

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСИТЕТ УПРАВЛЕНИЯ «ТИСБИ»**

Кафедра социально-культурного сервиса и туризма



Рабочая программа дисциплины

Наименование дисциплины	Основы анимационной деятельности
Направление подготовки	43.03.03 Гостиничное дело
Профиль подготовки	Гостиничная деятельность
Год набора	2023, 2024, 2025, 2026

Составитель:

К.п.н., доц. Прохорова Е. А.

Содержание

1.	Цели и задачи учебной дисциплины	3
2.	Место дисциплины в структуре ОПОП	4
3.	Требования к результатам освоения дисциплины	5
4.	Структура и содержание дисциплины	6
4.1	Модульно-тематический план и пояснительная записка с указанием этапов формирования компетенций	6 7
4.2	Содержание дисциплины по темам (разделам)	10
4.3	Планы практических и семинарских занятий	
5.	Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов	19
6.	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	
7.	Материально-техническое обеспечение дисциплины	21
8.	Оценка компетенций по изучаемой дисциплине	
	Приложение 1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	22 24
	Приложение 2. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине	

1. Цели и задачи учебной дисциплины

Анимационная деятельность является результатом культурно-досуговых новаций, привнесенных в эту деятельность под воздействием изменений социально-экономических условий рынка профессиональной деятельности. Стремительно развивающийся сегмент туристской индустрии предъявляет новые требования к организаторам культурно-досуговых мероприятий в условиях функционирования предприятий туризма и гостеприимства, призванных продавать эти услуги в структуре туристского продукта, создавая предпосылки инновационного подхода к проектированию развлекательных программ на основе рекреационной функции не только самих предприятий, но и всех технологий, включая анимацию, как инновационный технологический процесс сложной организационно-технической системы, каковой является туризм.

Однако в настоящее время существуют противоречия между развивающимся сегментом анимационного сервиса и отсутствием обоснованного учебно-методического обеспечения анимационной деятельности в социально-культурном сервисе; развивающимся рынком услуг региона и скудностью предлагаемых анимационных программ; увеличением спроса потребителя на организацию досуга и несформированностью качественного анимационного сервиса в регионе. Поэтому необходима подготовка специалистов анимационного сервиса.

Цель дисциплины – сформировать у будущего бакалавра целостное представление о рекреационной стороне анимационной культурно-досуговой деятельности; способствовать воспитанию личностных и профессиональных качеств, необходимых для профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с основными понятиями и элементами, характеризующими анимационную деятельность работников сферы гостеприимства;
- научить студентов преобразовывать информацию в художественно-образный и спортивно-развлекательный способ воздействия на аудиторию и вовлечении участников путешествий в активную культурную и спортивно-творческую деятельность, носящую иногда соревновательный характер;
- выработать у студентов навыки подготовки и проведения анимационных программ;
- научить проектировать и внедрять анимационную компоненту в профессиональной деятельности.

После освоения данной дисциплины студент должен:

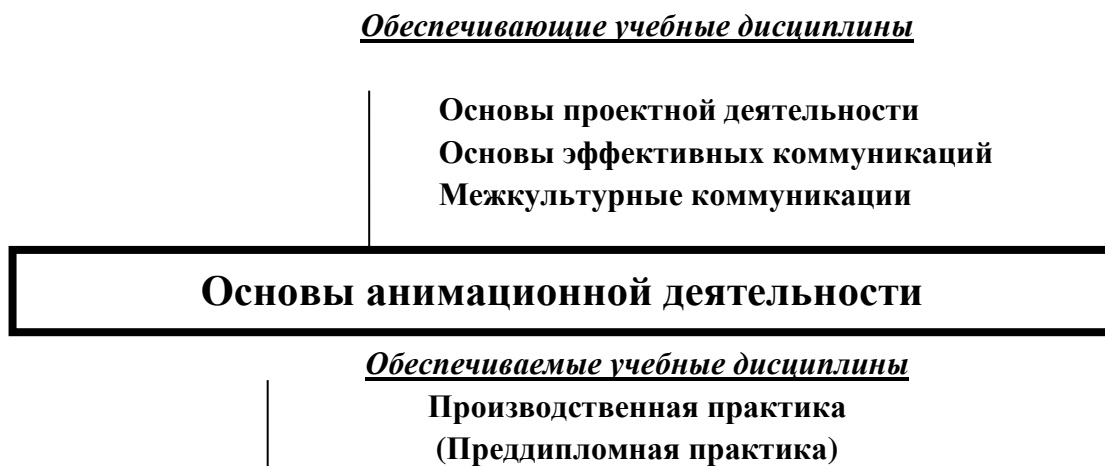
Знать: технологические особенности разработки нового продукта в сфере гостеприимства, для определенного сегмента потребителей, технологические особенности разработки нового продукта в сфере сервиса для определенного сегмента потребителей.

Уметь: разрабатывать технологию обслуживания клиентов в сфере сервиса, разрабатывать новый продукт на основе использования местных туристских ресурсов и с учетом требований потребителя, разрабатывать продукт, используя инновационные технологии в сфере гостеприимства.

Владеть: навыком создания современного анимационного продукта в сфере гостеприимства.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Данная дисциплина относится к группе дисциплин по выбору. До начала изучения дисциплины «Основы анимационной деятельности» у студента должны быть сформированы компоненты компетенций, полученных в результате изучения дисциплин Основы проектной деятельности, Межкультурные коммуникации, Основы эффективных коммуникаций. Дисциплина находится во взаимосвязи с дисциплинами согласно схеме:



3. Требования к результатам освоения дисциплины

Дисциплина «Основы анимационной деятельности» участвует в формировании следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению Гостиничное дело:

ПК-4 «Способен применять технологии обслуживания с учетом технологических новаций в избранной профессиональной сфере»

После освоения дисциплины студент должен получить следующие образовательные результаты соотнесённые с индикаторами достижения компетенций

Декомпозиция компетенций

Индикаторы		Результаты обучения по дисциплине
		Компетенция ПК-4
ПК-4.1	Формирует	ПК-4.1 3.4 Знает технологии подготовки и проведения программ для различных целевых групп
спецификацию услуг организаций гостеприимства и общественного питания на основе сквозных технологий	сферы	

ПК-4.2 Применяет современные технологии оказания услуг в организациях избранной профессиональной сферы, отвечающих требованиям потребителей по срокам, цене и уровню качества обслуживания, а также требованиям безопасности	ПК-4.2 У.5 Умеет использовать современные технологии и технику; особые методические приемы подготовки и проведения программ с учетом целевой группы
ПК-4.3 Разрабатывает предложения по совершенствованию технологий обслуживания в организациях избранной профессиональной сферы с учетом индивидуальных и специальных требований потребителя, в том числе лиц с ограниченными возможностями здоровья	ПК-4.3 В.5 Владеет современными технологиями подготовки и проведения программ (изучение и подбор материала, выбор методов и приемов подготовки и проведения комплекта необходимой документации и т.д.) для различных целевых групп потребителей

4. Структура и содержание дисциплины.

4.1. Модульно-тематический план и пояснительная записка с указанием этапов формирования компетенций

Общая трудоемкость дисциплины по очному обучению составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

Модульная разбивка учебной дисциплины					
Направление Гостиничное дело					
Форма обучения: очная					
Дисциплина: «Основы анимационной деятельности»					
Наименование модулей	Количество ауд. часов		Самостоят. работа	Всего часов	Индикаторы компетенции
	Лекц.	Прак.			
Модуль 1					
Тема 1: История массовых празднеств и зрелищ.	2	2/2	4	8	ПК-4.1.
Тема 2: Русская народная культура как основа анимационного сервиса.	2	2/2	4	8	ПК-4.1.
Тема 3: Сущность анимации на предприятиях сервиса	2	2//2	4	8	ПК-4.1 ПК-4.2.
Тема 4: Основы режиссерского искусства		2/2	4	6	ПК-4.2.

Тема 5: Драматургия анимационных программ		2/2	4	6	ПК-4.2.
Модуль 2					
Тема 6: Режиссура анимационных культурно-досуговых туристских программ*		2/2	4	6	ПК-4.2.
Тема 7: Инфраструктура анимации	2	2/2	4	8	ПК-4.2.
Тема 8: Игра в структуре анимации*		4/2	4	8	ПК-4.1 ПК-4.2.
Тема 9: Региональное моделирование анимационной деятельности	2	2/2	4	8	ПК-4.2 ПК-4.3.
Подготовка к зачету			6	6	
ИТОГО	10	20	42	72	

* Данная тема изучается с помощью интерактивных методов обучения.

Модульная разбивка учебной дисциплины					
Направление Гостиничное дело					
Форма обучения: заочная					
Дисциплина: «Основы анимационной деятельности»					
Наименование модулей	Количество ауд. часов		Самостоят. работа	Всего часов	Индикаторы компетенции
	Лекц.	Прак.			
Модуль 1					
Тема 1: История массовых празднеств и зрелищ.		2	6	8	ПК-4.1.
Тема 2: Русская народная культура как основа анимационного сервиса.			8	8	ПК-4.1.
Тема 3: Сущность анимации на предприятиях сервиса	2		6	8	ПК-4.1 ПК-4.2.
Тема 4: Основы режиссерского искусства		2	6	8	ПК-4.2.
Тема 5: Драматургия анимационных программ			8	8	ПК-4.2..
Модуль 2					
Тема 6: Режиссура анимационных культурно-досуговых туристских программ*			6	6	ПК-4.2.
Тема 7: Инфраструктура анимации			6	6	ПК-4.2.

Тема 8: Игра в структуре анимации*			8	8	ПК-4.1 ПК-4.2.
Тема 9: Региональное моделирование анимационной деятельности		2	6	8	ПК-4.2 ПК-4.3.
Подготовка к зачету			4	4	
ИТОГО	2	6	64	72	

* Данная тема изучается с помощью интерактивных методов обучения.

Пояснительная записка с этапами формирования компетенций

Данный модульный курс состоит из 2-х модулей, порядок освоения которых выстраивает траекторию и этапы формирования заявленных компетенций (или их составляющих).

Модуль 1 включает в себя пять учебных тем.

В результате прохождения первого модуля студент получает мотивацию к выполнению своей профессиональной деятельности и должен

- знать современные тенденции в сфере анимационных услуг;
- знать технологические особенности разработки и ведения анимационной программы на предприятиях сервиса;
- знать основы режиссуры и специфику драматургии анимационных программ;
- уметь анализировать методику работы режиссера над замыслом и постановкой анимационной программы в гостиничной деятельности.

Уровень освоения полученных знаний и умений проверяется тестовым опросом и выполнением индивидуальных заданий.

Модуль 2 включает в себя четыре темы.

В результате прохождения третьего модуля студент должен

- уметь осуществлять процесс оказания анимационных услуг в соответствии с требованиями потребителей;
- владеть методами и приемами проведения современных анимационных программ.

По результатам освоения модуля проводится устный, тестовый опрос, выполнение индивидуальных заданий, студент составляет анимационную программу для предприятий сервиса.

4.2. Содержание дисциплины по темам (разделам)

Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ

История развития массовых празднеств и зрелищ. Особенности анимационных мероприятий в Древней Греции. Характерные признаки празднования Дионисий в Древней Греции. Пятилетние игры Древнего Рима. Особенности комедии дель арте как предвестника анимационных программ. Характеристика массовых празднеств и зрелищ, зародившихся в русском народном быту. Первые «огненные игрища» в России. Первые российские карнавалы. Специфика театрализованных мероприятий, посвященных событиям Великой Отечественной войны.

Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса

Традиции, обычаи и обряды как основа праздников. Календарь русских народных праздников. Характеристика праздников русского земледельческого календаря, относящихся к летним праздникам. Характеристика праздников русского земледельческого календаря, относящихся к зимним праздникам. Народное декоративно-прикладное искусство. Основные виды декоративно-прикладного искусства, применяемые в анимационной деятельности. Основные центры декоративно-прикладного искусства в России. Народное творчество. Характеристика особенностей использования песенного народного творчества в анимационных программах.

Тема 3. Сущность анимации на предприятиях сервиса

Анимация как вид культурно-досуговой деятельности. Характеристика основных видов досуговой деятельности. Предпосылки спроса на туристскую анимацию. Классификация туристской анимации на основании типологических характеристик. Функции туристской анимации. Структура анимационной службы гостиничного предприятия. Технологический процесс создания анимационных программ. Основные этапы туристской анимации. Виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе. Характеристика основных форм культурно-досуговых программ. Материальная база анимационных программ. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.

Тема 4. Основы режиссерского искусства

Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности в гостиничной деятельности. Характеристика режиссерской деятельности. Профессиональные функции современного режиссера. Специфика режиссуры анимационных программ. Виды анимационных постановок.

Тема 5. Драматургия анимационных программ

Специфика драматургии анимационных программ. Сценарный замысел. Тема, идея и жанр анимационной программы. Мозговой штурм как метод творческого планирования. Приемы активизации аудитории. Литературный сценарий. Работа над инсценировкой. Работа над текстом речи. Оформление сценария.

Тема 6. Режиссура анимационных культурно-досуговых туристских программ

Режиссерский замысел. Драматический конфликт. Этапы режиссерской работы. Составные элементы режиссерского замысла. Факторы, влияющие на формирование режиссерского замысла. Основа режиссерского искусства. Режиссерская композиция. Содержание экспозиции в театрализованном представлении. Содержание завязки в анимационной программе. Связь элементов постановочной композиции. Работа режиссера над номером. Сценография в создании образа постановки. Костюмирование в театрализации. Функции костюма. Грим в создании художественного образа персонажа. Аудиоряд театрализованной постановки. Воплощение режиссерского замысла. Работа с творческим коллективом. Импровизация и подготовка к ней. Режиссерская документация.

Тема 7. Инфраструктура анимации

Сущность и состав анимационной индустрии. Анимационная индустрия. Характеристика инфраструктуры индустрии развлечений. Специфика анимации в заведениях общественного

питания. Виды анимационных программ, используемых в тематических парках. Характеристика анимационных программ национальных парков. Характеристика анимационных программ аттрактивных парков. Специфика анимационных программ тематических парков У.Диснея. Место анимационных программ в парках культуры. Характеристика парков культуры как центров туристской анимации. Исторические предпосылки парковой анимации. Характеристика объектов туристской анимации. Специфика музейной анимации. Место театральных, концертных и кинозалов в анимационной инфраструктуре. Роль спортивных сооружений в туристской анимации. Характеристика основных типов клубных заведений. Особенности анимационной сущности игровых заведений.

Тема 8. Игра в структуре анимации

Понятие игры. Функции игры в анимационных программах и их классификационные признаки. Деятельностные параметры классификации игр. Особенности классификации игр на основе критерия их содержания. Виды игр, относящиеся к модельно-социальным формам. Физические игры. Шоу-игры. Основные виды игрового пространства и их характеристика. Классификация народных игр. Виды игровых головоломок. Характеристика игр развивающего характера. Специфика ролевых игр. Их основные черты. Характеристика основных этапов моделирования ролевых игр.

Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности

Основные виды туристской анимации. Основные формы анимационных занятий в региональном туризме. Сущность и назначение азбуки. Основные противоречия между событием и региональным туризмом. Понятие «событийного туризма». Условия проектирования туристского события. Сущность события. Роль обычаев и традиций в проектировании туристского события. События, привлекающие внимание туристов. Характеристика туристской ярмарки как анимационное мероприятие. Особенность туристских карнавалов. Анимационная сущность Олимпийских игр. Спортивные мероприятия, относящиеся к туристской анимации. Фестивальные мероприятия, носящие анимационный туристский характер. Примеры анимационной сущности туристских фестивалей.

4.3. Планы семинарских и практических занятий

Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ

Вопросы для обсуждения

1. Какое божественное существо является символом вина и плодородия в Древней Греции?
2. Какие праздники Древней Греции считались праздниками весны, плодородия и здоровья?
3. Перечислите характерные признаки празднования Дионисий в Древней Греции.
4. Дайте характеристику Пятилетних игр Древнего Рима.
5. Какие праздники были связаны с победами над врагом и являлись массовыми спектаклями, прославившими римскую республику?
6. Какое народное действо своими корнями уходит в древние фольклорные обрядовые игрища?
7. Опишите особенности комедии дель арте как предвестника анимационных программ.

8. Дайте характеристику массовым празднествам и зрелищам, зародившимся в русском народном быту.
9. Какие празднества проходили в петровскую эпоху?
10. Дайте характеристику первых «огненных игрищ» в России, ставших впоследствии неотъемлемым компонентом больших праздников.
11. Дайте характеристику первым российским карнавалам.
12. Какие формы анимационных программ характерны для периода 1930— 1950-х гг.?
13. В чем специфика театрализованных мероприятий, посвященных событиям Великой Отечественной войны?
14. Какова специфика детских театрализованных представлений и концертов?

Задача 1. «Олимпийские игры».

Так как Олимпийские игры способствовали развитию культуры, искусства и философии. То участникам данного задания предлагается проявить себя в этих жанрах (конкурс чтецов, музыкальное представление).

Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса

Вопросы для обсуждения

1. Дайте определение «обряда» и приведите примеры русских обрядов.
1. Дайте определение «обычая» и приведите примеры русских обычаев.
2. Дайте определение «традиции» и приведите примеры русских традиций.
3. Дайте определение «праздника» и приведите примеры русских праздников.
4. Дайте определение «ритуала» и приведите примеры русских ритуалов.
5. Что представляет собой русский земледельческий календарь? Какие праздники русского земледельческого календаря относятся к летним праздникам? Дайте им характеристику.
6. Какие праздники русского земледельческого календаря относятся к зимним праздникам? Дайте им характеристику.
7. Какие праздники русского земледельческого календаря относятся к весенним праздникам? Дайте им характеристику.
8. Какие праздники русского земледельческого календаря относятся к осенним праздникам? Дайте им характеристику.
9. Что представляет собой земледельческий круг?
10. Назовите основные виды декоративно-прикладного искусства, применяемые в анимационной деятельности. Дайте им характеристику.
11. Назовите центры декоративно-прикладного искусства в России.
12. Какие формы устного народного творчества используются в анимационных программах? Дайте им характеристику.
13. Дайте характеристику особенностям использования песенного народного творчества в анимационных программах.

Задача 1. Проведите конкурс «Широка страна моя родная». Для этого необходимо разделиться на две команды, которые будут соревноваться в исполнении этой песни в разных жанрах:

- как африканские аборигены;
- индейцы племени тумба-юмба;
- горцы Кавказа;
- оленоводы Чукотки.

Задача 2. Проведите колядки.

Тема 3. Сущность анимации на предприятиях сервиса

Вопросы для обсуждения

1. Дайте определение «досуга».
2. Дайте характеристику основных видов досуговой деятельности.
3. Охарактеризуйте предпосылки спроса на гостиничную анимацию.
4. Дайте классификацию туристской анимации на основании типологических характеристик.
5. Перечислите функции туристской анимации.
6. Приведите структуру анимационной службы гостиничного предприятия.
7. Дайте характеристику технологического процесса туристской анимации.
8. Дайте характеристику основных этапов туристской анимации.
9. Перечислите виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе. Охарактеризуйте их особенности.
10. Дайте характеристику основных форм культурно-досуговых программ.
11. Охарактеризуйте элементы технологического цикла анимационной программы.
12. В чем проявляются национальные особенности туристов из разных стран?
13. Охарактеризуйте основную материальную базу анимационных программ.
14. Какие требования предъявляются к аниматорам туризма и социально-культурного сервиса?

Задача 1. «Формула анимации».

Группа делится на две команды, каждая из которых создает свой комплекс действий по следующей схеме:

Использование интереса – Оживление экспозиции – Включение гостей в действие – Разнообразие развлечений.

Тема 4. Основы режиссерского искусства

Вопросы для обсуждения

1. Каковы содержание и структура технологической схемы анимационной деятельности?
2. Какова цель анимационной деятельности в туристском комплексе?
3. Каковы задачи анимационной деятельности в туристском комплексе?
4. Каковы методы анимационной деятельности в туристском комплексе?
5. Чем определяется качество анимационной программы в туристском комплексе?
6. Что относится к средствам в технологическом процессе анимационной деятельности в туристском комплексе?
7. Что такое форма анимационной программы в туристском комплексе?
8. Каковы функции режиссуры в технологии анимационной деятельности?
9. Каковы существенные черты, характеризующие культурно-досуговую деятельность?
10. Каково назначение и принципы анимационной деятельности?
11. В чем заключаются особенности анимационной режиссуры?
12. Каковы отличительные черты театрализованных форм культурно-досуговых программ?
13. Каковы особенности постановки литературно-музыкальной композиции?

14. Каковы особенности постановки театрализованного концерта?
15. Каковы особенности драматургии и композиции театрализованного действия?

Задача 1. Выстраивание композиции

1. Разработайте содержание и выберите средства экспозиции.
 2. Разработайте содержание и выразительные средства построения завязки, развязки и развития действия.
 3. Разработайте содержание и выберите выразительные средства построения кульминации.
 4. Проработайте финал.
 5. Определите темпоритмические характеристики программы.
 6. Гармонизируйте композицию.
- Работа над заданиями ведется методом мозгового штурма.
- Ключевые понятия: кульминация, завязка, развитие действия, развязка, финал, целостность, соразмерность, тем-поритм.

Задача 2. Метод иллюстраций (звуковое иллюстрирование)

1. Подберите звукоряд к видеоряду (проанализированным художественным полотнам). Смоделируйте видеоряд к предлагаемому звукоряду (звуки моря, леса, казачий хор, детский хор, оперная ария, современная обработка симфонической музыки, джазовая композиция, поп-музыка и пр.).
 2. Подберите звуковую и визуальную картинки к театрализованному действию (вручение призов победителям соревнований, парад участников карнавала, сбор желающих принять участие в бассейновых играх и т. п.).
 3. Работа над заданиями ведется в виде групповой дискуссии.
- Ключевые понятия: звукоряд, музыкальное оформление, звуки, шумы, музыка, музыкальная иллюстрация, музыкальное действие, атмосфера, темпоритм.

Тема 5. Драматургия анимационных программ

Вопросы для обсуждения

1. В каком качестве выступает драматургия в анимационной программе?
2. Что содержит драматургический замысел анимационной программы?
3. Каковы особенности драматургии культурно-досуговых программ?
4. Как связаны тема, идея и жанр культурно-досуговой программы?
5. Чем характеризуется мозговой штурм как метод творческого планирования?
6. Что определяет форму анимационной программы?
7. Из каких элементов формируется содержание анимационной программы?
8. Каковы приемы активизации аудитории?
9. Какова структура композиции культурно-досуговой программы?
10. Какие пункты включает план работы над замыслом инсценировки?
11. Каковы этапы работы над речью персонажа?
12. Какие речевые формы используются в сценариях культурно-досуговых программ?
13. Какова может быть цель речи?
14. Из каких элементов состоит композиция речи?
15. Какова роль стилистики речи в создании образа персонажа?
16. Чем отличается сценарий от сценарного плана?
17. Каково предназначение сценарного документа - сценария?
18. Что включает сценарий?

Задача 1. Рождение замысла

1. Проанализируйте заказ на культурно-досуговую программу (заказом является тема курсовой работы).

2. Определите тему, идею, форму, жанр, название и произведите отбор содержания и способов активизации аудитории.

Работа над заданиями проводится методом мозгового штурма.

Ключевые понятия: цель, задача, тема, идея, жанр, метод мозгового штурма.

Задача 2. Речевые элементы сценария

1. Проведите игровой тренинг: импровизационный сценический этюд на проигрывание сказки «Репка».

2. Инсценируйте литературные произведения (сказки «Теремок», «Репка», отрывок из поэмы А. Пушкина «Евгений Онегин», рассказ Н. Тэффи, газетный репортаж, исторический анекдот и пр.).

3. Отработайте постановочные этюды инсценировок.

4. Покажите и обсудите инсценировки в группе.

Работа над заданиями ведется по подгруппам (по 5 человек).

Ключевые понятия: содержание речи, стиль речи, речевая характеристика персонажа, интонация, ритм и темп речи, речевой акцент.

Тема 6. Режиссура анимационных культурно-досуговых туристских программ

Вопросы для обсуждения

1. Как связаны драматургия и драма в режиссерской работе?
2. Каковы этапы режиссерской работы?
3. Каковы элементы, составляющие режиссерский замысел?
4. Какие факторы влияют на формирование режиссерского замысла?
5. Какова основа режиссерского искусства?
6. Что является сценой для анимационного спектакля?
7. В чем сущность понятия «драматический конфликт»?
8. Как связаны характер персонажа и драматический конфликт?
9. Чем характеризуется драматический конфликт?
10. Какова связь понятий: ситуация, коллизия, конфликт?
11. Какие персонажи участвуют в драматическом конфликте анимационной постановки?
12. Как режиссеру оценить характер аудитории?
13. Что выражается в жанре постановки?
14. Какие элементы образуют режиссерскую композицию?
15. Каково содержание экспозиции в театрализованном представлении?
16. Каково содержание завязки в анимационной программе?
17. Чем характеризуется кульминация как часть композиции культурно-досуговой программы?
18. Какими параметрами определяется темпоритм культурно-досуговой программы?
19. Какова структура частей режиссерской композиции?
20. Как могут быть связаны между собой элементы постановочной композиции?
21. Какова идейная и драматическая основа номера?
22. Каковы принципиальные различия юмора и сатиры?
23. Какие элементы составляют композицию номера?
24. В чем заключается роль трюка в постановке номера?

25. На какие группы и виды подразделяются номера в куль-турно-досуговой программе?
26. Какие существуют виды речевых номеров?
27. Каковы особенности интермедии как речевого номера?
28. Какие выразительные средства может использовать режиссер при постановке номера?
29. Каковы особенности работы режиссера при постановке номера?
30. Каковы особенности драматургии номера?
31. В чем принципиальное отличие сценографии от декорации?
32. Какие элементы режиссерского постановочного решения охватывает сценография?
33. Какие функции выполняет сценография в постановке?
34. Каковы особенности изобразительной режиссуры?
35. Какова специфика системы образов в зрелищной постановке?
36. Какие сценографические приемы может применить режиссер для увеличения динамики постановки?
37. Какова роль куклы в зрелищной постановке?
38. Каковы традиции костюмирования театрализованных праздников?
39. Какие обстоятельства повлияли на формирование этнического костюма?
40. Каковы функции костюма?
41. Как костюм участвует в создании образа персонажа?
42. Какова связь понятий: мода и стиль?
43. Какие вопросы решает режиссер при создании костюма для постановки?
44. Каковы основные выразительные средства композиции костюма?
45. Как формируется профессиональный костюм аниматора?
46. Какова сущность искусства грима?
47. Какие виды грима используются в театрализованных постановках?
48. Каковы этапы создания грима?
49. Что включает понятие «аудиоряд театрализованной постановки»?
50. Какие приемы звукообработки используются для создания аудиоряда?
51. Какие звуковые носители и воспроизводящая аппаратура используются в культурно-досуговых программах?
52. Каковы функции музыкального оформления?
53. В чем заключаются особенности работы с постановочным творческим коллективом режиссера анимационной культурно-досуговой программы?
54. Какие специалисты составляют постановочный творческий коллектив?
55. Каков язык режиссерских заданий?
56. Каково содержание режиссерского плана как документа?
57. Каковы этапы работы режиссера с актерским постановочным коллективом?
58. В чем сущность мизансцены как средства создания сценического образа?
59. В чем преимущества и недостатки метода работы с актерами «режиссерский показ»?
60. По каким параметрам оценивается аудитория?
61. Какова роль невербальных средств в завоевании внимания аудитории?
62. Каковы объективные и субъективные факторы воздействия на аудиторию?
63. Как действовать в ситуации инцидента?
64. Какие режиссерские документы должны быть сформированы к моменту представления культурно-досуговой программы?

Задача 1. Разработка сюжета

1. Выявите коллизию, сюжет и фабулу, определите последовательность действий.
2. Произведите отбор содержания эпизодов.
3. Произведите монтаж эпизодов.

Работа над заданиями проводится методом мозгового штурма.

Ключевые понятия: сюжет, фабула, коллизия, движение к единой цели, сверхзадача, драматургический монтаж, метод мозгового штурма.

Тема 7. Инфраструктура анимации

Вопросы для обсуждения

1. Что представляет собой анимационная индустрия?
2. Дайте характеристику инфраструктуры индустрии развлечений.
3. В чем специфика анимации в заведениях общественного питания?
4. Какие анимационные программы используются в тематических парках?
5. Дайте характеристику анимационных программ национальных парков.
6. Дайте характеристику анимационных программ аттрактивных парков.
7. Какова специфика анимационных программ тематических парков У.Диснея?
8. Каково место анимационных программ в парках культуры?
9. Дайте характеристику парков культуры как центров туристской анимации.
10. Каковы исторические предпосылки парковой анимации?
11. Охарактеризуйте объекты туристской анимации.
12. В чем специфика музейной анимации?
13. Какое место в анимационной инфраструктуре занимают театральные, концертные и кинозалы?
14. Какова роль спортивных сооружений в туристской анимации?
15. Дайте характеристику основных типов клубных заведений.
16. Каковы особенности анимационной сущности игровых заведений?

Задача 1. Метод иллюстраций (визуальное иллюстрирование)

1. Проанализируйте художественные полотна (бытовой, батальной, портретной, пейзажной, натюрмортной живописи) на предмет иллюстративной характеристики: характер образов, настроение, событие, атмосфера.

2. Дополните фон картины персонажами (подборка к пейзажу портрета), дополните персонаж фоном (подборка к портрету интерьера или экстерьера).

3. Определите тему культурно-досуговой программы, в которой может быть использована та или иная картина как иллюстрация.

Работа над заданиями ведется в форме дискуссии и индивидуальной проработки проблемы.

Ключевые понятия: сюжет, атмосфера, колористика, цвет, свет, пластика форм, динамика, ритм, символика.

Тема 8. Игра в структуре анимации

Вопросы для обсуждения

1. Раскройте понятие игры.
2. Перечислите функции игры в анимационных программах и их классификационные признаки.
3. Каковы деятельностные параметры классификации игр?
4. В чем особенности классификации игр на основе критерия их содержания?

5. Какие игры относятся к модельно-социальным формам?
6. Какие игры относятся к физическим?
7. Какие игры относят к шоу-играм?
8. Назовите основные виды игрового пространства. Дайте им характеристику.
9. Приведите классификацию народных игр.
10. Какие качества личности развивает игровая деятельность в структуре анимационных программ?
11. Перечислите виды игровых головоломок.
12. Дайте характеристику игр развивающего характера.
13. В чем специфика ролевых игр? Их основные черты.
14. В чем специфика создания ролевых игр?
15. Дайте характеристику основных этапов моделирования ролевых игр.

Задача 1. Конкурс официантов.

Группа делится на две команды, которые стоят друг против друга на достаточно большом расстоянии (не меньше 1 м) между отдельными игроками. Капитан команды несет тарелку с шариком, на руке полотенце, как у официанта. Он должен перебегать от одного игрока своей команды к другому, говоря при этом слова «Вот ваш завтрак сэр». После «проходки» капитана эстафета передается следующему члену команды и так, пока все игроки не примут участие в конкурсе. Выигрывает команда, которая первая «накормила» посетителей и с меньшими неудачами.

Задача 2. «Картинки с выставки».

Выбирается «актер» из какой-либо команды. Он должен мимикой и жестами изобразить какое-либо действие или предмет. Игрок другой команды должен определить, что изобразил противник. Затем такое же действие демонстрирует другая команда. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не проявили себя в изобретательности и смекалке. Во время отгадывания игрок может «актеру» задавать вопросы, а «актер» мимикой подтверждать правильность его догадок или дополнительно изображать подсказки мимикой и жестами. Время ответов следует ограничивать.

Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности

Вопросы для обсуждения

1. Перечислите основные виды туристской анимации.
2. Назовите основные формы анимационных занятий в региональном туризме.
3. Каковы сущность и назначение аэробики?
4. Назовите основные противоречия между событием и региональным туризмом.
5. Раскройте понятие «событийного туризма».
6. Каковы условия проектирования туристского события?
7. В чем сущность события?
8. Какова роль обычаев и традиций в проектировании туристского события?
9. Какие события привлекают внимание туристов?
10. Дайте характеристику туристской ярмарки как анимационного мероприятия.
11. Каковы особенности туристских карнавалов?
12. В чем анимационная сущность Олимпийских игр?
13. Охарактеризуйте анимационную программу Олимпийских игр в Москве в 1980 г.
14. Какие спортивные мероприятия можно отнести к туристской анимации?
15. Назовите фестивальные мероприятия, носящие анимационный туристский характер.
16. Приведите примеры анимационной сущности туристских фестивалей.

Задача 1.

Подберите звуковую и визуальную картинки к региональному событийному мероприятию (сжигание Масленицы, Сабантуй и т.д.)

5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов регламентируется Положением об организации самостоятельной работы студентов.

Основными видами учебных занятий для студентов по данному курсу учебной дисциплины являются: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов. Самостоятельная работа студентов является составной частью их учебной работы и имеет целью закрепление и углубление полученных знаний, умений и навыков, поиск и приобретение новых знаний.

Самостоятельная работа студентов включает в себя освоение теоретического материала на основе лекций, основной и дополнительной литературы; подготовку к семинарским занятиям в индивидуальном и групповом режиме. Советы по самостоятельной работе с точки зрения использования литературы, времени, глубины проработки темы и др., а также контроль за деятельностью студента осуществляется во время семинарских занятий.

Целью преподавателя является стимулирование самостоятельного, углублённого изучения материала курса, хорошо структурированное, последовательное изложение теории на лекциях, отработка навыков решения задач и системного анализа ситуаций на семинарских занятиях, контроль знаний студентов.

При подготовке к семинарским занятиям и выполнении контрольных заданий студентам следует использовать литературу из приведенного в данной программе списка, а также руководствоваться указаниями и рекомендациями преподавателя.

Перед каждым семинарским занятием студент изучает план семинарского занятия с перечнем тем и вопросов, списком литературы и домашним заданием по вынесенному на семинар материалу.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию и выполнению домашних заданий:

- проработать конспект лекций;
- проанализировать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу (модулю);
- изучить решения типовых задач;
- решить заданные домашние задания;
- при затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

В конце каждого практического занятия студенты получают «домашнее задание» для закрепления пройденного материала. Домашние задания необходимо выполнять к каждому семинарскому занятию. Сложные вопросы можно вынести на обсуждение на семинар или на индивидуальные консультации. Контрольные работы состоят из вопросов и задач, аналогичным задачам домашних заданий. Они оцениваются по 100 балльной системе в соответствии с Положением о модульно-рейтинговой системе организации учебного процесса и оценки успеваемости студентов, и выполняются в учебные часы по расписанию в виде письменного решения индивидуальных контрольных заданий. Выше по разделам приводились примерные варианты контрольных заданий.

На семинарских занятиях приветствуется способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективное решение поставленных проблем.

Контроль над ходом и результатами самостоятельной работы студентов может осуществляться в сплошной, индивидуальной, выборочной формах.

В процессе самостоятельного изучения студент обязан проработать перечисленные ниже темы, для углубления теоретических знаний и практических навыков, на основании методических рекомендаций по самостоятельной работе.

Темы для самостоятельного изучения

1. Анимация как комплекс по разработке и предоставлению специальных программ проведения свободного времени.
2. Виды и формы, основные направления анимационной деятельности.
3. Анимационные агентства: международный и российский опыт.
4. Профессиограмма специалиста - аниматора, основные функции, специализация.
5. Этапы подготовки спортивных мероприятий в анимации.
6. Роль знаний иностранного языка в работе аниматора.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная:

1. Бочарова, Н. И. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье : учебное пособие для вузов / Н. И. Бочарова, О. Г. Тихонова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05478-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515265>

2. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2022 ; Тюмень : Тюменский государственный университет. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9 (Издательство Юрайт). — ISBN 978-5-400-01012-5 (Тюменский государственный университет). — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/492382>

Дополнительная:

3. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00233-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511218>

Интернет-ресурсы:

<http://www.iprbookshop.ru> Электронно-библиотечная система «IPRbooks»

<https://urait.ru> Образовательная платформа «ЮРАЙТ»

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, специализированные лаборатории (в соответствии с Реестром материально-технического обеспечения аудиторного фонда Университета управления «ТИСБИ»).

8. Оценка компетенций по изучаемой дисциплине

Для оценки результатов обучения рекомендуется использовать модульно-рейтинговую систему оценивания знаний, умений и навыков студентов по окончании изучения каждого Модуля в соответствии с Положением о модульно-рейтинговой системе организации образовательного процесса. Итоговая оценка (в баллах) складывается из баллов, набранных по каждому Модулю (семестровая оценка) и баллов, набранных, непосредственно на экзамене.

Расчет набранных баллов по дисциплине осуществляется в следующей последовательности:

$$C = \frac{M_1 + M_2 + \dots + M_n}{n} \times 0,6, \text{ где } M - \text{ количество баллов по модулю; } n - \text{ количество}$$

модулей

$$З = K \times 0,4, \text{ где } K - \text{ количество баллов на экзамене (зачете);}$$

$$И = C + З + П, \text{ где } П - \text{ поощрительные баллы (от 1 до 5).}$$

Уровень сформированности компетенций и их основные признаки оцениваются по следующим таблицам:

Оценка уровня сформированности компетенции ПК-4

«Способен применять технологии обслуживания с учетом технологических новаций в
избранной профессиональной сфере»

в части дисциплины «Основы анимационной деятельности»

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня	Инструменты оценки сформированности уровня
1	Пороговый уровень (как минимально допустимый) (обязательный для всех студентов-выпускников вуза по завершении освоения ОПОП ВО) (от 60 до 70 баллов)	ПК-4.1 3.4 Знает технологии подготовки и проведения программ для различных целевых групп	выступление на семинаре Устный и тестовый опрос Реферат Индивидуальное домашнее задание Создание анимационной программы Зачет
2	Базовый уровень (относительно порогового уровня) (От 71 до 85 баллов)	ПК-4.1 3.4 Знает технологии подготовки и проведения программ для различных целевых групп ПК-4.2 У.5 Умеет использовать современные технологии и технику; особые методические приемы подготовки и проведения программ с учетом целевой группы	выступление на семинаре Устный и тестовый опрос Реферат Индивидуальное домашнее задание Создание анимационной программы Зачет
3	Повышенный уровень (относительно порогового уровня) (От 86 до 100 баллов)	ПК-4.1 3.4 Знает технологии подготовки и проведения программ для различных целевых групп ПК-4.2 У.5 Умеет использовать современные технологии и технику; особые методические приемы подготовки и проведения программ с учетом целевой группы ПК-4.3 В.5 Владеет современными технологиями подготовки и проведения программ (изучение и подбор материала, выбор методов и приемов подготовки и проведения комплекта необходимой документации и т.д.) для различных целевых групп потребителей	выступление на семинаре Устный и тестовый опрос Реферат Индивидуальное домашнее задание Создание анимационной программы Зачет

Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины.

Студентам на первом занятии необходимо ознакомиться с Рабочей программой дисциплины, где прописаны цели, задачи и трудоемкость дисциплины. Перед началом изучения дисциплины необходимо повторить учебный материал обеспечивающих учебных дисциплин предшествующих курсов, которые дают основу для изучения дисциплины Основы анимационной деятельности, а именно: Основы проектной деятельности, Межкультурные коммуникации, Основы эффективных коммуникаций и др.

Затем необходимо ознакомиться с порядком изучения дисциплины, т.е. модульно-тематическим планом и пояснительной запиской с указанием этапов формирования заявленных компетенций.

И, наконец, ознакомиться с порядком оценивания результатов обучения, для чего необходимо изучить следующие документы: Положение о модульно-рейтинговой системе оценивания и Принципы оценки уровня знаний, умений и навыков (характеристика ответа).

Студент должен внимательно изучить перечень основной (дополнительной) литературы и взять необходимые учебники в библиотеке.

При сдаче модулей упор делается на анализ тенденций современного этапа развития анимационной деятельности и знание технологических особенностей разработки ведения анимационной программы.

При подготовке к семинарскому занятию необходимо уточнить план проведения занятий, подготовить необходимую документацию. Практические занятия проводятся после лекционного изучения темы. Решение заданий, приведенных в программе учебной дисциплины обязательно.

При изучении данного курса преподавателем используются интерактивные методы обучения, что помогает эффективнее сформировать заявленные компетенции. При проведении занятий с помощью интерактивных технологий группа разбивается на команды.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество, коммуникабельность, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСИТЕТ УПРАВЛЕНИЯ «ТИСБИ»**

Фонд оценочных средств
для проведения текущей и промежуточной
аттестации по дисциплине:

Основы анимационной деятельности

направление подготовки: 43.03.03. Гостиничное дело

профиль подготовки: Гостиничная деятельность

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Наполнение фонда оценочных средств по формам контроля
 - 2.1 Фонд оценочных средств и шкала оценивания для текущего контроля.
 - 2.1.1 Выступление на семинаре
 - 2.1.2 Индивидуальные домашние задания
 - 2.1.3 Реферат
 - 2.1.4 Тестирование
 - 2.1.5 Анимационная программа
 - 2.2 Фонд оценочных средств и шкала оценивания для промежуточного контроля.
 - 2.2.1 Фонд оценочных средств для проверки знаний и умений (вопросы к зачету)
 - 2.2.2 Фонд оценочных средств для проверки сформированности навыков (задачи к зачету)

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

<div> Формы контроля Формируемые компетенции и их индикаторы </div>	ПК-4		
	ПК-4.1.	ПК-4.2.	ПК-4.3.
выступление на семинаре	34		
индивидуальные домашние задания	34	У5	В5
реферат	34	У5	
тестирование	34	У5	
анимационная программа	34	У5	В5
зачет	34	У5	В5

З- знания, У- умения, В- навыки

2. Наполнение фонда оценочных средств по формам контроля.

2.1 Фонд оценочных средств и шкала оценивания для текущего контроля

2.1.1. Выступление на семинаре

Выступление на семинаре является формой контроля для оценки уровня освоения компетенций, применяемой на семинарских занятиях. Выступление на семинаре может проводиться с использованием форм устного опроса, обсуждения докладов, эссе, выполненных индивидуальных заданий и проблемных вопросов. Выступление на семинаре, таким образом, включает обязательную для всех студентов оценку текущего контроля знаний в виде устного опроса, а также выступление студентов по вопросам организации анимационной программы.

Примерные вопросы к семинарским занятиям

Вопросы к семинарам включают оценку закрепления материала, пройденного на лекциях, а также вопросы, направленные на выявление уровня понимания студентом основных понятий, особенности и тенденции современного этапа развития анимационной деятельности и на знание технологических особенностей разработки и ведения анимационной программы.

Вопросы на проверку знаний

1. Структура анимационной службы предприятия.
2. Технологический процесс создания анимационных программ.

3. Основные этапы анимационной программы.
4. Виды спортивно-оздоровительных программ в гостиничном сервисе.
5. Характеристика основных форм культурно-досуговых программ.

Критерии оценивания выступления на семинаре

Результат	Балл
Демонстрирует полное понимание поставленного вопроса, логично и последовательно отвечает на вопрос. Дает развернутый ответ с практическими примерами	100-90
Дает полный и логически правильный ответ на вопрос, но сформулировать примеры по рассматриваемому вопросу не может	80-89
Демонстрирует частичное понимание сути вопроса, способен охарактеризовать суть анимационной деятельности.	70-79
Способен сформулировать определения терминов, привести классификацию, перечислить функции, виды анимации и т.п.	60-69
Демонстрирует непонимание вопроса, отвечает с наличием грубых ошибок в ответе либо не отвечает на вопросы	Менее 60

2.1.2. Индивидуальное задание

Цель проведения индивидуального задания – закрепление знаний основных теоретических положений, изложенных в лекциях и учебных пособиях дополнительно, а также отработка навыков проектирования социально-экономических организационных систем, удовлетворяющих современным требованиям науки и практики.

В ходе выполнения индивидуального выявляется теоретическая подготовка, практические навыки по изучаемой дисциплине и компьютерная грамотность студентов.

В индивидуальное задание входит посещение развлекательных, культурно – досуговых центров, театрализованных анимационных программ, культурно-массовых мероприятий, тематических парков города. А также самостоятельный анализ посещаемых мероприятий и написание реферата «Анализ деятельности городского парка отдыха и видов анимационных программ для населения» (на конкретном примере).

Критерии оценивания индивидуально задания

Результат	Балл
Демонстрирует теоретическую подготовку поставленного вопроса, логично и последовательно отвечает на вопрос. Дает развернутый ответ по практическому заданию.	100-90
Демонстрирует частичное понимание сути вопроса, способен охарактеризовать суть анимационной деятельности на конкретном примере.	80-89
Демонстрирует теоретическую подготовку поставленного вопроса, но проанализировать конкретный пример своего индивидуального задания не может.	70-79
Демонстрирует неполную теоретическую и практическую подготовку по заданию.	60-69
Демонстрирует непонимание вопроса, отвечает с наличием грубых ошибок в ответе либо не отвечает на вопросы	Менее 60

2.1.3. Реферат

Реферат является одним из этапов в формировании компетенций обучающегося. Реферат как форма оценочного средства предполагает краткое изложение в письменном виде содержания и результатов индивидуальной учебно-исследовательской деятельности, имеет регламентированную структуру, содержание и оформление. Его задачами являются формирование умений самостоятельной работы студентов с источниками литературы, их систематизация, развитие навыков логического мышления, углубление теоретических знаний по проблеме исследования.

Примерные темы рефератов

1. Предпосылки возникновения анимации.
2. Виды анимации как элементы анимационных программ.
3. Особенности и значение спорта в анимации. Виды спортивной анимации.
4. Понятие менеджмента анимации.
5. Функции анимационного менеджмента.
6. Классификация туристов. Особенности и формы работы с туристами разных возрастных категорий.
7. Классификация туристов по их отношению к проведению досуга.
8. Национальные особенности туристов, их учет при составлении анимационных программ.
9. Виды программ анимации.
10. Стратегическое планирование в анимационной деятельности. Требования к построению анимационных программ.
11. Структура анимационной службы.
12. Виды и функциональные обязанности отделов службы анимации.
13. Подбор и управление персоналом анимационной службы.
14. Технология создания и реализации анимационных программ. Ее составные части и этапы реализации.
15. Реклама анимационных программ.
16. Мотивация труда персонала анимационной службы.
17. Анализ и контроль эффективности анимационной деятельности. Схема замкнутого цикла непрерывного процесса управления анимационной деятельностью.

Критерии оценивания

Критериями оценки реферата являются: новизна текста, обоснованность выбора источников литературы, степень раскрытия сущности вопроса, соблюдения требований к оформлению. Новизна текста определяет, прежде всего, самостоятельностью в постановке проблемы, формулированием нового аспекта известной проблемы, наличие авторской позиции, самостоятельность оценок и суждений.

Одним из критериев оценки работы является анализ использованной литературы. Определяется, привлечены ли наиболее известные работы по теме исследования (в т.ч. журнальные публикации последних лет, последние статистические данные, сводки, справки и т.д.).

Степень раскрытия сущности вопроса – наиболее важный критерий оценки работы студента над рефератом. В данном случае определяется: а) соответствие плана теме реферата; б) соответствие содержания теме и плану реферата; в) обоснованность способов и методов работы с материалом, способность его систематизировать и структурировать; г) полнота и глубина знаний по теме; е) умение обобщать, делать выводы, сопоставлять различные точки зрения по одному вопросу (проблеме). Также учитывается соблюдение требований к оформлению: насколько верно оформлены ссылки на используемую литературу, список литературы; оценка грамотности и культуры изложения; владение терминологией; соблюдение требований к объёму реферата.

Критерии оценивания	Баллы
В реферате обозначена проблема и обоснована её актуальность; сделан анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция; сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём; соблюдены требования к внешнему оформлению.	90-100
Основные требования к реферату выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении.	80-89
В работе имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности, тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата; отсутствуют выводы.	66-79
Реферат представлен, но тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы.	60-65

2.1.4. Тестирование

Тестирование используется для текущего контроля знаний студентов. В целях освоения компетенции для прохождения тестирования студенты изучают необходимый теоретический материал по теме. Каждому студенту выдается один вариант теста из расчета по времени на решение на одну полную пару.

Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ

1. Какое божественное существо является символом вина и плодородия в Древней Греции?
 - а) Марс;
 - б) Дионис;
 - в) Пан;
 - г) Посейдон.
2. Праздник Диониса, отмечаемый в феврале-марте, назывался:
 - а) Малые Дионисии;
 - б) Линеи;
 - в) Анфестерий;
 - г) Великие Дионисии.
3. В Древнем Риме на первом месте по зрелищности и популярности стояли:

- а) гладиаторские бои и цирковые игры;
 - б) театр;
 - в) музыкальные состязания;
 - г) конные соревнования.
4. Какие праздники были связаны с победами над врагом и являлись массовыми спектаклями, прославившими римскую республику?
- а) Триумфы;
 - б) Олимпийские игры;
 - в) Пятилетние игры;
 - г) Праздники Венеры.
5. Какое народное действо своими корнями уходит в древние фольклорные обрядовые игрища?
- а) соти;
 - б) ярмарка;
 - в) религиозный театр;
 - г) карнавал.
6. Комедия дель арте возникает:
- а) в эпоху Возрождения;
 - б) в Эпоху Просвещения;
 - в) в Новейшее время;
 - г) в Средневековье.
7. «Огненные потехи» в России вошли в моду:
- а) в XV- XVI вв;
 - б) в XVII- XVIII вв;
 - в) в XVI- XVII вв.;
 - г) в XIV- XV вв.
8. Как назывался праздник, который отмечался 9 января по «Красному календарю»:
- а) «Кровавое воскресенье»;
 - б) День Красной Армии;
 - в) День приезда В.И.Ленина в Петроград;
 - г) День памяти московского вооруженного восстания.
9. Жанр религиозного театра, являвшегося частью многодневного массового действия, в основе которого лежало самодеятельное искусство городского плебса, называется:
- а) мистерия;
 - б) буффонада;
 - в) моралите;
 - г) скетч.
10. Карнавал во всем мире называют ... временем года:
- а) сладким;
 - б) пятым;
 - в) веселым;
 - г) музыкальным.

Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса

1. Обряд - это:

- а) элемент социального и культурного наследия, передающийся из поколения в поколение и сохраняющийся в определенных обществах в течение длительного времени;
- б) образ действий общности людей в определенных жизненных ситуациях, который регулярно воспроизводится и является привычным для членов этой ячейки (социальной или этической группы) общества;

в) вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе; тесно связана с искусством (особенно его исполнительными формами); организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт, но по установленным правилам, сообразно своей роли в анимационной деятельности;

г) совокупность установленных обычаев действий, в которых воплощаются религиозные представления или бытовые традиции.

2. Русский народный праздник, сопровождается традицией выхода женщин на берег реки с круглым овсяным хлебом ранним утром, отмечается 15 сентября:

- а) Капустницы;
- б) Осенины;
- в) Зажинки;
- г) Дожинки.

3. Праздник «Красная горка» отмечается:

- а) весной;
- б) летом;
- в) зимой;
- г) осенью.

4. Древнеславянский праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны.

- а) Сороки;
- б) Васильев вечер;
- в) Масленица;
- г) Святки.

5. В какой период празднуется праздник Покров?

- а) 15 сентября;
- б) 14 октября;
- в) 19 января;
- г) 29 августа.

6. В русских деревнях европейского Севера типичным было завершение кровли дома изображением:

- а) головы волка;
- б) головы медведя;
- в) головы коровы;
- г) головы коня.

7. Что относится к народному декоративно-прикладному искусству:

- а) художественная керамика;
- б) резьба и роспись по дереву;
- в) вышивка, кружевоплетение;
- г) все варианты.

8. Один из старейших городов Южного Урала, который славится своими изделиями, созданными по технологии чугунного литья:

- а) Касли;
- б) Снежинск;
- в) Челябинск;
- г) Верхотурье.

9. Короткая притча, суждение, приговор, поучение, состоящие из двух частей (иносказания и приложения):

- а) скороговорка;
- б) поговорка;
- в) пословица;
- г) прибаутка.

10. Медовый Спас по старому стилю отмечается:

- а) 1 августа;
- б) 14 августа;
- в) 19 августа;
- г) 6 августа.

Тема 3. Сущность анимации в гостиничной деятельности

1. Возможность человека заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему выбору - это:

- а) анимация;
- б) досуг;
- в) отдых;
- г) развлечение.

2. К основным видам досуговой деятельности не относят:

- а) праздник;
- б) творчество;
- в) отдых;
- г) обычай.

3. Технология культурно-досуговой деятельности как система состоит из следующих подсистем:

- а) организационная, психологическая, подсистема методической деятельности;
- б) организационная, психологическая, образовательная;
- в) информационная, психологическая, подсистема методической деятельности;
- г) образовательная, психологическая, подсистема методической деятельности.

4. К базовым функциям туристской анимации относят:

- а) психологические, педагогические, организационные;
- б) психологические, педагогические, рекламные;
- в) психологические, организационные, рекламные;
- г) педагогические, рекламные, организационные.

5. К педагогическим функциям туристической анимации не относят:

- а) образовательную;
- б) воспитательную;
- в) адаптационную;
- г) совершенствующую.

6. Работа по подготовке и проведению анимационной программы включает следующие этапы:

- а) подготовительный, начальный, основной, заключительный;
- б) подготовительный, начальный, центральный, заключительный;
- в) начальный, основной, центральный, заключительный;
- г) подготовительный, основной, центральный, заключительный.

7. Небольшая утренняя гимнастика после завтрака - это:

- а) бочча;
- б) степ-аэробика;
- в) стрейчинг;
- г) каратеробика.

8. К национальным особенностям немецких туристов относят:

- а) широта души, оптимизм, открытость;
- б) педантичность, пунктуальность, деловитость;
- в) общительность, аккуратность, щеголеватость;
- г) ум, тщеславие, энергичность.

9. Аниматоры туризма и социально-культурного сервиса не имеют права:

- а) создавать или входить в конфликтные ситуации по отношению к гостям;
- б) на создание атмосферы радости и дружбы;

- в) на создание коммуникаций с любым гостем;
- г) на работу в команде.
- 10. Формула анимации - это:
 - а) использование интереса + оживление экспозиции + включение туристов в действие;
 - б) использование интереса + оживление экспозиции + разнообразие развлечений;
 - в) использование интереса + оживление экспозиции + включение туристов в действие + разнообразие развлечений
 - г) использование интереса + включение туристов в действие + разнообразие развлечений.

Тема 4. Основы режиссерского искусства

1. Технология культурно-досуговой деятельности знает следующие методы:
 - а) монтаж, иллюстрирование, театрализация, коллаж;
 - б) монтаж, коллаж, театрализация, игра;
 - в) монтаж, иллюстрирование, театрализация, игра;
 - г) коллаж, иллюстрирование, театрализация, игра
2. Организация единого действия на основе драматургического и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события - это:
 - а) театрализация;
 - б) монтаж;
 - в) игра;
 - г) иллюстрирование.
3. Методической основой анимационной деятельности в туристском комплексе является:
 - а) ситуация;
 - б) молчание;
 - в) питание;
 - г) общение.
4. Монтаж может быть:
 - а) повседневным и праздничным;
 - б) конструктивным и ассоциативным;
 - в) открытым и закрытым;
 - г) традиционный и современный.
5. Монтаж элементов театрализованного действия включает следующие элементы:
 - а) открытие праздника, развитие действия, закрытие;
 - б) открытие праздника, активизация зрителей, закрытие;
 - в) открытие праздника, развитие действия, активизация зрителей, закрытие;
 - г) открытие праздника, активизация зрителей, закрытие.
6. Режиссер буквально - это:
 - а) руководитель;
 - б) создатель;
 - в) распорядитель;
 - г) исполнитель.
7. В состав творческого коллектива входит:
 - а) костюмер;
 - б) режиссер;
 - в) актеры;
 - г) все варианты.

8. Специфику анимационной режиссуры определяет:
- а) аудитория;
 - б) актеры;
 - в) режиссер;
 - г) постановка.
9. Театрализованное действо состоит из ... основных частей:
- а) двух;
 - б) четырех;
 - в) трех;
 - г) пяти.
10. Учение В.И.Немировича-Данченко «о трех правдах» включает:
- а) жизненную, социальную и театральную правды;
 - б) жизненную, эстрадную и театральную правды;
 - в) эстрадную, социальную и театральную правды;
 - г) жизненную, социальную и эстрадную.

Тема 5. Драматургия анимационных программ

1. В культурно-досуговой деятельности исходным материалом является:
- а) пьеса;
 - б) сценарий;
 - в) художественный вымысел;
 - г) постановка.
2. Процесс работы над замыслом культурно-досуговой программы осуществляется:
- а) костюмерами;
 - б) актерами;
 - в) режиссерами;
 - г) сценаристами.
3. Особенности художественного произведения, которые определяются эмоциональным отношением автора к объекту изображения - это:
- а) тема;
 - б) жанр;
 - в) идея;
 - г) стиль.
4. Прием художественного монтажа, основанный на чередовании резко не схожих между собой элементов сценария называется:
- а) параллельность;
 - б) одновременность;
 - в) контрастность;
 - г) последовательность.
5. Соединение элементов художественного произведения в целое, соподчинение его частей по закону гармонии, называется:
- а) гармония;
 - б) композиция;
 - в) целостность;
 - г) лейтмотив.
6. Наивысшая точка эмоционального накала аудитории, смысловой центр композиции - это:
- а) кульминация;
 - б) развязка;
 - в) завязка;

- г) экспозиция.
7. Преобразование любого литературного текста в драматургическую форму - это:
- а) стилизация;
 - б) постановка;
 - в) инсценировка;
 - г) импровизация.
8. Связь сюжета с персонажами осуществляет:
- а) композиция;
 - б) фабула;
 - в) сценическая обстановка;
 - г) музыкальная постановка.
9. В основных выразительных средствах, придающих речи определенный стиль выделяют следующий лексический состав:
- а) эмоциональный;
 - б) смысловой;
 - в) образный;
 - г) все варианты.
10. Документ, включающий сценарный план, в котором ключевые фрагменты композиции постановки проработаны более подробно, например, экспозиция-завязка, кульминация, финал, называется:
- а) сценарий;
 - б) сценарий;
 - в) реприза;
 - г) скетч.

Тема 6. Режиссура анимационных культурно-досуговых туристских программ

1. На замысел режиссера влияют следующие факторы:
- а) драматический фактор, фактор образности, фактор исходного материала;
 - б) драматический фактор, фактор современности, фактор исходного материала;
 - в) драматический фактор, фактор современности, фактор образности;
 - г) фактор современности, фактор исходного материала, фактор образности.
2. Что является сценой для анимационного спектакля:
- а) любое место, где есть зрители;
 - б) специально оборудованная площадка;
 - в) съемочный павильон;
 - г) декорированная площадка.
3. Драматический конфликт порождается:
- а) неразрешимой ситуацией;
 - б) непониманием;
 - в) столкновением характеров;
 - г) коллизией.
4. Род искусства, изображающий субъективные переживания:
- а) комедия;
 - б) эпос;
 - в) драма;
 - г) лирика.
5. Единицей действия в культурно-досуговой программе является:
- а) связка;
 - б) номер;
 - в) эпизод;
 - г) фрагмент.

6. Жесткая форма иронии, представляющая авторское превосходство над предметом осмеяния:
- а) насмешка;
 - б) юмор;
 - в) сатира;
 - г) комизм.
7. Вид оформления, при котором в существующий интерьер или экстерьер вносятся элементы украшений:
- а) реквизит;
 - б) сценография;
 - в) декорация;
 - г) стилизация.
8. В древности на Руси участников ряжения называли:
- а) кудесами;
 - б) шутами;
 - в) мимами;
 - г) фиглярами.
9. Прием звукообработки, при котором используются существующие записи для звукового оформления:
- а) римейк;
 - б) ремикса;
 - в) нарезка;
 - г) компиляция.
10. Музыкальное произведение, предназначенное для самостоятельного исполнения:
- а) музыкальный финал;
 - б) музыкальный пролог;
 - в) музыкальный номер;
 - г) музыкальный эпизод.

Тема 7. Инфраструктура анимации

1. Харчевни, корчмы, трактиры в инфраструктуре индустрии развлечений относятся к:
- а) туристским объектам;
 - б) к заведениям общественного питания;
 - в) тематическим паркам;
 - г) игорным заведениям.
2. В каком аттракционном парке посетители могут увидеть театр ужасов Альфреда Хичкока, съемочные павильоны, кишащие Кинг-Конгами, парк Юрского периода:
- а) «Буш гарденс»;
 - б) «Мир Моря»;
 - в) «Юниверсал студиос Голливуд»;
 - г) «Диснейленд».
3. Первый парк культуры в России открылся:
- а) в 1928 году;
 - б) в 1938 году;
 - в) в 1948 году;
 - г) в 1958 году.
4. Самым большим парком на территории России считается:
- а) московский парк «Сокольники»;

- б) парк имени М.Горького в Москве;
 - в) парк имени В.Ленина в Костроме;
 - г) парк имени М.Горького в Новосибирске.
5. Местом концентрации дворцово-парковых ансамблей в России являются:
- а) пригороды Пскова;
 - б) пригороды Ярославля;
 - в) пригороды Москвы;
 - г) пригороды Санкт-Петербурга.
6. Музей под открытым небом, расположенный в шведской столице Стокгольме:
- а) «Бимиш»;
 - б) «Скансен»;
 - в) «Сверресборг»;
 - г) «Ямтли».
7. К какой категории клубов относится The National Press Club:
- а) к корпоративным клубам;
 - б) к военным клубам;
 - в) к спортивным клубам;
 - г) к профессиональным клубам.
8. Парки, представляющие собой природоохранные зоны с нетронутым цивилизацией растительным миром и фауной - это:
- а) культурно-исторические парки;
 - б) национальные парки;
 - в) аттрактивные парки;
 - г) парки культуры.
9. Самый большой крытый парк аттракционов в мире:
- а) «Леголенд»;
 - б) «Порт Аventura»;
 - в) «Вест Эдмонд Молл»;
 - г) «Диггерленд».
10. Страна, занимающая лидирующее положение по количеству спортивных сооружений:
- а) Россия;
 - б) Германия;
 - в) Великобритания;
 - г) США.

Тема 8. Игра в структуре анимации

1. Функция игры, создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение:
- а) прогнозирующая;
 - б) развивающая;
 - в) развлекательная;
 - г) воспитательная.
2. Структуру игры составляют:
- а) сюжет, содержание, мотивы игровой деятельности;
 - б) сюжет, содержание, наличие аксессуаров игры;
 - в) сюжет, наличие аксессуаров игры, мотивы игровой деятельности;
 - г) наличие аксессуаров игры, содержание, мотивы игровой деятельности.
3. По степени регулирования и управления игры делятся на:
- а) зимние, летние, осенние, весенние;
 - б) настольные, комнатные, уличные;

- в) одиночные, индивидуальные, командные;
 - г) плановые, стихийные, экспромтные.
4. Физические игры, построенные на движении подразделяют на:
- а) поэтические и театральные;
 - б) конкурсы и викторины;
 - в) подвижные и спортивные;
 - г) для девочек и для мальчиков.
5. Вид игрового пространства, связанный с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я»:
- а) игра-переживание;
 - б) игра-драма;
 - в) деловая игра;
 - г) психологическая акция.
6. Народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников:
- а) фольклор;
 - б) посиделки;
 - в) театр;
 - г) прибаутки.
7. Составление новых слов из букв какого-либо слова:
- а) метаграмма;
 - б) шарада;
 - в) анаграмма;
 - г) криптограмма.
8. По территориальному признаку ролевые игры подразделяют на:
- а) целевые игры без окончания и игры нон-стоп;
 - б) базовые и условные;
 - в) военные, сказочные, информационные;
 - г) настольные, павильонные, на местности.
9. К какому этапу в технологическом цикле организации и проведения ролевой игры относится теоретическая разработка, включающая в себя определение картины моделирующего мира, разработка правил игры, составление командных и индивидуальных вводных:
- а) к первому;
 - б) ко второму;
 - в) к третьему;
 - г) к четвертому.
10. Развивающая игра, заданием которой является поиск недостающих предметов, повторение определенных движений за аниматором способствует:
- а) развитию внимания;
 - б) развитию памяти;
 - в) развитию слухового восприятия;
 - г) развитию тактильного восприятия.

Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности

1. К какому виду туристской анимации относятся эстафеты:

- а) спортивная;
- б) познавательная;
- в) зрелищная;
- г) обучающая.

2. Вид аэробики, основанный на тренировках в воде различными способами:

- а) силовая аэробика;
 - б) аквааэробика;
 - в) кардиоаэробика;
 - г) водное поло.
3. Нудлс - это:
- а) пояс;
 - б) элемент каратэ;
 - в) плавающая гибкая палка;
 - г) перчатки с перепонками.
4. Совокупность явлений, выделяющихся своей неоднозначностью, значимостью для данного общества или человечества в целом и характеризующихся кратким периодом существования:
- а) обычай;
 - б) событие;
 - в) традиции;
 - г) церемония.
5. Участники испанского праздника «Томатин» «расстреливают» друг друга:
- а) помидорами;
 - б) апельсинами;
 - в) бананами;
 - г) картошкой.
6. Рождественские базары Нюрнберга славятся:
- а) елками;
 - б) вином;
 - в) пряниками;
 - г) мясными изделиями.
7. Во время кельнского карнавала в «фиалковый вторник» происходит:
- а) представление смешных фигур из папье-маше;
 - б) срезание галстуков с мужчин;
 - в) рисование на лбах пепельных крестов;
 - г) сожжение большого соломенного чучела.
8. Где проходят фестивали авторской песни имени В.Грушина:
- а) в Самарской области;
 - б) в Московской области;
 - в) в Нижегородской области;
 - г) во Владимирской области.
9. Как назывался первый Ильменский фестиваль, состоявшийся в 1973г.:
- а) «Конкурс веселой песни»;
 - б) «Конкурс туристской песни»;
 - в) «Конкурс молодой песни»;
 - г) «Конкурс патриотической песни».
10. Праздник лета в Якутии отмечается:
- а) в последнее воскресенье июля;
 - б) в первое воскресенье июля;
 - в) в последнее воскресенье июня;
 - г) в первое воскресенье июня.

Критерии оценки тестирования

Степень выполнения задания	Балльный диапазон, в % от максимального	Балл
Максимальная	85 – 100%	90-100
Выше средней	70 – 84%	80-89

Средняя	50 – 69%	66-79
Ниже средней	менее 50%	60-65

2.1.5. Анимационная программа

Создание собственной анимационной программы способствует закреплению знаний основных теоретических положений, изложенных в лекциях и учебных пособиях дополнительно, а также направлено на отработку навыков проектирования анимационной программы, удовлетворяющее современным требованиям науки и практики.

В процессе подготовки анимационной программы студенты приобретают умения в планировании анимационной деятельности, ее организации; в проведении анимационных программ.

В ходе выполнения работы выявляется теоретическая подготовка, практические умения по изучаемой дисциплине.

Критерии оценивания	Баллы
Анимационная программа составлена с индивидуальным подходом к участникам анимационного процесса.	90-100
Основные требования к анимационной программе выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не указаны временные рамки программы; имеются упущения в оформлении.	80-89
В работе используется разнообразие видов и форм анимации, но отсутствует четкое описание технологического процесса анимационной программы.	66-79
В представленной программе не используется смешение различных форм и видов анимации; отсутствует описание технологического процесса.	60-65

2.2 Фонд оценочных средств и шкала оценивания для промежуточного контроля

2.2.1 Фонд оценочных средств для проверки знаний/умений

Вопросы к зачету.

1. История развития массовых празднеств и зрелищ.
2. Особенности анимационных мероприятий в Древней Греции.
3. Пятилетние игры Древнего Рима.
4. Особенности комедии дель арте как предвестника анимационных программ.
5. Характеристика массовых празднеств и зрелищ, зародившихся в русском народном быту.
6. Традиции, обычаи и обряды как основа праздников.
7. Календарь русских народных праздников.
8. Народное декоративно-прикладное искусство. Основные виды декоративно-прикладного искусства, применяемые в анимационной деятельности.
9. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности.

10. Характеристика основных видов досуговой деятельности.
11. Предпосылки спроса на туристскую анимацию.
12. Классификация туристской анимации на основании типологических характеристик.
13. Функции анимации.
14. Структура анимационной службы предприятия.
15. Технологический процесс создания анимационных программ. Основные этапы анимационной программы.
16. Виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе.
17. Характеристика основных форм культурно-досуговых программ.
18. Материальная база анимационных программ.
19. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.
20. Анимационная индустрия. Характеристика инфраструктуры индустрии развлечений.
21. Специфика анимации в заведениях общественного питания.
22. Виды анимационных программ, используемых в тематических парках. Характеристика анимационных программ национальных парков.
23. Характеристика анимационных программ аттрактивных парков.
24. Характеристика парков культуры как центров туристской анимации. Исторические предпосылки парковой анимации.
25. Специфика музейной анимации.
26. Место театральных, концертных и кинозалов в анимационной инфраструктуре.
27. Роль спортивных сооружений в туристской анимации.
28. Характеристика основных типов клубных заведений. Особенности анимационной сущности игровых заведений.
29. Функции игры в анимационных программах и их классификационные признаки.
30. Виды игр, относящиеся к модельно-социальным формам.
31. Физические игры. Шоу-игры.
32. Основные виды игрового пространства и их характеристика.
33. Классификация народных игр.
34. Виды игровых головоломок.
35. Характеристика игр развивающего характера.
36. Специфика ролевых игр. Их основные черты. Характеристика основных этапов моделирования ролевых игр.
37. Основные виды туристской анимации.
38. Основные формы анимационных занятий в региональном туризме.
39. Основные противоречия между событием и региональным туризмом.
40. Понятие «событийного туризма». Условия проектирования туристского события. Сущность события.
41. Роль обычаев и традиций в проектировании туристского события. События, привлекающие внимание туристов.
42. Характеристика туристской ярмарки как анимационное мероприятие. Особенности туристских карнавалов.
43. Спортивные мероприятия, относящиеся к туристской анимации.
44. Фестивальные мероприятия, носящие анимационный туристский характер.

2.2.2. Фонд оценочных средств для проверки сформированности навыков (задачи к зачету)

Задание 1.

Составьте сценографический план для примера анимационной программы "Венецианский маскарад".

Задание 2.

Одним из важных аспектов работы выставки является организация анимационной программы для посетителей. От правильно составленной и проведенной анимационной программы на выставке зависит количество и качество предоставляемых услуг в дальнейшем. Предложите анимационную программу для посетителей туристической выставки.

Задание 3.

Разработать план проведения игровой программы, обосновать выбор игр для туристов разных возрастных групп.

Задание 4.

Составьте анимационную программу тура с учетом определенных особенностей (возраст, пол,).

Задание 5.

Составьте классификацию видов анимационных программ в социально-культурном сервисе и туризме.

Критерии оценки уровня усвоения знаний, умений и навыков по результатам зачета

Характеристика ответа	Европейская оценка	Рубежные баллы	Зачет/незачет	Уровень сформированности компетенций
Дан полный, развернутый ответ на поставленный теоретический вопрос зачетного билета, показана совокупность осознанных знаний об объекте, проявляющаяся в свободном ориентировании понятиями, умении выделить существенные и несущественные его признаки, причинно-следственные связи. Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Ответ формулируется в терминах науки, изложен литературным языком, логичен, доказателен, демонстрирует авторскую позицию студента. При ответе на зачетный билет студент демонстрирует применение знаний к реальным профессиональным ситуациям, объясняет решение задачи на уровне анализа, синтеза и дает свою оценку решения проблемы. Причем студент не затрудняется с ответом при	А	100-96	зачет	Повышенный уровень сформированности компетенций

видоизменении задания и правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических заданий.				
<p>Дан полный, развернутый ответ на поставленный теоретический вопрос, показана совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Умеет тесно увязывать теорию с практикой. Задание выполнено правильно и с обоснованием принятого решения. Ответ изложен литературным языком в терминах науки. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.</p>	А	95-91	зачет	
<p>Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Задание выполнено верно, правильно. Ответ изложен литературным языком в терминах науки. В ответе допущены недочеты, исправленные студентом с помощью преподавателя.</p>	А	90-86	зачет	
<p>Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные и несущественные признаки, причинно-следственные связи. Ответ четко структурирован, логичен, изложен литературным языком в терминах науки. Студент владеет разносторонними навыками и приемами выполнения</p>	В	85-81	зачет	Базовый уровень сформированности и компетенций

практических задач. Могут быть допущены недочеты или незначительные ошибки, исправленные студентом с помощью преподавателя.				
Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные и несущественные признаки, причинно-следственные связи. Ответ четко структурирован, логичен, изложен в терминах науки. Студент владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач. Ответы на дополнительные вопросы логичны, изложены в терминах науки, однако допущены незначительные ошибки или недочеты, исправленные студентом с помощью "наводящих" вопросов преподавателя.	C	80-76	зачет	
Студент демонстрирует достаточные теоретические и практические знания. Дан полный, но недостаточно последовательный ответ на поставленный вопрос, но при этом показано умение выделить существенные и несущественные признаки и причинно-следственные связи. Ответ логичен и изложен в терминах науки. Могут быть допущены 1-2 ошибки в определении основных понятий или выполнении заданий, которые студент затрудняется исправить самостоятельно.	C	75-71	зачет	
Дан недостаточно полный и развернутый ответ. Логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены ошибки в раскрытии понятий, употреблении терминов. Студент не способен самостоятельно выделить существенные и несущественные признаки и причинно-следственные связи. Студент может конкретизировать обобщенные знания, доказав на примерах их основные положения только с помощью преподавателя. Речевое оформление требует поправок, коррекции. Студент испытывает затруднения при выполнении практических заданий и не может связать теорию с практикой.	D	70-66	зачет	
Дан неполный ответ, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения. Допущены грубые ошибки при определении сущности раскрываемых понятий, теорий, явлений, вследствие непонимания студентом их существенных и несущественных признаков и связей. В ответе отсутствуют выводы. Умение раскрыть конкретные проявления обобщенных знаний не показано. Испытывает	E	65-61	зачет	Пороговый уровень сформированности компетенций

затруднения при выполнении практических заданий. Речевое оформление требует поправок, коррекции.				
Дан неполный ответ. Присутствует нелогичность изложения. Студент затрудняется с доказательностью. Масса существенных ошибок в определениях терминов, понятий, характеристике фактов, явлений. В ответе отсутствуют выводы. Речь неграмотна. При ответе на дополнительные вопросы студент начинает понимать связь между знаниями только после подсказки преподавателя	E	60	зачет	
Студент испытывает значительные трудности в ответе на зачетные вопросы. Присутствует масса существенных ошибок в определениях терминов, понятий, характеристике фактов, явлений экономической теории. Речь неграмотна. На дополнительные вопросы студент не отвечает. Задания не выполнены.	F	Менее 60	незачет	Компетенции не сформированы