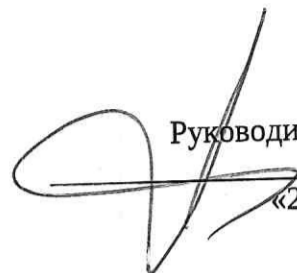


ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАМЧАТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КамчатГТУ»)

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР
«ПРИРОДООБУСТРОЙСТВО И РЫБОЛОВСТВО»

КАФЕДРА «ЗАЩИТА ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ И ВОДОПОЛЬЗОВАНИЕ»



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель НОЦ «ПиР»
Л.М. Хорошман
«28» января 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине «КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВАЯ И АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В
РЕКРЕАЦИИ»

для направления 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм»

Профиль:
«Физическая рекреация и водный туризм»

Петропавловск-Камчатский
2026

Рабочая программа по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» составлена на основании ФГОС ВО направления подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» и учебного плана ФГБОУ ВО «КамчатГТУ»

Составитель рабочей программы

Доцент кафедры ЗОС, к.г.н., доцент

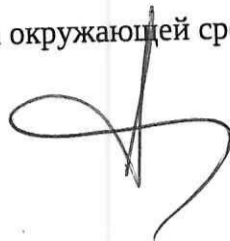


Л.М. Хорошман

Рабочая программа рассмотрена на заседании кафедры «Защита окружающей среды и водопользование», протокол № 6 от «27» января 2026 г.

Заведующий кафедрой «Защита окружающей среды и водопользование» к.г.н., доц.

«27» января 2026 г.



Л.М. Хорошман

1. Цель и задачи учебной дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- формирование у студентов теоретических знаний, представления о теоретической, методической и практической стороне организации анимационной деятельности;
- сформировать у обучающегося представление о рекреационной сущности туристской анимации, ее технологии и организации;
- сформировать у обучающегося комплексное представления об анимации как психолого-педагогическом процессе с учетом современных подходов к организации обслуживания туристов;
- сформировать у обучающегося комплексное представления о видах и типах анимационной деятельности, о технологии разработки анимационной программы;
- выработать навыки получения, анализа и обобщения исторической информации и основные приемы анализа источника, литературы и интернет - ресурсов в ходе подготовки и проведения анимационной программы;
- сформировать основы профессиональной культуры в процессе выполнения теоретических и практических заданий по дисциплине, обеспечивающие его квалифицированное участие в деятельности туристских организаций как специалиста-аниматора.

Задачи курса:

Для этого в рамках дисциплины решаются следующие задачи:

- изучение теоретических основ организации анимационной деятельности;
- анализ специфики технологии и организации внедрения анимационных программ в сфере услуг гостеприимства, показателей их качества и эффективности.
- изучение методики создания и проведения анимационных программ;
- ознакомление с формами работы с разными группами туристов;
- характеристика национальных специфик туристов.

2. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:
ПК-2 – Способен проводить подготовку и проведение спортивно-зрелищных мероприятий

Таблица – Планируемые результаты обучения при изучении дисциплины, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения ПК	Планируемый результат обучения по дисциплине	Код показателя освоения
ПК-2	Способен проводить подготовку и проведение спортивно-зрелищных мероприятий	ИД-1 _{ПК-2} : Знает типовые и авторские методики и технологии организации спортивно-зрелищных мероприятий, порядок оформления разрешительной документации на проведение спортивно-зрелищного мероприятия, основы маркетинга спортивно-зрелищных мероприятий	Знать: - типовые и авторские методики и технологии организации спортивно-зрелищных мероприятий, порядок оформления разрешительной документации на проведение спортивно-зрелищного мероприятия, основы маркетинга спортивно-зрелищных мероприятий	3(ПК-2)1
		ИД-2 _{ПК-2} : Умеет анализировать и систематизировать лучшие практики, методические разработки проектирования спортивно-зрелищных мероприятий,	Уметь: - анализировать и систематизировать лучшие практики, методические разработки проектирования спортивно-зрелищных мероприятий, пользоваться	У(ПК-2)1

		пользоваться информационно-коммуникационными технологиями и средствами связи, электронными средствами	информационно-коммуникационными технологиями и средствами связи, электронными средствами	
		ИД-З _{ПК-2} : Владеет навыками планирования, организации и проведения спортивно-зрелищных мероприятий с учетом возрастных особенностей зрителей, участников	Владеть: - навыками планирования, организации и проведения спортивно-зрелищных мероприятий с учетом возрастных особенностей зрителей, участников	В(ПК-2)1

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана основной профессиональной образовательной программы.

4. Содержание дисциплины

4.1 Тематический план

Заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего часов	Аудиторные занятия	Контактная работа по видам учебных занятий			Самостоятельная работа	Формы текущего контроля	Итоговый контроль знаний по дисциплине
			Лекции	Семинары (практические занятия)	Лабораторные работы			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Раздел 1 Исторические аспекты анимационной деятельности	36	4	2	2		27	Контрольная работа, опрос	
Тема 1 Анимация как вид культурно-досуговой деятельности и история празднеств и зрелищ	18	2	1	1		13	Опрос	
Тема 2 История массовых празднеств и зрелищ	18	2	1	1		14	Опрос	
Раздел 2 Технологический процесс и содержание анимационных программ	72	12	6	6		56	Контрольная работа, опрос	
Тема 3 Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме	18	3	2	1		14	Опрос	
Тема 4 Технологический процесс создания анимационных программ.	18	3	2	1		14	Опрос	
Тема 5 Подготовка и разработка анимационных программ, массовых праздников, организация концертов, вечеров отдыха.	18	3	1	2		14	Опрос	
Тема 6 Игры как эффективная форма анимационной деятельности в туризме.	18	3	1	2		14	Опрос	
Экзамен							Тест, контрольная работа	
Всего	108	16	8	8		83		9

4.2. Содержание дисциплины

Раздел 1 Исторические аспекты анимационной деятельности

Тема 1 Анимация как вид культурно-досуговой деятельности и история празднеств и зрелищ

Рассматриваемые вопросы:

Определение понятий «досуг», «рекреация», «отдых», «туристский досуг», «культурно-досуговая деятельность».

Практическая работа:

Анимация в странах.

Тема 2 История массовых празднеств и зрелищ

Рассматриваемые вопросы:

Хронология развития массовых празднеств и зрелищ. Русская народная культура как основа анимационного сервиса.

Практическая работа:

Календарь русских народных праздников.

Раздел 2 Технологический процесс и содержание анимационных программ

Тема 3 Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме

Рассматриваемые вопросы:

Основные понятия туристской анимации.

Практическая работа:

Виды анимации.

Тема 4 Технологический процесс создания анимационных программ.

Рассматриваемые вопросы:

Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ. Формы работы с разными возрастными группами отдыхающих. Национальные особенности туристов. Анимационные программы для семейного круга.

Практическая работа:

Сценарный план.

Тема 5 Подготовка и разработка анимационных программ, массовых праздников, организация концертов, вечеров отдыха.

Рассматриваемые вопросы:

Особенности подготовки и разработки анимационных программ. Организация концертов и вечеров отдыха. Стадии и процесс разработки новых анимационных программ. Танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы. Принципы и методы туристско-анимационной деятельности.

Практическая работа:

Разработка анимационной программы. Часть 1. Литературный сценарий и сценография.

Тема 6 Игры как эффективная форма анимационной деятельности в туризме.

Рассматриваемые вопросы:

Игра в образовательном и воспитательном процессе. Классификация игр. Психолого-педагогические возможности игры.

Практическая работа:

- 1) Игры в анимации.
- 2) Составление сметы анимационного мероприятия.

СРС

Примеры тестовых заданий (ситуаций):

Составить сценарный план проведения культурно-досуговой программы на предложенную тему (Новый год, 8-е марта, Выпускной бал, День Защитника Отечества, Вечер знакомств, День студента, День влюблённых, Вечер отдыха) для заданной аудитории (смешенная, детская, подростковая, молодёжная, взрослая).

1. Анализ сценария культурно-досуговой программы по схеме: название, тема, идея, аудитория, место проведения, форма и вид, сценарный ход, блоки и эпизоды, ведущие и персонажи, игры и игровые элементы, светозвукорешение, оформление и реквизит, мнение студента.
2. В кратком временном отрезке(3-7мин.) создать образ ведущего литературного героя, сказочного персонажа, спортивного комментатора и т.д.).
3. Анализ газетно-журнальной статьи по следующему алгоритму: название, проблема, которую рассматривает автор, решение данной проблемы культурно-досуговыми средствами.
4. Придумать историю по предложенной репродукции (2-3мин.).
5. Составить сценарий культурно-досуговой программы с помощью метода компеляции из предложенных сценарных материалов.
6. Задания и тесты на выявление образного мышления (дать название фото или изображению, рассказать о каком-то событии и т.д.).
7. Прочитать басню в разных жанрах (детектив, сказка, триллер и т.д.).
8. Провести предложенную игру (викторину, игропесенку, игру на знакомство и др.).

Темы рефератов:

1. Принципы анимационной деятельности, её цели и задачи.
2. Профессиональные качества специалиста – аниматора.
3. Характеристика классических монологических форм: сообщение, устный рассказ, лекция, доклад.
4. Должностные обязанности специалиста - аниматора.
5. Творческое использование приёма иллюстрации в проведении анимационных программ.
6. Особенности в драматургии построения лекции, доклада, устного рассказа.
7. Средства художественной выразительности в постановке анимационных программ.
8. Основные принципы построения сюжетных и бессюжетных игр.
9. Новые игровые формы: психологические игры, ролевой тренинг.
10. Драматургия игровой программы.
11. Особенности драматургического построения анимационных программ.
12. Методы изложения материала в театрализованном представлении.
13. Роль импровизации и экспромта в вопросах управления аудиторией.
14. Развитие драматургии в композиционно-логическом построении материала.
15. Способы создания благоприятной атмосферы, психологического настроения аудитории.
16. Общее в работе аниматора и актёра во время выступления.
17. Специфика работы специалиста – аниматора по организации и проведению шоу – фестивалей, карнавалов, маскарадов.
18. Спортивно–игровые анимационные программы как активная форма в системе воспитания нравственных идеалов молодёжи
19. Специфика анимационных тематических вечеров, их классификация.
20. Анализ современной практики организации художественных программ.
21. Требование к специалисту-аниматору – организатору анимационного мероприятия с использованием элементов фольклора.
22. Массовый праздник, его организация и методика проведения.
23. Специфика разработки сценария русской свадьбы.
24. Уровень художественной ценности используемых средств при проведении массовых народных праздников.
25. Стимулирование интереса зрителей к участию в игровых и спортивных программах.
26. Законы и правила построения игровых шоу-программ и представлений.
27. Значение импровизации в проведении анимационных мероприятий.
28. Событие как центр анимационной программы, конфликт и сюжетная линия.
29. Взаимодействие ведущего и участников сюжетно-игровой анимационной программы.
30. Принципы проведения и постановки игр в парке отдыха, на стадионе, в отеле.
31. Значение импровизации в анимационной деятельности.
32. Классификация игр по возрастным особенностям.

33. Методика использования жанров искусства в проведении праздников.
34. Работа над сценарием анимационных программ для постановки в тематических парках культуры и отдыха.
35. Использование народных обрядов, ритуалов, традиций, обычаев в проведении массовых праздников в тематических парках культуры и отдыха.
36. Разновидности анимационных программ, их влияние на человека в условиях парковой среды.
37. Методы подготовки и проведения анимационных праздничных программ.
38. Использование игры как композиционного приёма в анимационных программах.
39. Художественные принципы моделирования конкурсных анимационных программ.
40. Разработка правил проведения лечебно-оздоровительных программ в тематических парках культуры и отдыха.

5 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

В целом внеаудиторная самостоятельная работа студента при изучении курса включает в себя следующие виды работ:

- проработка (изучение) материалов лекций;
- чтение и проработка рекомендованной основной и дополнительной литературы;
- подготовка к практическим (семинарским) занятиям;
- и проработка материалов из Интернет-ресурсов, периодической печати;
- выполнение домашних заданий в форме творческих заданий, кейс-стади, докладов;
- подготовка презентаций для иллюстрации докладов;
- выполнение контрольной работы, если предусмотрена учебным планом дисциплины;
- подготовка к текущему и итоговому (промежуточная аттестация) контролю знаний по дисциплине (зачет).

Основная доля самостоятельной работы студентов приходится на проработку рекомендованной литературы с целью освоения теоретического курса, подготовку к практическим (семинарским) занятиям, тематика которых полностью охватывает содержание курса. Самостоятельная работа по подготовке к семинарским занятиям предполагает умение работать с первичной информацией.

6 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1 Структура фонда оценочных средств

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» представлен в приложении к рабочей программе дисциплины и включает в себя:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- типовые контрольные задания или материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

6.2. Перечень вопросов к итоговой аттестации (экзамен)

1. Классификация игр по возрастным особенностям.
2. Методика подготовки и проведения игровых программ.
3. Особенности в драматургии построения лекции, доклада, устного рассказа.
4. Средства художественной выразительности в постановке анимационных программ.

5. Основные принципы построения сюжетных и бессюжетных игр.
6. Новые игровые формы: психологические игры, ролевой тренинг.
7. Драматургия игровой программы.
8. Особенности драматургического построения анимационных программ.
9. Методы изложения материала в театрализованном представлении.
10. Роль импровизации и экспромта в вопросах управления аудиторией.
11. Развитие драматургии в композиционно-логическом построении материала.
12. Способы создания благоприятной атмосферы, психологического настроения аудитории.
13. Общее в работе аниматора и актёра во время выступления.
14. Этапы работы подготовки анимационно-театрализованных программ.
15. Специфика диалогических форм информационной деятельности.
16. Профессиональное мастерство специалиста – аниматора.
17. Понятие «художественность речи» и особенности её выразительности.
18. Драматургическая основа анимационной деятельности.
19. Специфика режиссуры анимационных программ.
20. Работа аниматоров с туристами в игровой программе.
21. Профессиональные требования к организатору массовых форм анимационной деятельности.
22. Сценарий – основной вид драматургии анимационной деятельности.
23. Анимационная программа: литературный сценарий, режиссёрский план.
24. Использование выразительных средств в театрализованных представлениях.
25. Зарубежный опыт анимационной деятельности на современном этапе.
26. Этапы работы над сценарием программы театрализованного представления.
27. Основные функции режиссёра анимационных программ.
28. Жанры искусства, определения.
29. Основные источники сбора материалов для сценария анимационного театрализованного представления.
30. Основные требования к декоративному оформлению анимационных мероприятий.
31. Сравнительная оценка престижа проведённой анимационной программы в соответствии с дифференциацией аудитории.
32. Методы проведения игровых программ для детей и подростков.
33. Методы привлечения туристов в театрализованные действия анимационных программ.
34. Сущность анимации, виды отдыха, досуг и уровни его развития.
35. Особенности организации и проведения научно-технических, общественно-политических и литературно-художественных мероприятий.
36. Методика организации игровой деятельности.
37. Особенности разработки сценария для конкурсной анимационной программы.
38. Основные режиссёрские приёмы в постановке анимационно-театрализованных представлений.
39. Театрализация как основной метод драматургической разработки и организации сюжетно – игровых и конкурсных программ.
40. Характеристика сценарных разработок русского народного праздника.
41. Учёт особенностей в творческой деятельности организатора и постановщика русских народных праздников.
42. Стимулирование интереса к участию зрителей в сюжетно-игровой программе.
43. Особенности организации художественного творчества детей и подростков в отелях.
44. Особенности драматургии, режиссуры и постановки шоу-программ.
45. Специфика и разнообразие комплексных форм развлечения.
46. Основные направления анимационной деятельности в туризме.
47. Соединение познавательных и развлекательных элементов в конкурсных формах отдыха.
48. Театрализованный концерт - форма художественной деятельности.
49. Анализ зарубежного опыта и методы проведения игровых программ.
50. Специфика работы специалиста – аниматора по организации и проведению шоу – фестивалей, карнавалов, маскарадов.
51. Спортивно-игровые анимационные программы как активная форма в системе воспитания нравственных идеалов молодёжи.

52. Специфика анимационных тематических вечеров, их классификация.
53. Анализ современной практики организации художественных программ.
54. Требование к специалисту-аниматору – организатору анимационного мероприятия с использованием элементов фольклора.
55. Массовый праздник, его организация и методика проведения.
56. Специфика разработки сценария русской свадьбы.
57. Уровень художественной ценности используемых средств при проведении массовых народных праздников.
58. Современные технологии постановки конкурсных анимационных программ.
59. Психологические аспекты жизнедеятельности неформальных молодёжных объединений.
60. Профессиональное мастерство специалиста – аниматора.
61. Сценарная разработка и постановка игровой части в народном празднике.
62. Русские народные игры в массовом празднике. Драматургическая линия ярмарки.
63. Оценка новизны, занимательности и эстетической привлекательности театрализованного мероприятия.
64. Формирование нравственных основ молодёжи в процессе организации развлекательных анимационных программ.
65. Перспективы развития анимационных программ с игровыми элементами.
66. Анализ зарубежного опыта и методы проведения игровых программ.
67. Основные принципы построения деловых, интеллектуальных и спортивных игр.
68. Замысел и композиционное построение сценария игровых программ.
69. Игра как важное средство развития интеллектуальных способностей.
70. Методы организации и проведения творческих вечеров и праздников.
71. Особенности драматургии, режиссуры и постановки шоу-программ.
72. Характерные особенности сценарных разработок народных праздников.
73. Фольклорная основа русского народного театрализованного представления.
74. Специфика подготовки спортивных программ.
75. Психологические особенности конкурсно-игровой программы.
76. Профессиональное мастерство специалиста – аниматора.
77. Воспитание духовного творчества туристов в процессе анимационной деятельности.
78. Значение релаксационной психологической, развивающей и воспитательной функций игры.
79. Методика разработки игровых программ.
80. Влияние игр на развитие логического мышления, интуиции, воображения.
81. Методы развития театральных способностей.
82. Организация досуга в оздоровительных центрах, отелях.
83. Современное состояние и развитие молодёжного досуга.
84. Основные требования к профессиональному ведущему игровых программ.
85. Применение народных подвижных игр при проведении праздников.
86. Влияние анимационных программ на гармоничное развитие личности.
87. Принципы моделирования шоу-программ, карнавалов, театрализованных мероприятий, маскарадов.
88. Комплекс игровых программ, предназначенных для устранения физических и психологических перегрузок.
89. Основные особенности работы творческой группы по созданию сценария вечера-отдыха.
90. Художественный образ и символика игровых, анимационных и конкурсных программ.
91. Особенности составления сценария культурно-развлекательных и спортивных программ.
92. Стимулирование интереса зрителей к участию в игровых программах.
93. Законы и правила построения игровых шоу-программ.
94. Значение импровизации в проведении анимационных мероприятий.
95. Событие как центр анимационной программы, конфликт и сюжетная линия.
96. Взаимодействие ведущего и участников сюжетно-игровой анимационной программы.
97. Принципы проведения и постановки игр в парке отдыха, на стадионе, в отеле.
98. Значение импровизации в анимационной деятельности.
99. Классификация игр по возрастным особенностями.
100. Методика использования жанров искусства в проведении праздников.

101. Работа над сценарием анимационных программ.
102. Использование народных обрядов, ритуалов, традиций, обычаев в проведении массовых праздников.
103. Разновидности анимационных программ, их влияние на развитие человека.
104. Методы подготовки и проведения анимационных праздничных программ.
105. Использование игры как композиционного приёма в анимационных программах.
106. Художественные принципы моделирования конкурсных анимационных программ.
107. Разработка правил проведения лечебно-оздоровительных программ.
108. Функциональные особенности творческой группы, моделирующей спортивно-оздоровительные программы.
109. Значение декораций, светового и музыкального оформления в анимационных программах.
110. Проявление индивидуальности в организации сюжетно-игровых, спортивных и конкурсных программ.
111. Сценарно-режиссёрские основы технологии анимационной деятельности.
112. Профессиональная подготовка специалиста аниматора к проведению программ.
113. Творческая задача аниматора по ведению анимационных программ.

7. Рекомендуемая литература

7.1 Основная литература

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов. – М.: Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме: учеб. пособие. – М.: Академия, 2008. – 268 с.
3. Асанова И.М., Дерябина С.О., Игнатьева В.В. Организация культурно - досуговой деятельности: учебник. – М.: Академия, 2013. – 192с.

7.2 Дополнительная литература

1. Ботнер В.Я. Спортивно-художественные праздники, досуги, развлечения: учеб. пособие. – Челябинск: УралГАФК, 1998. – 118 с.

8 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- справочно-правовая система Консультант-плюс <http://www.consultant.ru/online>
- справочно-правовая система Гарант <http://www.garant.ru/online>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методика преподавания данной дисциплины предполагает чтение лекций, проведение практических (семинарских) занятий, групповых и индивидуальных консультаций по отдельным (наиболее сложным) специфическим проблемам дисциплины. Предусмотрена самостоятельная работа студентов, а также прохождение аттестационных испытаний промежуточной аттестации (зачет).

Лекции посвящаются рассмотрению наиболее важных концептуальных вопросов. В ходе лекций студентам следует подготовить конспекты лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины; проверять термины, понятия с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь; обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в

материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии.

Конкретные методики, модели, методы и инструменты стратегического анализа, оценки состояния конкурентной среды и т.д. рассматриваются преимущественно на практических занятиях.

Целью проведения практических (семинарских) занятий является закрепление знаний студентов, полученных ими в ходе изучения дисциплины на лекциях и самостоятельно. Практические занятия проводятся, в том числе, в форме семинаров. Для подготовки к занятиям семинарского типа студенты выполняют проработку рабочей программы, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины; конспектирование источников; работу с конспектом лекций; подготовку ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы.

При изучении дисциплины используются интерактивные методы обучения, такие как:

1. Лекция:

- проблемная лекция, предполагающая изложение материала через проблемность вопросов, задач или ситуаций. При этом процесс познания происходит в научном поиске, диалоге и сотрудничестве с преподавателем в процессе анализа и сравнения точек зрения;

- лекция-визуализация - подача материала осуществляется средствами технических средств обучения с кратким комментированием демонстрируемых визуальных материалов (презентаций).

2. Семинар:

- тематический семинар - этот вид семинара готовится и проводится с целью акцентирования внимания обучающихся на какой-либо актуальной теме или на наиболее важных и существенных ее аспектах. Перед началом семинара обучающимся дается задание – выделить существенные стороны темы. Тематический семинар углубляет знания студентов, ориентирует их на активный поиск путей и способов решения затрагиваемой проблемы.

- проблемный семинар - перед изучением раздела курса преподаватель предлагает обсудить проблемы, связанные с содержанием данной темы. Накануне обучающиеся получают задание отобрать, сформулировать и объяснить проблемы. Во время семинара в условиях групповой дискуссии проводится обсуждение проблем.

3. Игровые методы обучения:

- Анализ конкретных ситуаций (КС). Под конкретной ситуацией понимается проблема, с которой тот или иной обучаемый, выступая в роли руководителя или иного профессионала, может в любое время встретиться в своей деятельности, и которая требует от него анализа, принятия решений, каких-либо конкретных действий. В этом случае на учебном занятии слушателям сообщается единая для всех исходная информация, определяющая объект управления. Преподаватель ставит перед обучаемыми задачу по анализу данной обстановки, но не формулирует проблему, которая в общем виде перед этим могла быть выявлена на лекции. Обучающиеся на основе исходной информации и результатов ее анализа сами должны сформулировать проблему и найти ее решение. В ходе занятия преподаватель может вводить возмущающее воздействие, проявляющееся в резком изменении обстановки и требующее от обучаемых неординарных действий. В ответ на это слушатели должны принять решение, устраняющее последствие возмущающего воздействия или уменьшающее его отрицательное влияние.

Тестирование – система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося. Контрольная работа – средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу. Текущий контроль знаний осуществляется в форме проведения семинаров, решения задач, тестирования, а также в предусмотренных формах контроля самостоятельной работы. Консультации преподавателя проводятся для обучающихся с целью дополнительных разъяснений и информации по возникающим вопросам при выполнении самостоятельной работы или подготовке к практическим (семинарским) занятиям, подготовке рефератов, а также при подготовке к зачету. Консультации преподавателя проводятся в соответствии с графиком, утвержденным на кафедре, обучающийся может ознакомиться с ним на информационном стенде. Дополнительные консультации могут быть назначены по согласованию с преподавателем в индивидуальном порядке.

10 Курсовой проект (работа)

Выполнение курсового проекта (работы) учебным планом изучения дисциплины не предусмотрено.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-справочных систем

11.1 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса

- электронные образовательные ресурсы, представленные в п. 8 данной рабочей программы;
- интерактивное общение с обучающимися и консультирование посредством электронной почты;
- работа с обучающимися в ЭИОС ФГБОУ ВО «КамчатГТУ».

11.2 Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса

При освоении дисциплины используется лицензионное программное обеспечение:

- операционные системы Astra Linux (или иная операционная система, включенная в реестр отечественного программного обеспечения);
- комплект офисных программ Р-7 Офис (в составе текстового процессора, программы работы с электронными таблицами, программные средства редактирования и демонстрации презентаций);
- программа проверки текстов на предмет заимствования «Антиплагиат».

11.3 Перечень информационно-справочных систем

- справочно-правовая система Консультант-плюс <http://www.consultant.ru/online>
- справочно-правовая система Гарант <http://www.garant.ru/online>

12 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения занятий лекционного типа, практических (семинарских) занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используется учебный кабинет 6-512 с комплектом учебной мебели.

Для самостоятельной работы обучающихся используются кабинеты 6-511; каждый оборудован комплектом учебной мебели, двумя компьютерами с доступом в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» и в электронную информационно-образовательную среду организации, принтером и сканером.

Дополнения и изменения в рабочей программе за
_____ / _____ учебный год

В рабочую программу по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» для студентов направления подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» вносятся следующие дополнения и изменения:

Дополнения и изменения внес _____
(должность, Ф.И.О., подпись)

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры
«Защита окружающей среды и водопользование»

« ____ » _____ 20__ г.

Заведующий кафедрой _____