

**Аннотация**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**«Организация анимационной деятельности»**

**1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1.1. Цель изучения дисциплины** – ознакомить обучающихся с основными категориями, понятиями и принципами организации туристской и гостиничной анимации, основами анимационного планирования, технологии создания и реализации анимационных программ в сфере услуг, создания материальной базы для эффективной работы аниматоров.

**1.2. Задачи учебной дисциплины:**

- 1) изучить теоретические основы организации анимационной деятельности;
- 2) дать представление о специфике технологии и организации внедрения анимационных программ в сфере услуг гостеприимства, показателей их качества и эффективности;
- 3) изучить методику создания и проведения анимационных программ;
- 4) ознакомиться с характеристикой национальных специфик туристов и формами работы с разными группами туристов.

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО**

**2.1. Цикл (раздел) ООП:**

Дисциплина относится к Базовой части дисциплин профессионального цикла (Б1.Б.3.9).

**2.2. Взаимосвязь учебной дисциплины с другими учебными дисциплинами ООП**

Дисциплина «Организация анимационной деятельности» логически опирается на знания, полученные при изучении таких учебных дисциплин как «Основы туризма и гостиничной деятельности», «Психология», «Организация экскурсионной деятельности». Знания, умения и навыки, полученные при изучении дисциплины «Организация анимационной деятельности» необходимы обучающимся при изучении учебных дисциплин «Связь с общественностью в туризме», «Организация гостиничной деятельности», «Основы гостеприимства на английском языке».

**3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения учебной дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-3	готовность к реализации проектов в туристской индустрии	<b>Знать:</b> – специфику реализации проектов в туристской индустрии. <b>Уметь:</b> – использовать теоретические знания туристско-рекреационного проектирования

		<p>в создании анимационных программ.</p> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способностью к реализации проектов в туристской индустрии;</li> <li>– спецификой разработки анимационных программ обслуживания по определенному виду туризма;</li> <li>– навыками разработки программ анимационного обслуживания туристов.</li> </ul>
ПК-13	<p>способностью к общению с потребителями туристского продукта, обеспечению процесса обслуживания с учетом требований потребителей и (или) туристов</p>	<p><b>Знать:</b> особенности стиля речи аниматора;</p> <p><b>Уметь:</b> логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать аппарат понятий, категорий и методов профессионального общения при выполнении функций аниматора.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– критическим пониманием ключевых проблем взаимоотношений аниматора и туристов (потребителей).</li> </ul>

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **Раздел 1. Теоретические аспекты анимационной деятельности**

Тема 1.1. Основы туристской анимации.

Тема 1.2. Профессия – аниматор.

Тема 1.3. Особенности аниматорства в России и на постсоветском пространстве (на основе мирового опыта).

Тема 1.4. Гостиничные анимационные услуги и программы.

##### **Раздел 2. Практические аспекты анимационной деятельности**

Тема 2.1. Конкурсы, развлечения и игры, культивируемые в гостиничной анимации зарубежных стран.

Тема 2.2. Пример анимационной программы (мировой опыт).

Тема 2.3. Особенности анимационных программ для детей.

#### **5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Традиционные технологии (лекция, семинарское занятие, консультация, экзамен), технологии интерактивного обучения (дискуссии, игровые технологии).

**Разработчик рабочей программы учебной дисциплины:**

*Овчаренко Л.А., д-р экон.наук., доцент кафедры туризма.*