

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

Дисциплина МДК.05.07 Анимационный сервис в гостиницах

**Семестр: 5**

**Количество часов: 135**

**Промежуточная аттестация: зачет**

### **Место дисциплины в структуре ООП:**

Дисциплина «Анимационный сервис в гостиницах» относится к вариативной части циклов ППССЗ ПМ.05. учебного плана.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных при изучении дисциплин «Организация туристской деятельности», «Организация питания в гостиницах и туристических комплексах», «Организация обслуживания гостей в процессе проживания» 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: «Сервисная деятельность», «Деловой этикет».

### **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 профессиональной деятельности:

организация процесса предоставления услуг;

запросы потребителей гостиничного продукта;

процесс предоставления услуг;

технологии формирования, продвижения и реализации гостиничного продукта.

### **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 2;ПК 3.1

### **Образовательные технологии:**

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

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.

#### *Защита проектов*

Метод проектов является тем средством, которое позволяет отойти от традиционализма в обучении, для которого типичным является пассивность учащегося. Метод проектов – это дидактический инструмент, который создаёт уникальные предпосылки для развития целеустремлённости и самостоятельности обучающихся в постижении нового, стимулируя их природную тягу к непознанному, помогает овладеть новым способом деятельности.

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