

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Смирнов Сергей Николаевич
Должность: врио ректора
Дата подписания: 25.09.2023 16:55:07
Уникальный программный ключ:
69e375c64f7e975d4e8830e7b4fcc2ad1bf35f08

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет»



Утверждаю:

Руководитель ООП

С.С. Смирнов
«19» 08 2022 г.

Рабочая программа дисциплины (с аннотацией)

Анимационный сервис

Направление подготовки

43.03.01. Сервис

Направленность (профиль)

Социально-культурный сервис

Для студентов 3 курса,

очная форма обучения

Составитель: Воробьев Д.Н.

Тверь, 2022

I. Аннотация

1. Цель и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является: формирование у студентов основ знаний, умений и навыков в области анимационного сервиса, обеспечивающих их профессиональное участие в реализации анимационных программ на предприятиях сервиса.

Задачами освоения дисциплины являются:

- изучение истории развития и современного состояния анимационной деятельности в России и за рубежом;
- рассмотрение специфики анимационного сервиса как вида деятельности предприятий сферы обслуживания;
- выявление особенностей спортивной, зрелищной, игровой и культурно-познавательной составляющих анимационной программы;
- изучение особенностей профессиональной деятельности менеджера анимации в различных формах;
- изучение методик создания и проведения анимационных программ;
- формирование практических навыков и умений сценарно-драматургической организации различных форм анимационной деятельности и их режиссерско-постановочной реализации.

2. Место дисциплины в структуре ООП

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению «Сервис» учебная дисциплина «Анимационный сервис» входит в часть программы ООП, формируемой участниками образовательных отношений. Дисциплина неразрывно связана с дисциплинами ООП: «Экскурсоведение», «Музейная экскурсия», «Экскурсионное краеведение», «Культурно-исторические центры России», «Страноведение», «Экскурсионные маршруты Тверской области», «Делопроизводство в сфере сервиса».

3. Объем дисциплины: 3 зачетных единиц, 108 академических часов, в том числе:

контактная аудиторная работа: лекции 16 часов, практические занятия 32 часов.

самостоятельная работа: 60 часов.

4. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемые результаты освоения образовательной программы (формируемые компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК – 9 Способен разрабатывать экскурсии	9.3 Разрабатывает экскурсионно-анимационные программы

5. Форма промежуточной аттестации и семестр прохождения зачет 6 семестр

6. Язык преподавания русский.

II. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

Учебная программа – наименование разделов и тем	Всего (час.)	Контактная работа (час.)			Самостоятельная работа, в том числе Контроль (час.)
		Лекции	Семинарские/ Практические занятия	Контроль самостоятельной работы	
Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ	7	1	2	0	4
Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса	7	1	2	0	4

Тема 3. Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме	8	2	2	0	4
Тема 4. Инфраструктура анимации	14	2	4	0	8
Тема 5. Туристская анимация как объект менеджмента	8	2	2	0	4
Тема 6. Психологические особенности потребителей анимационных услуг	10	0	4	0	6
Тема 7. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности	14	2	4	0	8
Тема 8. Игра в структуре анимационной программы	14	2	4	0	8
Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности	8	2	2	0	4
Тема 10. Анимация в курортном деле	10	0	4	0	6
Тема 11. Теоретические основы анимационного менеджмента	8	2	2	0	4
ИТОГО	108	16	32	0	60

III. Образовательные технологии

Учебная программа – наименование разделов и тем	Вид занятия	Образовательные технологии
Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ	Лекция, семинар	Традиционная лекция, метод обсуждения докладов
Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса	Лекция, семинар	Традиционная лекция, метод обсуждения докладов
Тема 3. Сущность анимации в социально- культурном сервисе и туризме	Лекция, семинар	Традиционная лекция, дискуссионные технологии
Тема 4. Инфраструктура анимации	Лекция, семинары	Традиционная лекция, метод малых групп
Тема 5. Туристская анимация как объект менеджмента	Лекция, семинар	Традиционная лекция, метод развернутой беседы
Тема 6. Психологические особенности потребителей анимационных услуг	Семинары	Метод малых групп, дискуссионные технологии
Тема 7. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности	Лекция, семинары	Традиционная лекция, методы группового решения творческих задач, метод развернутой беседы
Тема 8. Игра в структуре анимационной программы	Лекция, семинары	Традиционная лекция, метод малых групп, методы группового решения творческих задач
Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности	Лекция, семинар	Традиционная лекция, метод обсуждения докладов (рефератов)
Тема 10. Анимация в курортном деле	Семинары	Метод малых групп, метод обсуждения докладов (рефератов)
Тема 11. Теоретические основы анимационного менеджмента	Лекции, семинар	Проблемная лекция, метод развернутой беседы, дискуссионные технологии

В соответствии с Приказом Минобрнауки России №816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» и «Положением об электронном обучении и дистанционных образовательных технологиях в Тверском государственном университете» от 31 августа 2016 г. с целью повышения качества и доступности образовательных услуг освоение дисциплины может проводиться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭО и ДОТ).

IV. Оценочные материалы для проведения текущей и промежуточной аттестации

4.1. Оценочные материалы для проведения текущей аттестации

4.1.1. Контрольные вопросы для семинарских занятий

Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ

1. Античность.
2. Средневековье.
3. Возрождение.
4. Эпоха Просвещения.
5. Новейшее время.
6. Эволюция празднеств и зрелищ в России.

Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса

1. Традиции, обычаи и обряды как основа праздников.
2. Календарь русских народных праздников.
3. Народное декоративно-прикладное искусство.
4. Народное творчество.

Тема 3. Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме

1. Основные направления анимационной деятельности.
2. Развитие анимационных услуг в туризме.
3. Составляющие анимационной программы.
4. Материальная база для анимационных программ.
5. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.

Тема 4. Инфраструктура анимации

1. Сущность и состав анимационной индустрии.

2. Заведения общественного питания.
3. Тематические парки.
4. Музеи.
5. Театральные, концертные и кинозалы.
6. Спортивные сооружения.
7. Клубы.
8. Игровые заведения.

Тема 5. Туристская анимация как объект менеджмента

1. Оздоровительные программы анимационной деятельности.
2. Организация культурно-познавательного отдыха туристов.
3. Организация гостиничной анимации.
4. Экстремальные формы анимационных услуг.
5. Семейные и детские анимационные программы.

Тема 6. Психологические особенности потребителей анимационных услуг

1. Влияние мотивации на выбор форм анимационных услуг.
2. Учет особенностей эмоционально-волевой сферы туристов в анимационной деятельности.
3. Интеллектуально-познавательный потенциал личности туриста как фактор влияния на планирование анимационной деятельности.
4. Анализ гендерных, этнических, возрастных и характерологических особенностей туристов в анимационной деятельности.
5. Действие неосознанных регуляторов поведения в ходе выбора туристами анимационных услуг.

Тема 7. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности

1. Сценарий как основной вид драматургии. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия.
2. Номер как единица анимационной программы. Монологические и диалогические формы информационно-анимационной деятельности.
3. Создание сценической обстановки, световое и звуковое оформление. Взаимодействие режиссера и художника.
4. Организация массовых праздников.
5. Организация концертов и вечеров отдыха.
6. Танцевально-развлекательные и конкурсно-игровые программы.

Тема 8. Игра в структуре анимационной программы

1. Виды психологических игр.
2. Народные игры, их использование в проведении праздников.
3. Игры на развитие логического мышления.
4. Принципы проектирования обучающих игр.
5. Разработка и проведение ролевой игры.
6. Разновидности деловых игр и методы их использования.

Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности

1. Ярмарки.
2. Карнавалы.
3. Спортивные соревнования.
4. Фестивали.
5. Семинары.

Тема 10. Анимация в курортном деле

1. История зарождения и развития курортов в России.
2. Основные типы и характеристики учреждений отдыха.
3. Специфические особенности лечебно-анимационных программ.
4. Организация курортно-анимационного обслуживания в России и за рубежом.
5. Особенности лечебного туризма за рубежом.
6. Разработка анимационных программ на лечебных курортах.
7. Анимационная работа с детьми в санаторно-курортном комплексе.

Тема 11. Теоретические основы анимационного менеджмента

1. Коммуникации, структура и механизмы общения в управлении анимационной деятельностью.
2. Переговорный процесс в ходе подготовки и проведения анимационных мероприятий.
3. Критерии оценки эффективности анимационного менеджмента.
4. Профессиональная подготовка анимационных менеджеров для туристской индустрии.
5. Требования к подготовке анимационных менеджеров в вузах туристского профиля.

4.1.2. Образцы контрольных тестов

1. Где зародились массовые праздничные действия?
А. В Древней Греции
Б. В Древнем Риме
В. В Китае
2. Жанр религиозного театра, являвшегося частью многодневного массового действия, в основе которого лежало самодеятельное искусство городского плебса?
А. Мистерия
Б. Драма
В. Комедия
3. Увеселительное мероприятие на карнавальных празднествах в эпоху Возрождения в XVI в.
А. Комедия *дель арте*

- Б. Соты
- В. Риторические камеры

4. Народные увеселители на Руси?

- А. Скоморох
- Б. Мим
- В. Гистрион

5. Порядок совершения обряда, последовательность условно-символических действий, выражающих основную идею праздника, внешнее проявление верований человека.

- А. Ритуал
- Б. Праздник
- В. Традиция

6. Дни весеннего и осеннего равноденствия

- А. 22 марта и 22 сентября
- Б. 22 декабря и 22 июня
- В. 22 мая и 22 октября

7. Христианский праздник, установленный церковью в память о рождении Иисуса Христа.

- А. Рождество
- Б. Пасха
- В. Крещение

8. Праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны.

- А. Масленица
- Б. Святки
- В. Васильев вечер

9. Часть вне рабочего времени, остающегося у человека за вычетом непреложных, необходимых затрат.

- А. Рабочее время
- Б. Отпуск
- В. Досуг

10. Вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека.

- А. Рекреационная анимация
- Б. Туристская анимация
- В. Гостиничная анимация

11. Целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме

путешествия, переезда от одной анимационной услуги к другой, которые представляются в разных географических точках.

А. Дополнительные анимационные услуги

Б. Гостиничная анимация

В. Анимационные туристские маршруты

12. Уровень роста и развития органов и систем организма за счет морфологических и функциональных резервов, обеспечивающих адаптационные реакции с возможным использованием умеренной туристской анимации.

А. Нравственное здоровье

Б. Психическое здоровье

В. Физическое здоровье

13. Спортивное направление анимационных программ.

А. Туристско-оздоровительная анимация

Б. Комплексная анимация

В. Познавательно-оздоровительная анимация

14. Краткое изложение содержания пьесы, сюжетная схема, по которой создаются представления, спектакли, театральные импровизации, балетные спектакли, массовые зрелища.

А. План

Б. Сценарный план

В. Сценарий

15. Вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания: реального и фантастического, трагического и комического, прекрасного и безобразного.

А. Сюжет-гротеск

Б. Сюжет-сатира

В. Сюжет-пародия

16. Компенсационная функция туристской анимации:

А. освобождает человека от физической и психической усталости;

Б. создает положительные эмоции, стимулирует психическую стабильность;

В. дает возможность сделать туриста носителем рекламы о стране, туркомплексе;

Г. приносит интеллектуальное и физическое усовершенствование.

17. Рекреационная анимация – это:

А. вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека;

Б. организация досуга в клубах, кинотеатрах, стадионах, фитнес-центрах;

В. социально-культурная деятельность туристов в свободное время;
Г. стимулирование полноценной рекреационной, социально-культурной досуговой деятельности человека путем воздействия на его жизненные силы, воодушевление, одухотворение.

18. Любительские анимационные программы строятся:

- А. на привлечении туристов к творчеству, состязанию в изготовлении поделок;
- Б. проведении конкурсов, фестивалей, дискотек;
- В. приобщении туриста к духовным ценностям нации;
- Г. вовлечении туриста в активное движение через веселые конкурсы.

19. Согласно среднестатистическим показателям люди с высшим образованием предпочитают:

- А. увеселительные поездки;
- Б. интеллектуальный отдых;
- В. экстремальный отдых;
- Г. активные развлечения.

20. Нация, которая постоянно работает или учится, поэтому граждане своей пятидневный ежегодный отпуск стремятся провести с максимальной пользой, – это:

- А. шведы;
- Б. греки;
- В. россияне;
- Г. англичане.

4.1.3. Темы для электронных презентаций

1. Праздники и зрелища в истории мировой культуры.
2. Развлечения в Древней Греции и Риме.
3. Формы отдыха в эпоху Средневековья.
4. Досуг в России с древнейших времен до наших дней. Народные игры, развлечения, забавы.
5. Игры современного мира.
6. Экстремальные развлечения в современном мире.
7. Спортивные праздники в истории туризма.
8. Костюмированные туры.
9. Шоу-музеи как культурно-рекреационные объекты познавательного и развлекательного туризма.

10. Особенности семейных досуговых программ.
11. История развития азартных игр.
12. Современные интеллектуальные игры.
13. Инфраструктура анимации.
14. Событийный туризм и его особенности.
15. Типы потребителей по их отношению к досугу.
16. Анимационная служба на сервисном предприятии.

4.1.4. Темы для рефератов

1. История зарождения и развития туристской анимации.
2. Социологические исследования как фактор повышения эффективности работы аниматоров.
3. Основные направления и виды научно-исследовательской работы в теории и практике анимационной деятельности.
4. Основные формы культурно-образовательной деятельности.
6. Менеджмент и маркетинг в анимационной сфере.
7. История возникновения российской анимации.
8. История возникновения тематических парков.
9. Тематические парки в США: общее и особенное.
10. Западноевропейские тематические парки.
11. Туристская анимация как способ повышения конкурентоспособности гостиницы.
12. Игра как наиболее эффективное воспитательное средство тураниматорской работы при организации детского досуга.
13. Центры досуга: содержание и формы деятельности.
14. Режиссура культурно-досуговых и анимационных программ.
15. История массовых праздников и зрелищ (античность, средневековье, возрождение, эпоха просвещения, новейшее время).
16. Эволюция празднеств и зрелищ в России.

18. Отражение русской национальной культуры в анимационных программах.
19. Особенности работы аниматоров с различными категориями туристов.
20. Учет национальных особенностей туристов при составлении анимационных программ.
21. Анимационные программы для семейного досуга.
22. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности.
23. Методика и правила проведения различных анимационных программ.
24. Гостиничные анимационные программы.
25. Игровой бизнес в анимационной деятельности.
26. Модель специалиста туранимации.
27. Специфика профессиональной деятельности специалистов туристской анимации.
28. Круизные анимационные программы.

4.1.5. Темы для эссе

1. Анимационные технологии как фактор повышения конкурентоспособности предприятия.
2. Психологические и возрастные особенности потребителей анимационных услуг.
3. Анимационный менеджер в туристской индустрии.
4. Культурные праздники как ресурс анимации.
5. Игра как эффективная форма анимационной деятельности в туризме.
6. Народные игры в туристской анимации.
7. Игры-знакомства в туристской анимации.
8. Профессиональные требования к специалисту спортивно-оздоровительной анимации в туристском комплексе.
9. Традиционные и современные формы анимационных программ.
10. Спортивная анимация: традиции и новации.
11. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.

4.1.6. Темы для интеллект-карт

1. Игровая деятельность человека
2. История возникновения игр в разных странах мира.
3. Основные функции анимационной деятельности в процессе развития личности, важность их применения для психологической адаптации.
4. Игра, как один из основных методов культурно-досуговой, анимационной и театральной деятельности.
5. Возможности анимационной деятельности в туризме.
6. Применение игровых методов в туристской анимации.
7. Подготовка сценариев анимационных программ
8. Выбор разнообразных анимационных программ для гостиничных и ресторанных предприятий.
9. Классификация анимационных программ.
10. Основные методы и средства использования анимационных программ
11. Организация подготовки персонала аниматоров для детей и подростков.
12. Театрализация и режиссура анимационных программ, разработка сценария, драматургия, постановка.
13. Феномен народных традиций, использование анимационных программ в традиционных народных праздниках «Широкая Масленица», «Новый год», «Рождество», «Крещение».
14. Социальные, педагогические и рекреационные функции анимационных программ.
16. Условия применения подвижных игр в анимационных программах.
17. Важность использования подвижных игр в детских и молодежных мероприятиях - анимационных программах.
18. Условия проведения спортивных мероприятий в анимационных программах.
19. Виды интеллектуальных игр, их особенности, условия их применения в анимационной программе.

20. Особенности работы ведущего по проведению анимационных программ.
21. Классификация конкурсных программ по различным видам анимационного обслуживания.
22. Специфика организации и проведения анимационных программ.
23. Особенности подготовки аниматоров для разработки и проведения анимационных программ в условиях гостиничных и ресторанных предприятий.
24. Методика сценарно-режиссерской и драматургической работы над анимационной программой.
25. Основные приемы активизации клиентов при использовании анимационных программ.

4.2. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

4.2.1. Типовые контрольные задания для проверки уровня сформированности компетенции ПК – 9: способен разрабатывать экскурсии (индикатор: 9.3 – разрабатывает экскурсионно-анимационные программы)

Задание 1. Дайте развернутый ответ по теме: «Оздоровительные программы анимационной деятельности».

Вид и способ проведения промежуточной аттестации: теоретический вопрос / устный.

Критерии и шкала оценивания:

- полно раскрыто содержание темы (3 балла);
- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности (3 балла);
- точно используется терминология (2 балла);
- показано умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации (2 балла);
- продемонстрировано усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов (2 балла);

- ответ прозвучал самостоятельно, без наводящих вопросов (2 балла);
- продемонстрирована способность творчески применять знание теории к решению профессиональных задач (2 балла);
- продемонстрировано знание современной учебной и научной литературы (2 балла);
- нет речевых и лексико-грамматических ошибок (2 балла).

Задание 2. Выберите правильный вариант ответа на вопрос:

Какой из методов не является методом анимационной деятельности?

А. Монтаж

Б. Иллюстрирование

В. Театрализация

Г. Лекция

Д. Игра

Вид и способ проведения промежуточной аттестации: тестовое задание / письменный.

Критерии и шкала оценивания:

Правильно выбран вариант ответа – 1 балл.

Задание 3. Написать сценарий проведения культурно-досуговой программы на предложенную тему (Новый год) для заданной аудитории (детская).

Вид и способ проведения промежуточной аттестации: творческое задание / письменный.

Критерии и шкала оценивания:

- Верно и с большой степенью конкретики обозначены все структурные элементы сценария; сценарий построен композиционно верно в соответствии с тематикой и целевой аудиторией мероприятия; правильно использован понятийный аппарат; оригинальность текста составляет свыше 75% – 3 балла;

- Верно и с достаточной степенью конкретики обозначены отдельные структурные элементы сценария; корректно использован понятийный аппарат; оригинальность текста составляет 50-74 % – 2 балла;
- Верно, но без достаточной конкретики, обозначены отдельные элементы сценария; имеются незначительные композиционные ошибки; не всегда корректно использован понятийный аппарат; оригинальность текста составляет 25-49 % – 1 балл;
- Отсутствует конкретика структурных элементов сценария; сценарий построен композиционно неверно, без учета тематики и целевой аудитории мероприятия; некорректно использован понятийный аппарат; оригинальность текста составляет менее 25% – 0 баллов.

V. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1) Рекомендуемая литература

а) Основная литература

1. Приезжева Е.М. Анимационный менеджмент в туризме [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.М. Приезжева. — Электрон. текстовые данные. — М. : Советский спорт, 2014. — 240 с. — 978-5-9718-0749-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40767.html>
2. Хайретдинова О. А. Организация досуга туристов: Учебное пособие для студентов и преподавателей по междисциплинарному курсу по специальности среднего профессионального образования 43.02.01 Туризм / О.А. Хайретдинова ; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Уфимский государственный университет экономики и сервиса" (УГУЭС), Министерство образования и науки Российской Федерации. - Уфа : Уфимский государственный университет экономики и сервиса, 2015. - 55 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-88469-745-4. -[Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=445127>

б) Дополнительная литература

1. Загорская Л. М. Теория и практика социально-культурного сервиса : учебное пособие / Л.М. Загорская ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Новосибирский государственный технический университет. - Новосибирск : НГТУ, 2013. - 78 с. - ISBN 978-5-7782-2239-7. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228892>

2) Программное обеспечение

а) Лицензионное программное обеспечение

б) Свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe ReaderXI (11.0.13) – Russian бесплатно

Google Chrom бесплатно

Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows антивирус

Microsoft Office профессиональный плюс 2013 – Акт приема-передачи № 369 от 21 июля 2017 г.

Qgis 2.18. 2.18.6 бесплатно

WinDjVieww 2.0.2 бесплатно

Microsoft Windows 10 Enterprise – Акт приема-передачи № 369 от 21 июля 2017 г.

3) Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

4) Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

– ЭБС издательского дома «ИНФРА-М» (URL: <http://znanium.com/>);

– ЭБС издательства «Лань» (URL: <http://www.e.landbook.com/>);

– ЭБС издательства «Юрайт» (URL: <https://www.biblio-online.ru/>);

– ЭБС «РУКОНТ» (URL: <http://www.rucont.ru/>);

– ЭБС «Университетская библиотека онлайн» (URL: <http://biblioclub.ru/>);

– ЭБС «IPRbooks» (URL: <http://www.iprbookshop.ru/>);

– электронная библиотека eLIBRARY.RU;

- коллекция электронных книг Оксфордско-Российского фонда;
- электронная библиотека диссертаций РГБ;
- база данных ПОЛПРЕД;
- АРБИКОН (сводные каталоги российских библиотек и информационных центров).

VI. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Методические рекомендации по подготовке к семинарским занятиям

Семинар – это составная часть учебного процесса, групповая форма занятия при активном участии студентов. Семинары способствуют углубленному изучению наиболее сложных проблем дисциплины и служат основной формой подведения итогов самостоятельной работы студентов. На семинарах студенты учатся грамотно излагать проблемы, свободно высказывать свои мысли и суждения, вести полемику, убеждать, доказывать, опровергать, отстаивать свои убеждения, рассматривать ситуации, способствующие развитию профессиональной компетентности.

Семинарское занятие подразумевает два вида работ: подготовку сообщения на заданную тему и участие в обсуждении проблемы, затронутой сообщением. Сообщение не является принципиальным моментом семинара, будучи только провокацией, катализатором следующего за ним обсуждения. Сообщение должно занимать по времени не более 3 – 5 минут. Основной вид работы на семинаре – участие в обсуждении проблемы. Принципиальной разницы между подготовкой сообщения и подготовкой к обсуждению не существует. Отличие состоит в более тщательной работе с готовым материалом – лучшей его организация для подачи аудитории.

Подготовка к семинарскому занятию начинается с тщательного ознакомления с условиями предстоящей работы, т.е. с обращения к планам семинарских занятий. Определившись с проблемой, привлекающей наибольшее внимание, следует обратиться к рекомендуемой литературе.

Имейте в виду, что в семинаре участвует вся группа, а потому задание к семинарскому занятию следует распределить на весь коллектив. Задание должно быть охвачено полностью и рекомендованная литература должна быть освоена группой в полном объёме.

Для полноценной подготовки к семинарскому занятию чтения учебника крайне недостаточно – в учебных пособиях излагаются только принципиальные основы, в то время как в монографиях и статьях на ту или иную тему поднимаемый вопрос рассматривается с разных ракурсов или ракурса одного, но в любом случае достаточно подробно и глубоко. Тем не менее, для того, чтобы должным образом сориентироваться в сути задания, сначала следует ознакомиться с соответствующим текстом учебника – вне зависимости от того, предусмотрена ли лекция в дополнение к данному семинару или нет. Оценив задание, выбрав тот или иной сюжет, и подобрав соответствующую литературу, можно приступать собственно к подготовке к семинару.

Работа над литературой, статья ли это или монография, состоит из трёх этапов – чтения работы, её конспектирования, заключительного обобщения сути изучаемой работы. Прежде, чем браться за конспектирование, скажем, статьи, следует её хотя бы однажды прочитать, чтобы составить о ней предварительное мнение, постараться выделить основную мысль или несколько базовых точек, опираясь на которые можно будет в дальнейшем работать с текстом. Конспектирование – дело очень тонкое и трудоёмкое, в общем виде может быть определено, как фиксация основных положений и отличительных черт рассматриваемого труда вкупе с творческой переработкой идей, в нём содержащихся. Конспектирование – один из эффективных способов усвоения письменного текста. Хотя само конспектирование уже может рассматриваться как обобщение, тем не менее есть смысл выделить последнее особицей, поскольку в ходе заключительного обобщения идеи изучаемой работы окончательно утверждаются в сознании изучающего. Достоинством заключительного обобщения как

самостоятельного этапа работы с текстом является то, что здесь читатель, будучи автором обобщений, отделяет себя от статьи, что является гарантией независимости читателя от текста.

Если программа занятия предусматривает работу с источником, то этой стороне подготовки к семинару следует уделить пристальное внимание. В сущности, разбор источника не отличается от работы с литературой – то же чтение, конспектирование, обобщение.

Тщательная подготовка к семинарским занятиям, как и к лекциям, имеет определяющее значение: семинар пройдёт так, как аудитория подготовилась к его проведению. Самостоятельная работа – столп, на котором держится вся подготовка по изучаемому курсу. Готовясь к практическим занятиям, следует активно пользоваться справочной литературой: энциклопедиями, словарями, альбомами схем и др. Владение понятийным аппаратом изучаемого курса является необходимостью, это ваш словарный запас, и без общих значений мы, разноязыкие, ни о чём договориться не сможем.

Вот несколько правил поведения на семинарских занятиях:

- на семинар желательно являться с запасом сформулированных идей, хорошо, если они будут собственного производства; если вы собираетесь пользоваться чужими формулировками, то постарайтесь в них сориентироваться как можно лучше;

- если вы что-то решили произнести на семинаре, то пусть это будет нечто стоящее – не следует сотрясать воздух пустыми фразами;

- выступления должны быть по возможности компактными и в то же время вразумительными, не занимайте эфир надолго. Старайтесь не перебивать говорящего, это некорректно; замечания, возражения и дополнения следуют обычно по окончании текущего выступления.

Весьма презентабельным вариантом выступления следует считать его подготовку в программе Microsoft Office PowerPoint, что существенно повышает степень визуализации, а, следовательно, доступности, понятности

материала и заинтересованности аудитории к результатам научной работы студента.

На семинаре идёт не проверка вашей подготовки к занятию (подготовка есть необходимое условие), но степень проникновения в суть материала, обсуждаемой проблемы. Поэтому беседа будет идти не по содержанию прочитанных работ; преподаватель будет ставить проблемные вопросы, не все из которых могут прямо относиться к обработанной вами литературе.

По окончании семинарского занятия к нему следует обратиться ещё раз, повторив выводы, сконструированные на семинаре, проследив логику их построения, отметив положения, лежащие в их основе – для этого в течение семинара следует делать небольшие пометки. Таким образом, семинарское занятие не пройдёт для вас даром, закрепление результатов занятия ведёт к лучшему усвоению материала изученной темы и лучшей ориентации в структуре курса. Вышеприведённая процедура должна практиковаться регулярно – стабильная и прилежная работа в течение семестра суть залог успеха на сессии.

6.2. Методические рекомендации по подготовке электронных презентаций

Появление компьютера и мультимедийного проектора позволило перейти к подготовке и показу иллюстративного материала в виде презентации, которая сочетает все необходимые моменты по организации качественного сопровождения выступления докладчика, включая звук, видео и анимацию.

Программа PowerPoint, входящая в программный пакет Microsoft Office, предназначена для создания презентаций. С ее помощью пользователь может быстро оформить доклад в едином стиле, таким образом, значительно повысив степень восприятия предоставляемой информации аудиторией.

Презентация или «слайд-фильм», подготовленная в PowerPoint, представляет собой последовательность слайдов, которые могут содержать план и основные положения выступления, все необходимые таблицы, диаграммы, схемы, рисунки, входящие в демонстрационный материал. При необходимости в презентацию можно вставить видеоэффекты и звук.

Требования к оформлению презентаций

1. Требования к содержанию информации:

- Заголовки должны привлекать внимание аудитории
- Слова и предложения – короткие
- Временная форма глаголов - одинаковая
- Минимум предлогов, наречий, прилагательных

2. Требования к расположению информации:

- Горизонтальное расположение информации
- Наиболее важная информация в центре экрана
- Комментарии к картинке располагать внизу

3. Требования к шрифтам:

- Размер заголовка не менее 24 пунктов, остальной информации не менее 18 пунктов
- Не более двух - трех типов шрифтов в одной презентации
- Для выделения информации использовать начертание: полужирный шрифт, курсив или подчеркивание

Необходимо использовать так называемые рубленые шрифты (например, различные варианты Arial илиTahoma), причем размер шрифта должен быть довольно крупный. Предпочтительно не пользоваться курсивом или шрифтами с засечками, так как при этом иногда восприятие текста ухудшается. В некоторых случаях лучше писать большими (заглавными) буквами (тогда можно использовать меньший размер шрифта). Иногда хорошо смотрится жирный шрифт.

Стоит учитывать, что на большом экране текст и рисунки будет видно также (не лучше и не крупнее), чем на экране компьютера. Часто для

подписей к рисункам или таблицам выставляется мелкий шрифт (менее 10 пунктов) с оговоркой: "на большом экране все будет видно". Это заблуждение: конечно шрифт будет проецироваться крупнее, но и расстояние до зрителя будет значительно больше.

4. Способы выделения информации:

- Рамки, границы, заливка
- Различный цвет шрифта, ячейки, блока
- Рисунки, диаграммы, стрелки, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов

Важно подобрать правильное сочетание цветов для фона и шрифта. Они должны контрастировать, например, фон – светлый, а шрифт – темный, или наоборот. Первый вариант предпочтительнее, так как текст читается лучше. Черный текст – белый фон не всегда можно назвать удачным сочетанием для презентаций, так как при этом в глазах часто начинает рябить (особенно если шрифт мелкий), а, кроме того, иногда не достигается тот визуальный эффект, который необходим для эффективного восприятия материала. Использование фотографий в качестве фона также не всегда удачно, из-за трудностей с подбором шрифта. В этом случае надо либо использовать более-менее однотонные иногда чуть размытые фотографии, либо располагать текст не на самой фотографии, а на цветной подложке. Иногда целесообразно использование "тематического" фона: сочетание цветов, несущие смысловую нагрузку и т. п.

5. Объем информации и требования к содержанию:

- На одном слайде не более трех фактов, выводов, определений
- Ключевые пункты отражаются по одному на каждом отдельном слайде

Слайды не надо перегружать ни текстом, ни картинками. Лучше избегать дословного "перепечатывания" текста лекции на слайды – слайды, перегруженные текстом, вообще не смотрятся. Лучше не располагать на

одном слайде более 2 – 3 рисунков, так как иначе внимание слушателей будет рассеиваться.

Не стоит вставлять в презентации большие таблицы: они трудны для восприятия – лучше заменять их графиками, построенными на основе этих таблиц. Если все же таблицу показать необходимо, то лучше оставить как можно меньше строк и столбцов, привести только самые необходимые данные. Это также позволит сохранить необходимый размер шрифта, чтобы учебная таблица не превратилась в таблицу медицинскую для проверки зрения. При той легкости, с которой презентации позволяют показывать иллюстративный материал, конечно же, хочется продемонстрировать как можно больше картинок. Однако не стоит злоупотреблять этим.

Скорее всего, не все слайды презентации будут предназначены для запоминания. Тогда стоит использовать различное оформление (шрифты, цвета, специальные значки, подписи) слайдов только для просмотра и слайдов для запоминания. Это облегчит восприятие материала, так как слушателям часто трудно понять, что надо делать в данный момент: стоит ли слушать лектора или перерисовывать изображение со слайда. Презентация должна дополнять, иллюстрировать то, о чем идет речь на занятии. При этом она как не должна становиться главной частью лекции, так и не должна полностью дублировать её материал. Идеальным вариантом является такое сочетание текста и презентации, когда слушатель, упустив какую-то зрительную информацию, мог бы восполнить ее из того, что говорит лектор, и наоборот увидеть на демонстрируемых слайдах то, что он прослушал.

В презентации не стоит использовать музыкальное сопровождение, если конечно оно не несет смысловую нагрузку, так как музыка будет сильно отвлекать и рассеивать внимание – трудно одновременно слушать лектора и музыку.

В принципе тоже относится и к анимационным эффектам: они не должны использоваться как самоцель. Не стоит думать, что чем больше различных эффектов – тем лучше. Чаще всего неудобочитаемые быстро

появляющиеся и сразу исчезающие надписи не вызывают ничего кроме раздражения. Анимация допустима либо для создания определенного настроения или атмосферы презентации (в этом случае анимация тем более должна быть сдержанна и хорошо продумана), либо для демонстрации динамичных процессов, изобразить которые иначе просто невозможно (например, для поэтапного вывода на экран рисунка). Если презентация предназначена только для показа (не для печати), то целесообразно "сжимать" картинки до экранного разрешения (76 точек на дюйм), а также использовать рисунки в формате джипег (расширение ".jpg"). Это уменьшит объем презентации и значительно ускорит и упростит работу.

При подготовке мультимедийных презентации докладчик может использовать возможности Интернет. При создании презентации следует находить как можно больше точек соприкосновения презентуемого материала и "внешних" информационных потоков. Это позволяет сделать презентацию более интересной, актуальной и захватывающей.

Гибкость – одна из основ успешной презентации. Будьте готовы внести изменения по ходу презентации в ответ на реакцию слушателей. Современные программные и технические средства позволяют легко изменять содержание презентации и хранить большие объемы информации.

6.3. Методические рекомендации по написанию реферата

Написание реферата является:

- одной из форм обучения студентов, направленной на организацию и повышение уровня самостоятельной работы студентов;
- одной из форм научной работы студентов, целью которой является расширение научного кругозора студентов, ознакомление с методологией научного поиска.

Реферат, как форма обучения студентов, - это краткий обзор максимального количества доступных публикаций по заданной теме, с

элементами сопоставительного анализа данных материалов и с последующими выводами.

При проведении обзора должна проводиться и исследовательская работа, но объем ее ограничен, так как анализируются уже сделанные предыдущими исследователями выводы и в связи с небольшим объемом данной формы работы.

Темы рефератов определяются кафедрой и содержатся в рабочей программе курса. Преподаватель рекомендует литературу, которая может быть использована для написания реферата.

Целью написания рефератов является:

- привитие студентам навыков библиографического поиска необходимой литературы (на бумажных носителях, в электронном виде);

- привитие студентам навыков компактного изложения мнения авторов и своего суждения по выбранному вопросу в письменной форме, научно грамотным языком и в хорошем стиле;

- приобретение навыка грамотного оформления ссылок на используемые источники, правильного цитирования авторского текста;

- выявление и развитие у студента интереса к определенной научной и практической проблематике с тем, чтобы исследование ее в дальнейшем продолжалось в подготовке и написании курсовых и дипломной работы и дальнейших научных трудах.

Основные задачи студента при написании реферата:

- с максимальной полнотой использовать литературу по выбранной теме (как рекомендуемую, так и самостоятельно подобранную) для правильного понимания авторской позиции;

- верно (без искажения смысла) передать авторскую позицию в своей работе;

- уяснить для себя и изложить причины своего согласия (несогласия) с тем или иным автором по данной проблеме.

Требования к содержанию:

- материал, использованный в реферате, должен относиться строго к выбранной теме;

- необходимо изложить основные аспекты проблемы не только грамотно, но и в соответствии с той или иной логикой (хронологической, тематической, событийной и др.);

- при изложении следует сгруппировать идеи разных авторов по общности точек зрения или по научным школам;

- реферат должен заканчиваться подведением итогов проведенной исследовательской работы: содержать краткий анализ-обоснование преимуществ той точки зрения по рассматриваемому вопросу, с которой Вы солидарны.

Структура реферата.

1. Начинается реферат с *титульного листа* (образец оформления титульного листа имеется на кафедре).

2. За титульным листом следует *Оглавление*. Оглавление - это план реферата, в котором каждому разделу должен соответствовать номер страницы, на которой он находится.

3. Текст реферата. Он делится на три части: *введение*, *основная часть* и *заключение*.

а) *Введение* - раздел реферата, посвященный постановке проблемы, которая будет рассматриваться и обоснованию выбора темы.

б) *Основная часть* - это звено работы, в котором последовательно раскрывается выбранная тема. Основная часть может быть представлена как цельным текстом, так и разделена на главы. При необходимости текст реферата может дополняться иллюстрациями, таблицами, графиками, но ими не следует "перегружать" текст.

в) *Заключение* - данный раздел реферата должен быть представлен в виде выводов, которые готовятся на основе подготовленного текста. Выводы должны быть краткими и четкими. Также в *Заключении* можно обозначить

проблемы, которые "высветились" в ходе работы над рефератом, но не были раскрыты в работе.

4. *Список источников и литературы.* В данном списке называются как те источники, на которые ссылается студент при подготовке реферата, так и все иные, изученные им в связи с его подготовкой. В работе должно быть использовано не менее 5 разных источников. Работа, выполненная с использованием материала, содержащегося в одном научном источнике, является явным плагиатом и не принимается. Оформление *Списка источников и литературы* должно соответствовать требованиям библиографических стандартов (см. «Требования к оформлению письменных работ» на сайте Исторического факультета ТвГУ: <http://history.tversu.ru/index.php>).

Объем и технические требования, предъявляемые к выполнению реферата

Объем работы должен быть, как правило, не менее 12 и не более 20 страниц. Текст печатается на листах белой односортной бумаги формата А4, помещается лишь на одной стороне каждого листа (странице). Размер левого поля – 2,5 см, правого – 1,5 см, верхнего – 2 см, нижнего – 2 см. Требования к шрифту основного текста: Times New Roman, кегль – 14; межстрочный интервал – полуторный; выравнивание – по ширине; автоматическая расстановка переносов. Требования к шрифту примечаний: Times New Roman, кегль – 12; межстрочный интервал – полуторный; выравнивание – по левому краю.

Первый лист работы – титульный – оформляется строго по установленному образцу и не нумеруется. Второй лист, который также не нумеруется, предназначен для Оглавления. Нумерация страниц ведётся арабскими цифрами и начинается с третьего листа, на котором помещается цифра 3. Нумерация не должна прерываться или меняться до конца работы (включая приложения). Номер страницы указывается вверху посередине (без точки).

Каждая структурная часть работы (оглавление, введение, глава, заключение, список источников и литературы, приложение) должна начинаться на отдельной странице.

Расстояние между названием части реферата или главы и последующим текстом должно быть равно двум интервалам. Каждый абзац текста работы начинается с красной строки (автоматическое форматирование, отступ – 1,25 см).

При цитировании необходимо соблюдать следующие правила:

- текст цитаты заключается в кавычки и приводится без изменений, без произвольного сокращения цитируемого фрагмента (пропуск слов, предложений или абзацев допускается, если не влечет искажения всего фрагмента, и обозначается многоточием, которое ставится на месте пропуска) и без искажения смысла;

- каждая цитата должна сопровождаться ссылкой на источник, библиографическое описание которого должно приводиться в соответствии с требованиями библиографических стандартов (см. «Требования к оформлению письменных работ» на сайте Исторического факультета ТвГУ: <http://history.tversu.ru/index.php>).

Критерии оценивания реферата

- соответствие содержания выбранной теме;
- отсутствие в тексте отступлений от темы;
- соблюдение структуры работы, четка ли она и обоснованна;
- умение работать с научной литературой - вычленять проблему из контекста;
- умение логически мыслить;
- культура письменной речи;
- умение оформлять научный текст (правильное применение и оформление ссылок, составление библиографии);
- умение правильно понять позицию авторов, работы которых использовались при написании реферата;

- способность верно, без искажения передать используемый авторский материал;
- соблюдение объема работы;
- аккуратность и правильность оформления, а также технического выполнения работы.

6.4. Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе студента – это самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем (тема может быть предложена и студентом, но обязательно должна быть согласована с преподавателем). Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей. Писать эссе чрезвычайно полезно, поскольку это позволяет автору научиться четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные категории анализа, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать понятия соответствующими примерами, аргументировать свои выводы, овладеть научным стилем речи.

Требования, предъявляемые к эссе:

1. Объем эссе не должен превышать 1–3 страниц.
2. Эссе должно восприниматься как единое целое, идея должна быть ясной и понятной.
3. Необходимо писать коротко и ясно. Эссе не должно содержать ничего лишнего, должно включать только ту информацию, которая необходима для раскрытия вашей позиции, идеи.
4. Эссе должно иметь грамотное композиционное построение, быть логичным, четким по структуре.
5. Каждый абзац эссе должен содержать только одну основную мысль.
6. Эссе должно показывать, что его автор знает и осмысленно использует теоретические понятия, термины, обобщения, мировоззренческие идеи.

7. Эссе должно содержать убедительную аргументацию заявленной по проблеме позиции.

Структура эссе:

1. *Введение* – суть и обоснование выбора данной темы, состоит из ряда компонентов, связанных логически и стилистически. На этом этапе очень важно правильно сформулировать вопрос, на который вы собираетесь найти ответ в ходе своего исследования.

2. *Основная часть* – теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса. Данная часть предполагает развитие аргументации и анализа, а также обоснование их, исходя из имеющихся данных, других аргументов и позиций по этому вопросу. В этом заключается основное содержание эссе и это представляет собой главную трудность. Поэтому важное значение имеют подзаголовки, на основе которых осуществляется структурирование аргументации; именно здесь необходимо обосновать (логически, используя данные или строгие рассуждения) предлагаемую аргументацию/анализ. Там, где это необходимо, в качестве аналитического инструмента можно использовать графики, диаграммы и таблицы.

В процессе построения эссе необходимо помнить, что один параграф должен содержать только одно утверждение и соответствующее доказательство, подкрепленное графическим и иллюстративным материалом. Следовательно, наполняя содержанием разделы аргументацией (соответствующей подзаголовкам), необходимо в пределах параграфа ограничить себя рассмотрением одной главной мысли.

3. *Заключение* – обобщения и аргументированные выводы по теме с указанием области ее применения и т.д. Подытоживает эссе или еще раз вносит пояснения, подкрепляет смысл и значение изложенного в основной части. Методы, рекомендуемые для составления заключения: повторение, иллюстрация, цитата, впечатляющее утверждение. Заключение может содержать такой очень важный, дополняющий эссе элемент, как указание на

применение (импликацию) исследования, не исключая взаимосвязи с другими проблемами.

Структура эссе определяется предъявляемыми к нему требованиями:

- мысли автора эссе по проблеме излагаются в форме кратких тезисов;
- мысль должна быть подкреплена доказательствами - поэтому за тезисом следуют аргументы.

Тезис – это суждение, которое надо доказать.

Аргументы – это факты, явления общественной жизни, события, жизненные ситуации и жизненный опыт, научные доказательства, ссылки на мнение ученых и др. Лучше приводить два аргумента в пользу каждого тезиса: один аргумент кажется неубедительным, три аргумента могут "перегрузить" изложение, выполненное в жанре, ориентированном на краткость и образность.

Таким образом, эссе приобретает кольцевую структуру (количество тезисов и аргументов зависит от темы, избранного плана, логики развития мысли):

вступление

тезис, аргументы

тезис, аргументы

тезис, аргументы

заключение.

При написании эссе важно также учитывать следующие моменты:

- Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме (во вступлении она ставится, в заключении – резюмируется мнение автора).

- Необходимо выделение абзацев, красных строк, установление логической связи абзацев: так достигается целостность работы.

- Стиль изложения: эссе присущи эмоциональность, экспрессивность, художественность.

- Специалисты полагают, что должный эффект обеспечивают короткие, простые, разнообразные по интонации предложения, умелое использование "самого современного" знака препинания – тире. Впрочем, стиль отражает особенности личности, об этом тоже полезно помнить.

Приветствуется использование:

- Эпиграфа, который должен согласовываться с темой эссе (проблемой, заключенной в афоризме); дополнять, углублять лейтмотив (основную мысль), логику рассуждения вашего эссе.

- Пословиц, поговорок, афоризмов других авторов, также подкрепляющих вашу точку зрения, мнение, логику рассуждения.

- Мнений других мыслителей, ученых, общественных и политических деятелей.

- Риторические вопросы.

- Непринужденность изложения.

Клише, которые можно использовать при написании эссе:

Вступление	Основная часть	Заключение
Для меня эта фраза является ключом к пониманию...	Во-первых,... Во-вторых,... В-третьих,...	Таким образом,...
Выбор данной темы продиктован следующими соображениями...	Рассмотрим несколько подходов... Например, ...	Подведем общий итог рассуждениям
Поразительный простор для мысли открывает это короткое высказывание...	Проиллюстрируем это положение следующим примером...	Итак, ...
Никогда не думал, что меня заденет за живое идея о том, что...	С одной стороны, ... С другой стороны, ...	Именно поэтому я не могу согласиться с автором

		высказывания...
--	--	-----------------

Алгоритм написания эссе

1. Внимательно прочтите тему.
2. Определите тезис, идею, главную мысль, которую собираетесь доказывать.
3. Подберите аргументы, подтверждающие ваш тезис:
 - a) логические доказательства, доводы;
 - b) примеры, ситуации, случаи, факты из собственной жизни или из литературы;
 - c) мнения авторитетных людей, цитаты.
4. Распределите подобранные аргументы.
5. Придумайте вступление (введение) к рассуждению (опираясь на тему и основную идею текста, возможно, включив высказывания великих людей, крылатые выражения, пословицы или поговорки, отражающие данную проблему. Можно начать эссе с риторического вопроса или восклицания, соответствующих теме.).
6. Изложите свою точку зрения.
7. Сформулируйте общий вывод.

6.5. Методические рекомендации по составлению интеллект-карт

Диаграмма связей, известная также как *интеллект-карта*, (англ. *Mind map*) – это метод графического выражения процессов восприятия, обработки и запоминания информации, творческих задач, инструмент развития памяти и мышления, благодаря которому можно задействовать оба полушария для формирования учебно-познавательной компетенции обучающихся. Этот метод был разработан психологом Тони Бьюзенем.

Майндмэппинг (создание интеллект-карт) можно применять для создания новых идей, фиксации идей, анализа и упорядочивания информации, принятия решений и много чего еще. Это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления.

Майндмэппинг реализуется в виде древовидной схемы, на которой изображены слова, идеи, задачи или другие понятия, связанные ветвями, отходящими от центрального понятия или идеи. В основе этой техники лежит принцип «радиантного мышления», относящийся к ассоциативным мыслительным процессам, отправной точкой или точкой приложения которых является центральный объект (Радиант – точка небесной сферы, из которой как бы исходят видимые пути тел с одинаково направленными скоростями, например, метеоров одного потока). Это показывает бесконечное разнообразие возможных ассоциаций и, следовательно, неисчерпаемость возможностей мозга. Подобный способ записи позволяет диаграмме связей неограниченно расти и дополняться. Диаграммы связей используются для создания, визуализации, структуризации и классификации идей, а также как средство для обучения, организации, решения задач, принятия решений, при написании статей.

Иногда в русских переводах термин может переводиться как «карты ума», «карты разума», «интеллект-карты», «карты памяти» или «ментальные карты». Наиболее адекватный перевод – «схемы мышления».

Постепенно вы разовьете свой личный стиль майндмэппинга, но на первом этапе, для того, чтобы почувствовать дух этой техники, которая в корне отличается от привычной нам традиционной системы записи, необходимо придерживаться следующих правил. Рассмотрим советы Тони Бьюзена по технике создания ментальных карт:

- Важно помещать слова НА ветках, а не во всевозможных пузырях и параллелепипедах, на этих ветках висящих. Важно и то, что ветки должны быть живыми, гибкими, в общем, органическими. Рисование ментальной карты в стиле традиционной схемы полностью противоречит идее майндмэппинга. Это сильно затруднит движение взгляда по ветвям и создаст много лишних одинаковых, а, следовательно, монотонных, объектов.

- Пишите на каждой линии только одно ключевое слово. Каждое слово содержит тысячи возможных ассоциаций, поэтому склеивание слов

уменьшает свободу мышления. Раздельное написание слов может привести к новым идеям.

- Длина линии должна равняться длине слова. Это экономнее и чище.

- Пишите печатными буквами, как можно яснее и четче.

- Варьируйте размер букв и толщину линий в зависимости от степени важности ключевого слова.

- Обязательно используйте разные цвета для основных ветвей. Это помогает целостному и структурированному восприятию.

- Часто используйте рисунки и символы (для центральной темы рисунок обязателен). В принципе ментальная карта вообще может целиком состоять из рисунков.

- Старайтесь организовывать пространство, не оставлять пустого места и не размещать ветви слишком плотно. Для небольшой ментальной карты используйте лист А4, для большой темы – А3.

- Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

- Располагайте лист горизонтально. Такую карту удобнее читать.

Для лучшего понимания приведем ещё один вариант правил составления интеллект-карт, несмотря на то, что некоторые из них повторяются:

1. Чем больше лист бумаги, тем лучше. Наименьший формат – А4, лист размещается горизонтально.

2. Используются цветные карандаши и фломастеры.

3. В центре листа размещается центральный образ проблемы, задачи, объекта, отрасли знаний. Используются наиболее вдохновляющие вас в данный момент цвета (три или более) и рисунки.

4. От центра отходят толстые основные ветви с подписями с целью понятности иерархичности элементов карты.

5. Нумеруются ветви цифрами – 1,2,3, ..., подсказывая, в каком порядке их следует просматривать. Желательно, чтобы длина линии была равна длине слова, которое она подчеркивает.
6. Основные ветви делятся на более тонкие, максимум 3-4 ответвления (дополнительные разделы, подтемы). Ветви должны быть изогнутыми как ветви дерева, подписаны ключевыми словами, побуждающими вспомнить конкретное понятие.
7. Желательно использовать печатные литеры и разнообразное визуальное оформление (формы, цвета, объемы, стрелки, рисунки, шрифты).
8. Разросшиеся ветви можно заключить в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.
9. Информация карты считывается по кругу. Начиная с центра и продолжая с правого верхнего угла далее по часовой стрелке.

Обращайте внимание на форму получившейся ментальной карты – она многое выражает. Цельная, крепкая, живая форма показывает, что вы хорошо разобрались в теме. Бывает и так, что все ветви карты получились красивые, а одна – какая-то корявая и путаная. Это верный признак того, что этой части следует уделить дополнительное внимание – она может быть ключом к теме или слабым местом в ее понимании.

Следует заметить, что строгих правил нет, как и нет неправильных карт, лишь бы мышление становилось продуктивнее, поэтому к заключительной рекомендации можно отнести: не бойтесь экспериментировать, искать и находить лучшие способы представления информации, подходящие именно для вас. Чем индивидуальнее ваша ментальная карта, тем лучше. Ведь именно ваше личное мышление её осмысляет. Это выводит нас к вопросу о понимании, которое все-таки происходит в наших головах, а не в книгах и учебниках.

Идея Тони Бьюзена как раз и заключается в создании такой «несущей конструкции», призванной помочь восстановить живые мысли, находящиеся за скучным текстом, или создать их, если использовать майндмэппинг в

качестве инструмента для создания новых идей. Ведь память и креативность – в сущности, две стороны одного процесса: память воссоздаёт прошлое, а креативность создаёт будущее.

Изначально интеллект-карты рисовались вручную, во многих случаях вместо слов изображались картинки, рисунки, образы. В Интернете имеются примеры интеллект-карт, представляющих собой настоящие произведения искусства (см. напр.: Куварина Е. Интеллект карты – гениальный метод для запоминания информации. Б. м., 2014 // Денежный Бриз [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://domhozka.ru/lichnoe-razvitie/mindmap/>; Работа с информацией. Интеллект-карты. Б. м., 2015 // ПРЕобразовательный блог Тани Эммануэль [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://emanuelt.ru/2015/01/09/info/>). Сейчас эту работу можно автоматизировать на компьютере. Одним из признанных лидеров в этой области является программа Mind Manager. В Mind Manager Pro реализован современный интерфейс, помимо версии для Windows существуют версии для Macintosh, Mind Manager Web для веб-клиентов.

В заключение хотелось бы отметить, что майндмэппинг – это в каком-то смысле искусство, поэтому требуется практика для того, чтобы научиться рисовать красивые майндмэпы.

6.6. Рекомендации к самостоятельной работе студента при подготовке к зачету

Ответственным этапом учебного процесса является сдача зачета. Бесспорным фактором успешного завершения очередного семестра является кропотливая, систематическая работа студента в течение всего семестра. В этом случае подготовка к зачету будет являться концентрированной систематизацией всех полученных знаний по данной дисциплине.

В начале семестра рекомендуется по всем изучаемым предметам получить вопросы для итогового контроля знаний, а также использовать в процессе обучения программу, учебно-методический комплекс, другие

методические материалы, разработанные кафедрой по той или иной дисциплине. Это позволит в процессе изучения тем сформировать более правильное и обобщенное видение студентом существа того или иного вопроса за счет: а) уточняющих вопросов преподавателю; б) подготовки доклада на отдельные темы, наиболее заинтересовавшие студента; в) самостоятельного уточнения вопросов на смежных дисциплинах; г) углубленного изучения вопросов темы по учебным пособиям.

Кроме того, наличие перечня вопросов в период обучения позволит выбрать из предложенных преподавателем учебников наиболее оптимальный для каждого студента, с точки зрения его индивидуального восприятия материала, уровня сложности и стилистики изложения.

После изучения соответствующей тематики рекомендуется проверить наличие и формулировки вопроса по этой теме в перечне вопросов к зачету, а также попытаться изложить ответ на этот вопрос. Если возникают сложности при раскрытии материала, следует вновь обратиться к лекционному материалу, материалам практических занятий, уточнить терминологический аппарат темы, а также проконсультироваться с преподавателем.

Для систематизации знаний и понимания логики изучения предмета в процессе обучения рекомендуется пользоваться рабочей программой соответствующего курса, включающей в себя разделы, темы и вопросы, определяющие стандарт знаний по каждой теме, задания для самоконтроля, методические рекомендации по самостоятельной работе, глоссарий и др.

При подготовке к зачету в период сессии конструктивным является коллективное обсуждение выносимых на зачет вопросов с сокурсниками, что позволяет повысить степень систематизации и углубления знаний.

Перед консультацией по предмету следует составить список вопросов, требующих дополнительного разъяснения преподавателем.

6.7. Вопросы для подготовки к зачету

1. История массовых празднеств и зрелищ (Античность и Средневековье).

2. История массовых празднеств и зрелищ (Возрождение, Просвещение, Новейшее время).
3. Эволюция празднеств и зрелищ в России.
4. Традиции, обычаи и обряды как основа праздников.
5. Календарь русских народных праздников.
6. Народное декоративно-прикладное искусство (резьба, керамика, вышивка и т.д.).
7. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности.
8. Основные направления анимационной деятельности.
9. Технологический процесс создания анимационных программ.
10. Этапы разработки и проведения анимационных программ.
11. Характеристика национальных особенностей туристов.
12. Роль аниматоров в организации анимационных программ.
13. Инфраструктура анимации (заведения общественного питания, парки, музеи и т.д.).
14. Оздоровительные программы анимационной деятельности.
15. Организация культурно-познавательного отдыха туристов.
16. Анимационный эффект влияния игорного бизнеса.
17. Организация гостиничной анимации.
18. Экстремальные формы анимационных услуг.
19. Семейные и детские анимационные программы.
20. Психологические особенности потребителей анимационных услуг.
21. Драматургия анимационно-театрализованных программ.
22. Режиссура в технологии культурно-досуговой деятельности.
23. Сценарий как основной вид драматургии.
24. Номер как единица анимационной программы.
25. Световое и звуковое оформление сценической обстановки.
26. Особенности организация различных анимационных мероприятий (массовых праздников, концертов, вечеров отдыха, танцевально-развлекательных и конкурсно-игровых программ).

27. Игра в структуре анимационной программы.
28. Виды игр и их характеристика.
29. Событийный туризм и его особенности.
30. События, привлекающие туристов.
31. Основные направления туристской мотивации.
32. История зарождения и развития курортов в России.
33. Основные типы и характеристики учреждений отдыха.
34. Специфические особенности лечебно-анимационных программ.
35. Сущность анимационного менеджмента в туризме.
36. Профессиональная подготовка анимационных менеджеров для туристской индустрии.

6.8. Вопросы для самоконтроля

Тема 1. История массовых празднеств и зрелищ

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?

Тема 2. Русская народная культура как основа анимационного сервиса

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

13. Назовите центры декоративно-прикладного искусства в России.
14. Какие формы устного народного творчества используются в анимационных программах? Дайте им характеристику.
15. Дайте характеристику особенностям использования песенного народного творчества в анимационных программах.

Тема 3. Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме

1. Дайте определение досуга.
2. Дайте характеристику основных видов досуговой деятельности.
3. Назовите известные типы рекреации.
4. Что такое рекреационное время? Как оно может структурироваться в течение жизни человека?
5. Дайте определение термина «анимация».
6. Охарактеризуйте предпосылки спроса на туристскую анимацию.
7. Дайте классификацию туристской анимации на основании типологических характеристик.
8. Перечислите функции туристской анимации.
9. Приведите структуру анимационной службы гостиничного предприятия.
10. Дайте характеристику технологического процесса туристской анимации.
11. Дайте характеристику основных этапов туристской анимации.
12. Перечислите виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе. Охарактеризуйте их особенности.
13. Дайте характеристику основных форм культурно-досуговых программ.
14. Охарактеризуйте элементы технологического цикла анимационной программы.
15. В чем проявляются национальные особенности туристов из разных стран?

16. Охарактеризуйте основную материальную базу анимационных программ.

17. Какие требования предъявляются к аниматорам туризма и социально-культурного сервиса?

Тема 4. Инфраструктура анимации

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 игорных заведений?

Тема 5. Туристская анимация как объект менеджмента

1. Какие составляющие определяют здоровье человека?
2. Назовите и дайте краткие характеристики наиболее популярных систем фитнеса.

3. Какие способы оздоровления человеческого организма применяются в современных туристских комплексах?
4. Какие факторы становятся стимулом для участия человека в азартных играх?
5. Какие ограничения в игорную деятельность вводит ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации азартных игр»?
6. Какие задачи ставятся перед службой гостиничной анимации?
7. Каковы требования, предъявляемые к персоналу службы гостиничной анимации?
8. Какие формы экстремальных анимационных услуг могут использоваться в современном туризме?
9. Каким образом организуется анимационная работа с детьми?

Тема 6. Психологические особенности потребителей анимационных услуг

1. Какова психологическая структура поведения потребителя анимационных услуг?
2. Охарактеризуйте типы поведения потребителя анимационных услуг.
3. Как проявляется действие мотивирующих факторов при сознательном регулировании поведения потребителя анимационных услуг?
4. Раскройте действие волевого механизма регулирования поведения потребителя анимационных услуг.
5. Как происходит регулирование поведения потребителя анимационных услуг посредством эмоций и чувств?
6. Расскажите об особенностях процесса восприятия личности потребителя анимационных услуг.
7. Каково действие механизма внимания потребителя анимационных услуг?
8. Расскажите о действии механизма памяти потребителя анимационных услуг.

9. Раскройте характерные черты процесса мышления потребителя анимационных услуг.
10. Каковы гендерные различия в психологии мужчин и женщин?
11. Каковы возрастные особенности психологии потребителя анимационных услуг?
12. Каковы характерологические особенности психологии потребителя анимационных услуг?
13. Каковы этнические особенности психологии потребителя анимационных услуг?

Тема 7. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности

1. Перечислите основные методы технологии культурно-досуговой деятельности.
2. Какова сущность режиссуры в анимационных программах?
3. Перечислите основные формы и виды анимационной театрализации.
4. Каковы специфические особенности драматургии анимационных программ культурно-досугового характера?
5. Дайте характеристику основных этапов процесса разработки замысла анимационной программы.
6. Каковы основные принципы гармонизации композиционного материала анимационных программ?
7. Перечислите основные элементы классической структуры композиции анимационной программы.
8. Дайте характеристику основных элементов классической структуры композиции анимационной программы.
9. Как называется предварительный эскиз анимационной программы? Какую роль он играет?
10. Дайте характеристику основной функции режиссерского замысла.
11. В чем специфика массового анимационного мероприятия?

12. Что представляют собой номера анимационной программы? Перечислите их основные виды.
13. Что включает в себя сценическая обстановка? Каково назначение декораций?
14. Назовите основные конструктивные средства сценографического решения.
15. В чем специфика звукового решения анимационных программ?
16. Какие требования предъявляются к световому решению анимационных программ?
17. Охарактеризуйте основные сферы взаимодействия режиссера и художника.

Тема 8. Игра в структуре анимационной программы

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 относятся 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.

Тема 9. Региональное моделирование анимационной деятельности

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.

Тема 10. Анимация в курортном деле

1. Что такое санаторий, курортный режим, санаторный режим?

2. Назовите основные цели и задачи деятельности санатория.
3. Какие службы входят в структуру санатория?
4. Рассмотрите развитие курортного дела в России до 1917 г.
5. Дайте характеристику послевоенного периода санаторно-курортных учреждений России.
6. Инфраструктура современного санаторно-курортного комплекса России.
7. В чем заключается основная деятельность анимационной команды в пансионате, санатории, на базе отдыха?
8. Какие функции лечебно-анимационной деятельности существуют?
9. Что относится к основным видам лечебной физкультуры?
10. Охарактеризуйте основные особенности зарубежных курортов, уровень стандартов обслуживания, инфраструктуру, материальную базу.
11. В чем заключаются отличительные черты лечебного туризма в санаторно-курортном комплексе за рубежом?
12. Перечислите наиболее стандартный набор услуг, который предоставляется туристу в санаторно-курортном комплексе.
13. Назовите основную цель функционирования оздоровительных санаторно-курортных лагерей круглогодичного действия.

Тема 11. Теоретические основы анимационного менеджмента

1. Что следует понимать под анимационным менеджментом?
2. Какие компоненты входят в систему управления анимацией?
3. Какие функции входят в состав анимационного менеджмента?
4. Из каких этапов состоит анимационный менеджмент?
5. Какие требования необходимо соблюдать при осуществлении управления анимацией?
6. Охарактеризуйте виды решений при управлении анимацией.
7. Какова методика принятия решений в условиях риска?
8. В чем суть переговорного процесса?

9. Что является критериями эффективности труда менеджера анимации?
10. Что понимается под профессиональной культурой анимационного менеджера?
11. Какими ключевыми компетенциями должен овладеть анимационный менеджер?
12. Какие ключевые факторы определяют качество подготовки анимационных менеджеров?

6.9. Глоссарий

Авторская концепция – позиция автора, развернутая в систему взглядов.

Аквагрим – раскраска профессиональными визажистами яркими красками лица ребёнка, превращающая его в какое-либо животное или сказочного героя.

Аквадром-аквапарк – новый тип закрытых сооружений, предназначенных для активного отдыха в водной среде.

Аквапарк – это развлекательный комплекс, в котором имеется инфраструктура для занятия играми на воде и водные аттракционы, такие как водяные горки, бассейн с искусственными волнами, поливалки, бассейны с вышкой, фонтаны, «ленивая река» и другие водные развлечения.

Алле-игра – музыкальный мини-спектакль мастера игры со зрителем; дает направление, организует праздник.

Анимация (от латинского animation – оживлять, воодушевлять, одухотворять) – 1) разработка и предоставление специальных программ проведения свободного времени; организация развлечений и спортивного проведения досуга; 2) оживление программ обслуживания, отдыха и досуга, главной целью которого является целенаправленное создание хорошего настроения людей во время отдыха.

Анимация туризма – разработка и предоставление программ проведения рекреации и организации досугового времени туристов.

Анимация деловой деятельности – это умение регламентировать поведение людей, связанное с выполнением ими служебных обязанностей.

Анимационный тур – тур, имеющий своей основной целью развлечения во время отдыха.

Анимационный туроперейтинг – это тесное взаимодействие досугово-развлекательного и сервисного комплексов с личностным подходом к обслуживанию и развлечению каждого туриста.

Аниматор (от итал. *animato* – одушевленно, оживленно) – организатор рекреационной, досуговой деятельности туристов, специалист, занимающийся разработкой индивидуальных и коллективных программ проведения досуга, ориентирующий людей в многообразии видов досуга, организующий полноценный досуг.

Анимационная команда – это группа аниматоров, приглашенных специалистов, обладающих артистическими способностями, которые по мере таланта и опыта развлекают отдыхающих в послеобеденное время, вечером, в любое время, когда туристы и отдыхающие не заняты экскурсиями или лечебными процедурами.

Анимационная программа – комплекс мероприятий спортивного и развлекательного характера, которые входят в сферу рекреационных и духовных интересов туристов и разрабатываются для проведения ими свободного времени.

Ассамблея (от франц. – собрание). Так назывались первые балы в России, учрежденные в 1718 г. Указом Петра I. На ассамблеях играл духовой оркестр, состоявший из труб, фаготов, гобоев, валторн и литавр, к которым иногда присоединялись и скрипки. Во время ассамблеи гостям предлагали угощение: чай, кофе, мед, варенье.

Бал – торжественный вечер с танцами. Обязательной принадлежностью бала был оркестр или ансамбль музыкантов. Бал всегда заканчивался ужином и очень часто включал дополнительные развлечения. По

сложившейся в России традиции не принято было устраивать балы в период больших постов, особенно Великого поста, а также во время траура.

Балаган – театральное зрелище, преимущественно комического характера, на ярмарках и народных гуляниях; нечто несерьезное, шутовское.

Блок сценария – совокупность эпизодов, объединенных сценическим заданием, художественно раскрывающих один из аспектов авторской концепции.

Боди-арт – художественная роспись по телу человека.

Виндсёрфинг – водный вид развлечения и спорта с использованием специального снаряжения в виде лёгкой доски небольшого размера, изготовленной из плавучего материала.

Дельфинотерапия – лечение с помощью дельфинов.

Диалог – разговор между двумя или несколькими лицами.

Диснейленд – тематический парк, воссоздающий историческую атмосферу и облик поселений и их жителей, хорошо известных по мировым литературным источникам-бестселлерам, а также мульт- и кинофильмам.

Досуг – индивидуальное свободное время, располагаемое человеком, в процессе которого он не занимается оплачиваемым трудом, а также непреложными обязанностями повседневной жизни (работой по дому, воспитанием детей, уходом за собой).

Досуговая деятельность – специфическая активность людей во время досуга.

Драма – литературное произведение в диалогической форме с серьезным сюжетом (в отличие от комедии) для исполнения на сцене.

Единицы сценической информации – любые элементы театрализованных представлений и праздников, подвергающие зрителя чувственному и психологическому воздействию.

Живые картины – популярное молодежное бальное развлечение конца XVIII - начала XIX в. Особенно распространено было на семейных балах и вечерах. Живые картины показывали перед танцами или в перерывах между

ними. Они требовали подготовки и репетиций, поэтому готовились заранее, часто в виде сюрприза кому-нибудь из членов семьи. Рисовали декорации, подбирали реквизит и шили костюмы.

Завязка – начало, исходный пункт каких-нибудь действий, событий.

Заказчик туристского продукта – турист или иное лицо, заказывающее туристский продукт от имени туриста, в том числе законный представитель несовершеннолетнего туриста.

Замысел – заложенный в произведении смысл, идея.

Зоотерапия – терапия при помощи животных по специальным медицинским программам.

Индустрия досуга – совокупность современных отраслей, учреждений и фирм, которые создают товары для использования их человеком в свободное время.

Интерактивность (от англ. *inter* – между) – процесс, предполагающий взаимодействие.

Инструктор-проводник – профессионально подготовленное лицо, сопровождающее туристов и обеспечивающее их безопасность при прохождении туристских маршрутов.

Иппотерапия – реабилитация при помощи лошадей.

Искусство – творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах.

Историческая реконструкция – это воссоздание материальной и духовной культуры определенной исторической эпохи с использованием археологических, изобразительных и письменных источников.

Кайтинг – искусство управления воздушным змеем.

Кайтсёрфинг (от англ. *kite* – воздушный змей и *surfing* – сёрфинг, катание на волне) водный вид спорта, основой которого является движение по поверхности воды под действием силы тяги, развиваемой удерживаемым и управляемым спортсменом.

Канистерапия – лечение с помощью собак.

Карнавал (от итал. *carne vale* – прощай, мясо) – 1) народный праздник под открытым небом, сопровождающийся уличными шествиями, танцами, маскарадами, играми и т. д.; 2) вид массового народного гулянья с уличными шествиями, театрализованными играми.

Картинг (от англ. *cartig*) – спортивные гонки на картах – микроавтомобилях без подвески.

Кинематография – искусство воспроизведения на экране движущихся изображений, создающих впечатление живой действительности, а также промышленность, производящая кинофильмы.

Кинопарк – тематический парк, в котором участники туров получают возможность побывать на съемках сериала и даже стать действующим лицом какого-нибудь захватывающего боевика или триллера.

Костюмированные туры – это туры с отдыхом в искусственно созданной среде, стилизованной под определенную эпоху.

Кульминация – точка высшего напряжения, подъема, развития чего-нибудь.

Культурные ресурсы – памятники истории и культуры, культурные сооружения, мемориальные места, народные промыслы и т.д. Культурно-историческое наследие охватывает всю социокультурную среду – с традициями и обычаями, особенностями бытовой и хозяйственной жизни. Наиболее распространенными анимационными формами включения культурно-исторических ресурсов в систему туристского обслуживания являются шоу-музеи и туристско-экскурсионные маршруты, знакомящие туристов с национальными традициями, культурой и т.д.

Леголэнд – тематический парк, способствующий развитию у ребенка потребности в развитии через умные игрушки и игры.

Маскарад – 1) зрелищное комедийное театрализованное представление с использованием масок человеческого лица, головы животного или мифического существа; 2) бал, празднество, участники которого являются в масках и костюмах.

Массовые праздники – современные соревнования и народные гуляния, имеющие в современности большой размах. На языке маркетинга такие праздничные акции называются событийными факторами, цель которых – привлечь в регион как можно больше туристов.

Мистерия – театрализованная постановка пьесы религиозного содержания (Пасха, Рождество, Масленица). В представлениях мистерии на площадях городов религиозные сцены чередовались с интермедиями – вставными комедийно-бытовыми эпизодами.

Мистерия-буфф – современная форма постановки пьесы идеологического содержания.

Монолог – речь действующего лица пьесы, в отличие от диалога, обращенная к самому себе или к зрителям.

Монтаж – драматургический метод конфликтной организации сценарного материала.

Мотобол – командная спортивная игра в футбол на мотоциклах.

Музейная анимация – это воспроизведение исторической эпохи через интерактивные приёмы работы с посетителями и организация анимационных постановок.

Навруз – весенний мусульманский праздник равноденствия.

Отжинки – праздник, посвященный окончанию сбора урожая.

Пантомима – мимическое представление без слов.

Парад – традиционная форма торжественного мероприятия.

Пейтбол – (от англ. *paintball* – шар с краской) командная игра с применением ручного пневматического оружия, стреляющего шариками с краской.

Пир – собрание людей с целью увеселения: а) обильное застолье (банкет); б) игры; в) состязания; г) художественное шоу; д) другие виды шоу.

Пластическое искусство (пластика) – искусство ритмических движений тела.

Природные ресурсы – компоненты природной среды (климат, рельеф, поверхностные и подземные воды, лечебные грязи и т.д.), используемые для

организации отдыха и оздоровления людей. Эти ресурсы существенным образом влияют на туристское движение, придавая ему определенное направление и формируя его структуру. Большинство природных ресурсов используется в целях рекреации с предоставлением анимационных услуг.

Проблема – теоретический или практический вопрос, требующий сценического разрешения.

Ракурс – точка зрения, с которой автор рассматривает проблему.

Раус (исконно русское слово) – балкон над входом в балаган (цирк, шатер на ярмарке); действие актеров на нем заключалось в зазывании зрителей в балаган. Современная форма рауса – встреча гостей перед мероприятием, зависящая от его характера.

Раут – торжественный званый вечер без танцев, в отличие от бала (светский раут).

Рафтинг – сплав на рафте (от англ. *raft* – плот) или катамаране по бурной, порожистой реке.

Ресурсы анимации – совокупность природных и искусственно созданных человеком объектов, пригодных для использования в процессе и в целях туризма. Выделяют непосредственные и косвенные **туристские ресурсы**. К первым относятся природные и культурно-исторические ресурсы, вторые (инфраструктурные) привлекаются для освоения и использования собственно туристских ресурсов (гостиницы, предприятия питания, транспортные услуги и т.д.).

Санта-парк – тематический парк, представляющий официально жилище Санта-Клауса на Северном полярном круге.

Сверхзадача автора сценария – художественное утверждение авторской позиции посредством драматургической организации доказательств.

Сёрфинг (от англ. *surfing* – катание по поверхности) – это катание на волне с применением технических средств: досок, коротких ласт и специальных перчаток.

Ситуация педагогически организованной деятельности – форма осуществления воспитательных задач театрализованными представлениями и праздниками.

Скейтбординг (англ. *skateboarding*) – экстремальный вид спорта, заключающийся в выполнении разнообразных трюков на специальном снаряде – скейтборде.

Слэक्лайн – вид спорта/активного отдыха, подразумевающий хождение по натянутой стропе.

Смысловый каркас сценария – результат анализа «фактов жизни» и «фактов искусства», зафиксированный в форме сценических заданий моделирующих зрительские реакции аудитории и ее поведение.

Сноубординг (англ. *snowboarding*, от *snow* – снег и *board* – доска) – вид спорта, включающий в себя скоростной спуск с горного склона, выполнение акробатических элементов на специальной трассе и пр. на сноуборде.

Событийный туризм – вид туризма, связанный с посещением какого-либо редкого мероприятия, значительного явления, которые часто имеют международное значение.

Социально-культурная деятельность – художественно-педагогическое оснащение социальных процессов театрализованными формами досуга и создание условий для реализации творческого потенциала личности.

Спидвей (англ. *speedway*) – мотогонки по земляному и травяному трекам, ледяной дорожке стадиона.

Стритбол (англ. *streetball*) – уличный баскетбол.

Сценарная культура – 1) комплекс специальных теоретических знаний и практических навыков интеграционного характера, необходимых для профессионального регулирования воспитательных процессов в культурно-досуговой деятельности; 2) профессионально-значимое качество личности режиссера театрализованных представлений и праздников, интегрирующих многообразный комплекс профессиональных характеристик.

Сценарное творчество – драматургическое мышление в его высшей форме, выходящее за пределы требуемого сценарного решения проблемы уже известными способами.

Сценарное мастерство – высший уровень профессиональных сценарно-педагогических умений, приобретенных в данной области на основе гибких навыков и творчества.

Сценарно-педагогическое моделирование – разработка воспитательных целей культурно-досуговых программ, направленных на ожидаемое поведение аудитории с оценкой степени вероятности.

Сценарно-режиссерский ход – образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели педагогического воздействия.

Сценическое задание – смысловое задание, которое необходимо спланировать для сценической реализации сверхзадачи.

Сюжет – совокупность действий, событий, в которых раскрывается основное содержание художественного произведения.

Сюжетосложение – обучающий метод драматургической расстановки «фактов жизни» и «фактов искусства» в порядке, соответствующем ходу художественного исследования.

Сюжетная композиция – драматургическое построение, основанное на смысловой взаимосвязи «фактов жизни» и «фактов искусства».

Театр – искусство изображения драматических произведений на сцене.

Тема – круг жизненных явлений, которые должны быть художественно исследованы в сценарии.

Тематические парки – это познавательно-развлекательные комплексы, созданные с использованием новейших технологий, имеющие тематический характер и включающие зону отдыха.

Тимбилдинг (*teambuilding*) – активная форма отдыха, направленная на сплочение команды и создание благоприятной атмосферы в коллективе.

Турагентская деятельность – деятельность по продвижению и реализации туристского продукта, осуществляемая юридическим лицом или индивидуальным предпринимателем (турагент).

Турист - лицо, посещающее страну (место) временного пребывания в лечебно-оздоровительных, рекреационных, познавательных, физкультурно-спортивных, профессионально-деловых, религиозных и иных целях без занятия деятельностью, связанной с получением дохода от источников в стране (месте) временного пребывания, на период от 24 часов до 6 месяцев подряд или осуществляющее не менее одной ночевки в стране (месте) временного пребывания.

Туристская деятельность – туроператорская и турагентская деятельность, а также иная деятельность по организации путешествий.

Туристская индустрия – совокупность гостиниц и иных средств размещения, средств транспорта, объектов санаторно-курортного лечения и отдыха, объектов общественного питания, объектов и средств развлечения, объектов познавательного, делового, лечебно-оздоровительного, физкультурно-спортивного и иного назначения, организаций, осуществляющих туроператорскую и турагентскую деятельность, операторов туристских информационных систем, а также организаций, предоставляющих услуги экскурсоводов (гидов), гидов-переводчиков и инструкторов-проводников.

Туристская путевка – документ, содержащий условия путешествия, подтверждающий факт оплаты туристского продукта и являющийся бланком строгой отчетности.

Туристские ресурсы – природные, исторические, социально-культурные объекты, включающие объекты туристского показа, а также иные объекты, способные удовлетворить духовные и иные потребности туристов, содействовать поддержанию их жизнедеятельности, восстановлению и развитию их физических сил;

Туристский продукт – комплекс услуг по перевозке и размещению, оказываемых за общую цену (независимо от включения в общую цену стоимости экскурсионного обслуживания и (или) других услуг) по договору о реализации туристского продукта;

Туроператорская деятельность – деятельность по формированию, продвижению и реализации туристского продукта, осуществляемая юридическим лицом (далее - туроператор).

«Факты жизни» – реальные факты и события, происшедшие в жизни, не относящиеся к сфере искусства, а также реальные события, зафиксированные в документах, фотографиях, магнитофонных записях, письмах, официальных документах и т.д.

«Факты искусства» – все жанровое разнообразие произведений искусства, а также их фрагменты (музыкальные, поэтические, хореографические, пластические, драматические, отрывки из художественных кинофильмов, номера различных видов и жанров любительского и профессионального искусства).

Фелинотерапия – лечение с помощью кошек.

Фестиваль (фр. *festival* – празднество, от лат. *festivus* – весёлый, праздничный) – массовое празднество, включающее показ достижений различных видов искусства (музыкального, театрального, эстрадного, циркового, кино- и фотоискусства). Фестивали бывают международные, национальные, городские.

Ханаби – «цветы из огня» (фейерверк), напоминая японцам своей кратковременностью цветки сакуры, распускающиеся на пару дней.

Ханами – это японская национальная традиция любования цветами.

Хореография – искусство танца, а также постановка балетных танцев.

Художественно-педагогическая деятельность – деятельность режиссеров театрализованных праздников, направленная на решение воспитательных задач различными видами искусства, осознаваемых в контексте сценарной культуры как единое целое.

Художественно-педагогическая цель – создание ситуации самостоятельного прихода участников театрализованных представлений и праздников к идеям через анализ сценической информации и самостоятельному действию.

Художественный замысел – художественно-образное оформление поставленной педагогической цели в конкретно-осязаемой временной и пластической разрешенности.

Цирк – зрелищное предприятие для устройства представлений с участием акробатов, гимнастов, клоунов, дрессированных животных.

Шоу (от англ. *show* – показывать) – 1) пышное сценическое представление с участием популярных артистов; 2) театрализованное зрелище, которое направлено на создание положительных эмоций, хорошего настроения. В настоящее время получило распространение и в музейной деятельности, а также в тематических парках.

Экскурсант – лицо, посещающее страну (место) временного пребывания в познавательных целях на период менее 24 часов без ночевки в стране (месте) временного пребывания и использующее услуги экскурсовода (гида), гида-переводчика.

Экскурсовод (гид) – профессионально подготовленное лицо, осуществляющее деятельность по ознакомлению экскурсантов (туристов) с объектами показа в стране (месте) временного пребывания.

Экспозиция – вступительная часть литературного или музыкального произведения, содержащая мотивы, которые развиваются в дальнейшем.

Эпизод сценария – внутреннее (по смыслу) и драматургически законченная часть сценария, в которой единицы сценической информации сюжетно и тематически связаны.

Эстрада – музыкально-драматическое искусство, связанное с исполнением небольших произведений на открытой, концертной сцене.

Этнопарк – тематический парк, представляющий копию реально существовавших строений, направленный на изучение и сохранение памятников истории материальной и духовной культуры.

6.10. Требования к рейтинг-контролю

Итогом изучения дисциплины является зачет. Успешность изучения курса оценивается суммой набранных за все виды учебной работы баллов из 100 возможных. Для сдачи зачета необходимо набрать не менее 40 баллов.

При определении общего количества баллов за изучение курса учитывается работа студента в течение семестра (текущий и рейтинговый контроль).

Элементами оценивания работы студента в течение семестра являются:

- активность студента на семинарских занятиях и качество его ответов (выступлений);
- выполнение индивидуальных творческих заданий;
- результаты рейтингового контроля (модуль 1 – тестирование, модуль 2 – контрольная работа).

Балльная структура оценки

Распределение баллов по видам контроля	Итоговая аттестация по дисциплине – зачет – 100 баллов
Текущий и рейтинговый контроль	100
Распределение баллов по модулям	1 модуль – 50, 2 модуль – 50
Текущий контроль 1 модуля	Работа на практических занятиях – 18 баллов Выполнение самостоятельных заданий – 12 баллов
Рейтинговый контроль 1 модуля	Тестирование – 20 баллов
Текущий контроль 2 модуля	Работа на практических занятиях – 18 баллов Выполнение самостоятельных заданий – 12 баллов
Рейтинговый контроль 2 модуля	Письменная работа – 20 баллов
Отработка студентом пропущенных мероприятий рейтингового контроля	Разрешается деканатом только по уважительной причине
Условия выставления зачета по	Не менее 40 баллов – «зачтено»

итогам текущего и рейтингового контроля	
Пересдача зачета	Осуществляется в соответствии с Положением о промежуточной аттестации (экзаменах и зачетах) студентов и аспирантов ТвГУ

VII. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
<p>Корпус № 1 (г.Тверь, ул. Трехсвятская, 16,31), ауд. 202 (кафедра социально-культурного сервиса);</p> <p>ауд. 113 (Информационно-образовательный центр «Русский музей: виртуальный филиал»: Лаборатория по музейно-экскурсионному проектированию)</p>	<p>Парты, стулья, доска (переносная), экран, компьютер и проектор</p>	
<p>Корпус №1 (г. Тверь, ул. Трехсвятская, 16/31), Ауд. 210 (компьютерный класс: лаборатория по бронированию и резервированию, Аудитория для самостоятельной работы, Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования)</p>	<p>Портативные компьютеры, клавиатуры, компьютерные мыши, ноутбук и проектор (переносной), стулья, компьютерные столы, доска</p>	<p>Adobe Reader XI (11.0.13) - Russian 6</p> <p>Google Chrome 6</p> <p>Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows антивирус</p> <p>Microsoft Office профессиональный плюс 2013 – Акт приема-передачи № 369 от 21 июля 2017;</p> <p>– Акт приема-передачи № 369 от 21 июля 2017</p> <p>Microsoft Windows 10 Enterprise</p>

VIII. Сведения об обновлении рабочей программы дисциплины

№п.п.	Обновленный раздел рабочей программы дисциплины	Описание внесенных изменений	Реквизиты документа, утвердившего изменения
1.	Раздел III. Образовательные технологии	Возможность освоение дисциплины с применением ЭО и ДОТ	Протокол №1 заседания кафедры от 31.08.2020 г.
2.			