заключается особенность технологий в организации досуга лиц пожилого возраста?
3. В чем, по вашему мнению, проявляется научный поиск новых форм организации досуга лиц пожилого возраста?
4. В чем на Ваш взгляд основная проблема организации досуга лиц пожилого возраста?

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8]

Тема 15. Технология проектирования мероприятий организации межличностного общения.

Практические занятия: Практико-ориентируемые задания по теме: Диспут на тему «Технология проектирования мероприятий по организации межличностного общения».

Обсудить вопросы по теме:

1. Раскройте сущность технология формирования культуры межличностного общения.
2. В чем заключается особенность формирования культуры межличностного общения?
3. В чем, по вашему мнению, проявляется научный поиск новых форм организации культуры межличностного общения?
4. В чем на Ваш взгляд основная проблема организации культуры межличностного общения?

Литература: [1, с. 7-23]; [2, с. 24-38]; [3, с. 6-8]; [6, с. 8].

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Основными формами самостоятельной работы студентов при изучении дисциплины «Проектирование массовых форм досуга» является работа над темами для самостоятельного изучения и подготовка докладов к практическим занятиям.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки доклада по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к практическим занятиям;
- для студентов заочной формы обучения – выполнение контрольной работы;
- подготовка к зачету и зачету с оценкой.

7.1 Темы и задания для самостоятельных занятий

Тема 1. Сущность и специфика проектирования массовых форм досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы.

Тема 2. История развития проектной деятельности массовых форм досуга.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 3. Методологические подходы в проектировании массовых форм досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, подготовка к практическому занятию.

Тема 4. Технология проблемно-целевого анализа ситуации организации массовых форм досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 5. Аудитория проекта: критерии сегментирования, характеристики содержания и форм массового досуга.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к коллективной дискуссии.

Тема 6. Технология разработки проектов и программ массовых форм досуга.

Изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к дискуссии методом активного диалога.

Тема 7. Технология разработки региональных программ развития массовых форм досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию (доклад по изучаемой теме).

Тема 8. Инновации в проектировании массовых форм досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 9. Социальные технологии в сфере культуры и досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, подготовка к практическому занятию.

Тема 10. Социальные технологии в проектировании сферы массового досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, подготовка к практическому занятию.

Тема 11. Технология проектирования организации досуга детей и подростков.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 12. Технология проектирования молодежного досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, подготовка к практическому занятию.

Тема 13. Технология проектирования семейного досуга.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 14. Технология проектирования организации досуга лиц пожилого возраста.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 15. Технология проектирования мероприятий организации межличностного общения.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

7.2 Задания для контрольных работ

Контрольные работы предусмотрены для выполнения всеми студентами **заочной формы обучения**. Контрольная работа является составной частью самостоятельной работы студента заочной формы обучения по освоению программы дисциплины и предусматривает письменное изложение ответов на вопросы задания по вариантам и выполнение творческого задания.

Студент выполняет контрольную работу, состоящую из двух частей: теоретической и практической в виде творческого задания. Теоретические вопросы представлены в виде вариантов, которые соответствуют последней цифре порядкового номера студента в журнале посещаемости.

Во второй части студент на основе полученных знаний и умений готовит презентацию по теме исследования. Примерная тематика научного исследования дана в приложении. Выполненная презентация может быть предоставлена на итоговом занятии в качестве практической задачи.

В ходе выполнения контрольной работы следует пользоваться литературой из перечня, рекомендованного преподавателем, а также литературой, которую студент самостоятельно нашел и которая отвечает тематике вопроса.

Для ответа на теоретические вопросы рекомендовано использовать не менее 3 источников с обязательным обозначением их в работе. Желательно использовать не только учебники и пособия, но и периодические издания. Изложение должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью. Выполненная работа должна быть представлена в распечатанном виде (на кафедру не менее чем за 2 недели до начала сессии).

Задания для контрольных работ в 4 семестре

Вариант 1

1. Сущность и основные этапы развития проектирования массовых форм досуга
2. Презентация по теме исследования

Вариант 2

1. Технология разработки региональной культурной программы.

2. Презентация по теме исследования

Вариант 3

1. Структура досуговой деятельности
2. Презентация по теме исследования

Вариант 4

1. Технология проектирования в сфере рекреации и туризма
2. Презентация по теме исследования

Вариант 5

1. Современные концепции досуга и культурно-досуговой деятельности
2. Презентация по теме исследования

Вариант 6

1. Социально-психологические особенности исследования свободного времени
2. Презентация по теме исследования

Вариант 7

1. Содержание и структура свободного времени
2. Презентация по теме исследования

Вариант 8

1. Саморазвитие и самореализация современной молодёжи в сфере досуга
2. Презентация по теме исследования

Вариант 9

1. Организация отдыха как целостный комплекс услуг
2. Презентация по теме исследования

Вариант 10

1. Разнообразие форм проведения досуговой деятельности
2. Презентация по теме исследования

Задания для контрольных работ в 5 семестре

Вариант 1

1. Семейно-бытовые традиции и организация культуры досуга
2. Презентация по теме исследования

Вариант 2

1. Феномен суб-культурной активности молодёжи
2. Презентация по теме исследования

Вариант 3

1. Основные виды отдыха и развлечений
2. Презентация по теме исследования

Вариант 4

1. Основные направления информационно-познавательной деятельности
2. Презентация по теме исследования

Вариант 5

1. Организационные особенности досуговой деятельности молодёжи

2. Презентация по теме исследования

Вариант 6

1. Социально-культурная информация, ее свойства и особенности
2. Презентация по теме исследования

Вариант 7

1. Современные информационно-просветительные технологии
2. Презентация по теме исследования

Вариант 8

1. Уровни рекреационно-оздоровительной деятельности
2. Презентация по теме исследования

Вариант 9

1. Принципы рекреационных технологий
2. Презентация по теме исследования

Вариант 10

1. Функции рекреативно-оздоровительных технологий
2. Презентация по теме исследования

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ

8.1 Тестовые задания

1. Досуговая среда:
 - а) место проведения свободного времени;
 - б) здание клуба;
 - в) территория вокруг школы.

2. Какая из данных функций сценария культурно-досуговой программы предполагает эмоционально-образную организацию?
 - а) психолого-педагогическая;
 - б) художественно-эстетическая;
 - в) информационно-просветительская.

3. Субъект культурно-досуговой деятельности:
 - а) личность, коллектив, семья;
 - б) инструмент, сцена, кулиса;
 - в) ведущий, солист, танцор.

4. Какая из данных функций сценария культурно-досуговой программы предполагает воспитательную направленность проводимого мероприятия?
 - а) психолого-педагогическая;
 - б) художественно-эстетическая;
 - в) информационно-просветительская.

5. Основными компонентами социально-культурной программы являются:
 - а) документальность, художественность, информационность и зрелищность;
 - б) сюжет, тема, идея, фабула;
 - в) направленность, практическая значимость, актуальность;
 - г) соответствие культурным образцам, реалистичность, правдивость.

6. Совокупность методов, процессов и способов создания и проведения социально-культурных мероприятий (организации культурного досуга) людей в целях удовлетворения их культурных потребностей или решения задач другой деятельности – это:
 - а) педагогическая технология;
 - б) педагогическая система образования;
 - в) технология социально-культурной деятельности;
 - г) педагогическая система обучения;
 - д) педагогическая система воспитания.

7. С чего начинается составление плана-графика подготовки мероприятия?
 - а) определение целей, результатов и общего перечня работ проекта;
 - б) определение ресурсов и ответственности рабочей группы;
 - в) создание системы комплексного планирования и параметров проекта;
 - г) создание системы контроля и регулирования хода выполнения проекта;
 - д) создание команды проекта.

8. Лица и структуры, осуществляющие предпринимательские функции, связанные с финансированием, предоставление донорской помощи организаторам досуга:
 - а) аниматоры рекреационных центров;
 - б) творческие работники;
 - в) банковские структуры, меценаты, продюсеры;

г) ассистенты-исполнители.

9. Под проектом понимается система сформулированных в его рамках ..., создаваемых или модернизируемых для их реализации физических объектов, технологических процессов; технической и организационной документации для них, материальных, финансовых, трудовых и иных ресурсов, а также управленческих решений и мероприятий по их выполнению.

- а). задач;
- б). целей;
- в). нововведений;
- г). планов.

10. Побуждение человека, направленное на удовлетворение потребностей, в зависимости от его индивидуальных, физиологических и психологических особенностей, системы ценностей, склонностей, образования:

- а) цели досуга;
- б) функции досуга;
- в) направления досуга;
- г) мотив досуга.

11. Дайте определение понятию досуг

- а) это деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному выбору, а не по причине материальной необходимости;
- б) состояние индивида, создаваемое испытываемой им нуждой в объектах, необходимых для его существования и развития;
- в) побуждения человека, направленные на удовлетворение потребностей;
- г) занятость населения, рабочее время.

12. Лица и структуры, осуществляющие предпринимательские функции, связанные с финансированием, предоставление донорской помощи организаторам досуга:

- а) аниматоры рекреационных центров;
- б) творческие работники;
- в) банковские структуры, меценаты, продюсеры;
- г) ассистенты-исполнители.

13. Вид досуговой деятельности, направленный на восстановление духовных и физических сил человека:

- а) туристская анимация;
- б) рекреационная анимация;
- в) гостиничная анимация;
- г) ресторанная анимация.

14. Главное качество, характеризующее эффективность досуга:

- а) уровень самосознания и степень самореализации индивида;
- б) уровень образованности;
- в) физическое развитие личности;
- г) духовное развитие личности.

15. Предприятия, относящиеся к индустрии развлечений:

- а) учебные центры;
- б) турфирмы;

- в) цирки, театры, зоопарки;
- г) курортные гостиницы.

16. Культура досуга:

- а) деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда, благодаря которой индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает в себе в основном те умения и способности;
- б) источник творческого преобразования индивида в личность;
- в) внутренняя культура человека, предполагающая наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время;
- г) небольшое объединение людей, охваченных общим интересом, занятием.

17. Качественным культурного молодежного досуга является:

- а) источник творческого преобразования индивида в личность;
- б) регулятор поведения людей в обществе;
- в) слад ума, характер, организованность;
- г) эмоциональная окрашенность, возможность привнести в каждую возможность заниматься любимым делом, встречаться с интересными людьми, посещать значимые для него места, быть участником важных событий.

18. Совокупность методов, процессов и способов создания и проведения социально-культурных мероприятий (организации культурного досуга) людей в целях удовлетворения их культурных потребностей или решения задач другой деятельности – это:

- а). педагогическая технология;
- б). педагогическая система образования;
- в). технология социально-культурной деятельности;
- г). педагогическая система обучения;
- д). педагогическая система воспитания.

19. В настоящее время в сфере молодежного досуга сложились два основных вида этой деятельности:

- а) клубы по интересам; любительские объединения;
- б) инициативные клубы; общественные организации;
- в) общественно организованное любительство; инициативные клубы;
- г) организационно не оформленные досуговые общности; индивидуальные досуговые увлечения.

20. Среди наиболее популярных у молодежи видов досуга доминируют:

- а) компьютерные игры;
- б) участие в телевизионных и газетных викторинах, конкурсах;
- в) физкультура и спорт;
- г) сидение у телеэкрана.

21. Установите в какой последовательности осуществляется разработка проекта

1	Подготовка к разработке проекта	А
2	Разработка проекта	Б
3	Принятие проекта	В
4	Реализация проекта	Г

22. Установите соответствие управленческих решений, принимаемых на различных уровнях реализации проекта

1	Уровень высшего руководства	А	Тактическое управление
2	Уровень функциональных менеджеров	Б	Стратегическое управление
3	Уровень младших менеджеров	В	Оперативное управление

23. Установите последовательность этапов процесса разработки проекта массовых форм досуга

1	Выявление проблемы и постановка цели проекта	А
2	Выбор критерия оценки эффективности проекта	Б
3	Разработка альтернативных вариантов решений реализации проекта	В
4	Выбор оптимального варианта реализации проекта	Г
5	Организация и контроль выполнения реализации проекта	Д

24. Установите правильную последовательность стадии технологии экспертных методов разработки решений по реализации проекта массовых форм досуга

1	Формирование группы экспертов	А
2	Ознакомление экспертов с проблемой	Б
3	Организация экспертизы и выявление мнений экспертов	В
4	Анализ мнений экспертов	Г
5	Оценка результатов экспертов	Д

25. Установить соответствие между документом и содержанием

1	Концепция	А	-постановка проблемы -цели и задачи -управление и кадры -содержание и методы -результативность -бюджет
2	Программа	Б	-общие подходы к деятельности -анализ ситуации -видение желаемого -миссия учреждения -основная цель и направленность учреждения -краткая характеристика программ и проектов
3	Проект	В	-аналитическая записка -актуальность -концептуальные основы -цели и задачи -кадры -управление -содержание -механизм реализации -материально-техническое обеспечение и финансирование

			-ожидаемые результаты
--	--	--	-----------------------

26. Проблема, решаемая путем перехода на новый тип договорных отношений, носит _____ характер.
27. Проблема, решаемая путем перехода на оказание новых услуг, носит _____ характер.
28. Субъект, устанавливающий юридическую ответственность – это _____ .
29. Для типовых проектов с использованием стандартных средств и методов используется (технология принятия управленческих решений _____ .
30. Опыт, реализующий прогрессивные тенденции развития социально-культурной деятельности, опирающийся на научные достижения, создающий нечто новое в содержании, средствах и в силу этого позволяющий достигать оптимально возможных в конкретных условиях и ситуациях результатов – это _____ .

8.2 Вопросы к зачету

1. Характерные черты компонентов и элементов проектирования массовых форм досуга.
2. Особенности теоретических основ проектирования массовых форм досуга.
3. Этапы научного исследования теоретических основ проектирования массовых форм досуга.
4. Процедуры формирования программ проектирования массовых форм досуга.
5. Основные компоненты методики проектирования массовых форм досуга, правила и нормативы.
6. Обоснование, цели и прикладные задачи проектирования массовых форм досуга.
7. Роль инноваций в сфере проектирования массовых форм досуга.
8. Использование социальных технологий в сфере культуры и досуга.
9. Определение проектирование досуга как научной дисциплины.
10. Особенности применения инноваций в досуговой деятельности.
11. Роль технологий организации молодежного досуга для формирования гармоничной, всесторонне развитой личности.
12. Объект и предмет исследования проектирования массовых форм досуга.
13. Особенность технологий проектирования организации досуга детей и подростков.
14. Проектирования массовых форм досуга, как учебный предмет.
15. Структура, задачи инноваций в организации досуга.
16. Понятие «регион» в контексте проектирования.
17. Содержание основных методов проектирования массовых форм досуга.
18. Содержание основных технологий проектирования организации молодёжного досуга.
19. Приёмы и технологии формирования культуры межличностного общения.
20. Особенности проектирования современного досуга.
21. Характеристика проектирования массовых форм досуга.
22. Досуг как социальный институт. Досуг и общество.
23. Виды инноваций в социально-культурной деятельности.
24. Содержание основных технологий организации досуга лиц пожилого возраста.
25. Классификация основных методов проектирования массовых форм досуга.
26. Содержание основных технологий формирования культуры межличностного общения.
27. Роль, содержание досуговых мероприятиях.
28. Социальные технологии и их роль в организации и развитии досуга.
29. Выбор основных компонентов для решения организации досуга различных категорий граждан.

30. Приёмы и технологии организации проектирования массовых форм семейного досуга.

31. Роль основных компонентов проектирования массовых форм досуга на реализацию планов-программ.

32. Приёмы и технологии организации молодёжного досуга.

Вопросы для подготовки к зачету с оценкой в 5 семестре

1. Содержание процессуальных аспектов культуры и задачи проектирования массовых форм досуга.

2. Предметно-результативный уровень культуры: содержание, приоритеты и проблемы проектирования массовых форм досуга.

3. Ценностно-нормативный срез культуры как мировоззренческая основа проектирования массовых форм досуга.

4. Понятие «регион» в контексте проектирования массовых форм досуга.

5. Специфика отраслевого и территориального подхода к культуре как объекту проектирования массовых форм досуга.

6. Принципы проектирования массовых форм досуга.

7. Проблемно-целевая ориентация как ведущий технологический принцип проектирования массовых форм досуга.

8. Проблемная ситуация в социально-культурной сфере.

9. Виды ситуаций проектирования массовых форм досуга.

10. Типы факторов по критерию возможных целенаправленных изменений ситуации проектирования массовых форм досуга.

11. Понятие социального-культурного картографирования как процедуры создания карт социальных явлений и процессов организации досуга.

12. Роль картографирования в социальном проектировании массовых форм досуга.

13. Тематика и характер карт проектирования массовых форм досуга.

14. Проектная игра и экспертный опрос как методы социокультурного проектирования массовых форм досуга.

15. Имитационный опрос – информационно-целевой анализ писем граждан в редакции средств массовой информации при проектировании массовых форм досуга.

16. Проблемно-ориентированные игры, как метод инициативного проектирования массовых форм досуга.

17. Диагностика проектируемой локальной ситуации массовых форм досуга.

18. Разработка проектных предложений. Создание механизмов реализации проектных предложений организации массовых форм досуга.

19. Источники финансирования проектов и программ массовых форм досуга.

20. Бюджетное финансирование (федеральное, местное) культурных программ, осуществляемое на основе социально-творческого заказа конкретному исполнителю отдельных разделов программы массовых форм досуга.

21. Фонды – некоммерческие организации, имеющие финансовые средства и программу проектирования массовых форм досуга.

22. Сущность и методология проектирования массовых форм досуга.

23. Теоретические основания проектирования массовых форм досуга.

24. Структура социально-культурной проектной деятельности организации массовых форм досуга.

25. Классификация социально-культурных проектов.

26. Критерии оценки социально-культурных проектов и программ.

27. Функции экспертизы социально-культурных проектов и программ.

28. Основные принципы и подходы к разработке проектов массовых форм досуга.

29. Проблемы внедрения инновационных проектов массовых форм досуга на практике.

30. Факторы, влияющие на инновационные процессы в социально-культурной сфере.
31. Понятие «инновация», «инновационный проект», «инновационное проектирование».
32. Проблемы использования метода картографирования при проектировании массовых форм досуга.
33. Картографирование и анализ социально-культурного пространства.
34. Сущность и особенности картографирования в социально-культурном проектировании массовых форм досуга.
35. Проектное обоснование ведущих акций кампании при проектировании массовых форм досуга.
36. Виды акций по целевой установке: пиаровские, рекламные, воспитательные, фандрайзинговые, благотворительные при проектировании массовых форм досуга.
37. Этапы реализации региональных программ поддержки и развития культуры.
38. Приоритетные направления поддержки и развития культуры с учетом специфики территории.
39. Структура и логика формирования концепции развития культурной жизни территории.
40. Понятие «регион» в контексте проектирования массовых форм досуга.
41. Основные понятия и категории проектирования массовых форм досуга.
42. Задачи проектной деятельности массовых форм досуга.
43. Приоритетные области проектирования массовых форм досуга.
44. Принципы проектирования массовых форм досуга.
45. Подходы современных российских и зарубежных ученых к проектированию массовых форм досуга.
46. Социальное прогнозирование проектирования массовых форм досуга.
47. Отличительные черты проектирования массовых форм досуга.
48. Виды проектирования массовых форм досуга.
49. Уровни разрабатываемых проектов массовых форм досуга.
50. Методологические основы региональной культурной политики.
51. Проблемно-ситуационный подход при проектировании массовых форм досуга.
52. Виды ситуаций при проектировании массовых форм досуга.
53. Методы проектирования массовых форм досуга.
54. Картографирование как метод проектирования массовых форм досуга.
55. Экспертный опрос как метод проектирования массовых форм досуга.
56. Проектная игра как метод при проектировании массовых форм досуга.
57. Этапы проектирования массовых форм досуга.
58. Поисково-прогнозная деятельность при проектировании массовых форм досуга.
59. Бюджет как источник финансирования социально-культурных программ.
60. Внебюджетные источники финансирования социально- культурных программ.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.

Изучение дисциплины «Проектирование массовых форм досуга» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, участия в практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения практических занятий студенты отвечают на вопросы, вынесенные на самостоятельную подготовку, осуществляют коллективную дискуссию по конкретной проблематике. Такие занятия обеспечивают связь теории с профессиональной практикой. В их основе лежит индивидуальная или групповая работа обучающихся. Кроме того, в ходе практического занятия может быть проведено тестирование, предполагающее выявление уровня знаний по пройденному материалу.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Практические занятия	Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач. Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов. Голосование, опросы – обсуждение, в ходе которого ученики активно включаются в поиск истины, открыто делятся мнениями и учатся аргументировать свою точку зрения. Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений. Проекты – самостоятельная работа над поставленной задачей. Тренинги – совместный поиск решения проблемы с последующим обсуждением.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Теоретические вопросы для устного опроса в ходе собеседования	
отлично (5)	Студент в полном объеме владеет материалом по изучаемой теме. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения
хорошо (4)	Студент знает материал по изучаемой теме, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок.
удовлетворительно (3)	Студент не в полном объеме знает материал по изучаемой теме, допускает неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
неудовлетворительно (2)	Студент не знает значительной части материала по изучаемой теме. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы.
Контрольная работа (ЗФО)	
зачтено	Работа демонстрирует достаточный уровень знаний студента, овладевшего элементами компетенции «знать» и «уметь». Если в контрольной работе присутствуют все структурные элементы, вопросы по заданному варианту раскрыты полно или имеются незначительные ошибки, изложение материала логично, выводы аргументированы. В списке источников достаточное количество позиций, нет грубых ошибок в его оформлении.
не зачтено	Контрольная работа демонстрирует неудовлетворительный уровень знаний студента, не овладевшего ни одним из элементов компетенции, т.е. обнаружившего существенные пробелы в знании основного программного материала по дисциплине, допустившего принципиальные ошибки при применении теоретических знаний. Если контрольная работа, выполнена небрежно, не по заданному варианту, без соблюдения правил, предъявляемых к ее оформлению. В списке источников не достаточное количество позиций, имеются грубые ошибки в его оформлении.
Тестовое задание	
отлично (5)	Студент ответил на 85-100% вопросов.
хорошо (4)	Студент ответил на 55-84% вопросов.
удовлетворительно (3)	Студент ответил на 30-54% вопросов.
неудовлетворительно	Студент ответил на 0-29% вопросов.

(2)	
Промежуточная аттестация (зачет)	
зачтено	Студент показывает знание основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и в предстоящей работе по профессии, справляется с выполнением заданий, предусмотренных программой, но допустившим незначительные погрешности в ответе. Студент посещает лекционные и практические занятия, активно участвует в обсуждении вопросов, рассматриваемых на занятиях, инициативно выступает с докладами, свободно владеет основным материалом по программе дисциплины, основными понятиями и категориями курса, ориентируется в основной и дополнительной литературе по предмету, демонстрирует практические умения и навыки по решению практических задач.
Не зачтено	Студент при ответе на заданные вопросы не способен показать знания основных вопросов дисциплины, он не владеет основными категориями и понятиями дисциплины, а также практическими умениями и навыками по решению практических задач.
Итоговая аттестация (зачет с оценкой)	
отлично (5)	Студент глубоко и в полном объеме владеет программным материалом. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения, хорошо владеет умениями и навыками при выполнении практических задач.
хорошо (4)	Студент знает программный материал, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок. При этом владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических задач.
удовлетворительно (3)	Студент знает только основной программный материал, допускает неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. При этом недостаточно владеет умениями и навыками при выполнении практических задач. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
неудовлетворительно (2)	Студент не знает значительной части программного материала. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний, не владеет основными умениями и навыками при выполнении практических задач. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. Жаркова Л. С. Методика организации работы библиотеки в сфере социально-культурной деятельности : научно-практическое пособие / Л. С. Жаркова. - М. : Литера, 2009. — 111 с.
2. Жаркова Л. С. Организация деятельности учреждений культуры : учебник / Л. С. Жаркова. — М. : МГУКИ, 2010. — 396 с.
3. Киселева, Т. Г. Социально-культурная деятельность [Текст] : учеб. / Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников. – Москва : МГУКИ, 2004. – 539с.
4. Новикова Г. Н. Технологические основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие / Г. Н. Новикова. — 3-е изд., испр. и доп. — М. : МГУКИ, 2010. — 158 с.
5. Окладникова Е. А. Социология культуры : учеб. пособ. / Е. А. Окладникова. — СПб. : Бизнес-пресса, 2008. — 312 с
6. Чижиков В. М. Теория и практика социокультурного менеджмента : учебник / В. М. Чижиков, В. В. Чижиков. — М. : МГУКИ, 2008. — 608 с.

Дополнительная литература

1. Ариарский, М.А. Социально-культурная деятельность как предмет научного осмысления / М.А. Ариарский. – СПб.: Арт-студия «Концерт», 2008.– 792с.
2. Евтеев О. А. Проектирование и составление социально-экономических карт / О. А. Евтеев. – М.: МГУ, 2005. – 224 с.
3. Жарков, А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности/ А.Д. Жарков. – М. : МГУКИ, 2007. – 480 с.
4. Каменец, А.В. Основы культурно-досуговой деятельности: учебник /А.В. Каменец, И.А. Урмина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Юрайт, 2016. – 247 с.
5. Киселева Т.Г. Социально-культурная деятельность / Т.Г. Киселева,Ю.Д. Красильников. – М.: МГУКИ, 2004. – 539с.
6. Колтынюк Б. А. Инвестиционное проектирование социально-культурной сферы / Колтынюк Б. А. – СПб: Михайлова В. А., 2007. – 432 с.
7. Кунов И. Управление проектами / Кунов И., Литке Х. – М.: Омега-Л., 2007. – 135 с.
8. Мазур И. И. Управление проектами: учеб. пособие/ И. И. Мазур, Н.Г. Ольдерогге, А. В. Проловников, В. Д. Шапиро. – М.: Омега-Л, 2009. – 960 с.
9. Стрельцов, Ю.А. Культурология досуга: учеб. пособие / Ю.А. Стрельцов. – М. : МГУКИ, 2003. – 296 с.

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.