

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет социально-культурных технологий
Кафедра социально-культурной деятельности

ОСНОВЫ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Рабочая программа дисциплины

Направление подготовки

51.03.03 «Социально-культурная деятельность»

Профили подготовки

«Технологии досуга в социально-культурной сфере»

Квалификация (степень) выпускника:

Бакалавр

Форма обучения:

очная, заочная

Кемерово

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность» (уровень бакалавриата), квалификация (степень) выпускника «бакалавр»

Утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 24.05.2023 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 25.04.2024 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 03.04.2025 г., протокол № 7

Основы социально-культурного проектирования : рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность», профилю подготовки «Технологии досуга в социально-культурной сфере», квалификация (степень) выпускника – «бакалавр» / М.И. Васильковская – Кемерово: Кемеров. гос. институт культуры, 2021. – 27 с. – Текст: непосредственный.

Автор-составитель:

к.п.н., доцент, Васильковская М.И.

Содержание рабочей программы дисциплины

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
 - 4.1. Объем дисциплины
 - 4.2. Структура дисциплины
 - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
 - 5.1 Образовательные технологии
 - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
 - 8.1. Основная литература
 - 8.2. Дополнительная литература
 - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
 - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
11. Список ключевых слов

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования»: формирование знаний об общих принципах разработки социально-культурных проектов, а также владение практическим навыкам социально-культурного проектирования.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Основы социально-культурного проектирования» относится к дисциплинам базовой части учебного плана основной образовательной программы ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность», профилям подготовки «Технологии досуга в социально-культурной сфере». Для её освоения необходимы знания дисциплины «История и теория социально-культурной деятельности», «Методика социологических исследований социально-культурной деятельности», «Педагогика досуга».

Дисциплина «Основы социально-культурного проектирования» способствует более качественному освоению дисциплин «Организация массовых форм культурно-досуговых программ», «Технология создания проектного офиса в учреждениях культуры».

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

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижений ;

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	Уметь	Владеть
ПК-4 - Готов к участию в проектировании, создании и организации эффективной работы многофункциональных культурных центров.	ПК-4.1. базовые нормативно-правовые документы о создании и деятельности многофункциональных культурных центров; специфику их организации, содержания деятельности.	ПК-4.2. выявлять целевые группы населения и их культурные потребности; принимать решения по выбору обеспечивающих средств создания и модернизации многофункциональных культурных центров.	ПК-4.3. методикой создания и организации деятельности многофункциональных культурных центров с применением инновационных форм социально-культурной деятельности.
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-2.1. ассортимент информационных продуктов современных и услуг; новые способы деятельности человека в информационных цифровой среде; общую технологию подготовки технологий и использовать информационных	ОПК-2.2. устанавливать взаимосвязь между типами деятельности. информационных запросов и видами профессиональной деятельности ; критически анализировать информацию; применять технические средства, используемые в информационном поиске; вести	ОПК-2.3. методами поиска различных видов информации (текстовой, визуальной, аудиовизуальной, мультимедийной) в электронной информационной среде; методами

	продуктов;	результативный поиск информации ; применять на практике новые способы деятельности в цифровой среде; работать с новыми видами и формами информационных коммуникаций	свертывания информации, их соотношение в практической деятельности; методами подготовки информационных продуктов в практической деятельности.
--	------------	---	---

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
01.001 Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Воспитательная деятельность
		Развивающая деятельность
01.003 Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»	Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам	Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы
	Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ	Организация и проведение массовых досуговых мероприятий
01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания»	Организация воспитательной деятельности в образовательной организации во взаимодействии с детскими и молодежными общественными объединениями	Организация взаимодействия с детскими и молодежными общественными объединениями
	Социально-педагогическая поддержка обучающихся в процессе социализации	Организация социально-педагогической поддержки обучающихся в процессе социализации
	Организация деятельности детских общественных объединений в	Оказание обучающимся педагогической поддержки в создании общественных

	образовательной организации	объединений Развитие самоуправления обучающихся на основе социального партнерства социальных институтов
	Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса	Организационно-педагогическое обеспечение проектирования и реализации программ воспитания
		Организация работы по направлениям внеурочной деятельности
01.007 Профессиональный стандарт «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»	Содействие организации и сопровождению деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления (образовательных организациях)	Сопровождение деятельности временного детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления под руководством педагогического работника
		Оказание организационной поддержки обучающимся образовательной организации в создании, развитии и деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) под руководством педагогического работника

Перечень квалификационных характеристик должностей работников культуры, искусства и кинематографии, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должность руководителя Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Художественный руководитель»; должности специалистов Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Режиссер массовых представлений», «Специалист по методике клубной работы»

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должности руководителей Культурно-досуговых организаций клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы), парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций «Художественный руководитель», «Художественный руководитель филиала организации культуры клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы)», «Менеджер культурно-досуговых организаций клубного типа, парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций», «Менеджер по

культурно-массовому досугу», «Руководитель клубного формирования (любительского объединения, студии, коллектива самодеятельного искусства, клуба по интересам)», «Руководитель кружка», «Распорядитель танцевального вечера, ведущий дискотеки, руководитель музыкальной части дискотеки», «Культорганизатор».

4. Объем, структура и содержание дисциплины

4.1. Объем дисциплины

Дисциплина изучается в 4,5 семестрах. Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов, в 5 семестре проводится экзамен.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 98 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (48 часов лекций, 50 часов практических занятий) и 55 часа самостоятельная работа обучающихся. 27 часов (27,55 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы обучения предусмотрено 38 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (10 часов лекций, 10 часов практических занятий, 18 часов консультаций) и 133 часа самостоятельная работа обучающихся. 12 часов (45,87%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины «Педагогика досуга» организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			Интерактивные формы обучения	СРО
			Лекции и	Практ. занятия	др. виды зан. по уч. пл.		
1.	Сущность социально-культурного проектирования. Содержание и функции социально-культурного проектирования	4	10	4		Лекция-беседа	4
2.	Социокультурное проектирование в системе разработки и реализации региональной культурной политики.	4	8	6		Лекция-беседа	8
3.	Реализация стратегического направления в области	4	4	2		Круглый стол	4

	цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года: проекты, «дорожная карта»						
4.	Структура социально-культурной проектной деятельности. Классификации социально-культурных проектов	4	10	4		Коллоквиум	8
5.	Технология социально-культурного проектирования. Стадии, методы и инструментарий социально-культурного проектирования, разработка программ и планов социально-культурной деятельности	5	6	10		Деловая игра	10
6.	Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ	5	4	10		Круглый стол	10
7.	«Обучение служением» и социально-культурное проектирование: внедрение проектов в социальную практику	5	6	14		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	11
7	Всего часов в интерактивной форме:		8	6			
8	Экзамен						
9.	Итого 180		48	50			55

Структура дисциплины «Основы социально-культурного проектирования»
для студентов заочной формы обучения

№ п/п	Темы дисциплины		Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			Интера ктивные е формы Обучен ия	СРО
			Лекции*	Семинарские Практические	др. виды зан. по уч. пл.		
1.	Сущность социально-культурного проектирования. Содержание и функции социально-культурного проектирования	4	2		2	Лекция-беседа	12

2.	Социокультурное проектирование в системе разработки и реализации региональной культурной политики.	4	2	2	2	Лекция-беседа	14
3.	Реализация стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года: проекты, «дорожная карта»	4	2		2	Круглы й стол	14
3.	Структура социально-культурной проектной деятельности. Классификации социально-культурных проектов	4		2	2	Коллок виум	14
4.	Технология социально-культурного проектирования. Стадии, методы и инструментов социально-культурного проектирования, разработка программ и планов социально-культурной деятельности	5	2	2	4	Делова я игра	26
5.	Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ	5		2	2	Круглы й стол	26
6.	«Обучение служением» и социально-культурное проектирование: внедрение проектов в социальную практику	5	2	2	4	Пробле мная дискус сия с выдви жение м проект ов	27
7	Экзамен						
8.	Всего часов в интерактивной форме:		6	6			
9.	<i>Итого: 180</i>		10	10	18		133

4.3. Содержание курса «Основы социально-культурного проектирования»

<i>Содержание</i>	<i>Результаты обучения</i>	Виды оценочных средств; формы текущего контроля, промежуточно й аттестации.
ТЕМА 1. СУЩНОСТЬ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ. СОДЕРЖАНИЕ И ФУНКЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ		
Лекционные вопросы: 1. Основные понятия и категории	Формируемые компетенции: ОПК-2.	Лекция-беседа

социально-культурного проектирования 2. Социокультурное проектирование и другие виды прогнозной деятельности Практическое занятие: 1. Социальное проектирование и прогнозирование 2. Виды прогнозирования: социальное планирование, программирование, прогнозирование - сходство и различия. 3. Специфика социального проектирования. Понятие социокультурного проектирования (сущность, объект, цели, задачи, приоритетные области). Программа и проект как результаты проектной деятельности (особенности, условия формы осуществления). Мировоззренческие основы проектной деятельности, целевая установка и варианты проектных стратегий. Технологические и содержательные элементы проектирования (проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий). Специфика целевого обоснования проекта и формирования его содержательных разделов. Социально-культурная деятельность как объект проектирования (содержание и специфика проблемного поля культуры и социума в контексте проектирования). Содержание процессуальных аспектов культуры и задачи проектной деятельности. Предметно-результативный уровень культуры: содержание, приоритеты и проблемы проектирования. Ценностно-нормативный срез культуры как мировоззренческая основа проектной деятельности. Направления проектной деятельности в области развития культурной инфраструктуры. Понятие "регион" в контексте проектирования. Специфика отраслевого и территориального подхода к культуре как объекту проектирования. Принципы социокультурного проектирования. Проблемно-целевая	В результате изучения темы студент должен знать: ассортимент информационных продуктов современных и услуг; новые способы деятельности человека в информационных цифровой среде; общую технологию подготовки технологий и использовать информационных продуктов; их для решения задач (ОПК-2) уметь: устанавливать взаимосвязь между типами деятельности. информационных запросов и видами профессиональной деятельности ; критически анализировать информацию; применять технические средства, используемые в информационном поиске; вести результативный поиск информации ; применять на практике новые способы деятельности в цифровой среде; работать с новыми видами и формами информационных коммуникаций (ОПК-2); владеть: методами поиска различных видов информации (текстовой, визуальной, аудиовизуальной, мультимедийной) в электронной информационной среде; методами свертывания информации, их соотношение в практической деятельности; методами подготовки информационных продуктов в практической деятельности (ОПК-2);	
---	--	--

ориентация как ведущий технологический принцип проектной деятельности.		
ТЕМА 2. СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В СИСТЕМЕ РАЗРАБОТКИ И РЕАЛИЗАЦИИ РЕГИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ		
Лекционные вопросы: 1. Приоритеты государственной культурной политики. 2. Основные положения современной региональной культурной политики. 3. Методологические основы региональной культурной политики. 4. Особенности регионального социокультурного проектирования Практическое занятие: 1. Формирование общественных интересов и распределение общественно необходимых целей и задач. 2. Региональная культурная политика в социокультурном проектировании. Методологические основы региональной культурной политики. Теоретико-методологические основы региональной культурной политики (понятие, объект и субъект, приоритеты, цели, задачи, средства, ресурсы, социальные механизмы, процедуры и технологии). Взаимосвязь и взаимообусловленность культурной политики и социокультурного проектирования на региональном уровне. Содержание и технология этапов разработки региональных культурных программ (информационно-аналитический или диагностический, нормативно-прогнозный, концептуальный, проектно-планирующий, исполнительско-внедренческий, контрольно-коррекционный). Структура и содержание региональной программы поддержки и развития культуры.	Формируемые компетенции: ОПК-2. В результате изучения темы студент должен знать: ассортимент информационных продуктов современных и услуг; новые способы деятельности человека в информационных цифровой среде; общую технологию подготовки технологий и использовать информационных продуктов; их для решения задач (ОПК-2) уметь: устанавливать взаимосвязь между типами деятельности. информационных запросов и видами профессиональной деятельности ; критически анализировать информацию; применять технические средства, используемые в информационном поиске; вести результативный поиск информации ; применять на практике новые способы деятельности в цифровой среде; работать с новыми видами и формами информационных коммуникаций (ОПК-2); владеть: методами поиска различных видов информации (текстовой, визуальной, аудиовизуальной, мультимедийной) в электронной информационной среде; методами свертывания информации, их соотношение в практической деятельности; методами подготовки информационных продуктов в практической деятельности (ОПК-2)	Лекция-беседа

ТЕМА 3. РЕАЛИЗАЦИЯ СТРАТЕГИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ В ОБЛАСТИ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОТРАСЛИ КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ДО 2030 ГОДА: ПРОЕКТЫ, «ДОРОЖНАЯ КАРТА»		
Лекционные вопросы: 1. Реализация стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры российской федерации до 2030 года: проекты, «дорожная карта» 2. Проблемно-ситуационный подход в социокультурном проектировании 3. Проектная игра, экспертный опрос как методы социокультурного проектирования 4. Этапы социокультурного проектирования 5. Классификации социально-культурных проектов Практическое занятие: 1. Роль понятия «ситуация» для объединения условий и процессов жизнедеятельности людей в объект целенаправленного воздействия. 2. Понятие «проблема» в социокультурном проектировании. 3. Типы проектов: научно-технический, организационный, экономический, социальный, смешанный. 4. Виды проектов: инвестиционный, инновационный, исследовательский, учебно-образовательный, комбинированный. 5. Классы, масштабы и длительность проектов. 6. Уровни разрабатываемых проектов. Проблемная ситуация в социально-культурной сфере. Понятие «дерева проблем». Виды ситуаций. Типы факторов по критерию возможных целенаправленных изменений ситуации. Понятие социального картографирования как процедуры создания карт социальных явлений и процессов. Роль картографирования в социальном проектировании. Тематика и характер карт. Проектная игра, экспертный опрос как методы социокультурного	Формируемые компетенции: ПК-4. В результате изучения темы студент должен знать: базовые нормативно-правовые документы о создании и деятельности многофункциональных культурных центров; специфику их организации, содержания деятельности (ПК-4) Уметь: выявлять целевые группы населения и их культурные потребности; принимать решения по выбору обеспечивающих средств создания и модернизации многофункциональных культурных центров (ПК-4) Владеть: методикой создания и организации деятельности многофункциональных культурных центров с применением инновационных форм социально-культурной деятельности	Круглый стол

проектирования Экспертный опрос как метод социокультурного проектирования. Имитационный опрос – информационно-целевой анализ писем граждан в редакции средств массовой информации. Проблемно-ориентированные игры как метод инициативного проектирования. Подготовка проектной игры. Диагностика проектируемой локальной ситуации. Составление сценария игры. Разработка проектных предложений. Создание механизмов реализации проектных предложений.		
ТЕМА 4. СТРУКТУРА СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. КЛАССИФИКАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ		
Лекционные вопросы: 6. Проблемно-ситуационный подход в социокультурном проектировании 7. Проектная игра, экспертный опрос как методы социокультурного проектирования 8. Этапы социокультурного проектирования 9. Классификации социально-культурных проектов Практическое занятие: 7. Роль понятия «ситуация» для объединения условий и процессов жизнедеятельности людей в объект целенаправленного воздействия. 8. Понятие «проблема» в социокультурном проектировании. 9. Типы проектов: научно-технический, организационный, экономический, социальный, смешанный. 10. Виды проектов: инвестиционный, инновационный, исследовательский, учебно-образовательный, комбинированный. 11. Классы, масштабы и длительность проектов. 12. Уровни разрабатываемых проектов. Проблемная ситуация в социально-культурной сфере. Понятие «дерева проблем». Виды ситуаций. Типы факторов по критерию	Формируемые компетенции: ПК-4. В результате изучения темы студент должен знать: базовые нормативно-правовые документы о создании и деятельности многофункциональных культурных центров; специфику их организации, содержания деятельности (ПК-4) Уметь: выявлять целевые группы населения и их культурные потребности; принимать решения по выбору обеспечивающих средств создания и модернизации многофункциональных культурных центров (ПК-4) Владеть: методикой создания и организации деятельности многофункциональных культурных центров с применением инновационных форм социально-культурной деятельности.	Круглый стол

возможных целенаправленных изменений ситуации. Понятие социального картографирования как процедуры создания карт социальных явлений и процессов. Роль картографирования в социальном проектировании. Тематика и характер карт. Проектная игра, экспертный опрос как методы социокультурного проектирования Экспертный опрос как метод социокультурного проектирования. Имитационный опрос – информационно-целевой анализ писем граждан в редакции средств массовой информации. Проблемно-ориентированные игры как метод инициативного проектирования. Подготовка проектной игры. Диагностика проектируемой локальной ситуации. Составление сценария игры. Разработка проектных предложений. Создание механизмов реализации проектных предложений.		
ТЕМА 5. ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ.		
Лекционные вопросы: 1. Направления социально-культурного проектирования 2. Коммуникативные и научно-исследовательские технологии 3. Алгоритм проектирования процессов 4. Моделирование. Этапы социокультурного проектирования Практическое занятие: Формирование целевых комплексных программ. Предпроектный этап социокультурного проектирования. Этап разработки проекта. Постпроектный этап проектирования социально-культурных программ. Изложить основные направления социально-культурного проектирования. Продемонстрировать отличие коммуникативных и научно-исследовательских технологий. Дать представление об алгоритме проектирования социокультурных	Формируемые компетенции: ОПК-2. В результате изучения темы студент должен знать: ассортимент информационных продуктов современных и услуг; новые способы деятельности человека в информационных цифровой среде; общую технологию подготовки технологий и использовать информационных продуктов; их для решения задач (ОПК-2) уметь: устанавливать взаимосвязь между типами деятельности. информационных запросов и видами профессиональной деятельности ; критически анализировать информацию; применять технические средства, используемые в информационном поиске; вести результативный поиск информации ; применять на практике	Деловая игра

процессов. Этапы социокультурного проектирования. 1 этап – предпроектный: определение вероятностного направления развития объекта социально-культурной сферы. 2 этап – разработка проекта. Содержание программно-планировочной деятельности как формы интеграции основных направлений досуговых интересов и потребностей личности, создание реальной возможности для проявления инициативы и самостоятельности, культурно-досуговой активности людей. Составление программы, направленной на реализацию поставленных целей. 3 этап – постпроектный: создание организационно-управленческого механизма, позволяющего реализовать запрограммированные мероприятия.	новые способы деятельности в цифровой среде; работать с новыми видами и формами информационных коммуникаций (ОПК-2); владеть: методами поиска различных видов информации (текстовой, визуальной, аудиовизуальной, мультимедийной) в электронной информационной среде; методами свертывания информации, их соотношение в практической деятельности; методами подготовки информационных продуктов в практической деятельности.	
ТЕМА 6. СТРАТЕГИИ ФИНАНСИРОВАНИЯ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ		
Лекционные вопросы: 1. Источники финансирования социально-культурных программ. 2. Условия получения средств, необходимых для реализации проекта. 3. Требования к программе в случае конкурсного финансирования (критерии оценки). 4. Условия и механизмы бюджетного финансирования. 5. Структура заявки на участие в федеральных программах. 6. Условия получения средств из внебюджетных источников. 7. Условия получения средств от коммерческих структур (стратегия и тактика взаимодействия со спонсорами). Практическое занятие: 1. Требования к программе в случае конкурсного финансирования (критерии оценки). 2. Фонды как источник финансирования. 3. Условия и механизмы бюджетного финансирования. 4. Структура заявки на участие в федеральных программах. 5. Структура и технология оформления заявки на получение	Формируемые компетенции: ПК-4. В результате изучения темы студент должен знать: базовые нормативно-правовые документы о создании и деятельности многофункциональных культурных центров; специфику их организации, содержания деятельности (ПК-4) Уметь: выявлять целевые группы населения и их культурные потребности; принимать решения по выбору обеспечивающих средств создания и модернизации многофункциональных культурных центров (ПК-4) Владеть: методикой создания и организации деятельности многофункциональных культурных центров с применением инновационных форм социально-культурной деятельности.	Круглый стол

гранта. 6. Коммерческая деятельность учреждения как дополнительный источник финансирования программ (стратегия, технология, направления). Возможными источниками финансирования социокультурных проектов и программ являются: 1) Государственный бюджет (как федеральный, так и местный). Как правило, бюджетное финансирование культурных программ осуществляется на основе социально-творческого заказа конкретному исполнителю отдельных разделов программы; 2) Фонды – некоммерческие организации, имеющие финансовые средства и программу деятельности. Реализация собственных программ осуществляется фондами, как правило, путем выдачи грантов по заявкам различных субъектов культурной жизни – организаций, учреждений, частных лиц, инициативных образований граждан. В лекции рассматривается структура заявки на участие в федеральных программах; структура и технология оформления заявки на получение гранта.		
ТЕМА 7. «ОБУЧЕНИЕ СЛУЖЕНИЕМ» И СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ: ВНЕДРЕНИЕ ПРОЕКТОВ В СОЦИАЛЬНУЮ ПРАКТИКУ		
Лекционные вопросы: 1. Обучение служением (Service-learning) — это уникальная образовательная методика, способствующая развитию интереса к поиску своей личностной уникальности, построению индивидуальной траектории профессионального роста. 2. Инновационная деятельность в сфере культуры 3. Социальный эксперимент в инновационном процессе 4. Оценка социальных последствий инновационных управленческих решений Практическое занятие:	Формируемые компетенции: ПК-4. В результате изучения темы студент должен знать: базовые нормативно-правовые документы о создании и деятельности многофункциональных культурных центров; специфику их организации, содержания деятельности (ПК-4) Уметь: выявлять целевые группы населения и их культурные потребности; принимать решения по выбору обеспечивающих средств создания и модернизации многофункциональных культурных центров (ПК-4)	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов

1. Сущность инновационной деятельности в сфере досуга. 2. Элементы инновации, нововведений в социокультурной сфере. 3. Понятие эффекта и эффективности для сферы культуры и искусства. 4. Понятие «эксперимент» в социокультурном проектировании 5. Формы инновационного эксперимента. 6. Трактовка социального эффекта в отечественной и зарубежной научной литературе. Сущность инновационной деятельности как целенаправленной, научно обоснованной, нацеленной на изменение существующей социокультурной ситуации в сфере досуга. Элементы инновации, нововведений в социокультурной сфере. Понятие эффекта и эффективности для сферы культуры и искусства. Понятие «эксперимент» в социокультурном проектировании. Цели эксперимента. Роль эксперимента для диагностики нововведения. Формы инновационного эксперимента. Трактовка социального эффекта в отечественной литературе по данной тематике. Американский опыт определения социального эффекта на примере оценки социальных последствий внедрения в производство государственных технологических программ.	Владеть: методикой создания и организации деятельности многофункциональных культурных центров с применением инновационных форм социально-культурной деятельности.	
---	---	--

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1. Образовательные технологии

В соответствии с требованиями к условиям реализации основной профессиональной образовательной программы в учебном процессе предусматривается использование современных педагогических технологий: когнитивной технологии, направленной на развитие критического мышления обучающихся; проблемно-поисковой технологии, ориентированной на продуктивную деятельность студентов в ходе решения проблемных ситуаций; технологии моделирующего обучения, моделирующие процесс исследования реальной или имитационной проблемной ситуации, самостоятельного принятия решения в соответствии с моделью социально-культурного взаимодействия, оценочную деятельность при анализе принятых решений и достигнутых результатов; коммуникативно-диалоговые технологии, организующие учебную деятельность студентов через обсуждение проблем, поиск аргументации, оценку и принятие решения в процессе коммуникативного общения; а также традиционные образовательные технологии, включающие аудиторные занятия (лекционные и практические).

В рамках учебного курса предусмотрено использование интерактивных методов проведения занятий, направленных на реализацию компетентностного подхода к формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся, таких как:

Проблемная дискуссия с выдвижением проектов – форма обучения, направленная на развитие у обучающихся опыта поиска решений, воплощения идей в виде проектов. В ходе дискуссии особое внимание уделяется процедурам выдвижения идей, которые будут развернуты в задания-проекты. Дискуссия направлена не столько на общую ориентацию в поиске возможных подходов и их аргументации, сколько на проработку самого содержания каждого из подходов, намеченных при обсуждении.

Лекция-беседа - является методом активного вовлечения обучающихся в учебный процесс. Эта лекция предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией через привлечение внимания обучающихся к обсуждению наиболее важным вопросам темы. Групповая беседа позволяет расширить круг мнений сторон, привлечь коллективный опыт и знания. Обучающиеся, продумывая ответ на заданный вопрос, получают возможность самостоятельно прийти к тем выводам и обобщениям, которые преподаватель должен был сообщить им в качестве новых знаний, либо понять важность обсуждаемой темы, что повышает степень восприятия материала обучающимися.

Коллоквиум - форма группового обсуждения под руководством преподавателя достаточно широкого круга вопросов. Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающийся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

Деловая игра - форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для организации социокультурных технологий в практике библиотек. Обучение обучающихся происходит в процессе совместной деятельности, направленной на формирование и развитие умений сотрудничества в процессе подготовки и проведения конкретного социально-культурного мероприятия. Подготовленное обучающимися мероприятие может быть представлено как на предполагаемую аудиторию (имитация реальной ситуации), так и на реальную аудиторию.

Круглый стол - это форма организации обсуждения темы, в которой изначально заложены несколько точек зрения. Цель круглого стола - выявить противоречия, сравнить разные точки зрения и выбрать приемлемые для всех участников позиции и решения.

5.2. Информационно-коммуникационные технологии

Современный учебный процесс в высшей школе требует существенного расширения арсенала средств обучения, широкого использования средств информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, интегрированных в электронную образовательную среду. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере»
<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Студенту могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для студента важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

При освоении указанной дисциплины наряду со статичными электронно-образовательными ресурсами применяются интерактивные элементы: задания, тесты, семинары, форумы и др. Использование указанных интерактивных элементов направлено на действенную организацию самостоятельной работы студентов. Работа с указанными выше

элементами дисциплины требует активной деятельности студентов, регламентированной как необходимостью записи на курс, так и сроками, требованиями к

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1. Образовательные технологии

Основу преподавания учебной дисциплины составляют методы проблемного обучения, когнитивная, продуктивная технология, технология развития критического мышления. Для выполнения практических заданий используются методы дискуссии, создания докладов, презентаций и их обсуждения; анализа и оценки созданных обучающимися информационно-образовательных продуктов.

5.2 Информационно-коммуникационные технологии

В процессе обучения используются информационно-коммуникационные технологии «Электронной информационно-образовательной среды КемГИК» <http://sso.kemguki.ru/>

Под информационной технологией обучения в профессиональной подготовке будущих бакалавров понимают систему общепедагогических, психологических, дидактических, частно-методических процедур взаимодействия педагогов и обучаемых, включающих реализацию содержания, методов, форм и средств обучения на основе информационно-коммуникационных технологий. Всё это позволяет интенсифицировать образовательный процесс, повысить качество самостоятельной работы студентов очной и заочной форм обучения за счёт доступа к информационной среде. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу: <http://sso.kemguki.ru/>.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» включают следующие электронно-образовательные ресурсы: учебную программу, тематическое планирование, списки литературы, фонды оценочных средств, методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся

6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся

Материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Основы социально-культурного проектирования» размещены в «Электронной образовательной среде»

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере»
<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>

Организационные ресурсы

- Тематический план дисциплин для обучающихся очной формы обучения
- Тематический план дисциплин для обучающихся заочной формы обучения

Учебно-программные

- Рабочая программа дисциплины

Учебно-теоретические ресурсы

- Интерактивные лекции по основным разделам дисциплины

Учебно-практические ресурсы

- Описание практических и творческих работ
- Примеры выполнения практических заданий, творческого задания

Учебно-методические ресурсы

- Методические указания студентам к выполнению самостоятельной работы

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации к лекциям

Учебно-библиографические ресурсы

- Список рекомендуемой литературы

- Перечень полезных ссылок

Фонд оценочных средств

- Вопросы для устного опроса (по разделам дисциплины) и критерии оценивания ответов
- Критерии оценивания практических работ
- Тематика деловых ролевых и ситуационных игр и критерии оценивания результатов участия в них
- Тематика и критерии оценивания учебных исследовательских проектов
- Вопросы к зачету
- Вопросы к экзамену
- Тесты по дисциплине

6.2. Тематика практических и творческих работ, эссе

6.2.1. Тематика практических (семинарских) работ

Семинарское занятие 1

(4 часа)

ТЕМА 1. СУЩНОСТЬ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ.

СОДЕРЖАНИЕ И ФУНКЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

План

1. Основные понятия и категории социально-культурного проектирования
2. Социокультурное проектирование и другие виды прогнозной деятельности
3. Социальное проектирование и прогнозирование
4. Виды прогнозирования: социальное планирование, программирование, прогнозирование - сходство и различия.
5. Специфика социально-культурного проектирования.

Рекомендуемая литература: [1, С. 10-13, 17; 2, С.53-54;12, С. 218-225].

Семинарское занятие 2

(4 часа)

ТЕМА 2. СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В СИСТЕМЕ РАЗРАБОТКИ И РЕАЛИЗАЦИИ РЕГИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ

1. Приоритеты государственной культурной политики.
2. Основные положения современной региональной культурной политики.
3. Методологические основы региональной культурной политики.
4. Особенности регионального социокультурного проектирования
3. Формирование общественных интересов и распределение общественно необходимых целей и задач.
4. Региональная культурная политика в социокультурном проектировании. Методологические основы региональной культурной политики.

Рекомендуемая литература: [1, С. 10-13, 17; 2, С.53-54;12, С. 218-225].

Семинарское занятие 3

(2 часа)

ТЕМА 3.

РЕАЛИЗАЦИЯ СТРАТЕГИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ В ОБЛАСТИ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОТРАСЛИ КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ДО 2030 ГОДА: ПРОЕКТЫ, «ДОРОЖНАЯ КАРТА»

1. Общие положения стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года
2. Период действия стратегического направления

3. Паспорт стратегического направления
4. Приоритеты, цели, задачи стратегического направления
5. Основные процессы отрасли культуры и оценка текущего состояния
6. Участники реализации стратегического направления
7. Целевое состояние стратегического направления
8. Границы стратегического направления
9. Проекты стратегического направления
10. Внедряемые технологии
11. Показатели проектов стратегического направления
12. Результаты проектов
13. Финансовое обеспечение
14. План мероприятий ("дорожная карта") реализации стратегического направления.

Рекомендуемая литература: [2, С. 11-14, 15; 3, С.53-54;12, С. 218-225].

Семинарское занятие 4 (4 часа)

ТЕМА 4. СТРУКТУРА СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. КЛАССИФИКАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ

1. Проблемно-ситуационный подход в социокультурном проектировании
2. Проектная игра, экспертный опрос как методы социокультурного проектирования
3. Этапы социокультурного проектирования
4. Классификации социально-культурных проектов
5. Роль понятия «ситуация» для объединения условий и процессов жизнедеятельности людей в объект целенаправленного воздействия.
6. Понятие «проблема» в социокультурном проектировании.
7. Типы проектов: научно-технический, организационный, экономический, социальный, смешанный.
8. Виды проектов: инвестиционный, инновационный, исследовательский, учебно-образовательный, комбинированный.
9. Классы, масштабы и длительность проектов.
10. Уровни разрабатываемых проектов.

Рекомендуемая литература: [1, С. 10-13, 17; 2, С.53-54;12, С. 218-205].

Семинарское занятие 5 (4 часа)

ТЕМА 5. ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1. Направления социально-культурного проектирования
2. Коммуникативные и научно-исследовательские технологии
3. Алгоритм проектирования процессов
4. Моделирование. Этапы социокультурного проектирования
5. Формирование целевых комплексных программ.
6. Предпроектный этап социокультурного проектирования.
7. Этап разработки проекта.
8. Постпроектный этап проектирования социально-культурных программ.

Рекомендуемая литература: [1, С. 10-13, 17; 2, С.53-54;12, С. 218-205].

Семинарское занятие 6 **(4 часа)**

ТЕМА 6. «ОБУЧЕНИЕ СЛУЖЕНИЕМ» И СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ: ВНЕДРЕНИЕ ПРОЕКТОВ В СОЦИАЛЬНУЮ ПРАКТИКУ

1. Добровольческое служение как направление социального служения
2. История методики обучения служением
3. Организация общественного служения студентов вуза
4. Управление социальной политики муниципалитета
5. Центры социального обслуживания населения
6. Фонды и СО НКО, реализующие задачи социальной политики
7. Социальная практика как идея реализации концепции обучения служению

Рекомендуемая литература: [4, С. 218-205].

6.3. Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы

В связи с ограничением аудиторных занятий, важную роль играет самостоятельная работа студентов, которая благоприятствует выработке необходимых практических навыков и лучшему усвоению информации.

В ходе организации самостоятельной работы по учебной дисциплине «Основы социально-культурного проектирования» обучающимся рекомендуется использование различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере»
<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому обучающемуся посредством ввода индивидуального логина и пароля. Обучающиеся могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для обучающегося важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

Для успешной организации самостоятельной работы необходимо:

- 1) уделять на самостоятельную работу по дисциплине от 2 до 4 часов в неделю;
- 2) освоить минимум содержания, предложенного преподавателем для самостоятельного освоения;
- 4) планировать самостоятельную работу в рамках графика, предложенного преподавателем;
- 5) осуществлять самостоятельную работу в организационных формах, предусмотренных учебной программой.

Самостоятельная работа обучающегося осуществляется в аудиторной и внеаудиторной форме.

Самостоятельная работа в аудиторное время выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию и включает следующий перечень действий:

- решение практических заданий;
- разработку и защиту проекта внедрения социально-культурной технологии в деятельность учреждений культуры;
- анализ плановой и отчетной документации учреждений культуры по заданному преподавателем алгоритму;
- разработку и защиту сценарно-режиссерского замысла культурно-досуговой программы по заданному преподавателем алгоритму;
- участие в деловых играх;

- разработку практических рекомендаций по работе с населением по заданному преподавателем алгоритму;

- проведение культурно-досугового мероприятия на реальную аудиторию.

Самостоятельная работа во внеаудиторное время предполагает:

- подготовку к практическим занятиям;

- проработку конспекта лекций;

- изучение основной и дополнительной литературы;

- подготовку культурно-досугового мероприятия;

- выполнение практических и творческих работ.

Практическая работа представляет собой письменное задание, направленное на проверку и оценку знаний и умений обучающихся, ориентированных на достижение определенного результата, и служащая показателем уровня сформированности профессиональных компетенций.

Письменные работы обучающихся, как вид самообразования, включаются в систематическую познавательную деятельность, которая и реализуется в процессе целенаправленной самостоятельной работы с целью углубления и расширения знаний, развития интеллектуальных качеств личности, формирования научного мировоззрения.

При подготовке к написанию контрольной работы в форме проектной заявки или информационной карты проекта студентам необходимо изучить источники, рекомендованные преподавателем, и собрать эмпирическую базу (изучить социокультурную ситуацию в районе или округе города Кемерово, выявить потребности целевой аудитории проекта). Преподавателю нужно сориентировать студентов по использованию этих материалов для разработки идеи проекта. Рекомендованный объем проектной заявки – 2-3 страницы, объем информационной карты проекта – 7-8 страниц.

Критериями оценки творческого задания являются обоснованность актуальности проекта и его соответствия потребностям целевой аудитории, четкость формулировок цели и задач проекта, наличие плана продвижения проекта.

Рекомендованные темы проектов:

1. Проект цикла просветительных мероприятий «Фотография как искусство», направленный на привлечение интереса к современной фотографии и обучение основам фотоискусства.

2. Проект цикла творческих встреч с современными хореографами «Contemporary party», направленный на популяризацию танцевального искусства.

3. Проект цикла мероприятий в форме сторителлинга «Некривые зеркала», направленный на привлечение внимания к проблемам детей-сирот.

4. Проект фестиваля семейного творчества «Лампа с зеленым абажуром», направленный на развитие семейного досуга.

5. Проект арт-квеста «Русское искусство», направленный на популяризацию творчества отечественных художников, композиторов, исполнителей.

6. Проект просветительного мероприятия «5 ступеней мастерства», посвященного искусству танца.

7. Проект цикла агитационно-художественных представлений,

8. Проект фестиваля «Мультфест», направленного на популяризацию отечественной мультипликации.

9. Проект постоянно действующей литературной гостиной «Глагол/глаголЪ» на базе одного из культурных центров города Кемерово.

10. Проект творческой платформы для детей на базе одного из ведущих культурных центров города Кемерово.

При подготовке к защите проекта студентам необходимо изучить источники, рекомендованные преподавателем, и разработать социально-культурный проект (цикла мероприятий) для учреждения культуры. Подготовка проекта завершается публичной защитой, сопровождаемой презентацией.

Рекомендованный объем проекта – 10 страниц (заявка и информационная карта проекта), выступление на защите – не более 15 минут. Критериями оценки проекта являются: 1) соответствие проекта потребностям населения города Кемерово; 2) наличие актуальной

идеи, реализуемой на базе учреждения культуры города Кемерово; 3) обоснованность всех составляющих проекта.

Практическая работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления обучающегося с определенными вопросами разделов курса по рекомендованным преподавателем материалам и выполнения заданий по темам.

Самостоятельное выполнение практических заданий в рамках дисциплины «Педагогика досуга» для обучающихся занимает значительное место. Результаты практической самостоятельной работы в ходе изучения, предложенного материала, готовят обучающегося к самостоятельной деятельности по разработке и реализации технологий социально-культурной деятельности.

Практическая работа выявляет знания, обучающихся по определенной теме дисциплины; понимание сущности изучаемого предмета и круга явлений, охватываемых им, их закономерностей; умения самостоятельно делать выводы и обобщения, использовать знания и навыки, и является формой оценки.

К выполнению практической работы предъявляются следующие требования:

- 1) к практической работы следует приступать после ознакомления с материалами соответствующей темы;
- 2) работа выполняется самостоятельно и предоставляется для оценивания в виде отчета в предложенной форме и в установленные преподавателем сроки;
- 3) после получения рецензии на работу устранить недостатки, отмеченные преподавателем.

Содержание самостоятельной работы студентов

Темы для самостоятельной работы студентов	Количество часов		Виды и содержание самостоятельной работы студентов
	Для очной формы обучения	Для заочной формы обучения	
Сущность социально-культурного проектирования. Содержание и функции социально-культурного проектирования	4	12	Лекция-беседа
Социокультурное проектирование в системе разработки и реализации региональной культурной политики.	8	14	Лекция-беседа
Реализация стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года: проекты, «дорожная карта»	4	14	Круглый стол
Структура социально-культурной проектной деятельности. Классификации социально-культурных проектов	8	14	Коллоквиум
Технология социально-культурного проектирования. Стадии, методы и инструментарий социально-культурного проектирования, разработка программ и планов социально-культурной деятельности	10	26	Деловая игра
Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ	10	26	Круглый стол
«Обучение служением» и социально-культурное проектирование: внедрение проектов в социальную практику	11	27	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов
Всего:	55	133	

Самостоятельная работа обучающегося является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

Каждое задание оценивается по 100-балльной шкале. Все полученные студентом оценки за выполненные задания фиксируются в журнале преподавателя и в электронной образовательной среде КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере»
<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>

как рейтинговые баллы. В ходе освоения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» полученные рейтинговые баллы аккумулируются, формируя итоговую оценку за курс.

7. Фонд оценочных средств

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде (<https://edu2020.kemgik.ru> - для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере»
<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Основная литература

1. Асанова, И. М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатьева. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Академия, 2012. - 192 с. – Текст: непосредственный.
2. Гончарук, А. Ю. Теория и методика социально-педагогического проектирования и прогнозирования: учебно-методическое пособие и практикум / А. Ю. Гончарук. – Электрон. дан. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015. - 235 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276489> (дата обращения: 10.10.2021). – Режим доступа: Университетская библиотека online: электрон. библиотечная система. – Текст: электронный.

8.2.Дополнительная литература

1. Жарков, А. Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности: учебник / А. Д. Жарков. – Москва: МГУКИ, 2007. – 480 с. Текст: непосредственный.
2. Киселева, Т. Г. Социально-культурная деятельность: учебник для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки "Социально-культурная деятельность" и специальности "Социально-культурная деятельность" / Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников; Московский гос. ун-т культуры и искусств. - Москва: МГУКИ, 2004. - 539 с. Текст: непосредственный.
3. Методология социально-культурной деятельности и современные социокультурные практики: коллективная монография / А. В. Андреева, Л. Н. Жуковская, С. В. Костылев и др.; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Электрон. дан. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014. - 130 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435700> (дата обращения: 20.09.2021) Режим доступа: Университетская библиотека online: электрон. библиотечная система. – Текст: электронный.

8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Агентство социальной информации (информационная поддержка гражданских инициатив) : [сайт]. – Москва, 2024. – URL: <http://www.asi.org.ru/>. – Текст : электронный
2. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал – Москва, 2020-2024. – URL : <http://elibrary.ru/>. – Текст : электронный

3. Федеральный портал «Российское образование» [сайт]: электрон. информ. портал. – Москва, 2024. – URL : <http://www.edu.ru/>. – Текст : электронный
4. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы – Google, Rambler, Yandex

8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы

Программное обеспечение:

- лицензионное программное обеспечение:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Access)
- Антивирус - Kaspersky Endpoint Security для Windows

- свободно распространяемое программное обеспечение:

- Офисный пакет – LibreOffice
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- Консультант Плюс

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Занятия проводятся в мультимедийных аудиториях, оснащенных проекционной и компьютерной техникой, интегрированной в Интернет.

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья.

При составлении индивидуального графика обучения предусмотрены различные варианты проведения занятий: в образовательной организации (в академической группе и индивидуально), на дому с использованием дистанционных образовательных технологий.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

С учетом индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся устанавливаются следующие адаптированные формы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации: для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом, для лиц с нарушением слуха – оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный, для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные/устные с исключением двигательной активности. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания. При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций. Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Подбор и разработка учебных материалов осуществляется с учетом того, чтобы предоставлять этот материал в различных формах так, чтобы инвалиды с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально. Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья обеспечены учебно-методическими ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья. Учебно-

методические ресурсы по дисциплине размещены на сайте «Электронная образовательная среда КемГИК» (для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере» <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2596>, которая имеет версию для слабовидящих.

11. Список ключевых слов

Бюджет
Государственно-частное партнерство
Жизненный цикл проекта
Инвестор
Инновация
Институциональные подсистемы проекта
Классификация проектов
Команда проекта
Коммерческая эффективность
Культурная политика
Маркетинг
Менеджмент
Моделирование
Модернизация
Мониторинг проекта
Паспорт проекта
Планирование
Постаудит проекта
Потенциал
Программа
Проект
Проектирование
Проектное финансирование
Проектный офис
Пространственное развитие
Риск проекта
Система управленческих решений проекта
Смета проекта
Социально-культурное пространство
Социально-культурный проект
Стратегический менеджмент
Структура проекта
Технология моделирования
Технология проектирования
Управление проектами
Учреждения культуры
Функции проекта
Функциональный менеджмент
Экспертиза