

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Б3.В.ДВ.5.1 Организация анимационной деятельности

Семестр: 5

Количество часов: 108

Количество зачетных единиц: 3

Промежуточная аттестация: зачет

Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина «Организация анимационной деятельности» относится к вариативной части профессионального цикла Б3.ДВ учебного плана, является дисциплиной по выбору студента.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных при изучении дисциплин «Культурология», «Психология делового общения», «Менеджмент в туристской индустрии» на предшествующих этапах обучения, при этом обеспечивается практическое овладение навыками управления в своей профессии на основе преемственности в обучении: средняя общеобразовательная школа – вуз – послевузовское обучение (повышение квалификации, самообразование).

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее при изучении следующих дисциплин: «Развлекательные услуги», «Технология и организация спортивно-оздоровительного туризма».

Цель и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование компетенций, способствующих студентам познакомиться с особенностями туристской и гостиничной анимации в сфере гостеприимства.

Освоение дисциплины способствует подготовке выпускника к решению следующих задач профессиональной деятельности:

– в области сервисной деятельности:

способностью к эффективному общению с потребителями туристского продукта;

умением организовывать процесс обслуживания потребителя;

способностью к реализации туристского продукта с использованием информационных и коммуникативных технологий;

– в области организационно-управленческой деятельности:

способностью к работе в трудовых коллективах предприятий туристской индустрии.

Содержание дисциплины:

Основные понятия туристской анимации. Организация анимационной деятельности. Управляемая подсистема в менеджменте гостиничной анимации. Управляющая подсистема в менеджменте гостиничной анимации. Культурно-досуговые мероприятия. Туристские комплексы как центры развлечений.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен обладать следующими общекультурными (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями: ОК-1; ОК-4; ОК-8; ПК-10; ПК-12.

Образовательные технологии:

Дисциплина предполагает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий: проведение ситуативно-ролевых игр; мастер класс.

Краткое описание указанных технологий:

Проведение ситуативно-ролевых игр

Речь идет о разыгрывании участниками пары или группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций. Ролевая игра проводится в парах или небольших группах. Участники получают задание или представляют собственную анимационную программу, распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют всей группе с непосредственным вовлечением в действие различных участников группы.

Мастер класс

Данная форма используется при изучении студентами сервировки стола, изучении имиджа делового человека, проведении официальных приемов (студенты самостоятельно находят необходимый материал по заданной теме, готовят медиа-презентации, используют наглядные пособия, включая видеоматериалы, и представляют для обсуждения в группе), а также при написании учебных рефератов и проведении успешными студентами мини-исследований по какой-либо проблеме с целью презентации результатов исследований на ежегодных внутривузовских студенческих научно-практических конференциях.

Составитель: С.В. Андреева, кафедра социально-культурного сервиса и туризма