



УТВЕРЖДЕНО:
Педагогическим советом Колледжа

Протокол №4 от «24» февраля 2021 г.
с изм. Протокол №5 от 5 апреля 2021г.
с изм. Протокол №6 от 18 июня 2021г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.В.07. Гостиничная анимация

основной профессиональной образовательной программы среднего
профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего
звена
по специальности: *43.02.14 Гостиничное дело*
Квалификация: *специалист по гостеприимству*
год начала подготовки: *2021*

Разработчики:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
<i>преподаватель</i>		<i>Варламова А.В.</i>

Рабочая программа согласована и одобрена руководителем ППСЗ:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
<i>Руководитель ОПОП</i> <i>43.02.14.Гостиничное дело</i>		<i>Варламова А.В.</i>



СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**



1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Гостиничная анимация»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Гостиничная анимация» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 43.02.14. Гостиничное дело.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 1 - ОК 6, ОК 9- ОК 11, ПК 3.1-ПК 3.3, ПК 4.1-ПК 4.3

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК, ЛР	Умения	Знания
ПК 3.1. ПК 3.2. ПК 3.3. ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3. ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 9. ОК 10. ОК 11.	<p>- планировать потребности службы в материальных ресурсах и персонале;</p> <p>- организовывать деятельность работников службы анимационного сервиса в соответствии с текущими планами и стандартами гостиницы;</p> <p>- контролировать текущую деятельность работников службы для поддержания требуемого уровня качества обслуживания гостей;</p> <p>- организовывать анимационные программы, в том числе зрелищно-игровые и конкурсные программы для гостей</p>	<p>- основные понятия, используемые в анимационном сервисе;</p> <p>- классификацию туристов и особенности работы с разными категориями туристов в индустрии гостеприимства;</p> <p>- технологию реализации анимационных программ;</p> <p>- особенности и значение гостиничной анимации;</p> <p>- интерактивные игровые методы, используемые в гостиничной анимации;</p> <p>- организацию работы анимационной службы гостиницы с детьми и подростками;</p> <p>- спортивные программы, используемые в анимационной деятельности.</p>
ЛР 14		
ЛР 15		
ЛР 16		
ЛР 17		



ЛР 18		
ЛР 19		
ЛР 20		
ЛР 21		

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	74
в т.ч. в форме практической подготовки	-
в т. ч.:	
теоретическое обучение	34
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	-
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	36
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	-
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	-
<i>Самостоятельная работа</i>	2
<i>Промежуточная аттестация в форме диф.зачета в 8 семестре</i>	2



2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.В.07. Гостиничная анимация

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, лабораторные занятия, семинары, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Осваиваемые элементы
1	2	3	4
Тема 1.1. Понятие и значение анимации в индустрии гостеприимства	Содержание учебного материала лекций	2	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Цели и задачи дисциплины. Предмет и объект изучения дисциплины. Логика курса.		
Тема 1.2. Анимационный гостиничный менеджмент	Содержание учебного материала лекций	2	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Требования к сотрудникам анимационной службы. Методы подбора и управления персоналом анимационной службы.	4	
	Практические занятия Роль специалиста анимационной службы гостиницы. Составление профессиограммы аниматора, шеф-аниматора, зам.руководителя, руководителя анимационной службы гостиницы.		
Тема 1.2. Основные понятия, используемые в анимационном сервисе	Содержание	2	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Сущность понятий «аниматор» и «анимация». Формы, виды и функции анимации. Анимационная аудитория. Классификация и типология анимационной деятельности. Моделирование анимационной деятельности.	6	
	Практические занятия Моделирование анимационной деятельности на конкретном примере.		
Тема 1.3. Классификация туристов и особенности работы с разными категориями	Содержание	4	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Классификация по возрасту, полу, национальности, образованию, уровню доходов, профессиональным интересам. Классификация туристов по их отношению к проведению досуга.		



туристов	Практические занятия	4	
	Формы работы с разными возрастными группами гостей.		
Тема 1.4. Технологии реализации анимационных программ	Содержание	8	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Технология создания и реализации анимационных программ. Организационная подсистема. Инструкторско-методическая подсистема. Режиссерская подсистема. Сценарий как основной вид драматургии. Виды сценариев и средства сценарной работы. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия. Монологические и диалогические сценарные формы. Техническая подсистема. Этапы разработки и проведения анимационной программы. Алгоритм создания проектов анимационных программ.		
Тема 1.5. Особенности и значение гостиничной анимации	Содержание	4	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Гостиничные анимационные услуги и программы. Формы организации анимационно-досуговой деятельности в гостиницах. Формы организации анимационно-досуговой деятельности в курортных отелях. Услуги анимационного типа, предоставляемые в зарубежных курортах.		
	Практические занятия	6	
	Разработка и презентация анимационной программы для разных возрастных групп (по выбору обучающегося).		
Тема 1.6. Интерактивные игровые методы в гостиничной анимации	Содержание	4	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Игра, ее сущность и основные функции. Определение и структура игры. Основные функции игры. Игра как психологическое явление. Использование интерактивных игротехник в гостиничной анимации. Классификация игротехник. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр. Ролевые игры. Классификация, разработка и проведение.		
	Практические занятия	2	
	Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр. Практическая работа: «Моделирование анимационной программы с		



	элементами интерактивных игровых методов».		
Тема 1.7. Организация работы анимационной службы гостиницы с детьми и подростками	Содержание	2	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Методика проведения игр с детьми и подростками. Методика коллективной творческой деятельности		
Тема 1.8. Спортивные программы в анимационной деятельности	Содержание	2	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Спортивная анимация как часть рекреации. Велнес как стиль современной жизни.		
	Практические занятия	6	
	Место фитнеса в спортивной гостиничной анимации. Особенности спортивно-оздоровительных программ в гостиничной анимации. Направления спортивной анимации		
	Самостоятельная работа	2	
Анализ литературы для подготовки к участию в деловой игре: «Анимация в гостиничном обслуживании». Разработка сценария, программы			
Тема 1.9. Организация зрелищно-игровых и конкурсных программ для гостей	Содержание	4	ПК 3.1.- ПК 3.3, ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
	Цели и задачи гостиничных игровых программ. Планирование. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности.		
	Практические занятия	8	
	Организация и проведение деловой игры: «Анимация в гостиничном обслуживании». Выбор темы деловой игры. Разработка сценария игры (легенды). Разработка правил игры. Формирование творческих групп, распределение ролей. Подготовка необходимых материалов: вопросы, задания для команд, отбор литературы, сопутствующих атрибутов. Подведение игры. Подготовка отчета. 8. Создание папки: правила игры, сценарий, фотографии.		
Промежуточная аттестация (диф.зачет)		2	ПК 3.1.- ПК 3.3,



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТУРИЗМА И СЕРВИСА»

СМК
РГУТИС

Лист 8

		ПК 4.1.- ПК 4.3, ОК 1 -ОК 6, ОК 9 - ОК 11
Всего:	74 часа	

*Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой *). Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4 (отмечено двумя звездочками **).*

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)



3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета организации деятельности сотрудников службы обслуживания и эксплуатации номерного фонда.

Оборудование кабинета: специализированная учебная мебель. ТСО: Видеопроекционное оборудование. Комплекты стеклянной и металлической посуды, столовых приборов, столового белья. Доска. Набор учебно – наглядных пособий.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Котанс, А. Я. Технология социально-культурного сервиса и туризма [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. Я. Котанс. — 3-изд., стер. - Москва : ФЛИНТА, 2019. - 384 с. - ISBN 978-5-9765-0803-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1047983>
2. Можаяева, Н. Г. Гостиничный сервис : учебник / Н.Г. Можаяева, Г.В. Рыбачек. — 2-е изд., испр. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 242 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). — DOI 10.12737/1041498. - ISBN 978-5-16-015561-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1668958>

Дополнительные источники:

1. Технология и организация гостиничных услуг : учебник / Л. Н. Семеркова, В. А. Белякова, Т. И. Шерстобитова, С. В. Латынова. — Москва : ИНФРА-М, 2019. — 320 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010163-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1023718>

Электронные издания (электронные ресурсы):

1. http://hotel.web-3.ru/intarticles/?act=full&id_article=7830
2. <http://h-code.ru/2009/11/mobile-marketing-in-hotel-business/>
3. <http://www.catalog.horeca.ru/newspaper/business/249/>
4. <http://prohotel.ru/>



4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения *практических занятий*, а также *выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований*.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Освоение содержания учебной дисциплины «Гостиничная анимация» обеспечивает достижение студентами следующих результатов:</p> <ul style="list-style-type: none">- планировать потребности службы в материальных ресурсах и персонале;- организовывать деятельность работников службы анимационного сервиса в соответствии с текущими планами и стандартами гостиницы;- контролировать текущую деятельность работников службы для поддержания требуемого уровня качества обслуживания гостей;- организовывать анимационные программы, в том числе зрелищно-игровые и конкурсные программы для гостей. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none">- основные понятия, используемые в анимационном сервисе;- классификацию туристов и особенности работы с разными категориями туристов в индустрии гостеприимства;- технологию реализации анимационных программ;- особенности и значение гостиничной анимации;- интерактивные игровые методы, используемые в гостиничной анимации;- организацию работы анимационной службы гостиницы с детьми и подростками;- спортивные программы, используемые в анимационной деятельности.	<p>Текущий контроль:</p> <ul style="list-style-type: none">– практические задания/работы– работа в малых группах, выполнение заданий проектного характера;- разработка анимационных программ;- организация и проведение деловой игры. <p>Промежуточная аттестация: Диф.зачет</p>
ЛР 14. Выполняющий профессиональные навыки в сфере <i>гостиничного дела</i> с	



учетом специфики субъекта Российской Федерации	
ЛР 15. Выполняющий трудовые функции в сфере <i>гостиничного дела</i>	
ЛР 16. Способный анализировать производственные ситуации, быстро принимающий решение в нестандартных ситуациях	
ЛР 17. Проявляющий интерес и стремление к процессу обучения, непрерывному образованию, владеющий инновационными методами	
ЛР 18. Проявляющий качества социально зрелой личности, обладающей четкой социальной позицией и умеющей эффективно применять навыки бесконфликтного общения в профессиональной деятельности	
ЛР 19. Демонстрирующий профессиональные навыки в сфере <i>гостиничного дела</i>	
ЛР 20. Демонстрирующий нравственные принципы личности и способного выполнять функции гражданина, работника и семьянина.	
ЛР 21. Демонстрирующий осознание роли профессионала сферы гостеприимства, чувства ответственности перед выбранной специальностью, высокий уровень адаптации и социализации в современных условиях	