

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего профессионального образования
«Южный федеральный университет»**

**Высшая школа бизнеса
Кафедра туризма**

Организация досуга туристов Анимационные технологии

в туризме и сервисе

Опарина Екатерина Викторовна

**Научный руководитель –
к.г.н., доцент Черкашина Ирина Федоровна**

**Рецензент –
Директор ООО ТК "Талисман" Е.Г. Бокова**

Ростов-на-Дону – 2014

Цель исследования: выявление наиболее привлекательных анимационных туристских технологий, способных содействовать развитию туристского бренда Ростовской области как Центра образовательного молодежного туризма на юге России.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть место анимационных технологий в Российском туризме и в Ростовской области.
2. Составить портрет потребителя туристских анимационных образовательных услуг в Ростовской области
3. Рассмотреть возможности вовлечения туристского потенциала Ростовской области в туристские образовательные анимационные программы.
4. Предложить анимационные образовательные программы на рекреационных территориях Ростовской области и юга России.

Методика исследования



- теоретический



- диагностический



- методический

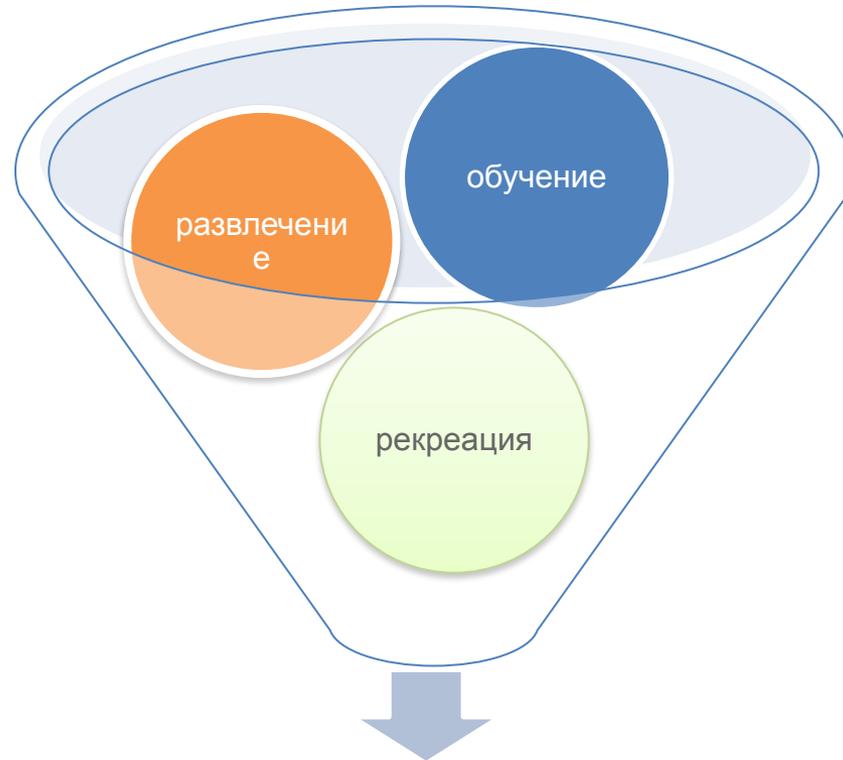


- Этап внедрения

- **Анимационная деятельность** - деятельность связанная с разработкой, подготовкой и проведением *анимационных программ*
- **Анимационная программа** - сценарий, тайминг всей программы и отдельных её компонентов, организационно-методическое и кадровое сопровождение, материально-техническое и финансовое обеспечение, документально выраженное в смете и штатном расписании.
- **Анимационная система** - организационная система, включающая **анимационную среду** (*внешнюю* - в каких условиях может быть реализована программа, и *внутренняя* - характер взаимоотношений между участниками анимационного процесса), **анимационную программу и участников анимационной программы**
- **Анимационная среда** - рекреационная среда, в которой может быть реализована анимационная программа (природный ландшафт, городской ландшафт, лечебно-оздоровительные учреждения, физкультурно-спортивные сооружения, базы практики учебного учреждения, клубы (спортивные, развлекательные) и т.д.)
- **Анимационные технологии** - логически и логистически выстроенные анимационные программы легко дублируемые и тиражируемые благодаря внутреннему алгоритму организационных действий и последовательности событий.
- **Анимационные образовательные технологии** - технологии приобретения новых компетенций, овладения знаниями, навыками и умениям с помощью специальных анимационных обучающих программ.

- **Анимационный продукт** - анимационная программа, готовая к реализации и имеющая стоимостное выражение и необходимый пакет документов.
- **Анимационные туристские технологии** - анимационные технологии, применимые к туристским программам и делающие туристский продукт более привлекательным или более приспособленным к определенной целевой группе в определенной туристской среде
- **Анимационный сервис** - деятельность по формированию, продвижению и реализации анимационных программ и предоставлению отдельных услуг аниматоров.
- **Аниматор** - центральный субъект анимационной программы, непосредственно её реализующий.
- **Туристский бренд** – известный объект или комплекс объектов природного, культурно-исторического наследия, а также маршрут, который охватывает посещение данных объектов, уникальные события, ремесла, услуги, занятия, привлекающие к себе большой поток туристов
- **Туристский досуг** - время, свободное от основной программы путешествия
- **Туристский имидж региона** - это совокупность эмоциональных и рациональных представлений индивида о регионе, а также, собственного опыта и слухов, влияющих на создание определенного образа.
- **Туристские потоки** - совокупность групп туристов, которые направляются в специальные центры с целью проведения свободного времени, досуга, совершения путешествий





Инновационный продукт
на туристском рынке



- **организация путешествия - процесс, направленный на создание среды, способствующей открытию и развитию черт, которые делают человека счастливым".**

Д. Уокер

КВЕСТ

- **Приключенческая игра** (синонимы:
Квест (транслит. англ. quest — *поиски*),
Adventure (англ. *приключение*))



Квест «Хранители степи» Заповедник «Ростовский», Орловский район Ростовской обл.



Квест «Малые реки ростовской области» х. Пухляковский



МАРАФОН

В СТИЛЕ
КРЕАТИВ





образование



оздоровление



творчество



Творческая школа анимации



корпоративная культура

командообразование



Целевые группы

семья

• семьи, имеющие приблизительно одинакового возраста

молодежь

• молодежные группы, объединенные общими интересами

Активные люди

• физически активные, любящие обучение, люди среднего возраста, как

педагоги

корпоративные группы, так и педагоги, желающие освоить инновационные методы интерактивного образования и повысить свою квалификацию

