

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ  
ТАДЖИКИСТАН  
МЕЖГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКО-ТАДЖИКСКИЙ (СЛАВЯНСКИЙ) УНИВЕРСИТЕТ»**



**«Утверждаю»  
Декан факультета  
заочного (дистанционного) обучения  
Гаффоров Б.В.  
\_\_\_\_\_ 09 \_\_\_\_\_ 2023 г.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СФЕРЕ КУЛЬТУРНОГО И  
ПРИРОДНОГО НАСЛЕДИЯ**

Направление подготовки 51.04.01 «Культурология»  
Направленность программы – Прикладная культурология  
Профиль подготовки – Культуроведение и социокультурные проекты  
Форма подготовки – заочная  
Уровень подготовки – магистратура

**ДУШАНБЕ - 2023**

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 25.12.2017 г. № 1183

При разработке учебной программы учитываются:

- требования работодателей, профессиональных компетенций по направлению/специальности (при наличии);
- содержание программ дисциплин, изучаемых на предыдущих и последующих этапах обучения;
- новейшие достижения в данной предметной области.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры культурологии, протокол № 1 от 29 августа 2023 г.

Рабочая программа утверждена УМС факультета истории и международных отношений, протокол № 1 от 31 августа 2023 г.

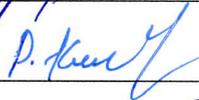
Рабочая программа утверждена Ученым советом факультета истории и международных отношений, протокол № 1 от 31 августа 2023 г.

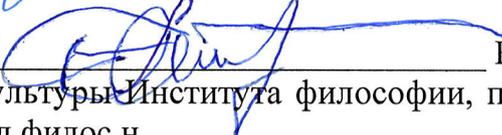
Заведующая кафедрой  Ладыгина О.В., д.филос.н., доцент

Зам. председателя УМС факультета  Пирумшоев М.Х., к.и.н., доцент

Руководитель магистерской программы  Умарова З.Х., к.и.н., доцент

Разработчик:  Ладыгина О.В., д.филос.н., доцент

Составитель:  Каримова Р.Н., к.и.н., доцент

Разработчик (ки) от организации:  Рахимов С.Х., заведующий отделом философии культуры Института философии, политологии и права им. А. Баховаддинова НАНТ, д.филос.н.

## Расписание занятий дисциплины

Ф.И.О. преподавателя	Аудиторные занятия		Приём СРС	Место работы преподавателя
	лекция	Практические занятия (КСР, лаб.)		
Каримова Р.Н.	Понедельник, 12:40 – 14:00, 415 ауд.	Понедельник, 14:10 – 15:30, 415 ауд.	Четверг, 13:00 – 15:00, 407 каб.	РТСУ, кафедра культурологии, основной корпус, 407 каб.

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1. Основная цель** освоения дисциплины – совершенствование компетенций студентов в области социокультурного проектирования для осуществления их профессиональной деятельности.

**1.2. Задачами** является создание условий для:

- получения студентами базовых знаний в сфере социокультурного проектирования,
- формирования их умений обосновывать концепцию и разрабатывать структуру проекта и управлять его реализацией,
- развития у студентов основных технологических навыков создания и реализации социокультурного проекта.

**1.3. Требования к результатам освоения дисциплины.**

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие универсальные / профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (индикаторы достижения компетенций)	Вид оценочного средства
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	<b>ИУК-1.1.</b> Анализирует проблемную ситуацию с применением системного подхода и современного социально-научного знания, используя достоверные данные и надежные источники информации. <b>ИУК-1.2.</b> Разрабатывает и содержательно аргументирует возможные стратегии решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов с учетом параметров социокультурной среды. <b>ИУК-1.3.</b>	Дискуссии, круглый стол, кейс-задание  Дискуссии, кейс-задание, деловая игра  Круглый стол, презентации,

		Разрабатывает сценарий реализации оптимальной стратегии решения проблемной ситуации с учетом необходимых ресурсов, достижимых результатов, возможных рисков и последствий.	проект
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<p><b>ИУК-2.1.</b> Разрабатывает концепцию проекта в рамках конкретного проблемного поля с учетом возможных результатов и последствий реализации проекта в конкретной социокультурной среде, теоретически обосновывает концепцию.</p> <p><b>ИУК-2.2.</b> Разрабатывает план реализации проекта с учетом возможных ресурсов, рисков, сценариев, других вариативных параметров, предлагает процедуры и механизмы мониторинга реализации и результатов проекта.</p> <p><b>ИУК-2.3.</b> Осуществляет координацию и контроль в процессе реализации проекта, корректирует отклонения, вносит дополнительные изменения в план реализации в случае необходимости, определяет зоны ответственности членов команды</p>	<p>Круглый стол, кейс-задание</p> <p>Дискуссии, кейс-задание, деловая игра</p> <p>Круглый стол, презентации, проект</p>
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	<p><b>ИУК-3.1.</b> Вырабатывает стратегию командной работы для достижения поставленной цели, организует отбор участников команды.</p> <p><b>ИУК-3.2.</b> Организует и корректирует работу команды, в том числе на основе коллегиальных решений, распределяет функциональные обязанности, разрешает возможные конфликты и противоречия.</p> <p><b>ИУК-3.3.</b> Координирует общую работу, организует обратную связь, контролирует результат, принимает управленческую ответственность</p>	<p>Дискуссии, круглый стол, кейс-задание</p> <p>Дискуссии, кейс-задание, деловая игра</p> <p>Круглый стол, презентации, проект</p>
ПК-3	Готовность осуществлять	<b>ИПК-3.1.</b> Применяет правила и нормы	Дискуссии, круглый стол,

	коммуникацию в профессиональной сфере	социокультурной (в том числе профессиональной) коммуникации в различных социокультурных ситуациях и контекстах, использует современные средства массовой коммуникации и возможности массовой культуры. <b>ИПК-3.2.</b> Готовит и транслирует различные типы устных и письменных текстов в соответствии с ситуацией профессионального взаимодействия, профессиональными целями и задачами <b>ИПК-3.3.</b> Способен осуществлять интерактивную коммуникацию: озвучивать и аргументировать свою позицию, проводить переговоры, вести профессиональную дискуссию, осуществлять коммуникацию в других формах.	кейс-задание  Дискуссии, кейс-задание, деловая игра  Круглый стол, презентации, проект
ПК-4	Способен создавать различные типы текстов	<b>ИПК-4.1.</b> Анализирует прикладные аспекты культурологии; соблюдает общие принципы разработки программ, методических и других документов, составления отчетов, создания различных типов текстов. <b>ИПК-4.2.</b> Способен составлять отчеты по заданным образцам, создавать различные типы текстов по заданным параметрам. <b>ИПК-4.3.</b> Способен проводить анализ, разрабатывать образцы различных типов документов и текстов.	Дискуссии, круглый стол, кейс-задание  Дискуссии, кейс-задание, деловая игра  Круглый стол, презентации, проект

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Цикл ОПОП, к которому относится данная дисциплина - часть, формируемая участниками образовательных отношений Б1.В.08.

Связь с другими частями ОПОП (дисциплинами, модулями, практиками). Требования к «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, необходимым для освоения данной дисциплины и приобретенных в результате освоения предшествующих дисциплин (модулей), практик: дисциплины 1-3 относятся к группе «входных» знаний, вместе с тем определенная их часть

изучается параллельно с данной дисциплиной («входные-параллельные» знания). Теоретическими дисциплинами и практиками, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее являются: 4-7.

2.2.

Таблица 2.

№	Название дисциплины	Семестр	Место дисциплины в структуре ОПОП
1.	<i>Культурные практики в современном мире</i>	1-3	Б1.О.07
2.	<i>Актуальные проблемы теоретической и прикладной культурологии</i>	2	Б1.О.08
3.	<i>Празднично-обрядовая культура и способы ее актуализации</i>	2	Б1.В.09
4.	<i>Проблемы развития культуры в современном Таджикистане</i>	3	Б1.О.09
5.	<i>Менеджмент культуры и реализация культурных программ</i>	4	Б1.В.06
6.	<i>Исследования культуры в современном мире</i>	4	Б1.В.ДВ.02.01
7.	<i>Научно-исследовательская работа</i>	3	Б2.О.02(Н)

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Объем дисциплины (модуля) составляет 4 зачетные единицы, всего 144 час., из которых: лекции 4 час., практические занятия 4 час., КСР - 18 час., всего часов аудиторной нагрузки 8 час., самостоятельная работа - 118 час.

Экзамен – 1 семестр.

#### 3.1. Структура и содержание теоретической части курса. (4 час.)

##### 1 СЕМЕСТР (2 час.)

##### Тема 1. Создание проекта в области культуры (2 час.).

Алгоритм организации научно-творческой деятельности по проектированию авторского проекта. Исследовательский этап (анализ альтернатив, проектное решение, позиция, алгоритм действий). Технологический этап (детализация алгоритмических шагов, разработка необходимого проектного сопровождения, реализация проекта). Заключительный этап (экспертная оценка, соотнесение ожидаемой цели проекта и ее результата).

##### Тема 2. Игровые методы социально-культурного проектирования (2 час.)

Типология и характеристика методов игрового проектирования. Проектные возможности инновационных игр. Принципы игрового проектирования. Условия решения проективного потенциала инновационных игр

#### 3.2. Структура и содержание практической части курса (4 час.)

**Занятие 1. Фестиваль и конкурс как творческий проект. Конференция как образовательный проект. (2 час.)**

**Занятие 2. (Презентация проекта) (2 час.)**

Цели и задачи презентации. Структура (вступление, основная часть, заключение). Планирование и поэтапное открытие. Демонстрационные средства слайдов (изображение, текст, числа и статистические данные, таблицы, аудио и видео включения и т.д.). Визуальная коммуникация докладчика. Интонационное

окрашивание, жестикуляция и движение в процессе защиты проекта. Опорные карточки и их содержание. Средства стимуляции интереса аудитории (юмор, вопрос-интрига, применение технологии «яркое пятно» и т.д.)

### 3.3. Структура и содержание КСР (18 час.)

**Занятие 1.** Проектирование в сфере образования (4 час.)

**Занятие 2.** Планирование деятельности, менеджмент творческого проекта, инструменты управления проектом (4 час.)

**Занятие 3.** Обзор отечественных и зарубежных мероприятий в образовании и социокультурной среде (2 час.)

**Занятие 4.** Сценарий практического занятия в форме деловой игры по экспертизе целевых проектов, выносимых студентами на экзамен. (4 час.)

**Занятие 5.** Разработка перспектив развития деятельности по проекту, выносимого студентами на экзамен. Дебютная идея проекта, выносимого студентами на экзамен. SWOT-анализ проектной идеи. Разработка рекламной кампании. Оформление проектной документации. (4 час.)

### Содержание теоретической, практической части курса, КСР, СРС

Таблица 3.

№ п/п	Раздел дисциплины	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Литература	Форма контроля
		Лек.	Пр.	КСР	СРС		
<b>1 СЕМЕСТР</b>							
1.	<b>Тема 1. Создание проекта в области культуры.</b> Алгоритм организации научно-творческой деятельности по проектированию авторского проекта. Исследовательский этап (анализ альтернатив, проектное решение, позиция, алгоритм действий). Технологический этап (детализация алгоритмических шагов, разработка необходимого проектного сопровождения, реализация проекта). Заключительный этап (экспертная оценка, соотнесение ожидаемой цели проекта и ее	2			20	6 (с.79-105) 6 (с.105-120) 6 (с.241-262) 9 (с.13-18)  Защита и обсуждение проекта	Круглый стол, деловая игра, проект

	результата).						
2.	<b>Практическое занятие 1.</b> Фестиваль и конкурс как творческий проект. Конференция как образовательный проект.		2		6	6 (с.241-262) 9 (с.13-18)	Деловая игра, проект
3.	<b>КСР 1.</b> Проектирование в сфере образования.			4	15	1,2, 6 (с.57-71)	Дискуссия
4.	<b>КСР 2.</b> Планирование деятельности, менеджмент творческого проекта, инструменты управления проектом.			4	15	9 (с.11-12)	Кейс-задание
5.	<b>Тема 2. Игровые методы социально-культурного проектирования</b> Типология и характеристика методов игрового проектирования. Проектные возможности инновационных игр. Принципы игрового проектирования. Условия решения проективного потенциала инновационных игр	2			10	6 (с.218-231)  Защита, дискуссия и экспертиза индивидуальных проектов	Деловая игра, проект
6.	<b>КСР 3.</b> Обзор отечественных и зарубежных мероприятий в образовании и социокультурной среде.			2	12	6 (с.241-262) 9 (с.13-18)	Дискуссия
7.	<b>КСР 4.</b> Сценарий практического занятия в форме деловой игры по экспертизе целевых проектов, выносимых студентами на экзамен			4	12	6 (с.241-262) 9 (с.13-18)	Деловая игра
6.	<b>Практическое занятие 2. Презентация проекта.</b> Цели и задачи презентации. Структура (вступление, основная часть, заключение). Планирование и поэтапное открытие. Демонстрационные средства слайдов		2		16	6 (с.241-262) 9 (с.13-18)	Круглый стол, проект

	(изображение, текст, числа и статистические данные, таблицы, аудио и видео включения и т.д.). Визуальная коммуникация докладчика. Интонационное окрашивание, жестикация и движение в процессе защиты проекта. Опорные карточки и их содержание. Средства стимуляции интереса аудитории (юмор, вопрос-интрига, применение технологии «яркое пятно» и т.д.)						
7.	<b>КСР 5. Разработка перспектив развития деятельности по проекту, выносимого студентами на экзамен</b> Дебютная идея проекта, выносимого студентами на экзамен. SWOT-анализ проектной идеи.			4	12	Конспекты лекций, отчеты СРС 9 (с.18-21)	Проект
	<b>ИТОГО:</b> Лекц. – 4 Практ. – 4 КСР – 18 СРС – 118 ВСЕГО: 144						

### Формы контроля и критерии начисления баллов

Контроль усвоения магистрантом каждой темы осуществляется в рамках балльно-рейтинговой системы (БРС), включающей промежуточный, рубежный и итоговый контроль. Магистранты, обучающиеся по кредитно-рейтинговой системе обучения, могут получить максимально возможное количество баллов - 100. Из них на 1-й и 2-й рубежные контроли выделяется 200 баллов или 49% от общего количества.

На итоговый контроль знаний магистрантов выделяется 51% или 100 баллов.

К примеру, за промежуточный и 1-й рубежный контроль выставляется 100 баллов: лекционные занятия – 20 баллов, за практические занятия (лабораторные) – 40 балла, за СРС – 20 баллов, требования ВУЗа – 20 баллов.

В случае пропуска магистрантом занятий по уважительной причине (при наличии подтверждающего документа) в период учебно-

экзаменационной сессии, деканат факультета обращается к проректору по науке и инновациям с представлением об отработке магистрантом баллов за пропущенные дни по каждой отдельной дисциплине с последующим внесением их в электронный журнал.

Итоговая форма контроля по дисциплине (зачет, зачет с оценкой, экзамен) проводится как в форме тестирования, так и в традиционной (устной) форме. Тестовая форма итогового контроля по дисциплине предусматривает 25 тестовых вопросов на одного магистранта, где правильный ответ оценивается в 4 балла. Тестирование проводится в электронном виде, устный экзамен на бумажном носителе с выставлением оценки в ведомости по аналогичной системе с тестированием.

**\*Примечание:** в случае отсутствия лекционных занятий по дисциплине, баллы начисляются за активное участие в практических (семинарских) занятиях.

Формула вычисления результатов дистанционного контроля и итоговой формы контроля по дисциплине:

$$ИБ = \left[ \frac{(P_1 + P_2)}{2} \right] \cdot 0,49 + Эи \cdot 0,51$$

, где ИБ – итоговый балл,  $P_1$ – итоги первого рейтинга,  $P_2$ – итоги второго рейтинга, Эи – результаты итоговой формы контроля (зачет, зачет с оценкой, экзамен).

#### **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ МАГИСТРАНТОВ**

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Проектная деятельность в сфере культурного и природного наследия» включает в себя:

1. план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;
2. характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению;
3. требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;
4. критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

##### **4.1. План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине:**

Таблица 4.

№ п/п	Объем самостоятельной работы в часах	Тема самостоятельной работы	Форма и вид самостоятельной работы	Форма контроля

1 СЕМЕСТР				
1.	20	<b>Анализ социокультурной ситуации</b> Осуществить контент-анализ 5-7 публикаций. По результатам контент-анализа заполнить сводные таблицы.	Аналитическая работа с текстом	Кейс-задание
2.	18	<b>Проектирование в сфере образования</b> Проектирование содержания образования. Проектирование учебной работы. Проектирование самостоятельной работы. Проектирование творческой деятельности обучающихся.	Проектное решение	Презентация, проект
3.	20	Планирование деятельности, менеджмент творческого проекта, инструменты управления проектом.	Рабочая документация	Кейс-задание
4.	20	<b>Создание проекта в области культуры</b> Фестиваль и конкурс как творческий проект. Конференция как образовательный проект ( <i>по выбору студента</i> ).	Проектное решение	Дискуссия, презентация, проект
5.	18	Обзор отечественных и зарубежных мероприятий в образовании и социокультурной среде.	Аналитическая работа с текстом	Круглый стол
6.	5	<b>Игровые методы социально-культурного проектирования</b> Разработка приемов организации игрового взаимодействия участников инновационной игры. Разработать сценарий практического занятия в форме деловой игры по экспертизе целевых проектов, выносимых студентами на экзамен.	Аналитическая работа с текстом  Сценарий	Деловая игра
7.	5	<b>Технология работы со спонсорами</b>	Спонсорский пакет	Кейс-задание

		Разработка спонсорского пакета.		
8.	6	<b>Презентация проекта, выносимого на защиту</b>	Проектное решение	Дискуссия, презентация, проект
9.	6	<b>Разработка перспектив развития деятельности по проекту, выносимого студентами на экзамен.</b> Дебютная идея проекта, выносимого студентами на экзамен SWOT-анализ проектной идеи. Разработка рекламной кампании. Оформление проектной документации.	Аналитическая работа с текстом	Дискуссия, кейс-задание
<b>ВСЕГО: 118 час.</b>				

**4.2. Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы.** Специфика дисциплины предполагает знакомство студентов с методикой выполнения самостоятельной работы на лекционных занятиях.

**4.3. Требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы:**

- полное и глубокое освещение вопросов;
- самостоятельность и аргументированность изложения;
- грамотность, правильное и аккуратное оформление;
- своевременность сдачи работы.

**4.4. Критерии оценки выполнения самостоятельной работы:**

- оценка «отлично» выставляется студенту, если задание полностью выполнено и оформление отчета выполнено в соответствии с требованиями;
- оценка «хорошо» - задание выполнено, и в целом, отвечает предъявляемым требованиям, имеются отдельные замечания и ошибки в оформлении отчета;
- оценка «удовлетворительно» - задание выполнено на 50%, отчет не в полной мере соответствует требованиям;
- оценка «неудовлетворительно» - задание выполнено менее, чем на 50%, отчет переписан (скачан) из других источников, не проявлена самостоятельность при выполнении задания.

#### **4. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **5.1. Основная литература:**

1. Алексеева, М. Б. Анализ инновационной деятельности: учебник и практикум для вузов / М. Б. Алексеева, П. П. Ветренко. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 337 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14499-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/489573>
2. Зуб А. Т. Управление проектами: учебник и практикум для вузов / А. Т. Зуб. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 422 с. — (Высшее образование). — ISBN

- 978-5-534-00725-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/489197>
3. Солодянкина О. В. Прогнозирование, проектирование и моделирование в социальной работе: учебник и практикум для вузов / О. В. Солодянкина. — 4-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 206 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07566-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/491237>

## **5.2. Дополнительная литература:**

1. Бурков В.Н. Механизмы финансирования программ регионального развития / В.Н. Бурков, А.Ю. Заложнев, С.В. Леонтьев. — М.: ИПУ РАН, 2002.-134 с.
2. Луков В.А., Социальное проектирование: учеб. пособие. — 7-е изд., доп. - М.: Изд-во Моск. гуманитар. ун-та, 2007. — 204 с.
3. Марков А.П., Бирженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования. - СПб, 1997.-153 с.
4. Михайлова Е.В. Обучение самопрезентации: учеб. пособие. 2-е изд., доп.- М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2007. -168 с.
5. Стенина Т.Л. Социокультурное проектирование: Метод. указания.-Ульяновск, 2009.- 22 с

## **6. 5.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет**

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks.
2. Электронно-библиотечная система bibliorossica.com.
3. Методы качественных исследований: <http://lms.hse.ru/userpage.php> (сайт научно учебной лаборатории сетевых форм организации НИУ ВШЭ)
4. <http://lms.hse.ru/userpage.php> (сайт журнала Harvard Business Review)
5. Воропаев В.И. Управление проектами в России. М: Аланс, 1995. - 225с. <http://ecsocman.hse.ru/text/33468881/>
6. Федеральный образовательный портал Экономика. Социология. Менеджмент. <http://ecsocman.hse.ru/> (раздел управление проектами)
7. Креативная педагогика <http://thisisme.ru/content/metody-generatsii-idei>
8. Платформа социального краудфандинга. <http://www.rusini.org/>
9. Российская газета <http://www.rg.ru/2012/11/23/bumagi.html>

## **5.4. Перечень информационных технологий и программного обеспечения**

При проведении лекций и практических занятий используются мультимедийные презентации с использованием программы Power Point.

## **5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Успешность деятельности специалиста социально-культурной сферы во многом зависит от степени овладения им технологией социально-культурного проектирования, содержание которой составляет компетентный анализ конкретной ситуации, разработка и реализация проектов и программ, оптимизирующих основные составляющие человеческой жизнедеятельности. Создавая образцы решения конкретных социально значимых проблем, проектирование обеспечивает научно обоснованные управленческие мероприятия, способствующие разрешению конкретной ситуации. Социокультурное проектирование — это специфическая технология, представляющая собой конструктивную, творческую деятельность, сущность которой заключается в анализе проблем и выявлении причин их возникновения, выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние

объекта (или сферы проектной деятельности), разработке путей и средств достижения поставленных целей. В качестве объекта социокультурного проектирования выступает сложное образование, включающее в себя нарастающие друг на друга две подсистемы: социум и культуру.

Методологической особенностью дисциплины является ее практикоориентированный интерактивный характер. Для успешного освоения данной дисциплины студенту рекомендуется:

- уясните цель и задачи курса, изложенные в учебной программе, а также общую логику происхождения тем, что поможет выявить совокупный объем рассматриваемых вопросов и место каждого из них;
- своевременно и в полном объеме выполнять задания самостоятельной работы.

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Аудиторные занятия проходят в 415 аудитории, которая укомплектована следующим оборудованием:

- мультимедийная система;
- компьютер;
- экран.

В Университете созданы специальные условия обучающихся с ограниченными возможностями здоровья - специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы, специальные технические средства обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания организаций и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение дисциплины обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

Обучающимся с ограниченными возможностями здоровья предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература, а также обеспечивается:

- наличие альтернативной версии официального сайта организации в сети «Интернет» для слабовидящих;
- присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь;
- обеспечение выпуска альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт или аудиофайлы);
- возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения организации, а также пребывания в указанных помещениях (наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проёмов, лифтов).

## **8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

*Промежуточная аттестация – промежуточный контроль (ПК-1, ПК-2) проводится в устной форме.*

*Итоговая аттестация проводится в форме экзамена.*

**Итоговая система оценок по кредитно-рейтинговой системе с использованием буквенных символов**

Таблица 6.

<b>Оценка по буквенной системе</b>	<b>Диапазон соответствующих наборных баллов</b>	<b>Численное выражение оценочного балла</b>	<b>Оценка по традиционной системе</b>
<b>A</b>	10	95-100	Отлично
<b>A-</b>	9	90-94	
<b>B+</b>	8	85-89	Хорошо
<b>B</b>	7	80-84	
<b>B-</b>	6	75-79	
<b>C+</b>	5	70-74	Удовлетворительно
<b>C</b>	4	65-69	
<b>C-</b>	3	60-64	
<b>D+</b>	2	55-59	
<b>D</b>	1	50-54	
<b>Fx</b>	0	45-49	Неудовлетворительно
<b>F</b>	0	0-44	

*Содержание текущего контроля, промежуточной аттестации, итогового контроля раскрываются в рабочей программе в приложениях.*

**КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ВОПРОСЫ  
ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
(ДЛЯ ТЕКУЩЕЙ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ  
РАБОТЫ)**

**Вопросы к письменному опросу**

1. Содержание социально-культурных проблем и варианты их проектных решений.
2. SWOT – анализ проектной идеи.
3. Проектирование функционально-содержательных моделей культурно-досуговых учреждений.
4. Проектные возможности инновационных игр.
5. Практика и перспективы межнационального культурного сотрудничества.
6. Разработка рекламной кампании и медиаплана продвижения проекта.
7. Проектная деятельность как практика партнерства государственного, частного и некоммерческих секторов.
8. Характеристика аудитории как основа разработки социально-педагогических программ.
9. Специфика проектирования в социально-культурной сфере на примере проблемного поля, объекта и функций специалиста.
10. Логика и технология организационного проектирования.
11. Логика и технология разработки социально ориентированных проектов.
12. Типология и характеристика методов игрового проектирования.
13. Элементы и специфические черты игры.
14. Проектные возможности инновационных игр.
15. Принципы игрового проектирования.
16. Условия реализации проектного потенциала инновационных игр.
17. Условия получения средств.
18. Бюджет как источник финансирования социокультурных программ.
19. Внебюджетные источники финансирования.
20. Структура заявки на получение средств из фонда

## **ПЕРЕЧЕНЬ ДИСКУССИОННЫХ ТЕМ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КРУГЛОГО СТОЛА, ДИСКУССИИ**

1. Содержание социально-культурных проблем и варианты их проектных решений.
2. SWOT – анализ проектной идеи.
3. Проектирование функционально-содержательных моделей культурно-досуговых учреждений.
4. Проектные возможности инновационных игр.
5. Практика и перспективы межнационального культурного сотрудничества.
6. Разработка рекламной кампании и медиаплана продвижения проекта.
7. Проектная деятельность как практика партнерства государственного, частного и некоммерческих секторов.
8. Проект как результат интерпретации социокультурной ситуации. Основные формы продвижения социально-культурных проектов.
9. Основные PR-технологии, используемые для продвижения социально-культурных проектов.
10. Специфика рекламы социально-культурных проектов.
11. Художественно-образное решение социально-культурных проектов.
12. Этапы проведения оценки результативности социально-культурных проектов.
13. Методы сбора данных для оценки результативности социально-культурных проектов.
14. Оценка эффективности социально-культурных проектов.

*Приложение 3.*

### **КОМПЛЕКТ КЕЙС-ЗАДАНИЙ**

1. Анализ социокультурной ситуации: дать общую характеристику социокультурной ситуации путем анализа основных проблем социокультурной среды, сфер жизнедеятельности, образа жизни.
2. Провести SWOT - анализ дебютной идеи.
3. Проектирование модели культурно-досугового учреждения.
4. Разработать сценарий практического занятия в форме деловой игры по экспертизе целевых проектов, выносимых студентами на экзамен.
5. Разработка идеи проекта в рамках реализации межнациональных культурных программ.
6. Разработка спонсорского пакета.
7. Основные проекты, реализованные на площадках учреждений культуры в 2015-2020 гг.
8. Составить информационную карту проекта.

*Приложение 4.*

## ОПИСАНИЕ ТЕМЫ (ПРОБЛЕМЫ), КОНЦЕПЦИИ, РОЛИ И ОЖИДАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТА ИГРЫ (ДЕЛОВАЯ ИГРА)

### Защита и экспертиза проекта.

Групповое задание:

1. Доработка в команде лучшего проекта. Доклад. Защита. Экспертиза.

Защита проектов проходит в режиме игры (доклад команды — вопросы — реплики — экспертиза).

Групповые роли: оптимисты, пессимисты, реалисты / спонсоры и грантодержатели, представители СМИ, представители общественных организаций

2. Устранение ошибок и окончательная доработка индивидуальных проектов.

3. Защита и экспертиза проектов:

– групповая (анонимная) экспертиза индивидуальных проектов по предложенной системе критериев оценки (см. таблицу "Оценка проекта");

— защита трех лучших проектов (экспертами в данном случае выступают все команды в рамках своих групповых ролей — оптимисты, пессимисты, реалисты).

— обсуждение трех худших (т.е. получивших наименьшее количество баллов в процессе анонимной групповой экспертизы).

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ОЦЕНКА ПРОЕКТА

Критерии оценки	Оценки членов команды					Коллективные оценки команд				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. Заслуживает первоочередного финансирования										
2. Может быть реализована при наличии средств										
3. Есть смысл реализовать при наличии внебюджетных источников										
4. Не имеет смысла финансировать в данное время из каких-либо источников										
5. Нет оснований финансировать вообще										

Порядок работы:

Каждый член команды изучает содержание полученных проектов и выставляет в соответствующей графе + или —.

При подсчете результатов экспертизы порядковый номер критерия умножается на число знаков + в строке и все суммируется. Победителем является член команды, набравший наименьшую сумму.

### «Игровые методы социально-культурного проектирования»

Типология и характеристика методов игрового проектирования. Проектные возможности инновационных игр. Принципы игрового проектирования. Условия решения проективного потенциала инновационных игр.

**Задания:**

1. Разработка приемов организации игрового взаимодействия участников инновационной игры:

- игровые методики формирования команд и знакомства участников,
- приемы «погружения» в игровую ситуацию и активизации внутрикомандного и межкомандного взаимодействия (индивидуальные и групповые роли, способы информационной и оценочной коммуникации – вопросы, реплики и т.д.),
- способы определения лидеров и выявление степени продуктивности совместной деятельности участников,
- методы активизации инновационного потенциала личности (распредмечивание, проблематизация и самоопределение участников игры).

2. Разработка сценария практического занятия в форме деловой игры по экспертизе целевых проектов, выносимых студентами на экзамен.

3. Проведение в группе деловой игры, включающей защиту, дискуссию и экспертизу индивидуальных проектов, разработанных студентами.

За участие в деловой игре студенту начисляются баллы в соответствии с критериями, представленными в таблице.

Наименование критерия	Оценочная шкала (в баллах)
Качество анализа вариантов аргументов	от 0 до 5
Качество защиты избранного варианта: умение излагать основные положения, аргументировано отстаивать точку зрения, воспринимать противоположные, отвечать на вопросы оппонентов	от 0 до 5
Точность соблюдения регламента	от 0 до 5
Активность команды во время групповой работы	от 0 до 5
Активность команды как оппонента при обсуждении вариантов других команд	от 0 до 5
Умение вести дискуссию	от 0 до 5
Несоблюдение регламента: игровой командой докладчиком	От -5 до 0

## ТЕМЫ ГРУППОВЫХ И/ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ

1. Проект цикла просветительных мероприятий «Фотография как искусство», направленный на привлечение интереса к современной фотографии и обучение основам фотоискусства.
2. Проект «Книжная полка», направленный на приобщение к классической литературе детей из малообеспеченных семей.
3. Проект «Среда обитания», направленный на развития социально-культурной среды спальных районов.
4. Проект цикла творческих встреч с современными хореографами, направленный на популяризацию танцевального искусства.
5. Проект цикла мероприятий в форме сторителлинга «Некривые зеркала», направленный на привлечение внимания к проблемам детей-сирот.
6. Проект фестиваля семейного творчества, направленный на развитие семейного досуга.
7. Проект арт-квеста, направленный на популяризацию творчества отечественных художников, композиторов, исполнителей.
8. Проекты, посвященные Годам развития туризма, ремесла и села.
9. Проект постоянно действующей литературной гостиной.
10. Проект творческой платформы для детей на базе одного из ведущих культурных центров города Душанбе.
11. Проект, направленный на развитие межнационального культурного сотрудничества.
12. Проект передвижной экспозиции «Уличный музей», направленного на формирование интереса к современному искусству.
13. Проект «Дар», направленный на обмен материальными носителями культуры (книгами, дисками, образцами hand-made).
14. Проект фестиваля «Магия джаза», направленного на популяризацию джазовой музыкальной культуры.
15. Проект «Малахитовая шкатулка», направленного на интеграцию мастеров hand-made и популяризацию их творчества.
16. Проект «Серебряный возраст», направленный на вовлечение в современную социально-культурную среду людей пожилого возраста.
17. Проект «Школа мужества», направленный на развитие патриотического воспитания подростков г. Душанбе.
18. Проект «Радуга», направленный на создание коммуникативной среды для детей-аутистов.
19. Проект «Я знаю свой город», направленного на знакомство с достопримечательностями города и района.