

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Анимационно-игровая и рекреационная деятельность

Код модуля
1159366(1)

Модуль
Основы культурно-досуговой деятельности

Екатеринбург

Оценочные материалы составлены автором(ами):

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Турецкий Юрий Иванович	без ученой степени, без ученого звания	Преподаватель	

Согласовано:

Управление образовательных программ

Л.А. Щенникова

Авторы:

- Турецкий Юрий Иванович, Преподаватель,

1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ **Анимационно-игровая и рекреационная деятельность**

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	2	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Практические/семинарские занятия	
3.	Промежуточная аттестация	Зачет	
4.	Текущая аттестация	Контрольная работа	1
		Домашняя работа	1
		Научный доклад/доклад	1
		Дискуссия	1

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ИНДИКАТОРЫ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ **Анимационно-игровая и рекреационная деятельность**

Индикатор – это признак / сигнал/ маркер, который показывает, на каком уровне обучающийся должен освоить результаты обучения и их предъявление должно подтвердить факт освоения предметного содержания данной дисциплины, указанного в табл. 1.3 РПМ-РПД.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)	Контрольно-оценочные средства для оценивания достижения результата обучения по дисциплине
1	2	3
ПК-3 -Способен организовать массовые, групповые, индивидуальные формы социально-культурной деятельности в соответствии с культурными потребностями различных групп населени	З-1 - Формы и методы организационно-творческой работы с населением с учетом национальных, демографических особенностей У-1 - Указать основные типы, задачи, функции выставок, а также принципы и алгоритм реализации выставочной и экскурсионной деятельности Выявить особенности применения анимационно-игровых технологий в СК сфере	Дискуссия Домашняя работа Зачет Контрольная работа Лекции Научный доклад/доклад Практические/семинарские занятия

3. ПРОЦЕДУРЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ В БАЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЕ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА БРС)

3.1. Процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

1. Лекции: коэффициент значимости совокупных результатов лекционных занятий – 0.5		
Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>контрольная работа</i>	6,8	50
<i>домашняя работа</i>	6,16	50
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 1		
Промежуточная аттестация по лекциям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – не предусмотрено		
2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – 0.5		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>Доклад</i>	6,16	50
<i>Дискуссия</i>	6,8	50
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям – 0.5		
Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям – зачет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям – 0.5		
3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на лабораторных занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на онлайн-занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах

Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям -не предусмотрено
Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям –нет
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено

3.2. Процедуры текущей и промежуточной аттестации курсовой работы/проекта

Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент текущей аттестации выполнения курсовой работы/проекта– не предусмотрено		
Весовой коэффициент промежуточной аттестации выполнения курсовой работы/проекта– защиты – не предусмотрено		

4. КРИТЕРИИ И УРОВНИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

4.1. В рамках БРС применяются утвержденные на кафедре/институте критерии (признаки) оценивания достижений студентов по дисциплине модуля (табл. 4) в рамках контрольно-оценочных мероприятий на соответствие указанным в табл.1 результатам обучения (индикаторам).

Таблица 4

Критерии оценивания учебных достижений обучающихся

Результаты обучения	Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам
Знания	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения на уровне указанных индикаторов и необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Умения	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, демонстрирует освоение умений на уровне указанных индикаторов и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Опыт /владение	Студент демонстрирует опыт в области изучения на уровне указанных индикаторов.
Другие результаты	Студент демонстрирует ответственность в освоении результатов обучения на уровне запланированных индикаторов. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать преподавателю и коллегам своего уровня собственное понимание и умения в области изучения.

4.2 Для оценивания уровня выполнения критериев (уровня достижений обучающихся при проведении контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля) используется универсальная шкала (табл. 5).

Таблица 5

Шкала оценивания достижения результатов обучения (индикаторов) по уровням

Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)				
№ п/п	Содержание уровня выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)	Шкала оценивания		
		Традиционная характеристика уровня		Качественная характеристи ка уровня
1.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты в полном объеме, замечаний нет	Отлично (80-100 баллов)	Зачтено	Высокий (В)
2.	Результаты обучения (индикаторы) в целом достигнуты, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (60-79 баллов)		Средний (С)
3.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты не в полной мере, есть замечания	Удовлетворительно (40-59 баллов)		Пороговый (П)
4.	Освоение результатов обучения не соответствует индикаторам, имеются существенные ошибки и замечания, требуется доработка	Неудовлетворитель но (менее 40 баллов)	Не зачтено	Недостаточный (Н)
5.	Результат обучения не достигнут, задание не выполнено	Недостаточно свидетельств для оценивания		Нет результата

5. СОДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

5.1. Описание аудиторных контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля

5.1.1. Лекции

Самостоятельное изучение теоретического материала по темам/разделам лекций в соответствии с содержанием дисциплины (п. 1.2. РПД)

5.1.2. Практические/семинарские занятия

Примерный перечень тем

1. 1. Зарождение и развитие форм культурно-досуговой деятельности. 2.

Характеристика рекреационной анимации 3. Анимационные маршруты, дополнительные анимационные услуги. 4. Типология направлений и программ анимации 5. Гостиничные и анимационные услуги и программы. Виды программного туризма и его рекреационные основы. 6. Популярные и современные игры и развлечения. Экстремальные виды отдыха. Ресурсы тематических парков мира. 7. Сущность рекреативных технологий и их использование в процессе социально-культурной деятельности. Рекреативные функции досуга. 8. Технологии организации фестивальных и конкурсных форм. 9. Анимационные

социокультурные технологии. 10. Рекреационные ресурсы и их классификация. Рекреативный потенциал региона. 11. Правовые основы рекреационной деятельности.

Примерные задания

1. Составить список литературы по анимационным технологиям на 10 позиций
 2. Составить список литературы по рекреационным технологиям на 10 позиций
- LMS-платформа – не предусмотрена

5.2. Описание внеаудиторных контрольно-оценочных мероприятий и средств текущего контроля по дисциплине модуля

Разноуровневое (дифференцированное) обучение.

Базовый

5.2.1. Контрольная работа

Примерный перечень тем

1. Анимационно-игровая деятельность

Примерные задания

Что такое анимация?

Перечислите сферы применения анимации

Перечислите общие особенности анимационной деятельности

Перечислите типологии анимационной деятельности

Перечислите виды анимации

Перечислите функции анимации

Перечислите виды анимационных программ

Портрет аниматора: перечислите качества хорошего специалиста по анимации

Из какой сферы в анимацию пришёл спикер 1? Как называется агентство спикера 1?

Из какой сферы в анимацию пришёл спикер 2? Где работает спикер 2?

Из какой сферы в анимацию пришёл спикер 3? Как называется студия спикера 3?

Какие фильмы наглядно показывают анимационную деятельность?

Если Вы так или иначе займётесь аниматорской деятельностью, то что Вас будет отличать от остальных?

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.2. Домашняя работа

Примерный перечень тем

1. Сценарная основа анимационно-игровой и рекреационной деятельности

Примерные задания

1 Составить сценарный план проведения культурно-досуговой программы на предложенную тему (Новый год, 8-е марта, Выпускной бал, День Защитника Отечества, Вечер знакомств, День студента, День влюблённых, Вечер отдыха) для заданной аудитории (смешенная, детская, подростковая, молодёжная, взрослая). 2 Анализ сценария культурно-досуговой программы по схеме: название, тема, идея, аудитория, место проведения, форма и вид, сценарный ход, блоки и эпизоды, ведущие и персонажи, игры и игровые элементы, свето-, звукорешение, оформление и реквизит, мнение студента. 3 Составить сценарий культурно-досуговой программы с помощью метода компиляции из предложенных сценарных материалов.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.3. Научный доклад/доклад

Примерный перечень тем

1. Рекреационные ресурсы и их классификация

Примерные задания

Понятия «ресурс», «рекреационный ресурс».

Классификация рекреационных ресурсов по различным основаниям (по происхождению; по видам рекреационного использования; по скорости истощения; по возможности экономического восполнения; по возможности замены одних ресурсов другими; по возможности самовосстановления и культивирования и пр.).

Вовлечение рекреационных ресурсов в процесс рекреационной деятельности.

Туристические ресурсы.

Оценка рекреационных возможностей территории.

Характеристика рекреационных ресурсов с экономической точки зрения.

Разновидности природных рекреационных ресурсов.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.4. Дискуссия

Примерный перечень тем

1. Индустрия развлечений и отдыха

Примерные задания

Обсуждение вопросов:

Анимация в индустрии развлечений.

Тематические парки развлечений, их признаки и классификация.

Тематические парки в Европе и США.

Парки отдыха в России.

Анимационные программы в тематических парках.

Развлекательные центры в России.

Игровой бизнес в анимационной деятельности.

Игра как эффективный метод анимационной деятельности.

Программное анимационное воздействие.

Мировая анимационная деятельность в туризме, проблемы и перспективы ее развития.

Динамика роста рынка развлечений.

Перспективы и пути развития развлекательного бизнеса и внедрения анимационной деятельности в России.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.3. Описание контрольно-оценочных мероприятий промежуточного контроля по дисциплине модуля

5.3.1. Зачет

Список примерных вопросов

1. 1. Анимационная деятельность и ее творческие основы. 2. Функции анимационно-игровых технологий 3. Типология анимационно-игровых технологий 4. Виды

анимационно-игровых технологий как компонента анимационных программ. 5. Гостиничная анимация. 6. Анимационно-игровые программы для семейного досуга. 7. Анимация и спорт. 8. Особенности организации анимационной деятельности. 9. Анимационно-игровые технологии при работе с разными возрастными группами. 10. Формы театрализованных анимационно-игровых мероприятий. 11. Технология создания и реализация анимационно-игровых программ. 12. Формы и методы работы аниматоров. 13. Материальная база для обеспечения эффективной работы анимационной службы. 14. Анимация в индустрии развлечений. 15. Тематические парки развлечений, их признаки и классификация. 16. Игра как эффективный метод анимационной деятельности. 17. Мировая анимационная деятельность в туризме, перспективы ее развития. 18. Технологический процесс создания анимационно-игровых программ. 19. Проектирование анимационной деятельности в региональных программах. 20. Сущность и состав анимационной индустрии. 21. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности. 22. Создание анимационной программы. 23. Игротека аниматора. 24. Социокультурные особенности рекреации. 25. Пути формирования социально-психологической компетентности и профессионального мастерства специалиста социально-культурной деятельности. 26. Рекреативный потенциал региона (на конкретном примере). 27. Пассивный и активный досуг, организованный и неорганизованный, коллективный и индивидуальный. 28. Технологии рекреационно-оздоровительной деятельности. Физическая рекреация. 29. Классификация игр. 30. Игра как феномен культуры. Игровые рекреационные технологии. 31. Технологии организации игр. 32. Анимационные социокультурные технологии. 33. Организация отдыха и развлечений в санаториях и лечебно-профилактических центрах. 34. Современные проблемы курортного комплекса в России. 35. Освоение новых курортных центров. 36. Организация отдыха за рубежом. 37. Технологии организации фестивальных и конкурсных форм. 38. Правовые основы рекреационной деятельности.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.4 Содержание контрольно-оценочных мероприятий по направлениям воспитательной деятельности

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения	Контрольно-оценочные мероприятия
Профессиональное воспитание	целенаправленная работа с информацией для использования в практических целях	Игровые технологии (креативные, имитационные, деловые, ролевые и др.)	ПК-3	З-1	Практические/семинарские занятия