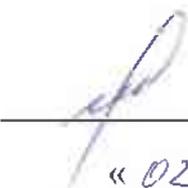


ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДАЛЬНЕВОСТОЧНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ»

Кафедра менеджмента, экономики спорта и туризма

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР
Чилигин Д.В.


« 02 » сентября 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ «КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВАЯ И АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В РЕКРЕАЦИИ»

Направление подготовки:

49.03.03 - Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм
(уровень бакалавриата)

Профиль: Физическая рекреация и водный туризм

Форма обучения: очная

Хабаровск 2024

Рабочая программа дисциплины «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» /сост. Е.К. Эпов. – Хабаровск: Изд-во ДВГАФК, 2024. – 30 с.

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины обучающимся (набор 2024 года) по направлению подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм».

Реализация рабочей программы может осуществляться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Рабочая программа составлена с учетом Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации № 301 от 05 апреля 2017 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры», требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» (уровень бакалавриата), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 943 от 19 сентября 2017 г.

Составитель _____  Е.К. Эпов
26.07.2024

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры менеджмента, экономики спорта и туризма «02» сентября 2024 г., протокол № 1.

Зав. кафедрой, к.п.н., доцент _____  В.В. Вдовина

© Эпов Е.К., 2024

© ФГБОУ ВО «ДВГАФК», 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

	стр.
Введение	4
1. Содержание дисциплины	6
1.1. Распределение учебных часов по темам курса и семестрам.	6
1.2. Объем дисциплины и виды учебной работы	6
1.3. Тематическое содержание программы, планы лекционных, семинарских, практических занятий, виды самостоятельной работы	7
2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы	16
2.1. Примерные темы для самоподготовки	16
2.2. Примерные темы для рефератов и презентаций	17
3. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации обучающихся	17
3.1. Типовые контрольные задания	17
3.2. Рекомендации по оцениванию результатов достижения компетенций	24
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	27
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	28
6. Материально-техническое обеспечение дисциплины	30

ВВЕДЕНИЕ

Цель: формирование у обучающихся основных теоретических знаний и базовых практических умений организации культурно-досуговой и анимационной деятельности в сфере рекреации.

Основные задачи курса:

- ознакомление обучающихся с принципами и функциями культурно-досуговой и анимационной деятельности, организационной структурой, основными направлениями и формами организации досуга;
- ознакомление обучающихся с технологией создания культурно-досуговых и анимационных программ, основами сценарного мастерства, режиссуры, их специфических особенностей и выразительных средств;
- формирование у обучающихся начальных профессиональных способностей, необходимых для проведения организационно-методической работы в досуговой и анимационной деятельности.

Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

▪ Дисциплина «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1, входящего в структуру программы бакалавриата (ОПОП ВО). В соответствии с учебным планом дисциплина изучается в 7 семестре. Вид промежуточной аттестации: экзамен.

▪ Для освоения данной дисциплины необходимы знания, полученные при изучении таких дисциплин как «Основы менеджмента в рекреации», «Спортивные и подвижные игры», «Теория и методика физической рекреации».

▪ Рабочая программа дисциплины «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации» имеет общую трудоемкость равную 3 зачетным единицам.

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ПК-2 Способен проводить подготовку и проведение спортивно-зрелищных мероприятий.

Результаты обучения по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации»:

В результате обучения по дисциплине студент должен:	ОПК
Знать	
Основные понятия в теории культурно-досуговой деятельности и туристской анимации;	ПК-2
Классификацию и функции культурно-досуговой и анимационной деятельности;	ПК-2
Структуру и основные функции игры; Сущность и состав анимационной индустрии;	ПК-2
Организационную структуру и принципы организации анимационной деятельности;	ПК-2
Алгоритм создания и методы реализации проектов анимационных программ.	ПК-2
Уметь	
Организовывать культурно-досуговую и анимационную деятельность в зависимости от социально- психологической характеристики контингента;	ПК-2
Осуществлять анимационный менеджмент;	ПК-2
Использовать имеющуюся инфраструктуру для организации культурно-досуговой и анимационной деятельности;	ПК-2
Создавать и реализовывать проекты анимационных программ в сфере рекреации и туризма;	ПК-2
Организовывать праздники, концерты, вечера отдыха, танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы;	ПК-2
Использовать в культурно-досуговой и анимационной деятельности игру как фактор развития и воспитания творческой личности.	ПК-2
Владеть	
Опытом подготовки и проведения анимационных программ и культурно-досуговых мероприятий;	ПК-2
Навыками разработки и проведения игр в рамках культурно-досуговой и анимационной деятельности.	ПК-2

1. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Распределение учебных часов по темам курса и семестрам

№ п/п	Тема (раздел)	Курс 4 семестр 7					Всего часов
		Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа студента	Форма контроля		
1	Теоретические основы культурно-досуговой деятельности	4	2	2			8
2	Типология и функции культурно-досуговой деятельности	4	2	2			8
3	Анимация – составная часть культурно- досуговой деятельности	6	2	3			11
4	Инфраструктура анимации	4	2	2			8
5	Организация анимационной деятельности	6	2	4			12
6	Подготовка и разработка анимационных программ	6	4	4			14
7	Игра в структуре анимационной программы	4	3	4			11
	Экзамен						36
ИТОГО:		34	17	21	36		108

1.2. Объем дисциплины и виды учебной работы:

Вид учебной работы	Всего часов	семестры								
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Контактная работа преподавателей с обучающимися	51	-	-	-	-	-	-	-	51	-
В том числе:										
Лекции	34	-	-	-	-	-	-	-	34	-
Семинары	17	-	-	-	-	-	-	-	17	-
Промежуточная аттестация (экзамен)	36	-	-	-	-	-	-	-	36	-
Самостоятельная работа студента	21	-	-	-	-	-	-	-	21	-
Общая трудоемкость	часы	108	-	-	-	-	-	-	108	-
	зачетные единицы	3	-	-	-	-	-	-	3	-

1.3. Тематическое содержание программы, планы лекционных, семинарских, практических занятий, виды самостоятельной работы

Тема 1. Теоретические основы культурно-досуговой деятельности. (8 часов)

Понятийный аппарат в теории культурно-досуговой деятельности. Соотношение понятий "свободное время", "досуг", "отдых". Определение понятия "рекреация". Анимация как элемент культурно-досуговой деятельности. Краткая характеристика видов анимации.

ЛЕКЦИЯ № 1

Тема: Теоретические основы культурно-досуговой деятельности (4 часа)

ПЛАН:

1. Понятийный аппарат в теории культурно-досуговой деятельности.
2. Соотношение понятий "свободное время", "досуг", "отдых".
3. Определение понятия "рекреация".
4. Анимация как элемент культурно-досуговой деятельности.
5. Краткая характеристика видов анимации.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 1

Тема: Теоретические основы культурно-досуговой деятельности (2 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Рабочее и необходимое нерабочее время.
2. Свободное время.
3. Соотношение понятий "свободное время" и "досуг".
4. Понятия "отдых" и "рекреация".
5. Анимация как элемент культурно-досуговой деятельности.
6. Рекреационная и туристская анимация.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Тема: Теоретические основы культурно-досуговой деятельности (2 часа)

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 3, 4;

Тема 2. Типология и функции культурно-досуговой деятельности. (8 часов)

Разновидности досуга и классификация культурно-досуговой деятельности. Субъекты организации досуга. Виды досуга в зависимости от формы проведения и организации. Виды досуга в зависимости от социально-психологической характеристики контингента. Виды досуга в зависимости от места проведения. Типы досуга в зависимости от содержательной направленности. Типы досуга с использованием СМИ и аудиовизуальной продукции. Число участников досуговых групп. Функции культурно-досуговой деятельности.

ЛЕКЦИЯ № 2

Тема: Типология и функции культурно-досуговой деятельности (4 часа)

ПЛАН:

1. Разновидности досуга и классификация культурно-досуговой деятельности.
2. Виды досуга в зависимости от формы проведения и организации.
3. Виды досуга в зависимости от социально-психологической характеристики контингента.
4. Виды досуга в зависимости от места проведения.
5. Типы досуга в зависимости от содержательной направленности.
6. Типы досуга с использованием СМИ и аудиовизуальной продукции.
7. Число участников досуговых групп.
8. Функции культурно-досуговой деятельности.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 2

Тема: Типология и функции культурно-досуговой деятельности (2 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Спонтанный и специально организованный досуг.
2. Субъекты организации досуга.
3. Социально-психологическая характеристика контингента (возраст, пол, достаток, образование).
4. Классификация домашнего досуга.
5. Формы внедомашнего досуга.
6. Типы досуговых занятий в зависимости от содержания.
7. Досуг, связанный с обращением людей к СМИ.
8. Характеристика досуга по числу участников.
9. Формы культурно-досуговой деятельности по сложности структуры.

10. Компенсаторные функции досуга.
11. Воспитательные и просветительские функции досуга.
12. Функции рекреационно-оздоровительного и терапевтического типа.
13. Трактовка социальных функций культурно-досуговой деятельности.
14. Гедонистическая функция досуга.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

**Тема: Типология и функции культурно-досуговой деятельности
(2 часа)**

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 3, 4;

**Тема 3. Анимация – составная часть культурно-досуговой деятельности.
(12 часов)**

Основные понятия в туристской анимации. . Цель и значение туристской анимации. Функции туристской анимации. Типология анимации. Виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих). Понятие рекреационной анимации. Основные типы туристской анимации. Анимация и спорт. Особенности и значение гостиничной анимации. Анимация как профессия. Аниматор, анимационная команда. Анимационный менеджмент. Организационная структура анимационной деятельности.

ЛЕКЦИЯ № 3

**Тема: Анимация – составная часть культурно-досуговой деятельности
(6 часов)**

ПЛАН:

1. Основные понятия в туристской анимации.
2. Функции туристской анимации.
3. Типология анимации.
4. Виды анимации – элементы анимационных программ.
5. Схема-характеристика профессии аниматора.
6. Трудограмма профессии тураниматора.
7. Анимационный менеджмент.
8. Организационная структура анимационной деятельности.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 3

Тема: Анимация – составная часть культурно-досуговой деятельности

(3 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Понятие анимации и анимационных услуг.
2. Цель и значение туристской анимации.
3. Функции туристской анимации.
4. Понятие рекреационной анимации.
5. Основные типы туристской анимации.
6. Виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих).
7. Анимация и спорт.
8. Особенности и значение гостиничной анимации.
9. Анимация как профессия. Аниматор, анимационная команда.
10. Анимационный менеджмент.
11. Организационная структура анимационной деятельности.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

**Тема: Анимация – составная часть культурно-досуговой деятельности
(3 часа)**

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 1, 2, 5, 6;

**Тема 4. Инфраструктура анимации.
(8 часов)**

Сущность инфраструктуры анимации. Заведения общественного питания в структуре анимации. Культурно-исторические тематические парки. Национальные парки. Океанариумы и дельфинарии. Зоопарки. Аквапарки. Индустриальные тематические парки. Аттрактивные парки. Туристские объекты. Музеи, шоу-музеи, музеи под открытым небом. Театральные, концертные и кинозалы. Спортивные сооружения. Категории городских клубов. Игровые заведения в индустрии развлечений.

ЛЕКЦИЯ № 4

**Тема: Инфраструктура анимации
(4 часа)**

ПЛАН:

1. Сущность инфраструктуры анимации.
2. Заведения общественного питания в структуре анимации.
3. Культурно-исторические тематические парки.
4. Национальные парки.
5. Зоопарки. Аквапарки.
6. Аттрактивные парки.
7. Туристские объекты.
8. Музеи, шоу-музеи, музеи под открытым небом.
9. Театральные, концертные и кинозалы.
10. Спортивные сооружения.
11. Клубы, дома и дворцы культуры.
12. Игровые заведения в индустрии развлечений.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 4
Тема: Инфраструктура анимации
(2 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Заведения общественного питания в структуре анимации.
2. Культурно-исторические тематические парки.
3. Национальные парки.
4. Океанариумы и дельфинарии.
5. Зоопарки. Аквапарки.
6. Индустриальные тематические парки.
7. Аттрактивные парки - парки развлечений.
8. Парки культуры и отдыха.
9. Туристские объекты (памятники древности, этнографические городки).
10. Музеи, шоу-музеи, музеи под открытым небом.
11. Спортивные сооружения (стадионы, корты, плавательные бассейны, спортивные залы и спортивные комплексы).
12. Клубы: дома и дворцы культуры, частные клубы (загородные и городские).

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА
Тема: Инфраструктура анимации
(2 часа)

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 2, 5, 6;

Тема 5. Организация анимационной деятельности. (13 часов)

Принципы организации анимационной деятельности. Методы реализации анимационных программ. Факторы, от которых зависит методика организации анимационной деятельности. Алгоритм создания проектов анимационных программ. Определение цели, задач, содержания анимационной программы. Отбор материала. Замысел программы, написание литературного сценария программы. Творческий этап выработки режиссерского решения программы. Разработка пространственной сценографии. Составление репетиционного плана. Алгоритм подготовки и проведения анимационной программы.

ЛЕКЦИЯ № 5

Тема: Организация анимационной деятельности (6 часов)

ПЛАН:

1. Принципы организации анимационной деятельности.
2. Методы реализации анимационных программ.
3. Факторы, от которых зависит методика организации анимационной деятельности.
4. Алгоритм создания проектов анимационных программ.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 5

Тема: Организация анимационной деятельности (2 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Принципы и методы организации анимационной деятельности.
2. Факторы, определяющие методику организации анимационной деятельности.
3. Алгоритм создания проекта и реализации анимационно-зрелищных программ.
4. Определение цели, задач, содержания анимационной программы.
5. Отбор исторического, литературного, документального и живописного материала.
6. Замысел программы, написание литературного сценария программы.
7. Творческий этап выработки режиссерского решения программы.
8. Разработка пространственной сценографии.
9. Составление репетиционного плана.
10. Алгоритм подготовки и проведения анимационной программы.
11. Первый этап - творческое проектирование.

12. Второй этап - репетиционно-постановочный.
13. Третий этап - творческая реализация.
14. Четвертый этап - подведение итогов.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Тема: Организация анимационной деятельности (4 часа)

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 1, 2, 5;

Тема 6. Подготовка и разработка анимационных программ. (14 часов)

Особенности подготовки и проведения массовых праздников. Тематические и театрализованные концерты. Основные принципы организации сборного концерта. Основные приемы монтажа при работе над композицией. Анимационно-театрализованные вечера. Приемы воплощения содержания материала при подготовке вечеров отдыха. Танцевально-развлекательные программы. Танцевальный вечер, театрализованный вечер, сюжетно-игровой вечер. Требования к ведущему дискотеки (диск-жокею). Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы. Последовательность этапов работы над конкурсno-игровой программой.

ЛЕКЦИЯ № 6

Тема: Подготовка и разработка анимационных программ (6 часов)

ПЛАН:

1. Особенности подготовки и разработки анимационных программ.
2. Организация концертов и вечеров отдыха.
3. Танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 6

Тема: Подготовка и разработка анимационных программ (2 часа)

ВОПРОСЫ:

1. Подготовка и разработка праздников.
2. Особенности подготовки и проведения массовых праздников.
3. Классификация концертов. Тематические и театрализованные

- концерты.
4. Основные принципы организации сборного концерта.
 5. Понятие композиции. Основные приемы монтажа при работе над композицией.
 6. Анимационно-театрализованные вечера.
 7. Приемы воплощения содержания материала при подготовке вечеров отдыха.
 8. Танцевально-развлекательные программы. Танцевальный вечер, театрализованный вечер, сюжетно-игровой вечер.
 9. Требования к ведущему дискотеки (диск-жокею).
 10. Танцевально-развлекательная дискотека, тематическая дискотека, диско-театр.
 11. Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы.
 12. Последовательность этапов работы над конкурсno-игровой программой.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 1

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(2 часа)**

ПЛАН:

1. Выполнение практического задания № 1 "Подготовка и проведение анимационной программы".

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(4 часа)**

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 2, 3, 5, 6;

**Тема 7. Игра в структуре анимационной программы.
(12 часов)**

Сущность игры. Субъективное и объективное значение игры. Структура игры (сюжет, содержание, мотивы). Основные функции игры. Классификация игр по их содержанию. Физические игры. Шоу-игры (конкурсы и викторины). Виды игрового пространства. Значение использования народных игр при проведении праздников. Формы игровой деятельности в структуре

анимационных программ. Классификация головоломок. Игры развивающего характера. Значение ролевых игр в анимационных программах. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

ЛЕКЦИЯ № 7

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(4 часа)**

ПЛАН:

1. Определение и структура игры.
2. Основные функции игры.
3. Виды игр.
4. Игра как фактор развития и воспитания творческой.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 7

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(2 часа)**

ВОПРОСЫ:

1. Субъективное и объективное значение игры.
2. Структура игры (сюжет, содержание, мотивы).
3. Основные функции игры.
4. Классификация игр по их содержанию.
5. Физические игры.
6. Шоу-игры (конкурсы и викторины).
7. Виды игрового пространства.
8. Значение использования народных игр при проведении праздников.
9. Формы игровой деятельности в структуре анимационных программ.
10. Классификация головоломок.
11. Игры развивающего характера.
12. Значение ролевых игр в анимационных программах.
13. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 2

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(1 час)**

ПЛАН:

1. Выполнение практического задания № 2 "Разработка и проведение игры".

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

**Тема: Подготовка и разработка анимационных программ
(4 часа)**

Самостоятельная работа предусматривает:

- подготовку к семинарским занятиям;
- подготовку докладов, сообщений;
- подготовку рефератов и презентаций по заданной теме.

Литература: 2, 3, 6.

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

2.1. Примерные темы для самоподготовки

1. Анимация в России и за рубежом. Анализ зарубежного и отечественного сектора анимации и развлечений.
2. Спортивно-оздоровительное направление анимации
3. Анимация как метод и форма социальной активности личности. Понятие «аниматор».
4. Требования к профессиональным, личностным качествам аниматора. Роль аниматора в организации и реализации анимационных программ.
5. Основные направления и виды туристской анимации. Классификация анимационных программ в туризме.
6. Технологический процесс создания анимационных программ.
7. Игра - основной компонент анимационной программы. Её функции. Назначение.
8. Инфраструктура анимации. Характеристика театральной, концертной, цирковой и др. деятельности.
9. Спортивные парки как социально ориентированные территории.
10. Объекты для тренинга и самодеятельного туризма.
11. Шоу-музеи. Психологическое и физиологическое объяснение потребности человека в азартных играх.
12. Показатели эффективности и конкурентоспособности анимационной продукции и услуг.
13. Анимация как инструмент привлечения клиентов и средство конкурентной борьбы.
14. Факторы, влияющие на конкурентоспособность анимационных программ и услуг.
15. Оценка уровня развития и эффективности менеджмента анимационной деятельности. Социальная эффективность менеджмента анимации в туризме. Исполнение анимационных услуг.

2.2. Примерные темы для рефератов и презентаций

1. Инфраструктура анимации.
2. Характеристика театральной, концертной, цирковой и др. деятельности.
3. Спортивные парки как социально ориентированные территории.
4. Объекты для тренинга и самодеятельного туризма.
5. Виды анимационных программ для молодежи, их содержание.
6. Экстремальные формы анимационных услуг.
7. Анимационная деятельность в туристских и спортивно-оздоровительных учреждениях.
8. Игры для людей с отклонениями в состоянии здоровья.
9. Специфика исторического развития досуга в Западной Европе.
10. Основные этапы истории досуга в России.
11. Состояние развития анимационного обслуживания в России.
12. Влияние досуга и развлечений Древнего мира на развитие культурно-досуговой деятельности в наше время.
13. Значение анимации в развитии туристской отрасли.
14. Досуг на Руси с древних времен до наших дней.
15. Русские народные праздники.
16. Анимация и спорт.
17. Особенности гостиничной анимации.
18. Детская анимация.
19. Анимационные программы для семейного досуга.
20. Игровой бизнес в туристской анимации.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

3.1. Типовые контрольные задания

Перечень вопросов для промежуточной аттестации:

1. Рабочее и необходимое нерабочее время.
2. Соотношение понятий "свободное время" и "досуг".
3. Понятия "отдых" и "рекреация".
4. Анимация как элемент культурно- досуговой деятельности.
5. Спонтанный и специально организованный досуг.
6. Субъекты организации досуга.
7. Классификация домашнего досуга.
8. Формы внедомашнего досуга.
9. Типы досуговых занятий в зависимости от содержания.
10. Досуг, связанный с обращением людей к СМИ.
11. Формы культурно- досуговой деятельности по сложности структуры.
12. Компенсаторные функции досуга.
13. Воспитательные и просветительские функции досуга.

14. Функции рекреационно- оздоровительного и терапевтического типа.
15. Социальные функции культурно-досуговой деятельности.
16. Гедонистическая функция досуга.
17. Понятие анимации и анимационных услуг.
18. Цель и значение туристской анимации.
19. Функции туристской анимации.
20. Понятие рекреационной анимации.
21. Основные типы туристской анимации.
22. Анимация и спорт.
23. Особенности и значение гостиничной анимации.
24. Анимация как профессия. Аниматор, анимационная команда.
25. Анимационный менеджмент.
26. Организационная структура анимационной деятельности.
27. Заведения общественного питания в структуре анимации.
28. Культурно- исторические тематические парки.
29. Национальные парки.
30. Океанариумы и дельфинарии. Зоопарки.
31. Аквапарки. Индустриальные тематические парки.
32. Аттрактивные парки - парки развлечений.
33. Парки культуры и отдыха.
34. Туристские объекты (памятники древности, этнографические городки).
35. Музеи, шоу-музеи, музеи под открытым небом.
36. Театральные, концертные и кинозалы.
37. Спортивные сооружения (стадионы, корты, плавательные бассейны, спортивные залы и спортивные комплексы).
38. Клубы: дома и дворцы культуры, частные клубы (загородные и городские).
39. Игровые заведения в индустрии развлечений.
40. Принципы и методы организации анимационной деятельности.
41. Факторы, определяющие методiku организации анимационной деятельности.
42. Алгоритм создания проекта и реализации анимационно-зрелищных программ.
43. Алгоритм подготовки и проведения анимационной программы.
44. Подготовка и разработка праздников.
45. Особенности подготовки и проведения массовых праздников.
46. Тематические и театрализованные концерты.
47. Основные принципы организации сборного концерта.
48. Понятие композиции. Основные приемы монтажа при работе над композицией.
49. Анимационно-театрализованные вечера.
50. Танцевально-развлекательные программы.

51. Требования к ведущему дискотеки (диск-жокею).
52. Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы.
53. Последовательность этапов работы над конкурсно-игровой программой.
54. Субъективное и объективное значение игры.
55. Структура игры (сюжет, содержание, мотивы).
56. Основные функции игры.
57. Классификация игр по их содержанию.
58. Физические игры.
59. Шоу-игры (конкурсы и викторины).
60. Значение использования народных игр при проведении праздников.
61. Формы игровой деятельности в структуре анимационных программ.
62. Классификация головоломок.
63. Игры развивающего характера.
64. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

Тестовые задания:

Контрольно-проверочный тест по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в рекреации»

1. Как называется часть общего бюджета времени, остающегося у человека после выполнения им профессионально-трудовых, гражданских, семейных обязанностей, удовлетворения физиологических, санитарно-гигиенических и иных непреложных потребностей, которое он может использовать по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями?
 - а) рабочее время
 - б) учебное время
 - в) необходимое нерабочее время
 - г) свободное время
2. Форма деятельности в свободное время, обеспечивающая отдых, органично совмещенный с разносторонним физическим и духовым развитием личности:
 - а) досуг
 - б) отдых
 - в) развлечение
 - г) рекреация
3. Под влиянием каких факторов формируется характер рекреационной активности человека?
 - а) личных потребностей и интересов
 - б) традиций родной культуры
 - в) поведенческих и оценочных стандартов ближайшего социального окружения
 - г) всего перечисленного
4. Понятие «анимация» имеет латинское происхождение и означает:

- а) отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе труда
 - б) воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность
 - в) расслабление, переключении усилий и внимания с одного предмета на другой
 - г) снятие психологического напряжения, перегрузок, переутомления
5. Как называется разновидность рекреационной анимации, которая осуществляется на туристском предприятии, транспортном средстве или в месте пребывания туристов для вовлечения туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга?
- а) досуговая анимация
 - б) культурно-досуговая деятельность
 - в) туристская анимация
 - г) спортивно-массовая работа
6. Что не относится к основным типам туристской анимации?
- а) анимационные туристские маршруты
 - б) дополнительные анимационные услуги
 - в) гостиничная анимация
 - г) клубный отдых и досуг по интересам
7. Как называется целесообразно организованная и содержательно наполненная активность больших групп людей или конкретного человека, которая развивается в свободное время на базе потребности в перемене характера деятельности, а также в целях рекреации и социально-культурного развития?
- а) досуговая анимация с местными жителями
 - б) культурно-досуговая деятельность
 - в) праздничные массовые мероприятия
 - г) экскурсионная деятельность
8. Как называется возможность провести свободное время дома, уединенно или с семьей?
- а) домашний досуг
 - б) частный отдых
 - в) повседневный досуг
 - г) семейная рекреация
9. Досуг, который человек проводит вне дома и за рамками семейно-родственных отношений, называется:
- а) культурно-массовая деятельность
 - б) внедомашний досуг
 - в) корпоративный досуг
 - г) дачная рекреация
10. Какой тип досуга предусматривает непосредственные занятия спортом и наблюдение за спортивными соревнованиями?

- а) зрелищно-развлекательный
 - б) самодеятельно-любительский
 - в) спортивно-зрелищный
 - г) санаторно-оздоровительный
11. Какие функции выполняет досуг в период социализации и индивидуального развития личности (детство и юность)?
- а) компенсаторные
 - б) воспитательные и просветительские
 - в) рекреационно-оздоровительные
 - г) гедонистические
12. Как называется система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристического рынка?
- а) анимационный менеджмент
 - б) анимационный маркетинг
 - в) анимационный оперейтинг
 - г) анимационный туризм
13. Какой специалист организует и координирует работу всех отделов анимационной службы?
- а) методист-аниматор
 - б) организатор-аниматор
 - в) аниматор-исполнитель
 - г) менеджер-аниматор
14. Как называется совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности?
- а) инфраструктура анимации
 - б) логистика анимации
 - в) индустрия туризма
 - г) анимационный комплекс
15. Как называется определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающий определенной теме?
- а) аттрактивный парк
 - б) национальный парк
 - в) индустриальный парк
 - г) тематический парк
16. Как называются музеи с живыми персонажами экспонируемой эпохи?
- а) народные деревни
 - б) этнографические музеи
 - в) музеи-усадьбы
 - г) шоу-музеи
17. Какой из основополагающих принципов организации анимационной деятельности означает, что способности и умения каждого туриста должны

быть использованы путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности?

- а) принцип обязательности
- б) принцип сотворчества
- в) принцип востребованности
- г) принцип индивидуального подхода

18. Какой метод, используемый для реализации анимационных программ, основан на совместной деятельности туриста и специалиста-аниматора как равноправных членов творческих объединений, где нет подчиненных и исполнителей?

- а) метод игры и игрового тренинга
- б) метод состязания
- в) метод равноправного духовного контакта
- г) метод воспитывающих ситуаций

19. Как называется заранее разработанная модель поступательных действий, предусматривающая порядок, последовательность, сроки выполнения намеченных мероприятий по организации, созданию и реализации той или иной анимационной программы?

- а) проект
- б) сценарий
- в) макет
- г) шаблон

20. Где указываются сроки подготовки анимационной программы, определяются исполнители, музыкальный материал, оформление, запись фонограммы, репетиции?

- а) в монтажном листе
- б) в репетиционном плане
- в) в пространственной сценографии
- г) в режиссерском плане

21. Как называется этап алгоритма подготовки и проведения анимационной программы, когда происходит определение формы будущей программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику режиссуры?

- а) творческое проектирование
- б) репетиционно-постановочный этап
- в) творческая реализация
- г) подведение итогов

22. Какое анимационное мероприятие предполагает одновременное возникновение сразу нескольких очагов художественного действия?

- а) праздник
- б) концерт
- в) массовый праздник
- г) анимационно-театрализованный вечер

23. Как называется танцевальный вечер, где главным стержнем является комментарий к музыкальному материалу, в котором преподносится информация об исполнителях, музыкальных направлениях?
- а) танцевально-развлекательная дискотека
 - б) тематическая дискотека
 - в) диско-театр
 - г) шоу-программа
24. Как называется особая модель поведения, которая помогает адаптироваться личности как в кругу семьи (отдельно взятой ячейке общества), так и в окружающем ее социуме?
- а) подражание
 - б) развлечение
 - в) квест
 - г) игра
25. Непосредственное действие, воспроизводящее в игре житейские отношения или почерпнутое из прочитанной (прослушанной) сказки – это:
- а) сюжет игры
 - б) содержание игры
 - в) предмет игры
 - г) правила игры
26. Главное назначение игры – это:
- а) развлечение людей, их общение, отдых
 - б) развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение
 - в) получение удовольствия, снятие нервного напряжения
 - г) умственное и физическое развитие, нравственное и эстетическое воспитание
27. Функция игры, снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему:
- а) коммуникативная
 - б) компенсаторная
 - в) развлекательная
 - г) релаксационная
28. Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы:
- а) подвижные и спортивные
 - б) конкурсы и викторины
 - в) деловые и народные
 - г) атрибутивные и орнаментальные
29. Как называется народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников?
- а) фольклор
 - б) народный театр
 - в) посиделки

- г) хоровод
30. Как называется игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта?
- а) шарада
 б) буриме
 в) палиндром
 г) каламбур

3.2. Рекомендации по оцениванию результатов достижения компетенций

Действия:

1. Анализ материально-технической базы (МТБ) для организации анимационных программ	
Пороговый уровень	Повышенный уровень
<p>Владеет навыками стандартного анализа материально-технической базы для организации анимационных программ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • умеет, используя сеть Интернет и другие источники, собрать имеющуюся актуальную информацию о МТБ базы отдыха и провести ее анализ; • умеет представить развернутое описание МТБ в соответствии с предлагаемым планом; • умеет сделать вывод о достаточности и пригодности имеющихся ресурсов для организации анимационных программ. 	<p>Владеет навыками анализа туристско-рекреационных ресурсов территории:</p> <ul style="list-style-type: none"> • умеет из различных источников, включая специализированные издания, собрать имеющуюся актуальную информацию о МТБ и провести ее анализ; • умеет представить развернутое и классифицированное описание МТБ; • умеет сделать вывод о достаточности и пригодности имеющихся ресурсов МТБ для организации анимационных программ для различных групп населения. <p>Проводит сравнительный анализ МТБ с точки зрения эффективности их использования в различных видах анимационных программ.</p>
2. Оценка туристской инфраструктуры для организации анимационных программ.	
Пороговый уровень	Повышенный уровень
<p>Демонстрирует умение использовать методы оценки туристской инфраструктуры в составе учебной группы.</p>	<p>На конкретных примерах иллюстрирует умение использовать методы оценки туристской инфраструктуры индивидуально. Использует типы, методы и подходы оценки, рекомендуемые в учебно-методической литературе.</p>

Критерии оценки:

Критерии оценки		Градации	Баллы
Выступление	1. Соответствие сообщения заявленной теме, цели и задачам проекта	соответствует полностью	2
		есть несоответствия (отступления)	1
		в основном не соответствует	0
	2. Структурированность (организация) сообщения, которая обеспечивает понимание его содержания	структурировано, обеспечивает	2
		структурировано, не обеспечивает	1
		не структурировано, не обеспечивает	0
	3. Культура выступления – чтение с листа или рассказ, обращенный к аудитории	рассказ без обращения к тексту	2
		рассказ с обращением к тексту	1
		чтение с листа	0
	4. Доступность сообщения о содержании проекта, его целях, задачах, методах и результатах	доступно без уточняющих вопросов	2
		доступно с уточняющими вопросами	1
		недоступно с уточняющими вопросами	0
5. Целесообразность, инструментальность наглядности, уровень её использования	целесообразна	2	
	целесообразность сомнительна	1	
	не целесообразна	0	
6. Соблюдение временного регламента сообщения (не более 7 минут)	соблюдён (не превышен)	2	
	превышение без замечания	1	
	превышение с замечанием	0	
Дискуссия	7. Чёткость и полнота ответов на дополнительные вопросы по существу сообщения	все ответы чёткие, полные	2
		некоторые ответы нечёткие	1
		все ответы нечёткие/неполные	0
	8. Владение специальной терминологией по теме проекта, использованной в сообщении	владеет свободно	2
		иногда был неточен, ошибался	1
		не владеет	0
	9. Культура дискуссии – умение понять собеседника и аргументировано ответить на его вопросы	ответил на все вопросы	2
		ответил на большую часть вопросов	1
		не ответил на большую часть вопросов	0

Критерии оценки тестовых и практических заданий:

Оценка	Критерии оценки	Обоснование
5	Тестовое задание	Обучающийся ответил правильно на 85–100% вопросов.
	Практическое задание	Задание выполнено правильно и самостоятельно, с применением рекомендуемых методов и подходов, оформлено логически и лексически грамотно, в течение отведенного времени.
4	Тестовое задание	Обучающийся ответил правильно на 65–84% вопросов.
	Практическое задание	Большинство пунктов задания выполнено правильно и самостоятельно, с применением рекомендуемых методов и подходов. Имеются лексические ошибки в оформлении. Лимит времени превышен на 5-10 минут.
3	Тестовое задание	Обучающийся ответил правильно на 50–64% вопросов.

	Практическое задание	Не менее половины пунктов задания выполнено правильно и самостоятельно. Имеются ошибки в применении методов. Имеются логические ошибки в оформлении. Лимит времени превышен на 10-15 минут.
2	Тестовое задание	Обучающийся ответил правильно менее чем на 50% вопросов.
	Практическое задание	Правильно выполнено менее половины пунктов задания. Имеются ошибки в применении методов. Имеются логические и лексические ошибки в оформлении. Лимит времени превышен более чем на 20 минут.

Итоговая оценка качества освоения дисциплины

В процессе обучения текущий контроль знаний по основным разделам программы проводится на семинарских и практических занятиях и включает устный опрос, письменное тестирование и решение практических задач.

Важное место при изучении данной дисциплины отводится самостоятельной работе студентов, которая заключается в подготовке сообщений, рефератов и презентаций по организации анимационных программ.

Итоговый контроль в рамках курса осуществляется в форме устного экзамена, включающего два вопроса. Его целью является проверка знаний, полученных обучающимися при изучении курса на лекциях, семинарских занятиях и во время самостоятельной работы.

Критерии оценки:

Количество баллов	Обоснование
5	Логически и лексически грамотно изложенный, содержательный и аргументированный ответ, правильное использование терминологии географии рекреационных систем и туризма
4	Логически и лексически грамотно изложенный, содержательный и аргументированный ответ, незначительные ошибки в использовании терминологии географии рекреационных систем и туризма
3	Незначительное нарушение логики изложения материала, наличие не более двух фактических и/или терминологических ошибок
2	Незначительное нарушение логики изложения материала, наличие не более двух фактических и/или терминологических ошибок, неполнота или неточность в формулировках
1	Существенное нарушение логики изложения материала, наличие более двух фактических и/или терминологических ошибок
0	Отсутствие ответа

Оценка сформированности компетенций у обучающихся осуществляется по результатам:

- анализа подготовленных сообщений, рефератов, презентаций;
- выполненных тестов и практических заданий;
- контрольных опросов во время семинарских занятий и экзамена.

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) перечень литературы:

Основная:

1. Власова, Т.И. Анимационный менеджмент в туризме [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. И. Власова, А. П. Шарухин, Н. И. Панов. - М.: Академия, 2010. - 320 с.
2. Третьякова, Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.Н. Третьякова. - М. : Академия, 2008. - 272 с.
3. Асанова, И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Академия, 2012. - 192с.

Дополнительная:

4. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации [Текст] : учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина. - М. : Советский спорт, 2008. - 292 с.
5. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева ; М. М. Журавлева. - Анимация в рекреации и туристской деятельности ; Весь срок охраны авторского права. - Иркутск : Иркутский филиал Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодёжи и туризма, 2011. - 159 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - Текст.
6. Чернышева, Т. Л. Анимационные технологии в сфере услуг : учебное пособие / Т. Л. Чернышева ; Т. Л. Чернышева. - Анимационные технологии в сфере услуг ; 2025-02-05. - Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. - 94 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - Текст.

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

1. <http://theoryofculture.ru> – Электронный научный журнал «Культура: теория и практика»
2. <https://www.art-talant.org> – Академия развития творчества «АРТ-Талант»
3. <https://glashamoscow.ru/games-library> – Игротека аниматора

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться с содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части и другими учебно-методическими материалами.

Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть презентацию лекции в Электронно-информационной образовательной системе (далее – ЭИОС) ДВГАФК, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;

- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;

- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в содержании РПД;

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену (зачету). Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в ЭИОС, презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы.

Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент

может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание,
- соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение

регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;

- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, в том числе с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий:

- специализированная мебель: стол рабочий – 8 шт., стул п/мягкий СТАНДАРТ – 14 шт., доска школьная – 1 шт., кресло "престиж" – 1 шт.;

- технические средства обучения: телевизор Samsung 40 D550K1W – 1 шт., ноутбук 15.5 Sony VAIO (SVE 1512H1RW)(HD) i3 – 1 шт.; доступ к сети «Интернет»;

- программное обеспечение для организации ВКС.

Контрольно-проверочный тест
по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в
рекреации и туризме»

1. Как называется часть общего бюджета времени, остающегося у человека после выполнения им профессионально-трудовых, гражданских, семейных обязанностей, удовлетворения физиологических, санитарно-гигиенических и иных непреложных потребностей, которое он может использовать по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями?
 - а) рабочее время
 - б) учебное время
 - в) необходимое нерабочее время
 - г) свободное время
2. Форма деятельности в свободное время, обеспечивающая отдых, органично совмещенный с разносторонним физическим и духовым развитием личности:
 - а) досуг
 - б) отдых
 - в) развлечение
 - г) рекреация
3. Под влиянием каких факторов формируется характер рекреационной активности человека?
 - а) личных потребностей и интересов
 - б) традиций родной культуры
 - в) поведенческих и оценочных стандартов ближайшего социального окружения
 - г) всего перечисленного
4. Понятие «анимация» имеет латинское происхождение и означает:
 - а) отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе труда
 - б) воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность
 - в) расслабление, переключении усилий и внимания с одного предмета на другой
 - г) снятие психологического напряжения, перегрузок, переутомления
5. Как называется разновидность рекреационной анимации, которая осуществляется на туристском предприятии, транспортном средстве или в месте пребывания туристов для вовлечения туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга?
 - а) досуговая анимация
 - б) культурно-досуговая деятельность
 - в) туристская анимация
 - г) спортивно-массовая работа
6. Что не относится к основным типам туристской анимации?
 - а) анимационные туристские маршруты
 - б) дополнительные анимационные услуги

- в) гостиничная анимация
 - г) клубный отдых и досуг по интересам
7. Как называется целесообразно организованная и содержательно наполненная активность больших групп людей или конкретного человека, которая развивается в свободное время на базе потребности в перемене характера деятельности, а также в целях рекреации и социально-культурного развития?
- а) досуговая анимация с местными жителями
 - б) культурно-досуговая деятельность
 - в) праздничные массовые мероприятия
 - г) экскурсионная деятельность
8. Как называется возможность провести свободное время дома, уединенно или с семьей?
- а) домашний досуг
 - б) частный отдых
 - в) повседневный досуг
 - г) семейная рекреация
9. Досуг, который человек проводит вне дома и за рамками семейно-родственных отношений, называется:
- а) культурно-массовая деятельность
 - б) внедомашний досуг
 - в) корпоративный досуг
 - г) дачная рекреация
10. Какой тип досуга предусматривает непосредственные занятия спортом и наблюдение за спортивными соревнованиями?
- а) зрелищно-развлекательный
 - б) самодеятельно-любительский
 - в) спортивно-зрелищный
 - г) санаторно-оздоровительный
11. Какие функции выполняет досуг в период социализации и индивидуального развития личности (детство и юность)?
- а) компенсаторные
 - б) воспитательные и просветительские
 - в) рекреационно-оздоровительные
 - г) гедонистические
12. Как называется система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристического рынка?
- а) анимационный менеджмент
 - б) анимационный маркетинг
 - в) анимационный оперейтинг
 - г) анимационный туризм
13. Какой специалист организует и координирует работу всех отделов анимационной службы?
- а) методист-аниматор

- б) организатор-аниматор
- в) аниматор-исполнитель
- г) менеджер-аниматор

14. Как называется совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности?

- а) инфраструктура анимации
- б) логистика анимации
- в) индустрия туризма
- г) анимационный комплекс

15. Как называется определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающий определенной теме?

- а) аттрактивный парк
- б) национальный парк
- в) индустриальный парк
- г) тематический парк

16. Как называются музеи с живыми персонажами экспонируемой эпохи?

- а) народные деревни
- б) этнографические музеи
- в) музеи-усадьбы
- г) шоу-музеи

17. Какой из основополагающих принципов организации анимационной деятельности означает, что способности и умения каждого туриста должны быть использованы путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности?

- а) принцип обязательности
- б) принцип сотворчества
- в) принцип востребованности
- г) принцип индивидуального подхода

18. Какой метод, используемый для реализации анимационных программ, основан на совместной деятельности туриста и специалиста-аниматора как равноправных членов творческих объединений, где нет подчиненных и исполнителей?

- а) метод игры и игрового тренинга
- б) метод состязания
- в) метод равноправного духовного контакта
- г) метод воспитывающих ситуаций

19. Как называется заранее разработанная модель поступательных действий, предусматривающая порядок, последовательность, сроки выполнения намеченных мероприятий по организации, созданию и реализации той или иной анимационной программы?

- а) проект
- б) сценарий
- в) макет

- г) шаблон
20. Где указываются сроки подготовки анимационной программы, определяются исполнители, музыкальный материал, оформление, запись фонограммы, репетиции?
- а) в монтажном листе
 - б) в репетиционном плане
 - в) в пространственной сценографии
 - г) в режиссерском плане
21. Как называется этап алгоритма подготовки и проведения анимационной программы, когда происходит определение формы будущей программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику режиссуры?
- а) творческое проектирование
 - б) репетиционно-постановочный этап
 - в) творческая реализация
 - г) подведение итогов
22. Какое анимационное мероприятие предполагает одновременное возникновение сразу нескольких очагов художественного действия?
- а) праздник
 - б) концерт
 - в) массовый праздник
 - г) анимационно-театрализованный вечер
23. Как называется танцевальный вечер, где главным стержнем является комментарий к музыкальному материалу, в котором преподносится информация об исполнителях, музыкальных направлениях?
- а) танцевально-развлекательная дискотека
 - б) тематическая дискотека
 - в) диско-театр
 - г) шоу-программа
24. Как называется особая модель поведения, которая помогает адаптироваться личности как в кругу семьи (отдельно взятой ячейке общества), так и в окружающем ее социуме?
- а) подражание
 - б) развлечение
 - в) квест
 - г) игра
25. Непосредственное действие, воспроизводящее в игре житейские отношения или почерпнутое из прочитанной (прослушанной) сказки – это:
- а) сюжет игры
 - б) содержание игры
 - в) предмет игры
 - г) правила игры
26. Главное назначение игры – это:
- а) развлечение людей, их общение, отдых
 - б) развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение

- в) получение удовольствия, снятие нервного напряжения
- г) умственное и физическое развитие, нравственное и эстетическое воспитание

27. Функция игры, снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему:

- а) коммуникативная
- б) компенсаторная
- в) развлекательная
- г) релаксационная

28. Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы:

- а) подвижные и спортивные
- б) конкурсы и викторины
- в) деловые и народные
- г) атрибутивные и орнаментальные

29. Как называется народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников?

- а) фольклор
- б) народный театр
- в) посиделки
- г) хоровод

30. Как называется игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта?

- а) шарада
- б) буриме
- в) палиндром
- г) каламбур

Перечень вопросов для промежуточной аттестации:

1. Рабочее и необходимое нерабочее время.
2. Соотношение понятий "свободное время" и "досуг".
3. Понятия "отдых" и "рекреация".
4. Анимация как элемент культурно-досуговой деятельности.
5. Спонтанный и специально организованный досуг.
6. Субъекты организации досуга.
7. Классификация домашнего досуга.
8. Формы внедомашнего досуга.
9. Типы досуговых занятий в зависимости от содержания.
10. Досуг, связанный с обращением людей к СМИ.
11. Формы культурно-досуговой деятельности по сложности структуры.
12. Компенсаторные функции досуга.
13. Воспитательные и просветительские функции досуга.
14. Функции рекреационно-оздоровительного и терапевтического типа.
15. Социальные функции культурно-досуговой деятельности.
16. Гедонистическая функция досуга.
17. Понятие анимации и анимационных услуг.
18. Цель и значение туристской анимации.
19. Функции туристской анимации.
20. Понятие рекреационной анимации.
21. Основные типы туристской анимации.
22. Анимация и спорт.
23. Особенности и значение гостиничной анимации.
24. Анимация как профессия. Аниматор, анимационная команда.
25. Анимационный менеджмент.
26. Организационная структура анимационной деятельности.
27. Заведения общественного питания в структуре анимации.
28. Культурно-исторические тематические парки.
29. Национальные парки.
30. Океанариумы и дельфинарии. Зоопарки.
31. Аквапарки. Индустриальные тематические парки.
32. Аттрактивные парки - парки развлечений.
33. Парки культуры и отдыха.
34. Туристские объекты (памятники древности, этнографические городки).
35. Музеи, шоу-музеи, музеи под открытым небом.
36. Театральные, концертные и кинозалы.
37. Спортивные сооружения (стадионы, корты, плавательные бассейны, спортивные залы и спортивные комплексы).

38. Клубы: дома и дворцы культуры, частные клубы (загородные и городские).
39. Игровые заведения в индустрии развлечений.
40. Принципы и методы организации анимационной деятельности.
41. Факторы, определяющие методику организации анимационной деятельности.
42. Алгоритм создания проекта и реализации анимационно-зрелищных программ.
43. Алгоритм подготовки и проведения анимационной программы.
44. Подготовка и разработка праздников.
45. Особенности подготовки и проведения массовых праздников.
46. Тематические и театрализованные концерты.
47. Основные принципы организации сборного концерта.
48. Понятие композиции. Основные приемы монтажа при работе над композицией.
49. Анимационно-театрализованные вечера.
50. Танцевально-развлекательные программы.
51. Требования к ведущему дискотеки (диск-жокею).
52. Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы.
53. Последовательность этапов работы над конкурсno-игровой программой.
54. Субъективное и объективное значение игры.
55. Структура игры (сюжет, содержание, мотивы).
56. Основные функции игры.
57. Классификация игр по их содержанию.
58. Физические игры.
59. Шоу-игры (конкурсы и викторины).
60. Значение использования народных игр при проведении праздников.
61. Формы игровой деятельности в структуре анимационных программ.
62. Классификация головоломок.
63. Игры развивающего характера.
64. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

Контрольно-проверочный тест
по дисциплине «Культурно-досуговая и анимационная деятельность в
рекреации и туризме»

1. Как называется часть общего бюджета времени, остающегося у человека после выполнения им профессионально-трудовых, гражданских, семейных обязанностей, удовлетворения физиологических, санитарно-гигиенических и иных непреложных потребностей, которое он может использовать по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями?
 - а) рабочее время
 - б) учебное время
 - в) необходимое нерабочее время
 - г) **свободное время**
2. Форма деятельности в свободное время, обеспечивающая отдых, органично совмещенный с разносторонним физическим и духовым развитием личности:
 - а) **досуг**
 - б) отдых
 - в) развлечение
 - г) рекреация
3. Под влиянием каких факторов формируется характер рекреационной активности человека?
 - а) личных потребностей и интересов
 - б) традиций родной культуры
 - в) поведенческих и оценочных стандартов ближайшего социального окружения
 - г) **всего перечисленного**
4. Понятие «анимация» имеет латинское происхождение и означает:
 - а) отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе труда
 - б) **воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность**
 - в) расслабление, переключении усилий и внимания с одного предмета на другой
 - г) снятие психологического напряжения, перегрузок, переутомления
5. Как называется разновидность рекреационной анимации, которая осуществляется на туристском предприятии, транспортном средстве или в месте пребывания туристов для вовлечения туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга?
 - а) досуговая анимация
 - б) культурно-досуговая деятельность
 - в) **туристская анимация**
 - г) спортивно-массовая работа
6. Что не относится к основным типам туристской анимации?
 - а) анимационные туристские маршруты
 - б) дополнительные анимационные услуги

в) гостиничная анимация

г) **клубный отдых и досуг по интересам**

7. Как называется целесообразно организованная и содержательно наполненная активность больших групп людей или конкретного человека, которая развивается в свободное время на базе потребности в перемене характера деятельности, а также в целях рекреации и социально-культурного развития?

а) досуговая анимация с местными жителями

б) **культурно-досуговая деятельность**

в) праздничные массовые мероприятия

г) экскурсионная деятельность

8. Как называется возможность провести свободное время дома, уединенно или с семьей?

а) **домашний досуг**

б) частный отдых

в) повседневный досуг

г) семейная рекреация

9. Досуг, который человек проводит вне дома и за рамками семейно-родственных отношений, называется:

а) культурно-массовая деятельность

б) **внедомашний досуг**

в) корпоративный досуг

г) дачная рекреация

10. Какой тип досуга предусматривает непосредственные занятия спортом и наблюдение за спортивными соревнованиями?

а) зрелищно-развлекательный

б) самодеятельно-любительский

в) **спортивно-зрелищный**

г) санаторно-оздоровительный

11. Какие функции выполняет досуг в период социализации и индивидуального развития личности (детство и юность)?

а) компенсаторные

б) **воспитательные и просветительские**

в) рекреационно-оздоровительные

г) гедонистические

12. Как называется система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристического рынка?

а) **анимационный менеджмент**

б) анимационный маркетинг

в) анимационный оперейтинг

г) анимационный туризм

13. Какой специалист организует и координирует работу всех отделов анимационной службы?

а) методист-аниматор

- б) организатор-аниматор
- в) аниматор-исполнитель
- г) менеджер-аниматор**

14. Как называется совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности?

- а) инфраструктура анимации**
- б) логистика анимации
- в) индустрия туризма
- г) анимационный комплекс

15. Как называется определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающий определенной теме?

- а) аттрактивный парк
- б) национальный парк
- в) индустриальный парк
- г) тематический парк**

16. Как называются музеи с живыми персонажами экспонируемой эпохи?

- а) народные деревни
- б) этнографические музеи
- в) музеи-усадьбы
- г) шоу-музеи**

17. Какой из основополагающих принципов организации анимационной деятельности означает, что способности и умения каждого туриста должны быть использованы путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности?

- а) принцип обязательности
- б) принцип сотворчества
- в) принцип востребованности**
- г) принцип индивидуального подхода

18. Какой метод, используемый для реализации анимационных программ, основан на совместной деятельности туриста и специалиста-аниматора как равноправных членов творческих объединений, где нет подчиненных и исполнителей?

- а) метод игры и игрового тренинга
- б) метод состязания
- в) метод равноправного духовного контакта**
- г) метод воспитывающих ситуаций

19. Как называется заранее разработанная модель поступательных действий, предусматривающая порядок, последовательность, сроки выполнения намеченных мероприятий по организации, созданию и реализации той или иной анимационной программы?

- а) проект**
- б) сценарий
- в) макет

- г) шаблон
20. Где указываются сроки подготовки анимационной программы, определяются исполнители, музыкальный материал, оформление, запись фонограммы, репетиции?
- а) в монтажном листе
 - б) в репетиционном плане**
 - в) в пространственной сценографии
 - г) в режиссерском плане
21. Как называется этап алгоритма подготовки и проведения анимационной программы, когда происходит определение формы будущей программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику режиссуры?
- а) творческое проектирование**
 - б) репетиционно-постановочный этап
 - в) творческая реализация
 - г) подведение итогов
22. Какое анимационное мероприятие предполагает одновременное возникновение сразу нескольких очагов художественного действия?
- а) праздник
 - б) концерт
 - в) массовый праздник**
 - г) анимационно-театрализованный вечер
23. Как называется танцевальный вечер, где главным стержнем является комментарий к музыкальному материалу, в котором преподносится информация об исполнителях, музыкальных направлениях?
- а) танцевально-развлекательная дискотека
 - б) тематическая дискотека**
 - в) диско-театр
 - г) шоу-программа
24. Как называется особая модель поведения, которая помогает адаптироваться личности как в кругу семьи (отдельно взятой ячейке общества), так и в окружающем ее социуме?
- а) подражание
 - б) развлечение
 - в) квест
 - г) игра**
25. Непосредственное действие, воспроизводящее в игре житейские отношения или почерпнутое из прочитанной (прослушанной) сказки – это:
- а) сюжет игры**
 - б) содержание игры
 - в) предмет игры
 - г) правила игры
26. Главное назначение игры – это:
- а) развлечение людей, их общение, отдых
 - б) развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение**

- в) получение удовольствия, снятие нервного напряжения
- г) умственное и физическое развитие, нравственное и эстетическое воспитание

27. Функция игры, снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему:

- а) коммуникативная
- б) компенсаторная
- в) развлекательная
- г) **релаксационная**

28. Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы:

- а) **подвижные и спортивные**
- б) конкурсы и викторины
- в) деловые и народные
- г) атрибутивные и орнаментальные

29. Как называется народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников?

- а) фольклор
- б) народный театр
- в) **посиделки**
- г) хоровод

30. Как называется игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта?

- а) шарада
- б) буриме
- в) палиндром
- г) **каламбур**

ЛЕКЦИЯ № 1

Тема: Теоретические основы культурно-досуговой деятельности

ПЛАН:

1. Понятийный аппарат в теории культурно-досуговой деятельности.
2. Соотношение понятий "свободное время", "досуг", "отдых".
3. Определение понятия "рекреация".
4. Анимация как элемент культурно-досуговой деятельности.
5. Краткая характеристика видов анимации.

Понятийный аппарат в теории культурно-досуговой деятельности

С начала XXI в. наблюдается существенный рост значимости досуга как общественной ценности. Во многих странах свободное время по своему объему начинает превышать время труда и досуг приобретает все большую субъективную ценность для людей, так как обладает широкими возможностями для самореализации личности, удовлетворения ее многообразных потребностей и интересов.

Понятия «досуг» и «свободное время» тесно связаны между собой, и в учебной литературе, директивных документах, словарях часто трактуются как синонимы. Однако следует учитывать, что это не только разные понятия, но и термины, относящиеся к разным областям научного знания: свободное время — социально-экономическая категория, отдых — психофизиологическая категория, досуг — категория социально-педагогическая.

Бюджет времени человека складывается из трех взаимосвязанных, но качественно различных компонентов: рабочего времени, необходимого вне рабочего и свободного времени.

Рабочее время (для обучающихся — учебное время) — это часть общего бюджета времени, детерминированная уставами, правилами распорядка и иными обязательными предписаниями, которые четко определяют параметры трудовой, учебной или иной изначально регламентированной деятельности.

Необходимое нерабочее время складывается:

- из времени, затраченного на удовлетворение физиологических и санитарно-гигиенических потребностей (сон, прием пищи, физическая зарядка, уход за собой и др.);
- времени, которое требуется для подготовки к работе, выполнения домашних заданий, передвижения к месту работы или учебы и обратно, а также всего остального, что органично вытекает из профессионально-трудовой или учебной деятельности;
- времени для самообслуживания, помощи семье и товарищам или для других видов хозяйственно-бытовой деятельности.

Необходимое нерабочее время направлено на сохранение жизнедеятельности и работоспособности личности и выступает как фактор восстановления физических сил, растроченных в рабочее время.

Свободное время — это часть общего бюджета времени, остающегося у человека после выполнения им профессионально-трудовых, гражданских, семейных обязанностей, удовлетворения физиологических, санитарно-гигиенических и иных непреложных потребностей, которое он может использовать по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями. Свободное время детерминировано уровнем духовных и физических потребностей, чувством общественного долга, умением рационально использовать свой досуг.

В Большом энциклопедическом словаре свободное время трактуется как часть внерабочего времени (в границах суток, недели, года), остающаяся у человека (группы, общества) за вычетом непреложных, необходимых затрат; один из параметров качества жизни.

В будний день доля свободного времени работающего человека в среднем составляет от 1-3 ч до нескольких минут.

Досуг — это форма деятельности в свободное время, обеспечивающая отдых, органично совмещенный с разносторонним физическим и духовым развитием личности. В энциклопедии социологии досуга это понятие рассматривается как система различных видов человеческой деятельности, ориентированная на реализацию разнообразных потребностей людей и осуществляемая в свободное время индивида. Проведение досуга способствует как процессам рекреации человека, так и удовлетворению его потребностей в межличностном общении и различных развлечениях.

Доля досуга в объеме суточного времени заметно возрастает в выходные дни и в отпускной период, когда многие стремятся минимизировать повседневные нагрузки и домашние дела. Можно увеличивать или уменьшать объем свободного времени, затрачивая его на занятия, не связанные с досугом. Однако важно помнить, что если труд на производстве или домашние заботы резко ограничивают количество свободного времени, то возможно переутомление и как следствие стресс.

В отдельных случаях род занятий в свободное время можно определить как неэффективный («ничего неделание») или как деструктивный (в ущерб собственному здоровью, общественному порядку и окружающим и др.). Однако, представление о назначении досуга в любой этнонациональной культуре связано с позитивной его оценкой, пониманием важности его конструктивного содержания. Общество исходит из того, что человек должен использовать это время прежде всего на восстановление собственного здоровья и для внутреннего развития.

Отдых предполагает реализацию человеком одной из фундаментальных своих потребностей — потребности в релаксации, расслаблении, переключении усилий и внимания с одного предмета на другой. Потребность в отдыхе обусловлена биологической природой человеческого организма, его физиологией, а также разного рода психологическими и социальными нагрузками и неотделима от его потребности в активности, что проявляется в ритмичном чередовании активности — расслабления, бодрствования — сна. В Большом энциклопедическом словаре **отдых** рассматривается как

состояние покоя или деятельность, восстанавливающая работоспособность.

Физиологический отдых (чаще всего ночной сон) связан с полным расслаблением и является первичной потребностью наравне с потребностью в пище, питье, гигиенических процедурах и др. Физиологический отдых как средство воспроизводства жизненных функций человека не связывается с досугом.

Понятие отдыха гораздо шире его физиологической основы. Отдых может быть реализован через активные досуговые формы, что связано с актуализацией социальных и культурных ресурсов человека. Примером активной формы отдыха могут служить смена видов деятельности, перемена окружающей обстановки, смена впечатлений, физические упражнения, хобби и др. Активный отдых, как правило, сопровождается быстрым и глубоким восстановлением сил, его последствия конструктивны и приобретают более устойчивый характер. Для активного отдыха используются нерабочие дни недели, а также отпускное время.

Таким образом, отдых оказывает влияние на разные — биофизиологические, психологические, социокультурные — аспекты личности, и он имеет сложную структуру, выходит за рамки понятий «свободное время» и «досуг» и частично с ними пересекается.

Развлечениями традиционно считают такие виды деятельности в свободное время, которые дают возможность повеселиться, отвлекают от забот, доставляют удовольствие. Таким образом, *развлечения* можно рассматривать как одну из форм активного отдыха, необходимую для снятия психологического напряжения, перегрузок, переутомления и реализуемую в свободное время.

В широком смысле феномен отдыха сближается с явлением рекреации. Понятие «рекреация» стало использоваться в 1960-х гг. в физиологической, медицинской, социально-экономической литературе по проблемам восстановления сил и здоровья рабочих и до недавнего времени связывалось преимущественно с релаксацией и регенерацией физиологических ресурсов человека.

В Большом энциклопедическом словаре «рекреация» (от. лат. *recreatio* — букв, восстановление) определяется как отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе труда.

В широком смысле *рекреация* — это целостное физическое и социально-культурное оздоровление, биологическая активность человека, направленная на восстановление физиологического, физического, душевного и духовного потенциала, который ослабляется в процессе работы, однообразных занятий или болезни.

Характер рекреационной активности человека формируется под влиянием ряда факторов:

- личных потребностей и интересов;
- традиций родной культуры;
- поведенческих и оценочных стандартов ближайшего социального окружения.

Термин «анимация» впервые появился в начале XX в. во Франции и трактовался как деятельность, направленная на то, чтобы провоцировать и усиливать живой интерес к культуре, художественному творчеству. Понятие «**анимация**» имеет латинское происхождение (*anima* — ветер, воздух, душа; *animatus* — одушевление) и означает воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность.

Многообразие существующих форм и программ анимационной деятельности (в гостиничном бизнесе, при формировании туристских маршрутов, в организации досуга людей в парках, клубах и ассоциациях, организациях и учебных заведениях и др.) позволяет развести понятия «социально-культурная анимация», «рекреационная анимация», «туристская анимация».

Как элемент культурно-досуговой деятельности анимация представляет собой целостный процесс взаимодействия аниматоров с потребителями анимационных услуг в досуговой сфере на основе соединения формального руководства и неформального лидерства специалиста, осуществляющего взаимодействие.

В результате такого взаимодействия удовлетворяются релаксационно-оздоровительные, культурно-образовательные, культурно-творческие потребности и интересы участников данного процесса, создаются условия для формирования социально активной личности, способной к преобразованию окружающей действительности и себя в ней.

Рекреационная анимация — вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека. Программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими предприятиями с туристами и гостями, так и досуговыми учреждениями с местными жителями, поэтому понятие «рекреационная анимация» шире, чем понятие «туристская анимация».

Туристская анимация тесно связана с рекреационной, так как главная роль анимационных программ в отелях, туркомплексах и санаториях, а также в специализированных анимационных турах заключается в оздоровлении отдыхающих, отвлечении их от повседневных забот, в улучшении настроения, т. е. в восстановлении жизненных сил и энергии.

Туристская анимация — это разновидность рекреационной анимации, которая осуществляется на туристском предприятии (туркомплексе, отеле), транспортном средстве (на круизном теплоходе, в поезде, в автобусе и др.) или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и др.) для вовлечения туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга. Туристская анимация — это туристская услуга, при которой турист вовлекается в активное действие. Туристская анимация подразделяется на три основных типа, исходя из важности, приоритетности и объему анимационных программ в общей программе путешествия:

1) **анимационные туристские маршруты** — целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги (программы) к другой, которые предоставляются в разных географических точках;

2) **дополнительные анимационные услуги** в технологических перерывах — программы, предназначенные для «поддержки» основных туристских услуг, оговоренных в туристском пакете, и действующие в обстоятельствах, обусловленных переездами, задержками в пути и в случаях непогоды (при организации спортивных и самостоятельных туров, на пляжных курортах), а также в случае отсутствия снега на горнолыжных курортах и др.;

3) **гостиничная анимация** — комплексная рекреационная услуга, основанная на контактах тураниматора с туристом и совместном их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса. Гостиничная анимация — понятие наиболее узкое из трех рассматриваемых, поскольку предполагает только организацию досуга в местах размещения туристов (туркомплексах, отелях, гостиницах, турбазах и др.) — используется в маркетинговой стратегии гостиницы как одна из основных привлекательных услуг и имеет целью повышение качества предоставления услуг и уровня удовлетворенности туриста отдыхом.

Неразрывная связь понятий досуг, рекреация, анимация, отдых и развлечения позволяют представить взаимосвязь культурно-досуговой и анимационной деятельности, а также их основные формы как показано на рис.



Контрольные вопросы

1. Что понимается под «досугом» и «свободным временем»? Приведите определение досуга.
2. Из каких составляющих складывается нерабочее время?
3. От чего зависит объем свободного времени? Каков объем свободного времени у работающего человека?
4. Чем обусловлена потребность человека в отдыхе?
5. Приведите определение понятия «рекреация». Каково проявление рекреационного эффекта?
6. Что представляет собой анимация как элемент культурно-досуговой деятельности?
7. Дайте краткую характеристику видов анимации.

ЛЕКЦИЯ № 2

Тема: Типология и функции культурно-досуговой деятельности.

ПЛАН:

1. Разновидности досуга и классификация культурно-досуговой деятельности.
2. Виды досуга в зависимости от формы проведения и организации.
3. Виды досуга в зависимости от социально-психологической характеристики контингента.
4. Виды досуга в зависимости от места проведения.
5. Типы досуга в зависимости от содержательной направленности.
6. Типы досуга с использованием СМИ и аудиовизуальной продукции.
7. Число участников досуговых групп.
8. Функции культурно-досуговой деятельности.

Разновидности досуга и классификация культурно-досуговой деятельности

Культурно-досуговая деятельность — целесообразно организованная и содержательно наполненная активность больших групп людей или конкретного человека, которая развивается в свободное время на базе потребности в перемене характера деятельности, а также в целях рекреации и социально-культурного развития. Выбор форм и видов этой деятельности осуществляется человеком произвольно, исходя из индивидуальных предпочтений, возможностей, уровня культурного развития, а также с учетом традиций, моды, влияния окружающих людей.

Типы, виды и формы досуга, существовавшие в прошлом, и современные трудно охарактеризовать исчерпывающим образом, так как они имеют безграничный спектр проявлений, постоянно расширяющийся за счет появления новых видов и форм.

Рассмотрим важнейшие типы досуга по ряду критериев.

1. Форма проведения и организации досуга.

Виды досуга в зависимости от формы проведения и организации

Вид досуга	Характеристика	Форма проведения
Спонтанный	Как правило, не требует сложных приготовлений, дорогостоящего оборудования, специальных помещений; реализуется в свободное время, а также в дни общих праздников, памятных дат; часто имеет в основе этнонациональные традиции	Настольные игры, застолья, встречи, традиционные этнические праздники и обряды, народные игры, спортивно-оздоровительные занятия на свежем воздухе, охота, рыбалка и др.

Специально организованный	Характерен для групповых и массовых мероприятий, требует особых навыков разработки, реализуется после предварительной подготовки и невозможен без контроля менеджеров-профессионалов; необходимы место (помещение или открытое пространство), материально-техническая база, специальное оборудование (техника, тренажеры, мебель и др.), кадры; аудитория, желающая удовлетворить свои досуговые потребности, включена в организованный досуг на условиях организаторов	Настольные игры, застолья, встречи, традиционные этнические праздники и обряды, народные игры, соревнования, спортивно-оздоровительные занятия на свежем воздухе, охота, рыбалка и др.
---------------------------	---	--

Субъектами организации досуга являются следующие структуры:

- специализированные фирмы, предоставляющие досуговые услуги разного рода, профиля и назначения на коммерческой основе для широкого круга потребителей;
- специализированные культурно-досуговые структуры (каналы СМИ, учреждения культуры, а также учреждения социокультурного профиля государственных, региональных или муниципальных органов власти — музеи, библиотеки, учебные заведения и др.), ориентированные на широкую или на целевую аудиторию;
- общественные и политические организации, добровольные объединения (партии, общественные движения, культурные сообщества, негосударственные каналы СМИ), организующие досуговые мероприятия ради социально значимых целей, а также для своих сторонников;
- административно-руководящий состав трудовых коллективов и предприятий (фирм, коммерческих организаций, производственных объединений и др.), организующий досуг своего персонала;
- руководство подразделений военно-силовых и специальных структур, организующее досуг своего контингента (военнослужащих, вольнонаемных, состава исправительно-трудовых учреждений и др.);
- добровольные группы, желающие выступить перед широкой аудиторией (музыкальные молодежные ансамбли, самодеятельные театральные труппы и др.);
- религиозные структуры (церковные организации, религиозные общины), организующие свободное время верующих.

2. *Социально-психологическая характеристика контингента* (возраст, пол, достаток, образование и др.).

Данная классификация важна для организаторов досуга. Особое внимание уделяется возрастному аспекту при организации досуга детей и молодежи (дошкольников, школьников младших, средних, старших групп, подростков, студентов и др.), а также людей старших возрастных групп (лиц пенсионного возраста).

Не принято разделять досуг мужчин и женщин, так как многие досуговые занятия пользуются одинаковым спросом у представителей обоих полов. Однако некоторые различия в предпочтениях имеют место: например, рыбалка, охота привлекают большей частью мужчин.

На предпочтения в выборе досуга оказывают влияние такие показатели, как характер труда, профессия, уровень образования, уровень доходов (высокообеспеченные, среднеобеспеченные, малообеспеченные слои населения), а также место проживания потребителей досуговых услуг (жители мегаполиса, крупного, среднего или небольшого города, поселка или села). Важность этих аспектов признается как практиками-организаторами, так и теоретиками досуговой деятельности, так как у представителей разных социально-демографических групп неодинаковые цели, мотивы, содержательные предпочтения, а также поведенческие особенности проведения досуга. Эти факторы оказывают влияние на организацию досуга и предоставляемые услуги.

3. Место проведения досуга. В классификации по данному основанию можно выделить две основные формы досуга: домашний и внедомашний.

Домашний досуг (возможность провести свободное время дома, уединенно или с семьей) исключительно важен для каждого человека в течение всей жизни и связан с развитием внутреннего мира человека. В рамках домашнего досуга выделяется семейный досуг, а также отдых вдвоем с любимым человеком. Вообще семейный досуг и досуг с любимым человеком возможен и вне дома. Но как домашнее, так и внедомашнее проведение свободного времени с членами семьи имеет свои цели, формы и ярко выраженный индивидуальный характер. Содержание досуга в этом случае определяется непринужденными отношениями, душевным и доверительным настроением, семейными традициями. Например, во всем мире распространен такой вид досуга, как свадебное путешествие молодоженов.

Домашний досуг можно классифицировать в зависимости от того, с кем человек проводит дома свободное время: один; с близкими членами семьи; с членами семьи и другими родственниками; с друзьями, соседями.

В домашнем досуге в кругу родственников можно выделить следующие разновидности:

- семейные юбилеи, праздничные застолья;
- приглашение гостей и хождение в гости;
- общие любительские занятия (музицирование, коллекционирование и др.);
- игры (с детьми, настольные, включая азартные игры, и др.);
- отдых, любительские занятия на даче или в сельской местности и др.

Досуг, который человек проводит вне дома и за рамками семейно-родственных отношений, также можно подразделить в зависимости от того, где и с кем он проводится.

В зависимости от места пребывания человека вне дома, досуг можно подразделить на следующие формы:

- по месту работы, учебы;
- в учреждениях культуры (театрах, музеях), досуговых центрах, игровых заведениях;
- в пределах открытого демонстрационного пространства, на специально оборудованных зрелищных местах и площадках (стадион, ипподром, летное поле для авиа-шоу и др.);
- парках (зоопарках), скверах, на городских улицах;
- в пунктах общественного питания (в кафе, ресторане);
- на природе, в сельской местности и др.

Весьма интересными в данном контексте представляются результаты исследований предпочтений отдыхающих, предпринятых группой GfK и Европейским отделением журнала *The Wall Street Journal*. Данные социологического опроса свидетельствуют о явном преобладании внедомашнего досуга более чем в половине из 20 стран, участвовавших в исследовании. По результатам опроса установлено, что в странах Западной Европы, домашним досугом довольствуются лишь 11 % респондентов, в то время как 50 % опрошенных предпочитают морские побережья, 12 % — горные местности, 8 % — отдых в сельской местности, менее 5 % — круизы, озерные ландшафты, посещение разных городов, прогулки на велосипеде и др.

В России соотношение домашнего и внедомашнего досуга иное: 42 % и 58 % соответственно. В категории внедомашних форм досуга доминируют отдых в сельской местности (22 %) и пляжный отдых на побережье теплых морей (18 %). В связи с этим в России особенно актуальным является развитие наряду с традиционными формами досуговой рекреации горожан сельского туризма — пригородного и дачного направлений.

4. Содержание досуга. Выделяются типы досуга в зависимости от содержательной направленности:

- *культурно-художественный*: обращение к произведениям искусства, знакомство с историческими памятниками и др.;
- *образовательно-развивающий*: учеба в свободное от работы время, участие в работе кружков, посещение просветительских мероприятий и др.;
- *природно-рекреационный*: пребывание на природе, общение с домашними животными и наблюдение за дикими животными;
- *санаторно-оздоровительный и туристский*: путешествия, отдых на курорте и др.;
- *спортивно-зрелищный*: непосредственные занятия спортом и наблюдение за спортивными соревнованиями;
- *самодетельно-любительский*: хобби, самодетельное занятие художественным творчеством;
- *зрелищно-развлекательный*.

Перечисленные типы досуговых занятий являются наиболее распространенными и массовыми, не исчерпывают содержательных разновидностей культурно-досуговой деятельности, но позволяют образовать смешанные виды досуга.

5. Использование СМИ и аудиовизуальной продукции. Массовые формы досуга формируют особый тип, связанный с обращением людей к СМИ, включая аудиовизуальные и глобальные средства связи. В этом случае рассматривают досуг, основанный на обращении людей:

- к печатной продукции (чтение журналов, газет, книг);
- аудиопродукции (прослушивание радиопередач, музыкальных звукозаписей и др.);
- видеопродукции (просмотр кино-, видеопродукции, телепередач);
- средствам мультимедиа (обращение к компьютерным играм, обучающим программам, интерактивным презентациям и др.);
- Интернет и др.

В последние десятилетия XX и в начале XXI в. указанные разновидности досуга, связанные с обращением к аудиовизуальным и глобальным средствам связи, в развитых странах показывают устойчивый и динамичный рост по таким показателям, как массовый охват аудитории, частота обращения людей и время, отводимое ими на это занятие, объемы вложенных финансов и получаемой прибыли и др.

6. Число участников. По мере перехода от малочисленных групп к группам со средним, высоким и сверхвысоким числом участников меняются организационные приемы и технологии, что связано с изменением материально-технических, финансовых и кадровых показателей. Число участников досуговых групп может быть следующим:

- небольшая группа (2 — 7 чел.);
- средняя группа (до 30 чел.);
- большая группа (30 — 100 чел.);
- сверхкрупная группа (более 100 чел., ориентировочное число людей, за действиями которых конкретный человек может наблюдать в стабильной ситуации, продуцируя ответную реакцию).

На многолюдных гуляньях, в местах зрелищно-массовых мероприятий собираются одновременно тысячи и десятки тысяч людей. В этом случае речь идет о массовой аудитории досуга. Безусловно, человек не способен одновременно общаться с таким количеством людей. Здесь нужны особые способы и технологии организации досуговой деятельности.

Характер досугового общения меняется в зависимости от аудитории того или иного технического канала связи. В случае, например, телевизионной трансляции с места события общественного или мирового значения за ней следят в режиме реального времени сотни тысяч и миллионы зрителей, однако они не в состоянии общаться между собой, хотя после передачи многие из них, конечно, смогут обсуждать увиденное.

Возможности взаимодействия людей друг с другом возрастают при использовании технических средств, принадлежащих к интерактивным сетям глобальной связи. Однако и здесь действует правило: чем меньшее число людей использует один и тот же канал связи в определенный промежуток времени, тем более активным может быть их взаимодействие. Чем больше аудитория одного канала, тем труднее участникам взаимодействовать в режиме реального времени. Коммуникация между ними в этом случае может быть растянута во времени. Известно, что аудитория разных конференций, форумов, веб-страниц в Интернете исчисляется сотнями и даже тысячами участников.

Таким образом, коммуникация между членами одного досугового занятия может осуществляться на индивидуальной основе, в домашней обстановке, на базе традиционных норм связи, закрепленных в конкретной культуре, а также на основе современных коммуникативно-рекреационных технологий и с помощью технических средств.

7. Сложность структуры. Можно выделить такие формы культурно-досуговой деятельности:

- одно несложное занятие, которое может состоять из ряда этапов и несходных между собой процедур — уход за цветами, чтение книги дома или в общественной библиотеке, загорание на пляже;

- несколько относительно простых занятий, к которым субъект досуга может обращаться одновременно или поочередно. Например, при посещении ресторана — это беседа между пришедшими вместе людьми; выбор напитков и блюд; еда; прослушивание музыкальных номеров; участие в танцах; просмотр концертных номеров и др.;

- сложное по структуре досуговое занятие, которое в свою очередь может состоять из комплексных мероприятий, одновременно происходящих или следующих друг за другом, каждое из которых собирает свою аудиторию. Например, во время праздника на городских улицах проходят разные культурные мероприятия, которые зрители наблюдают или в которых принимают участие: аттракционы, выступления артистов на концертных площадках, спортивные соревнования, шуточные состязания в остроумии, сообразительности, ловкости, выставки, демонстрирующие предметы искусства или продукцию, связанную с праздничной тематикой и др. Каждый человек может что-то приобрести (сувениры, украшения, изделия культурно-бытового назначения) или посетить пункт общественного питания (кафе, ресторан), а также купить еду и напитки на улице.

Существуют и другие критерии классификации досуга, не получившие широкого распространения в аналитической литературе и имеющие вспомогательный характер.

Функции культурно-досуговой деятельности.

В обобщенном виде функции досуговой деятельности можно представить следующим образом.

Компенсаторные функции. Досуг создает для человека возможности реализовать потребности и аспекты его внутреннего развития, что невозможно в полной мере в деловой сфере, домашнем хозяйстве, на фоне повседневных забот. Поскольку в утилитарных областях практики ограничена свобода действий и выбора, то человек далеко не всегда может раскрыть свой творческий потенциал, обратиться к любимым занятиям, пережить развлекательный эффект, снимающий внутреннее напряжение и др.

Воспитательные и просветительские. В период социализации и индивидуального развития личности (детство и юность) досуг приобретает большое воспитательное значение. У взрослых подобные процессы исследователи называют не воспитанием, а вторичной социализацией, что по существу тоже связано с индивидуальным развитием. Досуг располагает широкими возможностями осуществлять эту вторичную социализацию взрослых и пожилых людей с наибольшим эффектом.

Функции рекреационно-оздоровительного и терапевтического типа. Без их реализации у многих людей неизбежно формируются состояние стресса, повышенный невротизм, психическая неуравновешенность, переходящие в соматические заболевания, в том числе хронические.

Помимо перечисленных функций досуговая деятельность помогает человеку **осознать противоположные векторы своего существования.** Досуговые занятия создают возможность межличностного взаимодействия со многими незнакомыми людьми (во время праздников, массовых зрелищ, путешествий и др.) и тем самым рожают ощущение единения, всеобщей взаимосвязи.

В целом досуговая активность способна выполнять функции оздоровления психики, развития внутреннего мира, расширения индивидуальной жизненной среды. Таким образом, досуг интегрирует множество разрозненных аспектов жизни человека в единое целое, формируя у него представления о полноте своего существования.

Большинство ученых трактуют социальные функции культурно-досуговой деятельности таким образом:

- а) производство новых знаний, норм, ценностей, ориентации и значений;
- б) накопление, хранение и распространение (трансляция) знаний, норм, ценностей и значений;
- в) воспроизводство духовного процесса через поддержание его преемственности;
- г) коммуникативная функция, обеспечивающая знаковое взаимодействие между субъектами деятельности, их дифференциацию и единство;
- д) социализирующая, обеспечивающая через создание структуры отношений, опосредованных культурными компонентами, социализацию общества;
- е) рекреационная функция.

С рекреационной функцией тесно связана *гедонистическая* функция — получение наслаждения, удовольствия. Полезные занятия теряют значительную долю привлекательности, если не будут приятными.

Названные функции культурно-досуговой деятельности тесно связаны между собой. Многие формы культурно-досуговой деятельности выполняют одновременно несколько функций.

Оказывая влияние на внутренний мир и образ действий большого количества людей, культурно-досуговая деятельность влияет тем самым и на окружающую действительность, становится важным звеном социальной жизни.

Контрольные вопросы

1. По каким основаниям классифицируют культурно-досуговую деятельность?
2. Дайте характеристику разных типов досуга.
3. Каковы основные функции культурно-досуговой деятельности?
4. Перечислите социальные функции культурно-досуговой деятельности.

ЛЕКЦИЯ № 3

Тема: Анимация – составная часть культурно-досуговой деятельности.

ПЛАН:

1. Основные понятия в туристской анимации.
2. Функции туристской анимации.
3. Типология анимации.
4. Виды анимации – элементы анимационных программ.
5. Схема-характеристика профессии аниматора.
6. Трудограмма профессии тураниматора.
7. Анимационный менеджмент.
8. Организационная структура анимационной деятельности.

Основные понятия в туристской анимации

Понятие "анимация" имеет латинское происхождение (anima - ветер, воздух, душа; animatus - одушевление) и означает воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность.

Анимация - это своеобразная услуга, преследующая цель - повышение качества обслуживания, и в то же время - это своеобразная форма рекламы, форма повторного привлечения гостей и их знакомых, преследующая цель продвижения туристского продукта на рынке для повышения доходности и прибыльности туристского бизнеса.

В Туристском терминологическом словаре анимация определена как «комплекс оперейтинга по разработке и предоставлению специальных программ проведения свободного времени, организация развлечений и спортивного проведения досуга».

Анимация носит многосторонний характер, соответствующий разнообразию потребностей, интересов и запросов отдыхающих. Назначение анимации состоит в активном приобщении человека к культуре на основе творчества, создания условий для снятия психологического напряжения, раскрытия интеллектуальных возможностей личности, раскрепощения инициативы, включения в реальную жизнь.

Анимация - это разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплекс, отель, круизный теплоход, поезд и т.д.), которая увлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга.

Туристская анимация - это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие. Туристская анимация основана на личных человеческих контактах тураниматора (аниматора) с туристом, на человеческой близости, на совместном участии аниматора и туриста в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса.

Анимационные гостиничные услуги являются одним из самых эффективных средств привлечения гостей в отель, влияющих на позитивную оценку туристом работы отеля в целом. Это своеобразные дополнительные услуги клиенту отеля, позволяющие занять его таким образом, чтобы

пробудить в нем положительные эмоции, почувствовать удовлетворение от отдыха в отеле и позыв к возврату в этот отель еще раз.

Туристская анимация – наиважнейшая часть совокупной деятельности на туристском предприятии (в отеле, ресторане, на крупном теплоходе и т.д.). Это не просто забава, а выражение высокой степени профессионализма туристской деятельности, важнейшая составная часть туристского продукта. Поэтому, как и всякая другая деятельность на туристском предприятии, анимация должна быть планируемой, четко регламентированной и организационно управляемой деятельностью, обеспеченной материальными, финансовыми и кадровыми ресурсами.

Конечной **целью туристской анимации** является удовлетворенность туриста отдыхом, его хорошее настроение, положительные впечатления, восстановление моральных и физических сил. В этом заключаются важнейшие рекреационные функции туристской анимации.

Таким образом, **значение туристской анимации** заключается в повышении качества, разнообразия и привлекательности туристского продукта, увеличении количества постоянных клиентов, увеличении спроса на туристский продукт, повышении нагрузки на материальную базу турпредприятия, а, следовательно, и повышение эффективности её использования, и, наконец, в повышении доходности и рентабельности туристской деятельности.

Уже в глубокой древности в постоялые дворы, харчевни и другие заведения для размещения и питания путников заманивали гостей всевозможными развлекательными мероприятиями и спортивными состязаниями.

Функции туристской анимации

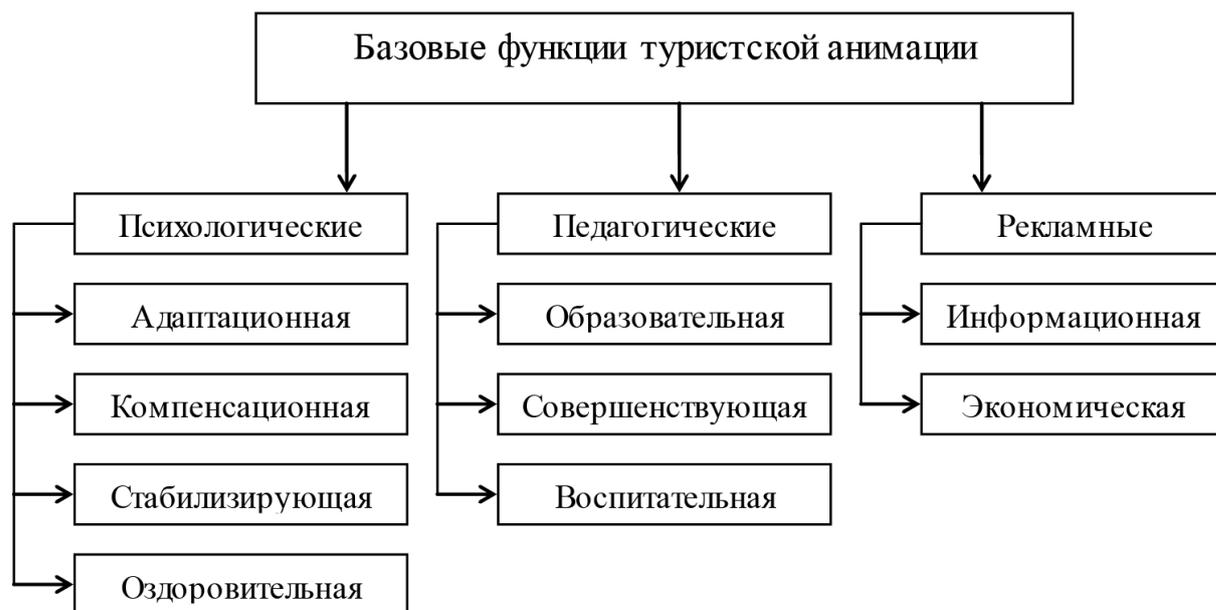
Анимационная деятельность играет важную роль в структуре туристского продукта и выполняет ряд очень важных функций.

Из трех главных **рекреационных функций** (лечебной, оздоровительной и познавательной) туристская анимация призвана выполнить прямым образом две функции - спортивно-оздоровительную и познавательную. Косвенным образом при соответствующих условиях выполняется и лечебная функция.

В практике анимационного дела для целевого конструирования анимационных программ модно выделить следующие функции туристской анимации:

- **адаптационная функция**, позволяющая перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой;
- **компенсационная функция**, освобождающая человека от физической и психической усталости повседневной жизни;
- **стабилизирующая функция**, создающие положительные эмоции и стимулирующая психическую стабильность;
- **оздоровительная функция**, направленная на восстановление и развитие физических сил человека, ослабленных в повседневной трудовой жизни;

- **информационная функция**, позволяющая получить новую информацию о стране, регионе, людях и т.д.;
- **образовательная функция**, позволяющая приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире;
- **совершенствующая функция**, приносящая интеллектуальное и физическое усовершенствование;
- **рекламная функция**, дающая возможность через анимационные программы сделать туриста носителем рекламы о стране, о регионе, о туркомплексе, отеле, турфирме и т.д.



Такое разнообразие функций туристской анимации обусловило и многообразие видов анимационной деятельности, разновидностей анимационных программ и мероприятий.

Типология анимации

Различие толкований понятий "анимация", "гостиничная анимация", "туристская анимация" и т.д. связано с многообразием существующих форм и программ анимационной досуговой деятельности. Это разнообразие сказывается как при формировании туристских маршрутов и в гостиничном бизнесе, так и вообще в организации досуга людей в современной жизни: в странах, в городах, в городских управах и муниципалитетах, в парках, клубах и ассоциациях, в организациях и учебных заведениях. Поэтому можно говорить о городских и муниципальных, клубных и парковых, производственных и школьных анимационных программах - детских, юношеских, студенческих, для пенсионеров, для семей, для инвалидов, для национальных меньшинств и т.д.

Здесь мы будем говорить о туристской, рекреационной и гостиничной анимации, поэтому разграничим эти понятия.



Рис. Типология туранимации

Рекреационная анимация – вид досуговой деятельности, направленный на восстановление духовных и физических сил человека. Досуговые программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими предприятиями с туристами и гостями, так и досуговыми предприятиями с местными жителями. Это дает нам право утверждать, что понятие рекреационная анимация шире, чем понятия туристская и гостиничная анимация.

Что касается туристской и гостиничной анимации, то они тесно связаны с рекреационной, т.к. главная роль анимационных программ как в отелях, туркомплексах и санаториях, так и специализированных анимационных турах заключается в оздоровлении отдыхающих, в отвлечении их от повседневных забот, в повышении настроения и т.д., иными словами в восстановлении жизненных сил и энергии.

Туристская анимация - это разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплекс, отель) или на транспортном средстве (круизный теплоход, поезд, автобус и т.д.), или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и т.д.), которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга. Другими словами, туристская анимация - это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие.

При подготовке туристских анимационных программ учитываются многие особенности, позволяющие провести программу наиболее интересно, а именно:

- национальность туристов;
- возраст туристов (детские, молодежные, зрелого возраста, третьего возраста, комбинированная);
- пол (женская, мужская, совместная);
- численность (индивидуальная, групповая, массовая);
- активность участия туристов (активная, пассивная).

Кроме того, туристская анимация глобально подразделяется на три основных типа по важности, приоритетности и объему анимационных программ в общей программе путешествия (в турпродукте):

Тип 1. Анимационные туристские маршруты - целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги (программы) к другой, осуществляемых в разных географических точках. В данном случае анимационная программа является целевой, приоритетной и доминирующей в турпакете услуг не только по физическому объему, но и по "духовному", стимулирующему душевные силы (*animatus* - одушевление). Такая анимационная программа представляет собой ценообразующий фактор в турпродукте. Обычно эти программы предназначены для индивидуалов или однородных туристских групп, объединенных одним духовным интересом (профессиональным, хобби). Примеры и разновидности: культурно-познавательные и тематические; фольклорные, литературные, музыкальные, театральные, искусствоведческие, научные, фестивальные, карнавальные, спортивные. Или, например, турпоездки, организованные для любителей игры в казино по казино-центрам, расположенным в разных странах. См

Тип 2. Дополнительные анимационные услуги - анимационные программы, предназначенные для "поддержки" основных туристских услуг, оговоренных в турпакете, в технологических перерывах, обусловленных переездами, задержками в пути (судно, поезд, автобус, гостиница, вокзал, аэропорт,...), в случае непогоды (при организации спортивных и самодеятельных туров, на пляжных курортах), отсутствие снега в горнолыжных курортах и т.д.

Тип 3. Гостиничная анимация – комплексная рекреационная гостиничная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом, на человеческой близости, на совместном участии аниматора и туриста в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса, преследующая цель реализации новой философии гостиничного обслуживания, повышения качества обслуживания, уровня удовлетворенности туриста отдыхом и используемая в маркетинговой стратегии гостиницы как одна из главных основных привлекательных услуг.

Гостиничная анимация понятие наиболее узкое из трех рассматриваемых, поскольку предполагает только организацию досуга на туристских предприятиях: туркомплексах, отелях, гостиницах, турбазах и др. Иными словами, *гостиничная анимация – это досуговая деятельность, предлагаемая гостиницами, отелями, туристскими комплексами. Это часть*

туристской анимации, хотя и наиболее значимая. Причем, анимационные программы различаются при клубной организации отдыха, в гостиничных цепях и в гостиницах разной целевой направленности и разной величины.

Виды анимации – элементы анимационных программ

С точки зрения системного подхода туристская анимация – это удовлетворение специфических туристских потребностей в общении, движении, культуре, творчестве, приятном времяпровождении, развлечении.

Диапазон этих потребностей очень широк, поскольку люди, отправляющиеся на отдых, вкладывают в это понятие совершенно разный смысл, а именно: для одних отдых – это путешествие, для других – чтение книг, для третьих – прогулка по лесу, для четвертых – рыбалка и т.д. Соответственно этому спросу в практике туристского обслуживания сложились следующие **виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих):**

- **Анимация в движении** – удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием, с приятными переживаниями.

- **Анимация через переживание** – удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при преодолении трудностей, при открытиях, при общении.

- **Анимация через общение** – удовлетворяет потребность в общении с новыми людьми, с интересными людьми, с открытием внутреннего мира людей и познанием себя через общение.

- **Анимация через успокоение** – удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, потребность в покое и «праздной лени».

- **Культурная анимация** – удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через соприкосновение с памятниками и современными образцами культуры страны, региона, народа, нации.

- **Творческая анимация** – удовлетворяет потребность человека в творчестве, в демонстрации своих творческих созидательных способностей, в установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество, сотворчество.

Реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер по отношению к данным видам анимации, а перечисленные виды анимации являются составляющими элементами этих программ, как бы кирпичиками того здания, которое представляет собой анимационная программа.

Как правило, анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают в себя разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает анимационные программы более насыщенными, интересными и полезными для здоровья, поэтому во взаимосвязи туристской анимации и спорта чаще всего и достигается наибольший восстановительно -оздоровительный эффект.

Анимация в туризме может быть представлена:

- анимационными мероприятиями (праздники, кинофестивали, конкурсные программы, шоу-маскарады, карнавальные шествия);
- анимационными театрализованными действиями (рыцарские турниры, юмористические шоу-клоунады, гладиаторские бои, костюмированные балы, вечера встречи со сказочными героями);
- анимационными экспозициями (музейное шоу, костюмированные экспозиции);
- анимацией в тематических парках (аттракционы, встречи с героями мультфильмов, супершоу);
- спортивной анимацией (коллективные и индивидуальные спортивные игры, соревнования, состязания, аэробика, шейпинг, йога, танцевальные вечера);
- гостиничной анимацией (развлекательные, спортивно-оздоровительные мероприятия, вечера отдыха, работа мини-клубов, кафе, баров в гостиницах).

Анимация и спорт

Основой единства анимации и спорта является то, что туристская анимация должна способствовать стимулированию жизненных сил, вовлекать отдыхающих в активную деятельность, а также выполнять спортивно-оздоровительную функцию.

Практически ни один отель, турбаза или туркомплекс не обходятся без спортивных площадок, спортивных и тренажерных залов. Конечно, большую часть отдыхающих настоящими спортсменами не назовешь, но приобщение их к активной деятельности, к спортивным играм, регулярным занятиям спортом, является уже само по себе шагом вперед для оздоровления и способствует стимулированию жизненных сил.

Для проведения спортивных мероприятий на высоком уровне необходим хороший инвентарь и квалифицированный персонал для каждого из предлагаемых видов спорта. Спортивные игры, соревнования, занятия аэробикой, плаванием в отелях и туркомплексах организуют тураниматоры под руководством опытного спортивного менеджера-инструктора. Организацией специализированных туров на спортивные игры, соревнования, олимпиады занимаются туристские фирмы.

Крупные курортные и туристские комплексы могут иметь и отдельные специализированные спортивные клубы, при создании которых учитываются географические, рекреационные особенности местности и традиции страны.

Если туркомплекс находится на берегу моря или какого-то крупного водоема, то туристам может быть предложен парусный спорт и классические занятия на воде: серфинг, водные лыжи, банана, каноэ и др. Туркомплексы, расположенные в горах могут предложить катание на горных лыжах и пр. Могут быть предложены и другие виды спорта и развлечений в качестве основных в том или ином туркомплексе при наличии соответствующей материальной базы и тренеров: велоспорт, водный спорт, верховая езда,

теннис, стрельба из лука, полеты на аэростате, футбол, пэйнтбол, боулинг, бильярд, дартс, гольф и др.

Специализированные спортивные клубы при туркомплексах разрабатывают и предлагают свои мероприятия и программы, работая в тесном сотрудничестве с анимационной службой комплекса. Чем более тесным будет содружество спорта и туристской анимации, тем больший оздоровительный и экономический эффект оно принесет.

Наряду с отдельными видами спорта могут предлагаться и спортивные занятия общеукрепляющего характера. Например, для тех отдыхающих, которые привыкли бегать по утрам, аниматоры предлагают с утра пробежаться вместе с ними. Гостям, которые любят наслаждаться красотами природы, можно предлагать лодочные прогулки, джип-сафари, рафтинг, велосипедную или пешеходную прогулку по местности. Тем, кто любит ритмичные занятия под музыку, можно предложить занятия аэробикой, водной аэробикой, каратеробикой, танцами.

Анимация и спорт тесно взаимосвязаны и имеют большое значение в туризме, поскольку являются привлекательными факторами для туристов.

Особенности и значение гостиничной анимации

Для отдыхающего потребность в развлечении стоит на третьем месте после вкусной и разнообразной пищи и комфортабельной и уютной комнаты. Поэтому анимация занимает одно из главных мест в структуре отеля и представляет собой отдельную службу, тесно связанную с другими и имеющую большое значение.

Задача анимационной службы в постоянном контакте с отдыхающими, результаты которого в значительной степени влияют на общий отзыв об отдыхе. И именно благодаря этому контакту отель может иметь определенный процент постоянных клиентов. Отели, которые стремятся увеличить этот процент, в основном это семейные отели, стараются из года в год не менять состав анимационной команды, совершенствуя её работу.

Помимо непосредственной работы с отдыхающими анимационная команда может участвовать в рекламной деятельности туристского комплекса: сниматься в роликах, оформлять буклеты. Иногда службе анимации поручают проведение экскурсий по отелю для инфогрупп – представителей туристских фирм.

Наличие анимационной службы говорит о статусе отеля. Ведь для нормальной и плодотворной работы анимационной команды необходимо иметь на территории отеля вместительный и комфортабельный амфитеатр, детскую площадку со всеми ее атрибутами. Также требуется постоянное обновление материальной базы – костюмов, декораций, спортивного и игрового инвентаря. Такие затраты по карману не каждому отелю, поэтому анимационная служба присутствует в основном только в структуре отелей 4-х и 5-ти звезд.

В последние годы все большее количество туристских комплексов старается поднять свой уровень обслуживания именно за счет наличия в своей структуре анимационной службы. Ведь если гость в целом провел свой отдых

весело и интересно, то он может закрыть глаза на некоторые недостатки: неудобства во время перелета и размещения, плохая погода и отсутствие в баре любимого натурального сока и т. д. И для того, чтобы сгладить все эти мелкие неудобства, которые в принципе могут испортить весь отдых, в работу вступает анимационная служба.

Значение гостиничной анимации для отеля, туркомплекса заключается в повышении степени удовлетворенности туриста гостиничным обслуживанием, в повышении комплексности и качества гостиничной услуги и как следствие - в повышении имиджа отеля, в расширении активного туристского сезона на периоды межсезонья, в подъеме престижности профессий гостеприимства в результате профессиональной, интеллектуальной, эффективной работы талантливых гостиничных тураниматоров.

Туристская гостиничная анимация - это палочка-выручалочка, единственное спасательное средство в гостеприимстве при неблагоприятных погодных условиях (холодное ветреное море, бесснежная зима на лыжном курорте), при задержках транспорта и других неприятностях и катаклизмах.

Таким образом, средства анимации в туризме представляют собой комплексную систему воздействия на личность. Процессы анимации способствуют вхождению участников туристско-экскурсионной деятельности в активный режим самообразования, когда люди знакомятся с историей посещаемой страны, с бытом населения, особенностями труда, обрядами и традициями, праздниками, народным творчеством в прошлом и настоящем.

Анимация в туризме связана с рекреацией (от англ. *recreation* – восстановление сил). В Толковом словаре туристских терминов понятие «рекреация» определяется как «расширенное воспроизводство сил человека (физических, интеллектуальных и эмоциональных)». Энциклопедия туриста определяет рекреацию как «восстановление и развитие физических и духовных сил человека посредством отдыха, в том числе занятий туризмом». В современном понимании термин «анимация в рекреации и туризме» означает повышение качества отдыха людей с помощью определенных программ и мероприятий.

Аниматор – человек, который создает и реализует анимационную программу, т. е. комплекс мероприятий спортивного и развлекательного характера, входящих в сферу рекреационных и духовных интересов туристов и разрабатываемых для проведения ими свободного времени.

Анимационная команда – группа аниматоров, специалистов, обладающих артистическими способностями, которые не позволяют скучать курортной публике на пляже, в послеобеденное время, вечером, в любое время, когда отдыхающие не заняты экскурсиями или лечебными процедурами.

Формы работы: организованная утренняя гимнастика, аэробика на пляже, водное поло, пляжный волейбол, игры в бассейне, легкие спортивные массовые игры и развлечения, шоу-программы и дискотеки. Организаторы развлекательных программ – аниматоры могут использовать популярные

образы, соответствующую образу одежду, костюмы, атрибутику, причем самые диковинные, фантастические и красочные.

Таким образом, возможность активного развлечения, различных приключений, превращение отпускной жизни в яркую, насыщенную событиями, наполненную остроумными шутками, весельем и оптимизмом – главная задача туристских фирм и анимационных команд.

Анимация как профессия

Изменения социально-экономических условий рынка профессиональной деятельности в сфере туризма привели к обособлению анимационного сервиса. К организаторам культурно-досуговых мероприятий предъявляются новые требования. Ни одно из современных предприятий туризма и гостеприимства сегодня невозможно представить без элементов живого участия туристов, подразумевающего анимацию туристского обслуживания. Анимационная деятельность является результатом эволюции культурно-досуговых новаций. Сущность анимационной деятельности в досуговой сфере заключается в вовлечении людей, туристов в активные формы досуга. Сегодня анимация является составляющей туристского продукта. Специалист рекреации и туризма в области анимационных программ должен обладать способностью не просто удовлетворять осознанные клиентом потребности в развлечении и организации досуга, но и преобразовывать их в художественно-образную, спортивно-развлекательную, творческую деятельность участников, приобщать к культурным ценностям и традициям.

Специалист по организации культурно-досуговых мероприятий (аниматор) должен владеть технологиями сценаристики и режиссуры массовых театрализованных зрелищ, методикой организации театрально-зрелищной и продюсерской деятельности, быть знакомы с организацией спортивных досуговых программ, с услугами шоу-бизнеса, организацией рекламных кампаний и др.

Успешное решение этих задач основано на подготовленности профессиональных кадров, представляющих область профессиональной деятельности в условиях необходимости повышать конкурентоспособность туристского продукта за счет услуг анимации. Это определяет необходимость детального рассмотрения профессии организаторов культурно-досуговой деятельности. Ниже приведена **схема-характеристика** профессии аниматора как специфической формы профессиональной деятельности в сфере досуга и туризма.

Схема характеристика профессии аниматора



Профессиональная деятельность аниматора в сфере туризма и культурно-досуговой деятельности определяется следующими направлениями:

- познавательно-экскурсионная и анимационно-обучающая,
- зрелищно-развлекательная,
- физкультурно-оздоровительная,
- спортивно-туристская.

В настоящее время подготовкой специалистов анимации занимаются многие учебные заведения в сфере культурно-досуговой деятельности, социально-культурного сервиса и туризма. Однако вопрос о методологии анимационной деятельности в сфере культурно-досуговой практики также как и вопросы практической профессиональной подготовки остаются до конца не проработанными и дискуссионными. Одной из первых в нашей стране попыткой в данном направлении можно считать разработку трудового графика профессии туристского аниматора (аниматора в сфере туризма).

Трудограмма профессии тураниматора

Составляющие трудограммы	Описание труда аниматора
Предназначение профессии, ее роль в обществе	Организация досуга, создание и реализация досуговых программ
Распространенность профессии (учреждения, типичные для данной профессии)	Гостиницы, турбазы и туркомплексы, лагеря отдыха, туроператорские фирмы, бюро путешествий и экскурсий, станции юных туристов, турклубы и др.
Предмет труда	Человек
Средства труда	Компьютеры с банком типовых сценариев, программ; спецоборудование (для спортивного туризма, зрелищных мероприятий и др.)
Условия труда	Психологическая и социальная безопасность, наличие благоприятного микроклимата в профессиональной среде. В зависимости от направлений деятельности: во время экскурсий, в помещении, на транспорте, открытых площадках и др.
Организация труда	Составление и реализация досуговых программ и мероприятий, создание банка типовых сценариев и программ
Продукт труда (или его результат)	Индивидуальные или групповые программы отдыха, полностью удовлетворяющие запросы потребителя
Возможные уровни профессионализма	1-й уровень — функционеры анимационных мероприятий (экскурсоводы, групповоды, проводники, инструкторы по видам спортивного самодетельного туризма, методисты и др.). Проводят мероприятия, запланированные в программе;

Составляющие трудограммы	Описание труда аниматора
	2-й уровень — организаторы туристских мероприятий (слетов, походов, экскурсий, поездок и др.). Составляют сценарии проведения мероприятий, планируют комплекс услуг, связанных с ними; 3-й уровень — менеджеры. Осуществляют управление аниматорской деятельностью туристского предприятия, составляют комплексные анимационные программы
Права тураanimатора	Социальные гарантии оплаты труда и отпуска. Так как особая нагрузка приходится на туристские сезоны, отпуск у туристского аниматора планируется на межсезонье
Обязанности представителя данной профессии	Соблюдение профессиональных этических норм, выполнение должностных функциональных обязанностей. Ответственность за жизнь и здоровье людей во время проведения мероприятий
Позитивное влияние профессии на тураanimатора	Могут быть в полной мере реализованы творческие и организаторские способности

Анимационный менеджмент

Система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристического рынка, называется **анимационным менеджментом**.

Специфика менеджмента туристской и гостиничной анимации определяется тем, что: разрабатываемые анимационные услуги должны учитывать самый широкий спектр потребителей, различающихся по возрасту, полу, материальному, социальному положению и множеству других признаков; время общения аниматоров с обслуживаемым контингентом ограничено продолжительностью тура; аниматор должен учитывать постоянную ротацию контингента, так как начало и окончание путевок может у различных туристов не совпадать; необходимо постоянное обновление программ или хотя бы их элементов.

Анимационный менеджмент, как и любой из видов менеджмента, является своеобразным управленческим механизмом, работа которого обусловлена выполнением взаимосвязанных и взаимопроникающих во времени основных функций менеджмента.

Специалистов по организации досуга на туристских предприятиях принято называть **аниматорами**, хотя все они имеют квалификацию

менеджера, и более правильным было бы называть их *менеджерами анимации*. Основной задачей этих специалистов является разработка индивидуальных и коллективных анимационных программ.

Профессию анимационного работника (менеджера анимации, аниматора, специалиста в сфере анимации — все это контекстуальные синонимы для обозначения одной и той же профессии) относят к числу тех профессий, пригодность к которым определяется наличием у человека ярко выраженных природных данных.

Кроме профессиональной подготовки в качестве менеджера специалист анимационной сферы должен обладать организационными способностями и набором таких качеств, как лидерство, коммуникабельность, фантазия, деловая смекалка и нестандартное мышление. Кроме того, он должен иметь задатки режиссера, актера, сценариста, педагога, психолога. При этом ему необходимо уметь работать с людьми. Немаловажным требованием к менеджеру анимации является знание иностранных языков.

Внешняя мотивация специалистов анимационной сферы, кроме принятых в менеджменте приемов, содержат определенные нюансы, учитывающие особенности работы и специфику личности аниматора. Прежде всего руководители должны всячески стимулировать внутреннюю мотивацию своих сотрудников, давая возможность их творческого развития и роста. Аниматор должен чувствовать себя полноправным деятелем творческого процесса и непосредственным соучастником успеха у туристов.

С целью справедливого материального поощрения наиболее отличившихся должны быть разработаны ясные критерии оценки анимационной деятельности и удовлетворенности туристов анимационным обслуживанием. Менеджер анимации должен знать, какой вклад вносит анимационная служба в деятельность гостиницы, туркомплекса.

Менеджер анимации должен четко видеть перед собой возможности профессионального роста и их прямую зависимость от квалификации, знаний и навыков, которыми он обладает. В условиях стремительно растущей туристской отрасли и большой востребованности анимационных услуг самого широкого профиля квалифицированный и талантливый менеджер анимации может рассчитывать на хорошую карьеру.

Организационная структура анимационной деятельности.

Организаторская деятельность предполагает наличие у специалистов умения распределить работу, персонально определить обязанности, права и ответственность, устанавливать время выполнения работ, разрабатывать систему контроля за исполнением принимаемых решений, вести дела так, чтобы видеть и решать коренные вопросы в перспективе.

Организация призвана обеспечивать оптимальное взаимодействие всей анимационной команды, то есть согласованность, соподчинение и координацию всех ее структурных элементов. Организация анимационной деятельности как составная часть технологического процесса требует строгого соблюдения полной профессиональной самостоятельности всех специалистов и одновременно всемерного развития их активности и инициативы в рамках

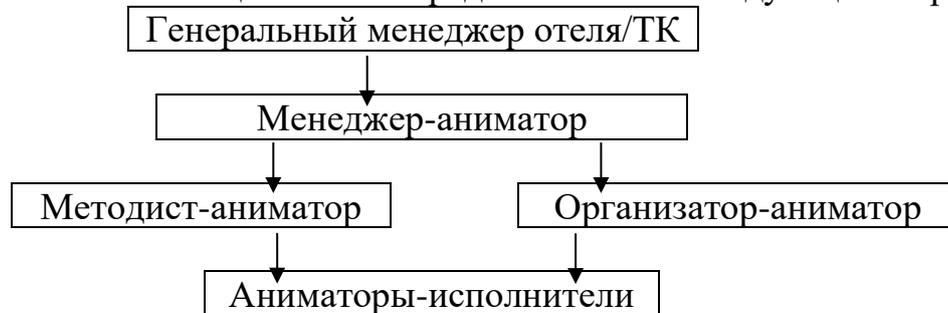
конкретных задач своих структурных подразделений. Как правило, таких структурных подразделений несколько. У каждого организатора свое поле деятельности:

- Организатор спортивно-оздоровительной деятельности отвечает за утреннюю гимнастику, занятия аэробикой, занятия в бассейнах и на море, подвижные игры, спортивные соревнования и праздники;
- Организатор развлекательных программ занимается разработкой сценариев, подготовкой и проведением всевозможных культурно-развлекательных мероприятий;
- Организатор работы с детьми занимается детскими мероприятиями;
- Организатор туристско-экскурсионной работы комплекзует группы для экскурсий, подбирает экскурсоводов и пр.;
- Менеджер анимационной службы организует и координирует работу всех отделов.

Нередко в обязанности менеджера на отечественных российских предприятиях входит также решение коммерческих вопросов, вопросов организации рекламной кампании и многих других, что, конечно, отражается на качестве работы.

К сожалению, немногие туристские учреждения могут позволить себе создание полноценной анимационной службы. В большинстве из них один или два человека отвечают за все отделы анимационной службы сразу: они и поют, и танцуют, и спортивные соревнования проводят, и сами себя рекламируют по местному радио и т.д.

Поэтому в большинстве туристских предприятий структуру менеджмента анимации можно представить себе следующим образом:



Главный в системе анимации – менеджер по анимации. Он подчиняется непосредственно генеральному менеджеру, который, в свою очередь, подчиняется владельцу отеля.

Как специалист широкого профиля, менеджер анимационной деятельности призван выявлять, удовлетворять и развивать социально-культурные интересы разных групп населения, разрабатывать целевые анимационные программы и социальные технологии их осуществления, стимулировать инновационные движения в сфере туризма, управлять экономическими механизмами организации анимационной деятельности, внедрять эффективные педагогические методики развития культурно-эстетического творчества.

Принципиальная особенность специалиста-аниматора в том, что знание социологии, экономики, политологии, права, теории управления, основ

режиссуры и ряда других, общественно значимых и весьма престижных сегодня наук выступает не как самоцель, а как существенное средство реализации социально-культурной деятельности - приобщения человека к достижениям мировой культуры, всемерное развитие его творческого потенциала.

Менеджер-аниматор должен знать психолого-педагогические основы управления временным коллективом, с которым работает, быть лидером в разнообразных туристских коллективах, отличающихся по возрасту, составу, образованию, социальному положению, уметь влиять на мнение окружающих.

Важное значение имеет склонность к лидерству, а именно: умение проявлять инициативу, привлекать и направлять внимание других, предлагать им решение, способность разговаривать на языке своих сторонников.

Менеджеры-аниматоры должны обладать высокими деловыми качествами, глубокими знаниями психологии людей, практическими навыками работы в условиях четко отлаженного механизма.

Менеджеру по анимации подчиняются:

- методист-аниматор (хореограф), который занимается подготовкой сценариев и постановкой шоу, разработкой костюмов и проведением репетиций;
- организатор-аниматор, который обеспечивает организацию процесса анимационной деятельности всем необходимым.

Помимо людей, которые непосредственно являются частью команды делать более яркими и красочными представления помогает художник (если его нет среди аниматоров), который оформляет декорации к представлениям, рисует к ним анонсы, афиши и другие материалы, и портной, который шьет и отвечает за вечерние костюмы аниматоров.

Стать аниматором непросто. Аниматор должен изначально владеть определенными навыками работы и умениями, а также должен быть психологически готов к этой работе. Всему этому учат новичков – от преодоления языкового барьера до искусства перевоплощения в свой персонаж. Кроме того, проводятся специальные семинары и практические занятия по танцам, разработке программы на сезон, проведению спортивных игр и соревнований. Каждые две недели анимационная программа меняется, поэтому рабочий день аниматора проходит очень напряженно. Вместе с аниматорами работают певцы, профессиональные танцоры и музыканты, которых специально приглашает и оплачивает администрация отеля.

Деятельность аниматора направлена на развитие творчества туристов, обогащение содержания анимационной деятельности, поиск новых форм работы с учетом современных запросов, использование материальных и выразительных средств в полном объеме. И если вооружить работников сферы туризма интересными и увлекательными программами, учитывающими возрастные и психологические особенности, местные традиции и традиции других стран, то это позволит сделать туризм массовым, способным вовлечь в свою сферу все социальные слои населения, в том числе молодежь.

ЛЕКЦИЯ № 4

Тема: Инфраструктура анимации.

ПЛАН:

1. Сущность и состав анимационной индустрии.
2. Заведения общественного питания.
3. Тематические парки.
4. Парки культуры.
5. Дворцово-парковые ансамбли.
6. Туристские объекты.
7. Музеи.
8. Театральные, концертные и кинозалы.
9. Спортивные сооружения.
10. Клубы.
11. Игровые заведения.

Сущность и состав анимационной индустрии

Анимационная индустрия, решая многогранные задачи (прежде всего воспитания, формирования оптимистического настроения, образования, отдыха, развития культуры человека), по сути своей формирует и развивает личность. Заполняя развлечениями часть своего свободного времени, человек восстанавливает себя и как трудовая единица.

Инфраструктура анимации — это совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности.

Следует отметить чрезвычайно большое разнообразие предприятий, призванных создавать и организовывать условия развлечения. В традиционной классификации отраслей хозяйства соответствующие производства рассредоточены по многим отраслям, образуя в ряде случаев их неосновную, вспомогательную или побочную деятельность.

К анимационной индустрии относятся предприятия (организации, учреждения), чья **основная** деятельность связана с удовлетворением потребностей человека в развлечениях. Такими единицами являются предприятия с ярко выраженным развлекательным характером деятельности — цирки, зоопарки, аттракционы, игротеки, парки отдыха, передвижные городки и т. п. Разнообразные зрелищные предприятия, включая стационарные и передвижные театры, кинотеатры, изостудии, концертные организации и коллективы (филармонии, оркестры, ансамбли, мюзик-холлы, художественные и музыкальные коллективы радиовещания и телевидения и др.), также обеспечивают процессы развлечений. Развлечения присущи занятиям физической культуры (в искусственных водных бассейнах и на катках, в спортивных залах и клубах, манежах и др.), а также посещениям спортивно-зрелищных предприятий. Приобщение к культурным ценностям (в библиотеках, музеях, на выставках, во всевозможных клубных учреждениях и т. п.) также сопровождается развлечением.

К сфере обслуживания и обеспечения населения развлечениями в мировой практике относятся также предприятия туризма, включая средства размещения. Ряд предприятий, организаций, учреждений обеспечивает развлечения в форме своей *неосновной* деятельности.

Все это позволяет нам представить анимацию как комплекс различного рода услуг структурного, содержательного, организационного и технологического характера, объединяющих предприятия и учреждения различного рода деятельности (рис.).

Заведения общественного питания

Достаточно древними по происхождению являются так называемые заведения общественного питания — рестораны, харчевни, корчмы, трактиры, чайные и др. Практически каждое из них изначально удовлетворяло как потребность в еде, так и потребность в межличностном общении, а сама трапеза обрела характер проведения досуга. Сегодня это общепринятая его форма, оказывающая определенное формирующее влияние на человека.

В структуре анимации заведения ресторанного типа объединяют в себе и праздничное застолье, и дансинг, и варьете и кабаре. Практически в каждом из них играют оркестры, проходят эстрадные концерты. В практике Западной Европы и США вполне престижным для известных артистов эстрады является выступление в ресторане. В США можно встретить даже симбиоз театра и ресторана, где во время антракта актеры обслуживают своих зрителей как официанты.

Внося элемент праздничности в будничные досуг, многие заведения ресторанного типа стремятся погрузить человека в необычную, экзотическую атмосферу, театрализуя его поведение или ощущения. Достигается это размещением ресторана в старинном помещении, стилизацией помещения под старину, соответствующей архитектурой и оформлением. Так, например, в Каменец-Подольске (Украина) ресторан «Башта» размещен в крепостной башне старого замка, под старину оформлены рестораны Суздаля «Трапезная», «Гостинный двор», недалеко от Костромы — «Берендеевка», в Ужгороде ресторан «Скала» на 400 мест расположен под землей в вырубленных в скале залах. В Венгрии существуют рестораны по типу народных ресторанов XVIII — XIX вв. — чардов с национальными танцами и музыкой. В Бомбее есть кафе «Сапог» — трехэтажное здание в форме сапога. Согласно поверью, если жена «затащит» туда мужа, и они поужинают вместе, то муж до конца жизни будет у нее «под каблуком».

Помещения оформляются под рыбацкие кабачки, старинные трактиры, корчмы, погребки. Особый интерес вызывают заведения, которые имеют историческую или литературную известность. Своеобразной экзотикой являются кафе, в которых собирается артистическая и литературная богема.

Для создания необычного антуража используются старые корабли, особенно деревянные каравеллы, барки, фрегаты. На них сохраняется старинная обстановка, а обслуживающий персонал одевается в соответствующую морскую форму. Для большей экзотичности корабль представляется как пиратский, а официанты — как «джентльмены удачи» с

черными повязками на одном на глазу, пистолетами за поясом, кинжалами и т.п. В таком баре «Фрегат», расположенном на Солнечном берегу в Болгарии, посетителю ставят печать с изображением одноногого и одноглазого пирата в виде своеобразного свидетельства о том, что вы посетили этот бар.

Всегда привлекательны так называемые народные рестораны. Примером могут быть Закарпатские колыбы. Это небольшие бревенчатые строения без окон, крыша которых напоминает островерхий шалаш с дымоходом на самом верху. Когда-то в старину такие колыбы строили себе чабаны. Теперь это популярные трактиры, в центре которых расположен мангал, а посетители сами жарят бастурму на шампурах или просто мясо на вертеле. В Японии роль такого народного ресторана играет чайный домик, который является излюбленным местом для дружеских встреч, откровенных разговоров. Чайные домики — это маленькие хижины, скромные по внешнему виду и убранству. Определенное настроение создает посуда в домиках — чашки, медный безносый чайник, бамбуковая мутовка для взбивания чая, лакированная коробочка с чаем и т.д.

Наряду с многообразием форм и видов анимационной деятельности, практикуемых ресторанами, барами, кафе, у подобных учреждений есть еще два немаловажных достоинства. Первое — это широкая распространенность. Так, в одном только Париже их насчитывается более 40 тыс. Второе — это их повсеместная размещенность, в то время как анимационные учреждения, обладающие более значительным педагогическим потенциалом, сосредоточены почти исключительно в крупных городских агломерациях.

Тематические парки

В основе концепции тематического парка лежит какая-либо главная тема, вокруг которой происходит построение всех аттракционов. **Тематический парк** — это определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающий определенной теме. Исходя из этого определения можно выделить несколько типов тематических парков.

Культурно-исторические тематические парки отвечают определенной тематике, связанной с одним или несколькими историческими и культурными событиями (здесь можно проводить различные ежегодные парады и карнавалы, посвященные исторической дате или культурному событию). Тематика парков может быть различной — история, культура, география, спорт и т. п. (например, парк Огайо, имеющий в своей структуре шесть зон — «Речной город», «Первое октября», «Интернациональная улица», «Ханна-Барбера Лэнд», «Кони-Молл», «Дикие животные в среде своего обитания»; «Великая Америка» в Калифорнии; «Азиатская деревня» в Сингапуре; «Земля мифов» на валенсийском курорте Бенидорм; «Астерикс» во Франции).

Широко представлены в мире национальные парки.

Национальный парк — это резервация, территория или акватория с уникальными природными объектами (водопадами, каньонами, живописными ландшафтами, островами и т.п.), представляющая собой в некоторых случаях аналог заповедника, но отличающийся от него большей свободой

хозяйственной деятельности и доступностью для туристов.

Это природоохранные зоны с нетронутым цивилизацией растительным миром и фауной. К настоящему времени только в США насчитывается около 400 парков. Самый древний парк – Йеллоустонский – создан в 1872 г.

Наиболее известные в СНГ — Аскания нова, Астраханский заповедник, Беловежская пуца, Сихотэ-Алинский, долина гейзеров на Камчатке и некоторые другие. В отличие от национальных парков Америки, Африки, Юго-Восточной Азии, в которых созданы условия для массового посещения, отечественные парки функционируют в основном как научно-исследовательские центры.

Идея национального парка постоянно совершенствуется, появляются новые типы, такие, как городские зоны отдыха, туристические тропы, места исторических событий. Национальные парки довольно прибыльны. Это подтверждает тот факт, что ежегодно их посещает около 300 млн человек.

Национальные парки США объединены в систему национальных парков. Существуют службы национальных парков, департаменты парков и досуговой активности. Ими создаются условия для посещения парков, разрабатываются программы защиты окружающей среды, осуществляется экологическая пропаганда.

Наиболее посещаемыми национальными парками в Африке являются кенийские. Крупнейшие из них расположены на юг от столицы Найроби и представляют собой бескрайнюю однообразную саванну. Но отсутствие ландшафтных красот компенсируется сотенными стадами зебр, тысячами антилоп, газелей, среди которых бродят буйволы, жирафы, страусы, львы и гепарды. Туристы наблюдают за животными из окон машин и автобусов, которые проезжают в непосредственной близости от них.

Океанариумы и дельфинарии — это парки, специализирующиеся на коллекционировании, содержании, изучении и демонстрации представителей водной среды (океанариумы) или ее конкретных обитателей (дельфинарии). Например, «Мир моря» во Флориде, музей флоры и фауны на Байкале, океанариум и дельфинарий во Владивостоке и др.

Зоопарки — специальное научно-просветительное учреждение, предназначенное для содержания диких животных в неволе (или полувольном состоянии) в целях демонстрации публике, изучения, сохранения и воспроизводства (в мире насчитывается около 300 крупных зоопарков), анимационной сущностью которых является катание на экзотических животных, их кормление и участие в представлениях с животными.

Аквапарки — развлекательные и досуговые комплексы, основанные на аттрактивности водной стихии, подразделяющиеся на городские, пригородные и открытые аквапарки, в которых игровые бассейны могут быть оснащены специальным оборудованием: горная река; водоворот; медленная река; водопад; гидромассажные подводные струи; волновой бассейн; скоростные трубы; наружный бассейн; береговая зона.

Индустриальные тематические парки, основанные на производственных технологиях (гончарная деревня, павильон киностудии, роспись

бытовых предметов и т. п.).

Аттрактивные парки (парки развлечений, типовое разнообразие которых представлено 110 наиболее популярными видами развлечений — разнообразные качели и карусели, катальные горки, комнаты смеха с кривыми зеркалами, различные аттрактивные павильоны, лунапарки и т.п.).

Тематические парки развлечений есть практически в каждом штате США, в том числе около 20 в Калифорнии и более 20 во Флориде. В Японии 250 парков организовано только за последние 20 лет. Величина, характер анимационной программы и плотность застройки парков различны. Так, самый большой парк «Мир Уолта Диснея», который расположен под Орландо (штат Флорида, США), занимает площадь 11 322 га. Такую же территорию занимает город Сан-Франциско с населением 4 млн 450 тыс. человек.

По подсчетам специалистов, первый «Диснейленд» (штат Калифорния, США) посещает в среднем 28 тыс. человек в день. Каждый парк имеет свои архитектурно-строительные и технические особенности, но общим является то, что любой парк не является законченной системой, он развивается и модернизируется по мере морального и технического износа аттракционов в целях поддержания и увеличения достигнутого уровня посещаемости, привлечения новых потоков потребителей услуг.

В любом тематическом парке анимационное обслуживание, питание, размещение — все подчинено какой-то определенной цели. Причем они могут быть самыми разнообразными: география, история, культура и т.д. Тематические парки У. Диснея были задуманы и созданы как анимационные центры, сочетающие в себе развлекательные и познавательные программы.

В аттракционах в таких парках используются достижения электроники и новейших аудиовизуальных технологий. Например, аттракцион присутствия среди «дикой природы» построен на технологии, которая создавала необходимые эффекты в фильме «Парк юрского периода». Аттракцион «Бегство из Помпеи» использует пиротехнические эффекты для имитации извержения вулкана, выполненного в натуралистическом стиле.

При создании аттракционов учитываются возрастные и психологические особенности посетителей, особенно детей.

В этом же направлении работают и **кинопарки** Америки. К ним относятся расположенный в Лос-Анджелесе тематический парк «Юниверсал» (полное название парка «Юниверсал студиос Голливуд») и парк «Юниверсал», расположенный в Орландо.

В «Юниверсал студиос Голливуд» любителей острых ощущений ждут землетрясения, театр ужасов Альфреда Хичкока, съемочные павильоны, кишащие Кинг-Конгами, парк Юрского периода. Для стремящихся получить еще более острые ощущения рекомендуют посещение шоу Medieval Times. Здесь вы увидите рыцарский турнир, музей средневековых орудий пыток. Желаящие могут испробовать их на себе.

Появились в последнее время тематические парки и в России. Однако их несравнимо меньше, чем в США и Японии.

Характерными особенностями всех видов парков является развитая сеть развлечений на основе выстроенных анимационных программ; техническое оснащение в зависимости от типа и вида парка; музыкальное сопровождение, которое зачастую играет роль фона; организация питания, отличающегося от повседневной пищи и учитывающего специфику парка; фирменный стиль обслуживающего и управляющего персонала, соответствующий тематике парка; наличие сувенирной продукции яркого красочного характера, отражающей самобытность парка и его направленность.

Парки культуры. Более широко в России представлены парки культуры. В России в сегодняшнем значении парки получили статус в 1928 г., когда в Москве открылся первый парк культуры и отдыха. В день открытия 12 августа в парк пришли 200 тыс. человек. К услугам посетителей были эстрады, где выступали артисты самодеятельности. Специально для школьников были оборудованы технические станции, а для малышей — детский городок, для самых маленьких — ясли, в которых за ними присматривали. По выходным дням проводились спортивные праздники и гулянья молодежи. Работал «Зеленый театр», вмещающий 20 тыс. зрителей.

С момента своего существования и вплоть до сегодняшних дней парки являются достаточно популярным местом проведения досуга горожан. В середине 1980-х гг. в России специалисты даже отметили своеобразный «парковый» бум, выразившийся в 1,5 млрд посетителей парков в год. Объяснение тому — реакция на городской образ жизни.

Все парки культуры и отдыха проводили активную культурно-массовую работу, в то время как материальная база существенно не развивалась. Наиболее интенсивно увеличивалось число танцевальных площадок, зеленых театров и закрытых театров эстрады. Даже само Министерство культуры бывшего СССР указывало, что материальная база парков крайне слаба. Так, в 70 % парках отсутствовали зеленые театры или эстрады, в 20 % — танцплощадки, в 10% — механизированные аттракционы, в 28 % — игровые автоматы.

Парки занимают своеобразное место в системе досуга населения, что обусловлено прежде всего концентрацией большого количества услуг, рассчитанных на все возрастные и социальные категории населения. Широкий набор услуг, их общедоступность, высокое качество призваны полностью удовлетворить потребности населения в повседневном, как, впрочем, и кратковременном, а в отдельных случаях и длительном отдыхе. Парки различаются по величине, природно-ландшафтным и экологическим характеристикам, историческим традициям, материально-технической базе, организации досуга, популярности у населения.

В 1990 г. в России насчитывалось 600 парков. Причем по величине они очень различались. Самым большим считался и считается московский парк «Сокольники», занимающий 600 га, затем следуют парк имени М. Горького в Казани — 200 га, парк имени М. Горького в Москве — 109 га.

В то же время, как свидетельствует зарубежный опыт, в том числе и США, многие парки превращаются в мощные рекреационно-оздоровительные

центры с широким набором услуг. Среди них наиболее распространены уроки плавания в бассейне, уроки гольфа, тенниса, группы спортивной ходьбы, велосипедные прогулки, «группы здоровья».

В России наиболее популярными в парках культуры являются аттракционы, игровые автоматы и различные виды прокатного обслуживания (лыжи, лодки и др.), а также новые виды обслуживания (катание на катерах, пони, собачьих упряжках, конные верховые прогулки и др.).

Дворцово-парковые ансамбли. Высокой attractiveness для туристов обладают дворцово-парковые ансамбли. В России местом концентрации данных сооружений являются пригороды Санкт-Петербурга.

Всемирно известный дворцово-парковый ансамбль Петродворца (до 1944 г. — Петергоф), расположенный в 29 км от Санкт-Петербурга, — одно из высших достижений русской национальной культуры, великолепный пример органического синтеза архитектуры и скульптуры, садово-паркового и инженерного искусства. Этот ансамбль, возникший в начале XVIII в. на берегу Финского залива, является своеобразным памятником в честь победоносного завершения Северной войны и выхода России к Балтийскому морю. Идея создания ансамбля, основные планировочные решения, замыслы художественного оформления принадлежат Петру I. Ежегодно «столицу фонтанов» Петродворец посещают более 3 млн человек.

Туристские объекты

Туристский бизнес, построенный на удовлетворении потребности людей в новых впечатлениях, на стремлении узнать быт и нравы другой страны, увидеть ее исторические и архитектурные памятники, феномены природы, создал свою анимационную инфраструктуру.

Инфраструктура туризма включает в себя, с одной стороны, учреждения и организации обслуживания туристов — туристские и экскурсионные бюро, транспортные услуги, отели, кемпинги, мотели, рестораны. С другой — собственно туристские объекты, специально отобранные и включенные в маршруты. Среди этих объектов наиболее привлекательными для туристов являются памятники древности, а также то, что называется экзотикой.

Экзотика (от греч. *exotikos* — чуждый) — это то, что присуще данной стране, данному народу, но с точки зрения другого человека представляется необыкновенным, причудливым, непривычным.

В погоне за экзотикой люди осваивают такие нетрадиционные способы проведения досуга, как поездки в джунгли Амазонки, сафари в Гренландии, спуск по бурной гималайской реке или по водопадам Колорадо. Но более всего туризм все-таки сориентирован на исторические достопримечательности, современную архитектуру, быт и культуру, памятники древности. В этом перечне пальма первенства по интересу принадлежит древним памятникам, что и обусловило массовый туризм в страны Ближнего Востока и Малой Азии.

В этих регионах, где зародилась европейская цивилизация, время сохранило множество творений человеческой мысли и рук, начиная от египетских пирамид и кончая храмами Древней Греции. Сегодня наиболее освоенными являются туристские маршруты в Египет, Грецию и Израиль.

Объясняется это тем, что в этих странах самая большая сконцентрированность сохранившихся исторических объектов, которым не одна тысяча лет. Особенно такую концентрацию можно видеть в Египте.

Столь же насыщены туристские маршруты по библейским местам в Израиле, по развалинам античных городов Греции.

Для более широкого представления о стране, об ее истории и быте в инфраструктуру туризма включают такие объекты, как музеи, этнографические городки, рестораны с национальной кухней, поскольку еда — это тоже экзотика.

Этнографические городки бывают различными по своему характеру. Одни из них являются своеобразными музеями на открытом воздухе, экспонаты которых — реальные образцы архитектуры (например, музей деревянного зодчества в Костроме), другие строятся как своеобразные поселения мастеров народных ремесел, которые тут же, в присутствии посетителей, изготавливают предметы народного быта, которые можно приобрести как сувениры.

Еще один вид городков — это реконструкция древнего образа жизни и быта народа. Такой городок, в котором с исторической точностью смоделированы многие стороны жизни древних египтян, создан недалеко от Каира на острове Якуб. Историческая точность всего, что представлено этим городком, который называется **«Деревня фараонов»**, делает его чрезвычайно значимым в образовательном и просветительском плане.

Посетители посещают «Деревню фараонов» на специально сконструированных «плавающих амфитеатрах». Сеть каналов сконструирована таким образом, что перед зрителями в определенной последовательности раскрываются различные стороны деятельности древних египтян: сельскохозяйственной, художественной, ремесленной. Они подробно знакомятся с тем, как пахали, сеяли, убирали и обрабатывали урожай, какие использовали системы орошения, как изготавливали папирусные лодки, ловили рыбу.

Посетители могут проследить процесс изготовления глиняной посуды, увидеть, как подготавливают пряжу и ткют полотняное белье, как лепестки роз превращают в ароматические средства, знакомятся с технологией изготовления папируса. Затем, сойдя на берег, посетители знакомятся с архитектурой и убранством древнеегипетского храма, с ритуальным обрядом жреца, с процессами мумификации и бальзамирования.

Такие объекты в инфраструктуре анимации, как «Деревня фараонов», в полной мере отвечают принципу **«отдыхая — познаю»**.

Музеи

Сегодня происходит переосмысление функций музеев в обществе. Традиционное понимание музея как собрания редкостей, замечательных предметов, произведений искусства уступает место гораздо более широкому и дифференцированному его пониманию. Важная черта музеев сегодня — их непосредственное включение в жизнь, организация вокруг них разнообразной деятельности, в том числе и анимационной.

Одно из направлений анимации туристской индустрии — это *шоу-музеи*, т.е. музеи с живыми персонажами экспонируемой эпохи. Например, скучный когда-то и редко посещаемый музей первых английских переселенцев в г. Плимуте (США) превратился сегодня в национальное шоу с помощью анимационной организации экспозиции в натуральную величину (деревня с живыми персонажами, осуществляющими основные работы по дому, огороду).

Не менее интересен музей под открытым небом «Скансен», расположенный в шведской столице Стокгольме. Это фольклорная шведская деревушка, где в старинных городских и деревенских домах, привезенных сюда из разных регионов Швеции, можно увидеть интересные сувениры и народные ремесла, а на улицах «Скансена» — встретить прохожих в старинной шведской одежде.

Музеи, сохраняющие для современника старые виды ремесел, поселений, национально-этнических форм жизни, имеются почти во всех странах. К этим музеям можно еще отнести такие, которые представляют собой своеобразные уголки одних стран на территории других.

В музеях читаются лекции, проводятся концерты, демонстрируются научные фильмы, организуются занятия по истории и искусству. Показательным примером расширения традиционной функции музеев могут быть Декабрьские вечера, проводимые в московском Музее изобразительных искусств им. А.С. Пушкина. Все это активизирует интерес к музею, увеличивает частоту его посещений, превращая в один из значимых объектов инфраструктуры анимации.

Театральные, концертные и кинозалы

Связь развлечения и просвещения в анимационной инфраструктуре обеспечивают и такие учреждения, как театры. На начало 1990-х гг. в России было всего 357 театров. Из них 31 — оперы и балета, 192 — драматических и музыкально-драматических, 32 — юного зрителя, 82 — кукольных и т.д.

Системы организации театрального пространства различны. Зрители могут располагаться с трех сторон сценической площадки или полностью окружать сцену. В мировой практике получила распространение порталная (глубинная) сцена. Примерами нетрадиционных типов сцен служат кольцевая (характерна для цирков), трехсторонняя, дисперсная, центральная. Существуют различные промежуточные варианты типов сцен. Удачная организация театрального пространства позволяет лучше варьировать использование декораций, усиливать восприятие спектакля зрителем.

В основные направления развития театральных зданий включают прежде всего расширение форм взаимодействия сцены и зала. Когда действие «проникает» в зрительный зал, зритель становится соучастником действия.

Спортивные сооружения

Переориентация на активные виды отдыха и развлечений вызвала к жизни широкое строительство спортивных сооружений — стадионов, кортов, плавательных бассейнов, спортивных залов и целых спортивных комплексов. Лидирующее положение в развитии этих объектов инфраструктуры досуга

занимают США, где занятия спортом воспринимаются как неотъемлемый элемент не только здорового образа жизни, но и как условие достижения жизненного успеха.

Условия для спортивных занятий таковы, что они дают возможность каждому человеку заняться любым видом спорта независимо от его физического состояния и возраста. Существуют спортивные залы, где люди, пользующиеся инвалидными колясками, могут заниматься различными видами спорта, начиная от поднятия тяжестей и кончая баскетболом.

В инфраструктуру анимационных учреждений спортивного характера входят спортивные и рекреационные лагеря, детские платные спортивные лагеря, базы отдыха различных и многочисленных обществ охотников и рыболовов, летние ранчо и др.

Клубы

Клубные учреждения как никакие другие объекты инфраструктуры досуга создают условия для воплощения педагогического потенциала анимационной деятельности, поскольку позволяют человеку проводить свой досуг совместно с другими на основе общего увлечения и интересов.

В мировой практике существует и такой путь расширения анимационной инфраструктуры, как вовлечение в нее школьных помещений, создание на их базе анимационных центров досуга.

Частные клубы — это клубы, где люди, являющиеся их членами, могут собираться для светского, профессионального, дружеского и товарищеского общения. Многие из современных клубов созданы по образу и подобию своих английских или шотландских предшественников.

Специалисты подразделяют все клубы на загородные (ландшафтные) и городские. Загородные клубы, как правило, хорошо оборудованы для занятий спортом. Обычно это гольф, но некоторые специализируются на теннисе и плавании. Кроме того, многие клубы создают для своих членов возможности заняться верховой ездой, карточной игрой, аэробикой и т.д.

Членство в загородных клубах бывает двух основных типов: полное и социальное. Полное членство позволяет пользоваться всеми помещениями и всем оборудованием клуба в любое время, а социальное — помещениями социальной инфраструктуры (комнатами отдыха, барами, рестораном, плавательным бассейном и теннисным кортом). Другими формами членства может быть членство выходного дня или членство только по будням.

Городские клубы обычно отличаются большей деловитостью. Они могут быть самыми разнообразными по размерам помещения, по направленности, по предлагаемым видам услуг. Некоторые, особенно те, что существуют уже много лет, имеют собственное помещение, другим его приходится арендовать. Городские клубы подразделяются на следующие категории: профессиональные, элитарные, спортивные, обеденные, университетские, военные, яхт-клубы, товарищеские и корпоративные клубы.

Клуб создается в целях развития социальной активности своих членов, их творческих начал, просвещения и повышения культурного уровня. Посетители клуба вместе отдыхают и развлекаются.

Клубная деятельность всегда носит многофункциональный характер. Различают комплексные и специализированные клубы.

Комплексные клубы предназначены для организации общения людей, обладающих обширным спектром интересов. Просветительская деятельность таких клубов, развитие творчества, обеспечение культурного отдыха и развлечений должны учитывать интересы неоднородного состава посетителей.

Специализированные клубы ориентированы на контингент посетителей с более узкой вариацией интересов. Это могут быть люди одной профессии, социальной группы, возраста и т. п. При усилении одной из функций деятельности клубы носят характер культурно-просветительных, отдыха, общения, молодежных, экологических, физкультурно-оздоровительных, технического творчества и прочей специализации.

Клубные сооружения должны быть ориентированы на осуществление разнообразных видов анимационной деятельности.

Игорные заведения

В целом в мире игорный бизнес разрешен не во всех странах, а если и разрешен, то на ограниченных территориях. Например, в США местами разрешенного игорного бизнеса являются штаты Невада и Нью-Джерси, города Атлантик-Сити, Дедвуд, Кикак, Беггенфорф и Девенпорт.

В штате Невада данная форма индустрии развлечений была разрешена в 1869 г., а в 1910 г. запрещена. Ситуация менялась на противоположную вплоть до 1931 г., когда вопрос был решен положительно. В настоящий момент в штате Невада располагается общепризнанный лидер в индустрии развлечений — Лас-Вегас.

В Лас-Вегасе построено несколько отелей с количеством номеров, превышающим 3 тыс. Многие из этих предприятий имеют апартаменты, которые по своим размерам значительно больше стандартных гостиничных номеров и роскошнее самых роскошных из них.

Поскольку большинство казино работают 18...24 ч в сутки, в них располагают рестораны и кафе. Многие имеют свои подразделения по контролю за питанием и ценообразованием в питании. В некоторых казино имеются залы и холлы для представлений. Здесь проводятся увеселительные мероприятия, выступают ансамбли, певцы и актеры. Многие из таких помещений могут одновременно вмещать до 3 тыс. зрителей. Гостям дважды подают напитки. За одно вечернее представление иногда требуется приготовить и разнести в темноте свыше 6 тыс. коктейлей. Это не так легко, как может показаться, если учесть, что работать приходится по 6 дней в неделю, обслуживая по 2 представления за вечер.

Поскольку игорный бизнес в значительной степени зависит от законодательного регулирования, он может развиваться на ограниченных территориях. Однако все большее число стран рассматривает игорный бизнес как эффективное средство получения валюты для финансирования правительственных проектов, а также дополнительных налоговых сборов.

ЛЕКЦИЯ № 5

Тема: Организация анимационной деятельности.

ПЛАН:

1. Принципы организации анимационной деятельности.
2. Методы реализации анимационных программ.
3. Факторы, от которых зависит методика организации анимационной деятельности.
4. Алгоритм создания проектов анимационных программ.
5. Этапы подготовки и проведения анимационной программы.

Принципы и методы организации анимационной деятельности

Основной особенностью массово-игровых анимационных мероприятий является то, что исполнителями сценарного замысла становятся туристы. Это и определяет основополагающие принципы организации анимационной деятельности.

Принцип обязательности. Дает толчок всему дальнейшему ходу работы.

Принцип сотворчества. Является одним из основополагающих. Без сотворчества нет коллектива, команды, работающей творческой труппы. Сотворчество начинается в упражнениях, этюдах, развитии актерских способностей. Сотворчество специалистов-аниматоров и туристов основано на литературной обработке материалов, обсуждении общих проблем, предложений, написании сценария, мозговом штурме.

Принцип востребованности. Востребованность в творческой работе специалистов-аниматоров и туристов означает, что способности и умения каждого туриста должны быть использованы путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности.

Принцип индивидуального подхода. Необходимо «подгонять» материал под возможности каждого туриста, писать роли для тех, кому в готовом материале не находится нужного эпизода. Выполнять своеобразный творческий заказ, который даст возможность выразить психологическую, личностную особенность того или иного туриста. Специалист-аниматор обязан создать такие условия, чтобы каждый турист чувствовал себя комфортно, испытывал эмоциональные переживания, ощущал успех.

Принцип инсценирования. Наиболее часто встречается именно в анимационной практике. Туристам почти всегда хочется попробовать свои силы в актерской работе, сыграть интересную роль.

Инициативная группа специалистов-аниматоров при разработке анимационных мероприятий должна придерживаться следующей последовательности действий:

- определение периодичности использования анимационной программы;
- выявление основной задачи мероприятия;
- определение актуальности анимационной программы;
- выбор места проведения анимационного мероприятия;

- подбор состава участников программы;
- разработка основной формы построения анимационной программы, общей композиции;
- определение характера участия зрителей, их роли, степени удовлетворения интересов.

Задача сценариста - предложить публике такие условия анимационной программы, которые помогли бы раскрытию основной темы мероприятия. В сценарии следует точно передать, что должно происходить и в какой последовательности. Каждый участник должен знать, в какое время он задействован. Для этого требуются предварительные репетиции. Конферансье или аниматор чередуют номера анимационной программы с веселыми играми.

Для реализации анимационных программ используются следующие методы.

Метод игры и игрового тренинга. Игра многократно повторяется в жизни и становится ее воспитательным тренингом. Игры используются также в дополнение к основной анимационной программе как развлекательная форма, активизирующая туристов, выводящая их из пассивного созерцания театрализованного мероприятия. Анимация — это не «развлечение» туристов, а раскрытие творческого потенциала каждого из них. Использование игры обращено к этому потенциалу. Игра понятна и близка, в ней туристы выражают свою оригинальную сущность, неподражаемую индивидуальность. Игру легко вывернуть симпатии и антипатии туристов, их выбор, предпочтения в среде отдыхающих («Третий лишний», «Ручеек», «Колечко»). Игра выявляет знания, интеллектуальные силы, эрудицию (викторины, «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «КВН»), показывает уровень организаторских и физических способностей туристов: ум, ловкость, силу, выносливость, координацию.

Метод театрализации. Культурный досуг туристов имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей. Неформальное общение туристов может проходить в таких формах, как «Голубой огонек», «Вечер знакомства при свечах», «Морская кают-компания», «Русские посиделки», «Театральная гостиная», «Вечер русской кухни», «Бал именинников», «Вечер этикета», «Карнавал», «Шоу-маскарад», «День рождения», «Капустник», праздничный театрализованный концерт.

Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый язык общения, обряды, ритуалы, традиции, разнообразные сюжеты жизни.

Метод состязания. Состязание - это внутренняя «пружина» раскручивания творческих сил, стимулирования к поиску, открытию, достижению побед над собой. Состязание распространяется на все сферы творческой деятельности, кроме нравственной. Турист, занимающий высокий пост по службе, не пожелает быть последним, потерять лидерство, отдать победу другому.

Метод равноправного духовного контакта. Основан на демократическом, гуманизованном общении, на совместной деятельности туриста и специалиста-аниматора как равноправных членов творческих

объединений, где нет подчиненных и исполнителей.

Метод воспитывающих ситуаций. Специально создаваемые, т. е. вызванные к жизни ситуации самореализации, доверия, мнимого недоверия, организованного успеха или, напротив, неудачи.

Метод импровизации. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Жизнь туристов наполнена импровизацией. Человек уезжает из родного дома в далекие края с одним чемоданом в руках, оставляя родных, друзей, привычную обстановку, высокую должность и подчиненных. В результате включается древний, пришедший от прародителей механизм импровизации - действие, не осознанное и не подготовленное заранее, своего рода экспромт. Импровизация выводит на практическую и творческую предприимчивость. Искусство импровизации - это порождение искусства, соблазна, творческого успеха. Импровизация базируется на синдроме подражания с применением своего авторского начала, индивидуальной позиции, личного видения и настроения.

Алгоритм создания проектов анимационных программ

Для проведения интересных, целостных, зрелищных и сообразующихся с запросами туристской деятельности программ необходимо овладеть теорией и практикой создания проектов анимационных программ.

Проект - это заранее разработанная модель поступательных действий, предусматривающая порядок, последовательность, сроки выполнения намеченных мероприятий по организации, созданию и реализации той или иной программы.

Методика организации этого процесса зависит от нескольких факторов.

Первый фактор - социальная значимость и масштабы проводимого мероприятия. Оно может проводиться как общенародный государственный или религиозный праздник; как юбилей, посвященный какому-либо историческому событию; как фестиваль городов-побратимов и др.

Второй фактор - конкретное место проведения (парк, улица, площадь, стадион, усадьба, старинный кремль, архитектурный ансамбль, берег реки).

Третий фактор - содержание мероприятия (художественно-историческое, спортивно-техническое, эстрадно-танцевальное и др.).

Учет перечисленных факторов - это в первую очередь учет потенциальной численности участников организуемой анимационной программы, на что необходимо обращать внимание при ее организации. Существуют пределы допустимого количества людей в определенной окружающей среде. Масштабы и конкретные условия, в которых протекает зрелищная анимационная деятельность, представляют собой некую специфическую среду. И если количество людей в данном пространстве превышает оптимальный уровень, а в критические моменты - вообще допустимый, то человек перестает воспринимать происходящее. Его восприятие будет сосредоточено только на большом количестве людей, и он будет стремиться покинуть эту среду. Такая ситуация возникает в тех случаях, когда мероприятие проводится в открытой среде улицы, площади, парка и концентрируется в одном локальном месте. С изменением окружающей среды

изменяются и поведение человека, его переживания, реакция, восприятие.

Формирование оптимального количества участников анимационных программ в естественной среде является необходимым условием эффективности их проведения.

Основным инструментом формирования массовой аудитории, позволяющим привлечь туриста к участию в массовых зрелищных анимационных мероприятиях, является *реклама*. Психологически обоснованная реклама представляет собой действенный канал передачи нужной информации нужному лицу. Сообщая человеку о предстоящем мероприятии, необходимо учитывать особенности, вкусы, привычки, ценностные ориентиры той категории людей, на которых оно рассчитано, видеть тот адресат, к которому обращаешься. Поэтому далеко не всегда реклама должна быть броской, эффектной во что бы то ни стало. Она может быть краткой, деловитой, шутливой, т. е. разной в зависимости от адресата.

Следующим шагом является овладение **алгоритмом создания проекта и реализации анимационно-зрелищных программ.**

Создание проекта анимационной программы изначально предполагает ***определение ее цели, задач, содержания.***

Технология подготовки анимационных программ предусматривает включение отдельных театральных этюдов, инсценировок, эстрадных номеров. Исходя из социального заказа творческих проектов, которые заказывают администрации городов, туристских фирм, музеев, и согласно технологии создания проектов художественно-анимационных программ следующим этапом является ***отбор исторического, литературного, документального и живописного материала.*** Необходимо подробно изучить эпоху, стиль, музыку, изобразительное искусство, интерьер, архитектуру, костюмы, обычаи.

На основе отбора возникают ***замысел программы***, ее креативная разработка. Самый хороший замысел так и останется только замыслом, пока он не будет заключен в литературную форму. Таким образом, следующим этапом является ***написание литературного сценария программы.*** В сценарии при создании художественно-анимационной программы необходимо добиваться слияния социальной, философской, исторической, жизненной и эстетической концепций.

После написания сценария наступает ***творческий этап выработки режиссерского решения программы***, в основе которого лежит ***режиссерский план***, где изложены основные компоненты представления, последовательность номеров в эпизодах и последовательность самих эпизодов в программе.

Затем разрабатывается ***пространственная сценография*** с учетом местных условий и природно-архитектурного ландшафта, т. е. придуманные эпизоды сценария должны быть «вписаны» в естественный ландшафт, где будет происходить действие.

Далее составляется ***репетиционный план***, где указываются сроки подготовки, определяются исполнители, музыкальный материал, оформление, запись фонограммы, репетиции.

После проведения репетиций для реализации программы составляется *монтажный лист* - графическое изложение режиссерского плана. В нем точно расписываются все компоненты каждого номера, все средства его обеспечения, содержатся задания всем службам.

Этапы подготовки и проведения анимационной программы.

Режиссер анимационной программы должен разработать алгоритм подготовки и проведения анимационной программы.

Подготовка и проведение АП включает несколько этапов.

Первый этап - творческое проектирование. Этап начинается с подготовительной организационно-методической работы и включает:

- определение формы будущей анимационной программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику режиссуры;
- точный выбор места проведения анимационной программы исходя из предварительной сценарной заявки;
- создание полного сценария анимационной программы;
- составление сметы расходов на проведение анимационной программы;
- поиск актеров и творческих коллективов на местах проведения программ.

Второй этап - репетиционно-постановочный. Этап включает:

- проведение организационных мероприятий на месте прохождения анимационной программы;
- изготовление необходимых декораций, костюмов, реквизита;
- аренду звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, изготовление или аренду сцены;
- изготовление фонограммы анимационной программы в студии;
- аренду транспорта для перевозки технических средств, артистов;
- проведение репетиций с коллективами и солистами сначала в закрытом помещении, а затем нескольких репетиций непосредственно на месте прохождения анимационной программы;
- проведение рекламной кампании по освещению предстоящего мероприятия.

Третий этап - творческая реализация. Этап включает:

- проведение художественно-исторической программы в естественном ландшафте в назначенное время;
- видео- и фотосъемку анимационной программы.

Четвертый этап - подведение итогов. В ходе данного этапа происходит:

- неформальное обсуждение работы оргкомитета и анимационной команды;
- выплата гонораров артистам и режиссерско-постановочной группе;
- изготовление видеофильма и фотоальбома об анимационной программе.

Поскольку каждая анимационная программа имеет свою тематику, цель и задачи, то очень важно, чтобы применяемые методы обеспечивали

реализацию содержания программы.

Качество проекта программы зависит от профессионального мастерства менеджера-постановщика и режиссера анимационной программы в сфере туристской деятельности, которое определяется умением находить наиболее оптимальные, приемлемые способы воздействия на личность туриста, удовлетворения его потребностей и интересов на основе применения универсальных, пригодных для разных организационно-экономических условий методов, представляющих собой определенные закономерности, устойчивые и надежные правила функционирования технологического процесса.

Для того чтобы создать анимационную программу, недостаточно хорошо разбираться в законах ее драматургического построения. Необходимо знать и точно понимать возможности каждого выразительного средства, уметь использовать возможности метода художественного монтажа, иллюстрирования, театрализации и игры. С помощью этих методов и различных выразительных средств создается программа, в которой решаются социально-педагогические и психологические задачи.

Через методы можно «выстроить» художественное решение анимационной программы, с их помощью из проекта она переходит в реальную конструкцию. Первым методом, используемым с того момента, как начал формироваться замысел, является художественный монтаж. В любой анимационной, и особенно художественной, программе специалисты используют монтаж при разработке сценария. В каждом сценарии используются документальный материал, отрывки из различных литературных произведений, которые необходимо соединить в определенном порядке. Чередование фактов, событий, явлений и их сопоставление требуют использования элементов конструктивного или ассоциативного монтажа.

Необходимо еще раз подчеркнуть, что организация и постановка анимационных программ требуют от специалистов-аниматоров не только проявления фантазии, актерского мастерства, умения правильно выстраивать свои взаимоотношения с большим числом предприятий, официальных лиц, творческих коллективов, но и умения вырабатывать характер, выдержку, поддерживать на должном уровне свою физическую форму.

ЛЕКЦИЯ № 6

Тема: Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности

ПЛАН:

1. Режиссура в технологии культурно-досуговой деятельности
2. Создание анимационной программы
3. Номер как единица анимационной программы
4. Создание сценической обстановки, световое и звуковое оформление
5. Взаимодействие режиссера и художника

Режиссура в технологии культурно-досуговой деятельности

Технология культурно-досуговой деятельности основана на применении четырех основных методов:

- *монтаж* – способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы (монтаж может быть конструктивным и ассоциативным);

- *иллюстрирование* – организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информацию зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие (иллюстрирование средствами искусства создает художественную форму, углубляет и конкретизирует тему);

- *театрализация* – организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события [основная задача театрализации заключается в создании зрелищно активной (интерактивной) ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и, увлеченный единым порывом, совершает коллективные действия];

- *игра* – организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт, но по установленным правилам, сообразно своей роли в игре.

Распорядителем анимационных программ является **режиссер** – интерпретатор драматургии, автор сценической художественной композиции, а также толкователь содержания и смысла драматургии для актеров, воспитатель творческого коллектива.

Режиссерское искусство заключается в творческой организации элементов спектакля, тех, которые создают художественный образ, воздействуют на зрителя, вызывают переживания, оставляют впечатление. Для этого режиссер должен быть истинным знатоком жизни во всех ее проявлениях: науке, культуре, искусстве, политике, социальных и личных отношениях людей.

Специфику анимационной режиссуры определяет включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего лица – аудитории. В анимационном спектакле зритель меняет свою роль сопереживающего созерцателя на роль активного участника драматической борьбы.

Эффективным средством воздействия на участников анимационной программы является *режиссерский показ* в процессе репетиционной работы, состоящей из нескольких этапов: застольного (выстраивание драматического конфликта – разбор ролей и постановка задач участникам анимационной программы); выгородки (выстраивание пластики постановки, проверка действия и репетирование в условных декорациях); генерального (оттачивание действий в полной сценической экипировке).

Итогом работы режиссера является *сценическая постановка*, а завершающим этапом режиссерской работы – *анализ результатов деятельности коллектива аниматоров и специалистов*.

В процессе постановочной работы формируется ряд режиссерских (постановочных) *документов*: *режиссерский сценарий* (составляется для организаторов анимационной программы – режиссера, менеджеров, помощника режиссера, дежурных администраторов, выпускающих режиссеров), основным назначением которого является координация деятельности всех исполнителей анимационного действия; *монтажный лист*; звуковая и световая партитуры (составляются в виде таблицы, перечня моментов перехода от одной позиции к другой, данных в строгой последовательности, с отметками об особенностях протекания типа громко–тихо, ярко–тускло и т.п.).

Среди разнообразия форм культурно-досуговой деятельности особое место занимают театрализованные постановки. *Характерными свойствами* различных форм театрализованных представлений являются:

- игровые элементы (актерская игра);
- драматическая коллизия (борьба характеров);
- преобразование пространства (сценография и костюмирование);
- световые и звуковые эффекты (свето- и звукооформление).

К основным устоявшимся *формам театрализации* относятся:

- литературно-музыкальная композиция (отличительная особенность заключается в литературной и музыкальной основе содержания постановки);

- театрализованный концерт (может быть сольным, сборным – ревью или дивертисмент, тематическим). Элементами театрализации являются драматические речевые связки между номерами, специальное сценографическое решение или ассоциативный принцип монтажа номеров:

- представление (агитационно-художественное представление носит публицистический характер, основанный на документальных материалах, содержащих особые приметы явления или предмета; театрализованное представление носит элементы иронии и чествования, литературные и музыкальные фрагменты, эстрадные концертные номера; композиция строится по нарастающей);

- театрализованное действо (на практике называют празднеством, несет в себе элементы театрализации – костюмирование, участие в обрядах, играх, устраивание зрелищ).

Создание анимационной программы

Драматургия выступает в качестве концепции сюжетно-образного построения и проведения программы как массового действия.

Сценарий программы должен отвечать ряду *требований*: актуальность содержания, преемственность и последовательность изложения, жанровое и содержательное разнообразие, возможность модификации, мобильность программы.

Построение анимационной программы начинается с творческого замысла. *Замысел* – это предвосхищение события, его ощущение. Он представляет собой задуманное автором построение программы, включающее в себя разработку основной мысли (тема, идея) и элементы творческого процесса ее воплощения. Процесс разработки замысла проходит в несколько этапов:

- отклик на социальный заказ (основан на концепции анимационной деятельности, направленной на удовлетворение потребностей туристов в отдыхе и развлечении, проектируя потребительский спрос);
- определение темы и идеи мероприятия как фундамента творческой деятельности. Тема – это предмет, о котором автор хочет рассказать зрителю, круг вопросов, подлежащих обсуждению (раскрывается через поступки действующих лиц – характеры, облик, отношения, речь). Идея замысла отвечает на вопрос – что я хочу рассказать, это мнение автора о предмете;
- определение формы и содержания (выбор формы зависит от направленности мероприятия, что сближает этот процесс с выбором жанра действия). Жанр в анимации определяется доминирующей направленностью и может выступать в виде торжественного собрания, вечера камерной музыки, исторического театра на ландшафте и т.п. Содержание сценария включает в себя основные элементы драматургии: сюжет, конфликт, композицию;
- накопление и отбор материала, направленного на активизацию участников мероприятия (прямое обращение к аудитории, коллективное действие, участие в обряде, ритуале, церемонии, включение «местного материала», внесение элементов игры, внедрение подсадки);
- поиск сюжетного хода, образной выразительности (монтаж, включающий в себя ряд приемов – контрастность, последовательность, параллельность, одновременность, лейтмотив, реминисценция);
- работа над композицией (это соединение элементов мероприятия в целое, соподчинение его частей по законам гармонии).

Основными *принципами гармонизации композиционного материала* являются:

- целостность – взаимосвязь и соподчиненность элементов (эпизод – структурная единица сценария; драматический сюжет – последовательность событий, их течение и развитие; фабула – причинно-следственная связь событий, определяющая введение действующих лиц);
- контрастность – способ сочетания элементов, при котором выявляются противоречия как движущие силы развития;

- подчиненность идейному замыслу (композиционное построение на основе качественной характеристики);
- соразмерность (показатель количественной характеристики).

Классическая структура композиции анимационной программы состоит из нескольких элементов:

- **экспозиция** – начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения;

- **завязка** – исходное событие, в котором заложено начало драматического конфликта, своего рода пролог дальнейшего действия, заставляющего следить за развитием событий;

- **основное развитие действия** – самая обширная часть сценария, в которой укладывается практически весь сюжет программы, длительность которого определяется сюжетным ходом; чередование действий подчинено принципу «сквозного развития»;

- **кульминация** – наивысшая точка эмоционального накала участников анимационной программы, смысловой центр композиции (огненное шоу, хореографическая композиция с факелами, фейерверк и т.п.);

- **развязка** – завершение сюжетной линии мероприятия (заключительное событие, подведение итога, разрешение конфликта, завершение сюжета);

- **финал** – полное завершение сценического действия (единый «выдох»).

В ходе подготовки анимационной программы отдельные ее элементы могут быть апробированы в целях их корректировки и проверки драматургического замысла в конкретном действии в постановочной работе. На данном этапе проводятся предварительные репетиции-этюды, в процессе которых выявляются погрешности, недоработки, нестыковки, отклонения от темы и т.п.

На основе выявленных на этом этапе неточностей и недоработок, а также найденных в процессе живого действия происходит доработка сценария.

Заключительный этап драматургического замысла включает в себя момент оформления сценария в виде документа, по которому работает вся постановочная группа.

Сценарий может быть представлен в виде сценарного плана, синопсиса, литературного сценария или режиссерского сценария.

Сценарный план в хронологическом порядке представляет собой краткое содержание анимационной программы.

Синопсис – документ, включающий в себя сценарный план, с более детальной проработкой ключевых фрагментов композиции постановки (постановочные ходы, стилистика речи персонажей, сценографические предложения). Это предварительный эскиз, проект окончательного сценария, подготовленный для обсуждения с заказчиком.

Окончательный вариант сценария включает в себя следующие элементы:

- обозначение формы анимационной программы, характера зрительской аудитории, событийного назначения (например, театрализованный митинг, посвященный открытию студенческой олимпиады «Туристская Мекка»);
- название анимационной программы (например, анимационная программа «Возьмемся за руки, друзья...»);
- список действующих лиц и исполнителей, технического состава и функций каждого;
- сценарный план с хронометражем или поминутным интервалом блоков, номеров, связки и т.д.;
- содержательная часть, описывающая действия участников программы в драматической последовательности (ремарки образного решения; ремарки персонажей; ремарки зрительских действий; текст речи ведущих, докладчиков; названия фрагментов действий – хореографическая композиция, сольное пение, цирковые номера, спортивные блоки и т.п.).

Режиссерский замысел оформляется в режиссерский сценарий на основе драматургического сценария (литературного) и включает в себя режиссерские *постановочные концепции*:

- характеристики действенного пространства – сцены игровой площадки, зрительного зала (сценография, содержание и местонахождение декораций);
- описание схемы движения участников программы и предметов (направления входов и выходов участников, движения декораций и предметов, моменты начала и окончания движения, перемены местоположения действий, мизансцены и их перестройка и т.п.);
- комментарии к звуковому оформлению (содержание, место включения, уровень громкости и т.п.); комментарии к световому оформлению (содержание, моменты изменения световой заставки);
- характеристика персонажей и их действий (характеристика речи, действенные задачи, костюмы и т.п.);
- жанровые, темпоритмические, стилистические рекомендации по манере игры актеров;
- предполагаемые действия участников (реакция аудитории типа «аплодисменты», «возгласы» и т.п.);
- временной регламент события (продолжительность фрагментов и эпизодов, общая продолжительность программы и т.п.).

Основной функцией режиссерского сценария является художественная организация постановки, поэтому в нем описываются конкретные шаги осуществления режиссерского замысла во времени и в пространстве, в усилиях исполнителей. Утвержденный сценарий тиражируется и вручается заказчику для решения организационных вопросов, связанных с материальными затратами; группе технического обслуживания для решения технических и сценографических вопросов; актерам для ознакомления и

проработки; рекламодателям и средствам массовой информации для проведения рекламной кампании.

Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Эта *специфика* заключается в том, что это не художественное произведение, а развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание, структуру и свой план действий. В таком сценарии могут объединяться очень разные по характеру компоненты, начиная от концертных номеров и заканчивая бегом в мешках. При этом каждый компонент может существовать сам по себе, не быть непосредственно связанным с другими, продолжать или предварять их и только в конечном итоге стать звеном общего ряда, создавая единое впечатление и настроение.

В практике организации и проведения массовой анимационной деятельности создание сценария и его постановка, как правило, осуществляются одним и тем же лицом.

Номер как единица анимационной программы

Единицей действия в анимационной программе является художественный эпизод или номер. Номера – более мелкая единица. *Номера* объединяются в *эпизоды*, а эпизоды – в единое *представление*. Соединение отдельных номеров в эпизоды, а эпизодов в представление осуществляется за счет метода творческого **монтажа**. Существует несколько принципов монтирования элементов анимационной программы между собой: рациональный (за счет факторов разумности – технических возможностей использования костюмов и профессиональных артистов и т. п.), эмоциональный (обуславливается фактором режиссерского настроения, творческого полета и профессиональных способностей режиссера) и событийный (основанный на логике хода событий).

Номера подразделяются на несколько групп: речевые, пластические, музыкальные, оригинальные

Речевые номера основаны на литературном материале (поэзия, проза) и могут звучать в нескольких интерпретациях – на понятном и непонятном языке, традиционном национальном или иностранном языке, или на «тарабарском», представляющем собой набор случайных или специально запланированных звуков и слогов, понимаемых слушателями только на уровне музыки произношения, интонаций и ритмики. Главным выразительным средством является слово, которое может быть усилено музыкальными, хореографическим и пластическими вставками.

Музыкальные номера представляют собой песенный жанр, инструментальный, частушечный. В песенных номерах основным выразительным средством является вокал, который также может сопровождаться хореографическим, пластическим, световым и пиротехническим эффектами.

Группу *пластично-хореографических номеров* представляют танец, пантомима, акробатика. Танцевальные номера наиболее насыщены динамикой. Однако, выбирая танцевальный номер, необходимо, чтобы в нем

четко прослеживалось драматургические начало – по лексике, по смыслу, по эмоциональному настроению.

К *оригинальным номерам* относятся цирковые (жонглирование, фокусы, иллюзии, дрессировка) или номера, основанные на оригинальном подходе к использованию выразительных средств (буффонада, клоунада, звукоподражание, игра на необычных инструментах и т. п.).

В практической деятельности часто используются *синтетические номера*, включающие в себя различные виды разных групп номеров (сочетание хорового пения с танцевальными номерами, скоморошеством и ряжеными, своих монологов с широким охватом зрительской аудитории).

В каждой группе есть свои виды:

- *монолог* (наиболее часто применяемый вид речевого номера: вступительное слово, речь ведущего, связки между номерами, комментарии ведущих к игровым или конкурсным мероприятиям);

- *интермедия или сценка*, подразумевающая участие не менее двух персонажей (интермедия – очень короткая сценка, выступающая в качестве связующего звена между основными элементами постановки; сценка – более серьезный элемент продолжительностью до 20 мин, претендующий иногда на самостоятельное сценическое действие или выступающий в качестве связующего звена между основными элементами анимационной программы);

- *массовка* (массовая сцена, выражающая объединение людей против одного соперника, это единое действующее лицо, а не группа персонажей, где царит атмосфера единодушия

- *речевая массовка* строится в виде переключки между ее членами (различают два вида переключки: переключку-продолжение, когда массовка выражает одну и ту же мысль, как один человек на основе непрерывно льющейся речи, создающей иллюзию разговора одного человека разными тембрами, что достигается за счет заданных темпа и ритма, сохранения единой тональности и громкости звучания речи, продолжения последующей реплики на основе льющейся речи предыдущего актера; переключка-подхватывание, применяемая внутри массы на основе элементов оспаривания).

Идейной основой построения номера являются актуализация духовных ценностей, рождение у зрителя чувства причастности к переживаниям и мыслям исполнителя.

Важнейшей особенностью номера является использование *трюка* – сложного по технике исполнения действия, выраженного средствами, присущими жанру. Трюк является изюминкой номера, но не его самоцелью и должен органично вплестаться в канву режиссерского построения и актерского исполнения.

Создание сценической обстановки, световое и звуковое оформление

Для воплощения драматургического замысла необходимо создать *сценическую обстановку*, которая достигается за счет декоративного и сценографического решения анимационной программы.

Декорация – это такой вид оформления мероприятия, при котором в существующий интерьер, экстерьер или ландшафт вносятся элементы украшений (цветы, шары, флаги, иллюминация, эмблемы, плакаты, драпировки и т. п.), задача которого – создание фона для протекания событий.

Сценографические средства и приемы должны нести дополняющую функцию анимационной программы. Например, воздушные шары на полу могут выступать в качестве атрибутов номеров («облаками», «снежинками», «птицами» и т.п.), моделируя сценическую среду, или «подарков» участникам и зрителям, мотивирующих и стимулирующих их активные действия.

Сценография в театрализованной постановке выполняет три *основные функции*, которые могут выступать самостоятельно и интегрированно:

- игровую – непосредственное участие сценографии в преобразении облика актеров и их игры;
- декорационную – воспроизведение и изображение места действия;
- персонажную – включение в сценическое действие в качестве материально-вещественного персонажа, воплощающего силы драматического конфликта.

Персонажную функцию в театрализациях выполняют предметы и явления, носящие символический смысл: огонь – образ солнца, несущего человеку жизнь, образ очищения от всего дурного; деревья – центральные обрядовые персонажи со времен Античной Греции, символ вечной неумирающей жизни; дом, стол, хлеб – три святыни человека; двери и лестницы – символ пути и направления движения; веревка, нить – образ спасения, выхода из тупиковой ситуации; перекресток – образ выбора пути; мост – образ связи между двумя точками сакрального пространства (Небом и Землей, Правым и Левым и т.п.); лодка, ладья – символ осуществления земного пути; воздушный змей – символ избавления от нечисти; маска – символическое лицо персонажа.

Основной особенностью режиссерской работы над сценографией массового театрализованного представления или действия является решение задачи по переводу содержания постановки на образный язык зрелища.

По конструкции сценографическое решение может быть выражено несколькими средствами:

- *планишетное решение* – все конструкции, присущие для арены и подиума, устанавливаются на поверхности земли, пола, сцены (бытовые предметы, специальные сценические установки, театральные геометрические предметы, ширмы, флагштоки и т.п.);
- *подвесное решение* – сценографические элементы подвешиваются к специальным сценическим конструкциям и обрамляют сцену (задник на заднем плане, кулисы по бокам, портал – боковые рамки по переднему плану, падуга – верхняя рамка, арлекин – передняя верхняя рамка);
- *планишетно-подвесное решение* – оформление отдельных мест для аттракционов, театрализованных сценических площадок и т. п. (эмблемы, плакаты, лозунги).

Режиссерско-сценографическим решением может стать форма взаимоотношений между игровым пространством и зрителем: строгое деление на сцену и зал или размытие границы; стационарное расположение зрителей по отношению к игровой площадке или перемещение действия; стационарность сценической площадки и действия с одновременной свободой зрителей – участников анимационной программы (например, в программе «Веселые старты»); фронтальный обзор игровой площадки (по принципу сценической коробки), с двух сторон (по принципу подиума), зрители окружают сценическое действие (по принципу арены), зрители окружены сценическим действием (по принципу кольца). При этом ракурс обзора зрителем игрового пространства может варьироваться по горизонтали и по вертикали.

Предметной средой театрализованного действия выступает *реквизит*. Сюда можно отнести любые предметы, участвующие в игре актеров и участников анимационной программы, отвечающие некоторым требованиям: соответствие прямому функциональному назначению (стул и стол «на экзамене»); удобство и надежность манипулирования (воздушные шары, бенгальские свечи); эстетическая привлекательность; соответствие общей сценографической стилистике.

Усилению эмоционального воздействия анимационной программы способствует *световое решение*, которое по своему происхождению может быть естественным (свет луны или солнца), природным (огонь, молния, насекомые), искусственным (за счет электрических приборов – использование фонарей, ламп, люстр, специальных прожекторов, гирлянд и т.п.). При проектировании визуальных эффектов наибольшему освещению подвергают самое важное экспозиционное место. Наибольший эффект освещенности достигается за счет резкой смены степени освещенности по принципу тьмы и света.

Костюм представляет собой мощное выразительное средство по созданию сценического анимационного образа и выполняет несколько функций: утилитарную (основанную на понятии «одежда», т.е. облечение человека внешними покровами, созданными из куска ткани или каких-либо стилизованных материалов); социально-знаковую (выраженную в понятии «костюм» – деловой, свадебный, национальный, маскарадный, спортивный и т.п.); искусствоведческую (отражающую характер какого-либо исторического периода, эстетического идеала человека); коммуникативную; театральную (связанную с созданием сценического образа). Основными выразительными средствами анимационного костюма являются цвет и форма. Жанровые особенности костюма соответствуют жанру анимационной программы. Таким образом, костюм играет важную роль в создании сценических образов не только своим обликом, но и как средство, помогающее актеру работать над ролью.

Сценическую обстановку вместе с декорацией и сценографией создает *звуковое оформление*, дополняя и оживляя визуальную картину

анимационной программы. Звуковое оформление в анимационных программах может выполнять несколько функций, реализуемых в двух основных направлениях – создание атмосферы на основе фоновой или иллюстративной музыки и участие в драматическом конфликте на основе действенной музыки.

Одной из основных *функций* звукового оформления анимационных программ является эмоциональная и смысловая характеристика всей программы. В качестве дополнения анимационных программ звуковое оформление может выполнять функцию передачи жанровой специфики постановки, а также конструктивно-композиционную функцию.

Всю музыку в анимационных программах можно *классифицировать* по следующим параметрам: музыкальный пролог, музыкальный эпизод, музыкальный номер, музыкальный антракт (пауза), музыкальный финал, фоновая музыка.

В методике создания звукового ряда используются следующие приемы звукообработки: мастер-запись (фиксация оригинального звучания на звуконосителях); компиляция (использование существующих записей для звукового оформления); нарезка (отделение музыкальных фрагментов и соединение их в единое целое – партитура для анимационной программы); ремикс (переделка старой песни, например, удаление голоса из песни, т.е. создание «минусовой» фонограммы); ремейк (переаранжировка, переигрывание старых мелодий).

Взаимодействие режиссера и художника

Работа режиссера с художником над пространственным решением массового действия начинается не с планировок и опорных точек действия, а с *выработки единой творческой позиции*, единого смысла и «сверхзадачи» будущего представления. Только после этого можно приступить к пространственному решению анимационной программы, к нахождению ее образного строя.

На первом этапе важен точный и бескомпромиссный *отбор выразительных средств*, иначе представление потеряет свою стройность и превратится в эклектичное и бесформенное представление. Сложность заключается еще и в том, что в этой работе вступают во взаимодействие различные виды искусства (музыка, кино, театр, живопись, скульптура, архитектура). Это надо учитывать режиссеру в работе с художником.

В сценическом произведении художественное оформление подчиняется тем же законам, что и вся анимационная программа: в нем должны быть *экспозиция, развитие, кульминация и финал*. Динамика художественного оформления, рожденная в результате монтажа разрозненных эпизодов, приобретает функции драматургического фактора, становится действенным элементом общей единой диалектики драматического действия.

Художественная организация пространства – главная задача работы режиссера с художником массового действия. На первое место здесь выходит композиция. Следует решать различные ее варианты – горизонтальную,

вертикальную, диагональную; определять, в каких случаях композиция строится симметрично, в каких – по принципу диссонанса частей.

Поэтому необходимо определить в начале работы такие важные компоненты, как *особенности пространственной композиции* площадки, где происходит действие, будь то театрально-концертная площадка, стадион, дворец спорта, городская площадь, городской парк, зеленый театр под открытым небом или же водное пространство, если это праздник на воде.

Местом действия могут стать даже километры улиц, по которым пройдет праздничное шествие.

Режиссер с художником решают и такие вопросы, как общее драматургическое, монтажное развитие оформления, логически подводящее к кульминации представления, полихромную цветовую композицию, органичное соответствие композиционного решения с окружающим пространством. Режиссер и художник совместно обговаривают и цветовую гамму в оформлении массового действия.

Цвет – значительный компонент в общей структуре конструктивных факторов драматургии массового действия, средство сильнейшего эмоционального воздействия на зрителя.

Цвет имеет свою выразительную силу, и она настолько точна, что в живописи не случайно существуют определения «холодный цвет», «теплый цвет». Цвет вызывает определенные эмоции. Им нужно пользоваться умело и экономно, чтобы уйти от ненужной пестроты, ведущей к цветовой эклектичности.

Дальнейший поиск идет в плане *звукозрительного эквивалента*, где в единый образ должны слиться музыка и цвет.

Световая гамма («живопись света») входит на равных правах в систему конструктивных факторов массового спектакля. Цветовое решение спектакля, его образность, его эквивалентность образу, звучащему в музыке, во многом достигаются в спектакле благодаря свету.

Единство музыки, текста, мизансцен, цвета и света создает ту звукозрительную гармонию, которая является оптимальной при решении образа музыкального представления. К этому результату приводит верно построенная работа режиссера с художником-постановщиком и художником по свету.

ЛЕКЦИЯ № 7

Тема: Подготовка и разработка анимационных программ.

ПЛАН:

1. Особенности подготовки и разработки анимационных программ.
2. Организация концертов и вечеров отдыха.
3. Танцевально-развлекательные и конкурсно-игровые программы.

Особенности подготовки и разработки анимационных программ

История массовых форм праздников свидетельствует, что во все эпохи, во всех странах для человечества была характерна тяга к массовым представлениям, зрелищам, театрализованным праздникам. Это объясняется тем, что массовый праздник является выражением эмоционального настроения масс, и при грамотной и профессиональной организации праздника согласуются, приходят в соответствие интересы государства и настроение народа.

Сегодня также невозможно представить нашу жизнь без праздников, которые предусматривают разнообразный комплекс политических, культурных, художественных, эстетических, анимационных действий.

Праздник - это мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям, чествованию работников определенных профессий.

К подготовке праздника необходимо относиться с чувством высокой ответственности, наделять каждую программу индивидуальными качествами, использовать психологические нюансы, отражать в празднике не только факты, но и свое мироощущение, идейную убежденность, взволнованность, гражданскую позицию. Поэтому организацией массовых праздников должны заниматься специально подготовленные режиссеры, постановщики, профессионалы, специалисты-аниматоры, что позволяет избежать штампов, ремесленничества, шаблона.

Театрализованной частью праздника может быть массовое представление, которое, в отличие от праздника, всегда вписывается в определенную сценическую площадку, локализуется четкими границами, предполагает разделение масс на исполнителей и зрителей.

Массовый праздник предполагает одновременное возникновение сразу нескольких очагов художественного действия. Каждый участник может выбрать для себя любой объект внимания, в то время как представление этот объект предопределяет.

Драматургия массового праздника предполагает четкое понимание идеи праздника, осознание темы, основных задач, раскрытие величия происходящего события, стремление мобилизовать зрителей на решение важного вопроса.

Драматургия массового праздника зависит от ряда обстоятельств:

- от места и масштаба действия массового праздника;

Праздник по своему масштабу может быть общегородским, общенациональным, туристским, клубным, детским, молодежным, студенческим. Он может проходить в городе, в сельской местности, на стадионе, в Доме культуры, в зоне отдыха, в парке, на туристской площадке, в школе, в институте. От удачно выбранного места проведения массового праздника зависит высокий эмоциональный настрой публики и успех задуманного.

- от использования художественных средств;

К ним относятся: декорации, оформление сцены, площади, игровой площадки; атрибуты, которые используются в процессе представления; дополнительные элементы праздника: фейерверк, салют, запуск голубей, воздушных шаров, полет самолетов и т. п., помогающие выразить идею праздника.

В качестве средств выразительности и воздействия на зрителей используется компоненты: танец, песня, эмоционально-живая картинная композиция, предполагающая мгновенное переключение внимания зрителей с одного объекта на другой без детализации и психологических мотивировок.

Тема массового праздника определяет характер проведения праздника, от нее зависит ход событий и развертывание действий. Чтобы раскрыть тему, нужно наполнить содержанием, выстроить в логической последовательности подачу материала, найти соответствующий образ, соответствующий идее, ритму, темпу, музыкальному оформлению. Именно тема диктует подбор концертных номеров, песен, танцевальных композиций, театрализованных сюжетов. Примерные темы массовых праздников: «День города», «Праздник цветов», «День всех влюбленных», «Праздник урожая».

Создание сценария праздника - первый этап подготовки массового праздника. Он определяет пути реализации темы, идеи, сверхзадачи массового праздника; решает вопросы индивидуализации, неповторимости каждого праздничного театрализованного действия. Создание сценария является совместной работой драматурга, режиссера, постановщика, художественного руководителя, группы специалистов-аниматоров, художников, композиторов, музыкального оформителя.

Участники праздника делятся на две группы:

- непосредственные, активные участники - актеры, работники сферы культуры, специалисты-аниматоры, технические работники;
- пассивные участники - туристы, экскурсанты, зрители

Важная задача специалистов-аниматоров - объединить обе группы, установить тесную связь, контакт между действием и восприятием. Туристы должны сопереживать, активно включаться в действие праздника, эмоционально выражать свое отношение. И тогда, благодаря азарту аниматоров, доходчивой и понятной форме, увлекательному действию, часть пассивных зрителей переходит в разряд активных участников.

Важными способами *повышения заинтересованности зрителя* в ходе массового праздника являются:

- активное включение зрителя в действие;
- максимальное сближение исполнителей и зрителей путем превращения зрителей в участников массового действия;
- эмоциональное воздействие на зрителя (игровое, музыкальное, световое, цветное, фейерверк);
- привлечение внимания участников к аттракционам, конкурсам, игровым элементам;
- поощрение заинтересованности зрителя сувенирами, подарками, сюрпризами.

Если в театрализованном концерте необходимо сфокусировать внимание зрителя на сценической площадке, то в массовом празднике надо искать как можно больше рассредоточенных центров, органично разводить в разных направлениях массы людей, пришедших на праздник. *Многоцентровость массовых праздников* приобретает особый смысл во время карнавального шествия, маскарадных шоу, фестивалей, которые требуют четкого ритма, площадок для танцев, аттракционов, свободы для движения актеров в театральных костюмах, проезда декорированных машин.

В сценарии массового праздника необходимо предусмотреть порядок движения колонн, продумать организацию митинга, спланировать приход зрителей.

Сценарий массового праздника содержит: *начало, развитие, кульминацию, финал*. Степень эмоционального накала каждого эпизода, ритмичность, контрастность, концентрация внимания зрителей, их заинтересованность, строгое взаимодействие эпизодов определяются режиссером в рамках сценария.

Большое значение в раскрытии темы, подъеме настроения, эмоциональном воздействии играет художественное и музыкальное оформление территории праздника, ритм, темп, исполнительские и актерские силы, режиссерская фантазия, театральные костюмы, поэтический настрой.

Организация концертов и вечеров отдыха

Концерт - одна из форм культурно-досуговой деятельности.

Подготовку и проведение концертов можно считать одной из важных функций деятельности туристского аниматора, которая направлена на формирование эмоционального состояния туристов, реализацию их творческого потенциала, развитие ценностно-ориентированных процессов общения, создание непринужденной обстановки, установление тесных контактов, снятие стрессовых ситуаций.

Концерт (от итал. *concerto*) - состязание, соревнование. Конечно же, на сцене не происходит явной борьбы, в которой кто-то должен победить, кто-то проиграть, но глубинный подтекст слова сохраняется. Ведь каждый исполнитель, вышедший на сцену, ждет признания, аплодисментов и не хочет выглядеть хуже других. Обеспечить успех каждому исполнителю - самая главная педагогическая и режиссерская задача организатора концерта.

В настоящее время существует ряд классификаций концерта.

По целевому назначению концерты принято подразделять на следующие виды: *отчетные, праздничные, юбилейные.*

Концерты подразделяются также:

- по месту постановки: *стационарные* (выступление на привычной сцене), *выездные или гастрольные;*

- по составу участников: в программе могут быть задействованы взрослые, дети, профессиональные исполнители, исполнители-любители;

- по числу участников: *сольные* (выступление одного исполнителя), *групповые* (выступление одной группы исполнителей), *смешанные* (выступление в одной концертной программе отдельных солистов, групп, ансамблей);

- по составу аудитории, для которой концерты проводятся - *взрослая, детская, смешанная.* Детская аудитория требует точного расчета концерта во времени, поскольку дети быстро устают; важно тщательно продумывать подбор номеров, их расстановку: дети любят зрелищность, они не выносят монотонности, хотят больше веселых и смешных номеров. Взрослая аудитория более восприимчива к глубинно-содержательным номерам, не устает от продолжительного концерта. Смешанная аудитория представляют собой наибольшую сложность. Трудно учесть интересы всех возрастных категорий зрителей. Разный возраст, уровень социальной зрелости, адаптации к жизни, культуры, возможности осмысления художественного материала, представленного на сцене исполнителями, - все это требует продуманности и соответствующей подачи каждого номера.

По содержанию концерты бывают: *тематические* (посвященные одной теме), *политемные* (с разными тематическими блоками и направлениями), *театрализованные* (составляются исключительно из музыкальных номеров с театральными элементами).

Тематические концерты в свою очередь, подразделяются на *сюжетные* и *бессюжетные.*

В зависимости от числа жанров концерты подразделяются:

- *на одножанровые:* литературные, хореографические, музыкальные, поэтические, юмористические, клоунадные и т. д.;

- *многожанровые, или сборные:* используются разные жанры: песни, стихи, проза, танцы, цирковые номера, отрывки из спектаклей и т. д.

Основные принципы организации сборного концерта:

1) Необходим строгий учет времени проведения всех номеров и концерта в целом (Если концертная программа разрастается, то уместно сделать концерт в двух отделениях, с перерывом для зрителей).

2) Организационные и технические моменты должны предшествовать расстановке номеров.

3) Следует избегать однообразия в расстановке номеров по их жанру, настроению.

4) Важно обеспечить постановку каждого номера концерта в выгодных для исполнителя условиях.

5) Составление программы нужно производить с учетом нарастания зрительского интереса (Самые зрелищные, динамичные, яркие номера следует распределять ближе к финалу).

6) Концерт должен начинаться с эффектного номера, чтобы сразу захватить внимание зрителя.

7) Целесообразна подача некоторых номеров единым концертным блоком в программе.

8) Очень важно соблюдение развития, динамики концертной программы.

Тематический концерт строится по тем же законам, что и сборный, но его номера раскрывают какую-либо одну тему и придерживаются ее.

Театрализованный концерт - это наиболее зрелищный, яркий, масштабный, трудный по замыслу, организации и воплощению вид концертной формы. Он может быть тематическим и театрализованным.

Композиция (от итал. *compositio* - составление, связывание, сложение, соединение). Энциклопедии трактуют термин «композиция» по-разному, но общий смысл формулировок примерно таков: композиция - это сложное единство различных компонентов, которое достигается в процессе творчества.

Понятие «композиции» присутствует в любом виде искусства: в живописи, скульптуре, музыке, романе, фильме, а также в театрально-анимационном представлении.

Композиции бывают *одножанровые* (литературные, музыкальные, хореографические) и *разножанровые* (литературно-музыкальные, музыкально-хореографические и т. д.). По замыслу композиции бывают *сюжетные* (весь материал выстраивается в рамках заданного сюжета по законам драматургии) и *бессюжетные* (имеющие свою логику организации материала согласно индивидуальному авторскому замыслу). Бессюжетные композиции создаются по принципу калейдоскопа номеров или различных материалов, составляющих всю композицию, выстраиваются благодаря удачно найденному сквозному драматургическому ходу - сквозному художественному приему, на котором держатся все эпизоды сценария, составные части композиции.

Работая над композицией сценария, сценаристу важно набрать как можно больше разнородного материала, соответствующего теме. Материалом для композиции могут быть песни, стихи, фотографии, архивные документы, отрывки из спектаклей, хореографические фрагменты, текст ведущих. Материал в композиции распределяется и занимает свое место в развитии действия согласно сюжету или драматургическому ходу.

При работе над композицией, связанной со зрелищными формами, всегда помогает знание основных приемов монтажа:

1. *Параллельный прием сопоставления разнородного материала* предусматривает параллельное одновременное развитие и показ двух линий.

2. *Контрастный прием монтажа*: два отрывка, два материала противопоставляются друг другу.

3. *Логический прием монтажа материала* предполагает логический, естественный переход из одного отрывка в другой соответственно логике

событий

4. *Ретроспективный прием* из любого эпизода композиции уводит зрителя в тот или иной эпизод прошлого.

5. *Прием рефрена* (термин позаимствован из музыки, дословно означает повторение того или иного отрывка мелодии) служит своеобразным напоминанием какой-нибудь важной мысли, какого-нибудь настроения, чувства.

6. *Ассоциативный прием*: эпизоды стыкуются друг с другом таким образом, чтобы вызвать у зрителя те или иные ассоциации. Сложность заключается в том, что зрители в зале имеют разный опыт, эмоциональную отзывчивость, культуру восприятия. В то же время этот прием дает большой простор для работы собственного воображения, фантазии зрителя.

Анимационно-театрализованные вечера - это встреча творческих коллективов со зрителями. Постепенно слово «вечер» приобрело жанровую окраску, развилась разновидность тематического вечера отдыха.

Вечера различают по содержанию, структуре, методике проведения. Исходя из этих основных признаков - *содержательного, структурного и жанрового* - вечера можно подразделить на следующие виды:

- социально-значимого содержания;
- посвященные юбилею школы, института, университета, предприятия, фирмы, итогам работы организации, конференции и т. д.;
- морально-этического содержания;
- литературные, музыкальные, танцевальные;
- спортивные;
- развлекательные.

В зависимости от *внутренней логики и структуры построения* анимационно-театрализованные вечера делятся на следующие типы:

- тематической направленности;
- информационной направленности;
- вечера отдыха.

В *тематическом вечере* акцент делается на использование разнообразных средств и приемов выразительности: поэзия, музыка, кинофрагменты, хореографические номера; посвящение определенной теме. Тематический вечер сравнивают со спектаклем, слово ведущего приобретает особое образное значение и звучание.

Информационные вечера отличаются оперативностью, достоверностью информации, точностью, познавательной направленностью. Подобные вечера организуют при проведении конференций, выставок, деловых встреч.

Вечер отдыха имеет определенную эмоциональную окраску, взволнованную интонацию ведения, яркость средств выразительности, характеризуется как релаксационный вечер.

Одной из специфических черт вечера, отличающих его от концерта, композиции, конкурсной программы, является использование специально продуманных и включенных в канву действия *приемов активизации аудитории*. Особенно эффективны приемы *новизны и соучастия*. С помощью

приема новизны аудитория легче воспринимает новые факты, сведения, сообщения. С помощью приема соучастия зрители вовлекаются в беседу, конкурс, пение, игру. Этот прием особенно хорош в детской, подростковой и молодежной аудитории, не терпящей пассивной формы поведения. Они становятся не просто зрителями, а зрителями- участниками. Для достижения этой цели организаторами вечера зачастую используется и множество приемов активизации аудитории: массовое исполнение песни, танца, игры, включение в действие подсадного героя в зале.

Анимационно-театрализованные вечера выполняют *гедонистическую функцию* (вызывают у зрителей чувство наслаждения от зрелища) и *коммуникативную функцию* (создают возможность общения детей, подростков, молодежи, людей пожилого возраста).

Наиболее важная черта анимационно-театрализованного вечера, отличающая его от концерта, представления, митинга - включение в его сценарий деталей, фактов и материалов местного значения: документов, выступлений реальных героев.

Анимационно-театрализованный вечер требует продуманного применения разнообразных *приемов воплощения содержания материала*. Это своего рода художественно-образный комментарий к действию, происходящему на сцене, и озвученному документальному материалу.

Суть театрализации - в целенаправленной организации действия. Для этого придумывается сквозной художественный ход, сюжетная линия. В качестве сквозных ведущих вечера часто используются персонажи: герои сказок, мультипликационных и художественных фильмов, книг, исторические деятели.

Танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы

Одной из массовых форм проведения досуга туристов в отелях, на туристских базах, в кемпингах и домах отдыха являются *дискотеки* или *танцевальные вечера*, в основе которых заложено единство эстетических и технических компонентов, развлекательного и познавательного материала. Для дискотеки должен быть подготовлен зал, специально оборудованный для танцев.

При подготовке дискотеки, танцевального вечера необходимо:

- определить тему;
- разработать сценарий или сценарный план;
- определить вид дискотеки, танцевального вечера, состав аудитории;
- проверить профессиональную готовность ведущего (диск-жокея);
- определить особенности помещения, соответствие гигиеническим и противопожарным мерам;
- проверить наличие и качество имеющейся необходимой аппаратуры;
- определить продолжительность диско-вечера, исходя из условий проведения: *танцевальный вечер* - 40-50 минут; *театрализованный вечер* (с использованием иллюстративных материалов, слайдов, видеофрагментов) - 2 часа; *сюжетно-игровой вечер* (с включением в программу конкурсов, викторин, игровых элементов, исполнительских номеров) - 2,5 часа.

К работе по подготовке и разработке сценария дискотеки привлекаются: режиссер; ведущий (диск-жокей), имеющий профессиональные знания и навыки в организации диско-программ; конферансье; музыканты; видеооператор; технический персонал, помогающий подготовить и провести дискотеку.

Центральной фигурой дискотеки является *ведущий* или *диск-жокей*. Он должен: обладать музыкальными знаниями, актерскими и организаторскими способностями, талантом импровизации; быть коммуникабельным, энергичным, темпераментным человеком, способным увлечь и зажечь окружающих, создать в зале живую, непринужденную атмосферу; выполнять роль комментатора, знатока популярной музыки; владеть аппаратурой, микрофоном; играть на инструментах, обладать хорошей дикцией, иметь четкую, отлаженную речь, звучный голос; уметь моментально реагировать на настроение участников дискотеки и перестраиваться по ходу действия в соответствии с настроением аудитории, ее запросами и реакцией.

Танцевально-развлекательная дискотека: задача диск-жокея - сделать программу веселой и интересной для присутствующих, умело комментируя музыку и вставляя развлекательные тексты в перерывах между музыкой и танцами, используя специальные тексты-заготовки.

Тематическая дискотека - это танцевальный вечер, где главным стержнем становится комментарий к музыкальному материалу, в котором преподносится информация об исполнителях, музыкальных направлениях. Диск-жокей, комментируя музыкальный материал, должен иметь свой взгляд, свое суждение, свое оригинальное мнение, которыми он может делиться с окружающими, вызывать их на беседу, своеобразный диалог.

Диско-театр предполагает кропотливый подготовительный этап, разработку специального сценария, выступление актеров-исполнителей, наличие большого помещения, разнообразных технических средств, декораций, светового, цветового и художественного оформления, использование слайдовой и киноосветительной техники, проведение предварительных репетиций.

Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы - это своеобразное спортивное противоборство, где соревнуются в остроумии, находчивости, сообразительности участники и болельщики. Основным элементом конкурсно-игровых программ является игра.

Конкурсно-игровые программы носят развлекательный, интеллектуальный и познавательный характер, имеют элемент состязательности, пользуются большой популярностью. С телевизионного экрана в массовую практику пришли такие игровые развлекательные программы, как «КВН», «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Угадай мелодию», «Два рояля», «Слабое звено», «Как стать миллионером» и многие другие. Технические возможности сцены отеля, кемпинга или туристской базы далеки от возможностей больших концертных залов, оборудованных телевизионных студий, но при умелой корректировке и организации материала многие конкурсно-игровые программы можно провести интересно

и увлекательно.

Последовательность этапов работы над конкурсно-игровой программой:

- 1) Формирование команды организаторов: исполнителей, осветителей, музыкантов;
- 2) Формулирование (выбор) темы программы;
- 3) Определение числа участников для проведения конкурсов, игр, аттракционов;
- 4) Решение вопросов, связанных с помещением, оформлением, обеспечением техникой, светом; материальными возможностями;
- 5) Выбор группы помощников для проведения игр;
- 6) Организация работы по подготовке мероприятия (придумывание различных конкурсов и заданий командам, написание текста всей программы).

Вопрос придумывания заданий требует от организаторов и сценаристов мобилизации фантазии и остроумия, творческого подхода. Конкурсы должны быть продуманы во всех подробностях, деталях, с учетом возможностей команд, времени на их подготовку, промежутков между выполнением заданий, решением жюри и объяснениями ведущего, особенностей площадки.

ЛЕКЦИЯ № 8

Тема: Игра в структуре анимационной программы.

ПЛАН:

1. Определение и структура игры.
2. Основные функции игры.
3. Виды игр.
4. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

Определение и структура игры

Игра - понятие общенаучное. Игра включена в экономические процессы, научное и художественное творчество, политическую борьбу, военное искусство, психотерапию. Наука считает игру основой драматургии, зрелищ, празднеств, карнавалов.

Сущностью игры является то, что она есть не обычная, реальная жизнь, а представляет собой условность, выход в сферу деятельности совершенно специфического характера. Игра — это свободное проявление человеческой деятельности. Она никогда не навязывается и не может быть навязана физически или морально.

Потребность в игре возникает как потребность в развлечении, удовольствии и бывает только на досуге. Даже дети, для которых игра — основной вид деятельности, прекрасно осознают ее условность.

В обыденном сознании людей игра остается легковой забавой, развлечением, делом не очень важным и не очень серьезным.

В общественной практике и науке последних лет понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни и культуры, принимается как общенаучная, серьезная категория.

Для понимания сущности игры важно различать субъективное и объективное значения.

Субъективное значение игры определяется ее мотивом, непосредственным побуждением к игре, которым является получение удовольствия в самом процессе игровой деятельности. Игра содействует формированию физических и духовных способностей человека, его познавательной деятельности, воображения, воли, властвования собой.

И если субъективная цель, ее мотив находятся в самом процессе деятельности, доставляющем удовольствие, то *объективное значение игровой деятельности* заключается в формировании и тренировке физических и духовных способностей, необходимых для осуществления других видов деятельности и жизни личности в обществе.

Игра - это школа общения, действенное средство нравственного воспитания, модель взрослой жизни, когда происходит не только знакомство с различными профессиями, но и обучение.

Игра - это особая модель поведения, которая помогает адаптироваться личности как в кругу семьи (отдельно взятой ячейке общества), так и в окружающем ее социуме.

Игра - непринужденная деятельность в воображаемой ситуации по определенным правилам.

Структуру игры составляют сюжет, содержание и мотивы.

Сюжет игры - это непосредственное действие, воспроизводящее в игре житейские отношения или почерпнутое из прочитанной (прослушанной) сказки.

Содержание игры - это то, что возводится ребенком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни, взаимоотношения во «взрослом» мире. Благодаря этому и реализуется основная функция игры - подготовка к серьезной, действительной жизни.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему. Значимость тех или иных ее сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к ее собственному внутреннему содержанию.

Основные функции игры



Игра является средством развлечения людей, их общения, отдыха. В игре человек получает удовольствие, снимает нервное напряжение. Игра носит характер активной познавательной деятельности, становится действенным средством умственного и физического развития, нравственного и эстетического воспитания. С помощью игры познается мир, воспитывается творческая инициатива, пробуждается любознательность, активизируется мышление.

Главное назначение игры - развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение. Игра обучает, развивает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости и т. д. Все функции игры тесно взаимосвязаны. Их объединяет главная цель - развлечение плюс развитие основных качеств, способностей, заложенных в человеке.

К основным функциям игры относятся:

- **коммуникативная** - обладающая экспансивным влиянием. Игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т. е. устанавливает эмоциональные контакты;
- **деятельностная** - выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;
- **компенсаторная** - восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;
- **воспитательная** - организующая деятельность человека. Игра позволяет создать целенаправленное воспитание и обучение;
- **педагогическая, дидактическая** - развивающая умения и навыки (тренируются память, внимание, восприятие информации различной модальности);
- **прогнозирующая** - предсказывающая, экспериментирующая;
- **моделирующая** - связывающая действительность с нереальным;
- **развлекательная** - создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;
- **релаксационная** - снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;
- **психотехническая** - перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;
- **развивающая** - корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

В игровой деятельности объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой - получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

Игра вводит человека в общение с окружающими людьми и природой, способствует приобретению знаний, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления. Широко используются игры ролевые, дидактические, сюжетные, подвижные, географические, литературные, математические, познавательные, шуточные и музыкальные. Подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий.

Широта кругозора человека, его творческая активность, эмоциональный настрой имеют большое значение в проведении деловых игр, в процессе которых проявляются индивидуальные особенности, вырабатывается интуиция, происходит раскрепощение, преодолевается психологический барьер, активизируется память.

Виды игр

Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам, создав определенную систему классификации игр. Классификация игр дает основание уточнить системы совпадения игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования.

Игры можно классифицировать по внешним признакам: содержание, форма, место проведения, состав и число участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров игры.

Определяющей стороной игры как таковой является содержание, которое может быть основанием для классификации игр (см. рис.). Содержание дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, органично объединяющие игры разного вида.

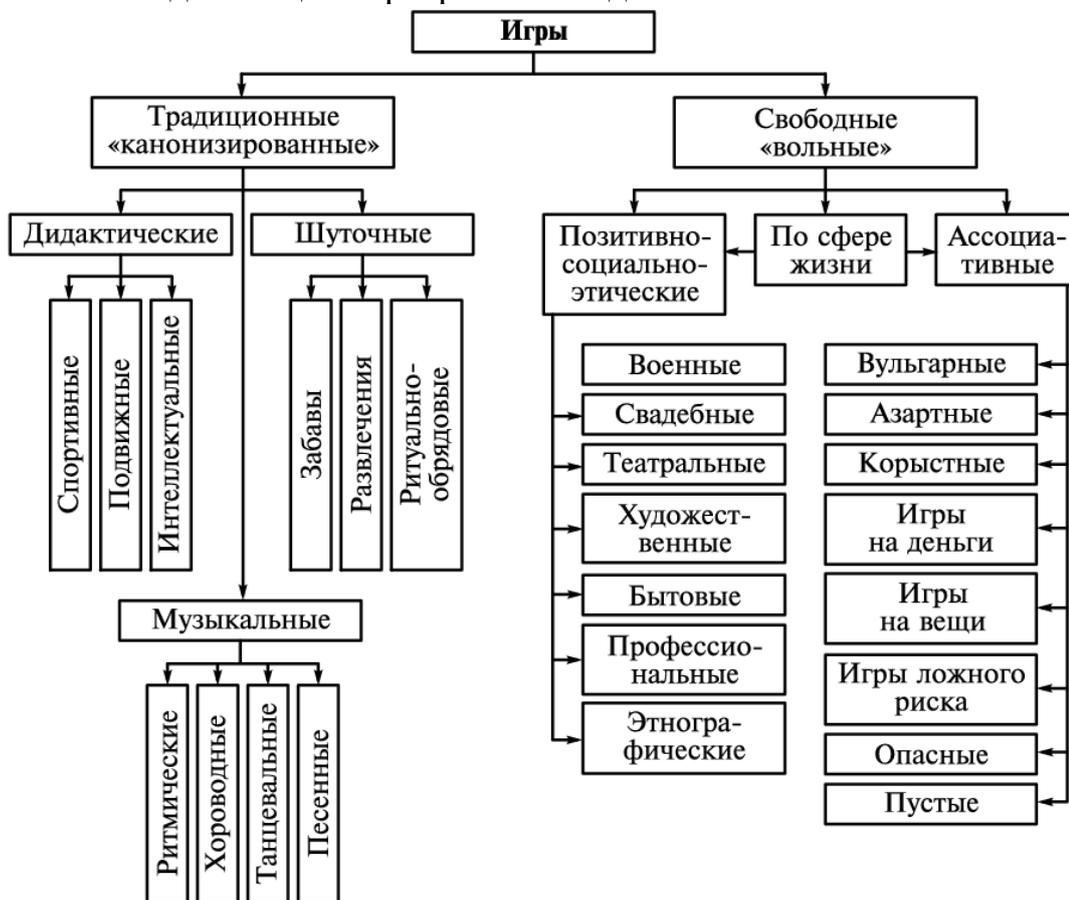


Рис. 6.3. Классификация игр по их содержанию

Некоторые игры выделяются в самостоятельные типовые группы: детские игры всех типов; игры-празднества; игровой фольклор; игровые театрализованные действия; тренинги и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые конкурсы, эстафеты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификация, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аукционы и др. Вместе с тем существует множество других классификационных признаков, позволяющих объединить игры по определенным основаниям:

- по времени проведения игры — сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);
- по продолжительности — длительные, временные, кратковременные, игры-минутки;
- по месту проведения — настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности, праздничные, эстрадные;
- по составу участников (по полу и возрасту) — для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодежные;
- по числу участников — одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;
- по степени регулирования и управления — плановые (организованные менеджером), стихийные, импровизированные (организованные спортивным инструктором), экспромтные (спонтанные);
- по наличию аксессуаров — игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

В основе классификации по внутренним признакам игры лежат способности индивида к игре (воображение, подражание, обособленность, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре).

В системе классификации модельно-социальных форм различают игры состязательного, театрального, поэтического, дипломатического, военного характера, а также игры-правосудие, т.е. боевые, любовные, подражательные, социальные, драматические игры. В основе такой классификации лежит идея состязательности.

Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы: подвижные (игры, разные по содержанию, организации и сложности правил, среди которых можно выделить сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы) и спортивные (городки, бадминтон, баскетбол, настольный теннис, футбол, хоккей и др.).

К *шоу-играм* относятся конкурсы (относительно интеллектуальные игры, построенные на вопросах и ответах и имеющие возрастную специфику — для школьников, молодежи и взрослой аудитории) и викторины (интеллектуальная игра, в которой на вопросы могут отвечать несколько человек — команда; при этом вопросы викторины содержат познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у участников определенной эрудиции. Викторины различаются по составу участников — семейные, индивидуальные, групповые, а также по тематике — музыкальные, литературные).

Игра является самым популярным видом психологической работы как с детским, так и со взрослым контингентом туристов.

Трудно в одном игровом действии совместить все элементы игры, объять весь ее потенциал. Выделяют игровые пространства пяти видов, которые по отдельным параметрам могут переплетаться друг с другом:

- *игровые оболочки*, когда игра используется как некоторое обрамление, общий фон какой-либо работы (путешествие на поезде от станции к станции, внутренние движения от уровня к уровню, международная туристская конференция с проходящими в ее рамках мастер-классами);

- *игра-переживание* — более сложный вид игры, связанный с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» (для такой игры можно придумать множество игровых пространств — необитаемый остров, фантастические миры мужчин и женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, применив театральные и сценические атрибуты);

- *игра-драма*, которую можно применить в отелях, на туристских базах, в кемпингах, в которой значительная часть времени уходит на вживание участников в их роли и ситуацию с применением самых разнообразных приемов (внешний антураж, элементы костюмов, оформление помещения, театральные декорации, световые и музыкальные эффекты, определение участниками сюжетных статусов ролей);

- *деловые игры*, направленные на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников (они могут носить несложный сюжетный характер, решая сугубо инструментальные задачи, или иметь вид «организационного семинара», «организационной игры»; перспективным направлением являются «проектные игры», задача которых состоит в формировании проектного мышления участников, умении работать с поставленной проблемой);

- *психологическая акция* — игровая среда, создаваемая в пространстве коллектива на определенное время, особенностью которой является ненавязчивость и необычность (имеет собственное содержание, свои правила и намеченный результат, девиз которых может быть заключен в выражении «жизнь богаче, чем вы ее воспринимаете»).

В проведении праздников как анимационных программ большое значение имеет использование *народных игр*. Народные игры являются самой доступной формой развития художественного творчества. В игровых ситуациях формируются песенное, фольклорное, танцевальное творчество и элементы народного театра, в них ярко проявляется характер, темперамент, демонстрируются костюмы, украшения, фольклорные атрибуты.

Народные игры классифицируются по месту проведения (в помещении, на природе, на стадионе и т. п.), сезонности (весенние, летние, зимние, осенние), возрасту и категории. Они бывают:

- подвижные (бег, прыжки, физические упражнения);
- атрибутивные (с различными предметами — игрушками, мячами, веревками, обручами, палками);
- традиционные (в основе которых лежат словесные формулы, прибаутки, поговорки, шутки, присказки);
- драматические (предполагают наличие художественного образа, действия, диалога, движения);

- спортивные (соревнования, состязания, танцевальные движения, йога, тренировка физических способностей);
- орнаментальные (сопровождающиеся песнями, музыкальными композициями, основным жанром которых является хоровод);
- производственные или деловые (изображение различных эпизодов производственной деятельности и времяпровождения — охота, рыбалка, обслуживание);
- бытовые (отличительной чертой является наличие песенного, музыкального и танцевального сопровождения, придающего характер хоровода; подразделяются на общественные, воспроизводящие исторические события и военные действия, и семейные, отражающие сцены семейной жизни, любовные страдания и т. п.);
- интеллектуальные игры (шахматы и шашки).

Видоизменение игр основано на социальных изменениях в структуре и поведении различных социальных групп, но их классификация может быть основана на трех основных уровнях:

- содержательном (политические, военные, спортивные, экономические и т. п.);
- демографическом (по составу и числу участников — детские, взрослые, одиночные, парные, групповые и т. п.);
- психолого-педагогическом (по принципу доминирующих способностей — интеллектуальные, состязательные, компьютерные и т.п.).

Игровая деятельность представляет собой многогранную палитру возможностей проявления в различных сферах жизни и культуры, особенно на основании проведения анимационных программ в духе народности (по принципу народных праздников, особенности которых связаны с народным календарем и были рассмотрены ранее).

Интересной формой игровой деятельности в структуре анимационных программ могут быть различные формы традиционного и инновационного характера. Элементы инноватики могут быть привнесены и в существующие традиционные и народные формы игры.

Посиделки — народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников.

Театр — представление, в котором участник пребывает в воображаемом мире, особенностью которого является зрительская аудитория, которой и представляется данная игра.

Фольклор — художественное искусство, создаваемое народным творчеством, включая такие виды, как поэзия, музыка, театр, танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство, и отличающееся глубиной художественного освоения действительности, правдивостью образов, силой творческого общения и т.п.

Игровая деятельность способствует развитию определенных качеств личности. Так, развитию логического мышления способствуют интеллектуальные игры, которые расширяют эрудицию, кругозор, развивают логику мышления, речь, тренируют память, приучают работать со словарем. К

интеллектуальным играм относятся: настольные игры — шахматы, шашки, рэндзю, морской бой, нарды, домино, индивидуальные игры — эрудит, кроссворды, чайнворды, анаграммы, метаграммы, палиндромы, стихотворные загадки и т. п.

К разряду *головоломок* относятся:

- кроссворд — игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляя нужные слова (перечисление слов). Отличается формой рисунка, принципом подбора слов, тематикой, способом разгадывания. Встречаются кроссворды, содержащие в себе более 25 тыс. слов;

- чайнворд — тип кроссворда, отличающийся определенной тематикой, разнообразием формы и методами разгадывания, в котором слова располагаются друг за другом, образуя цепочку, в которой конец предыдущего слова служит началом последующего;

- кроссчайнворд — основан на сочетании технологий кроссворда и чайнворда, состоит из набора цепочек, в которых первые буквы одних слов являются последними других, допуская пересечение слов;

- шарада — игра, в которой необходимо отгадать слово, разбитое на части и слоги, имеющие самостоятельное значение, и каждая часть которого может быть зашифрована стихотворными рифмами;

- арифмограф (криптограмма) — задача на отгадывание слов или текстов, где буквы закодированы цифрами, числами;

- наборщик — составление коротких слов из букв длинного слова;

- анаграмма — составление новых слов из букв какого-либо слова;

- палиндром — составление фраз, слов, стихотворений, которые одинаково читаются в обе стороны (слова: наган, шалаш, казак; фраза: Аргентина манит негра; шутка: удавы рвали лавры в аду);

- метаграмма — слова, полученные при последовательной замене одной буквы на другую (коза — барс);

- рифма — поэтическая игра, основанная на подборе рифмованного слова на основе заданного (турист — альпинист, артист и т. п.);

- буриме — стихотворная головоломка, в которой стихи шуточного характера сочиняются на заданные рифмы, не связанные по смыслу и фиксируемые в конце строк (автобус — глобус, студенты — дивиденды, лукошко — картошка, селедка — находка, туристы — артисты и т. п.);

- синонимы — слова, близкие по значению с данными;

- антонимы — слова, противоположные по значению;

- омографы — слова, которые пишутся одинаково, но имеют разные ударения и разные смысловые значения (замок — замок);

- омофоны — слова одинакового произношения, но разного написания (пруд — прут, гриб — грипп);

- омонимы — слова-близнецы, одинаково звучащие, но разные по смыслу (молния — застежка и явление природы, месяц — календарный и небесное светило и т. п.);

- каламбур — игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта;

- гетерограммы — суперкаламбуры, в которых концы строк отличаются расстановкой пробелов между словами (пока лечили — покалечили);
- монорим — стихотворение, все строки которого имеют одну рифму;
- тавтограмма — стихотворение или рассказ, все слова которого начинаются с одной и той же буквы;
- липограммы — тексты, в которых умышленно не используется одна или несколько букв;
- акrostих — стихотворная игра-загадка, разгадкой которой является слово или фраза, составленная из первых букв всех строк стихотворения;
- месостих — стихотворение, в котором загаданное слово зашифровано в середине стиха;
- телестих — стихотворение, в котором загаданное слово получается из последних букв всех строк.

Существует множество *игр развивающего характера*:

- развитию зрительного восприятия способствуют игры, требующие выбора предмета из группы предметов, резко отличающихся по внешнему виду, необходимого для театрализации, на соотнесение животного, игрушек, изображений, формулируемые по типу фразирования: «Чего не хватает?»;
- развитию слухового восприятия способствуют игры на слуховое опознание звучащего предмета при действии с ним, после прослушивания аудиозаписи голосов животных, различных шумов и т. п.;
- развитию тактильного (осязательного) восприятия способствует обследование различных предметов, живых объектов и опознание их на ощупь, идентифицируя предметы и вещи по заданному признаку в зависимости от способа обследования;
- развитию внимания способствуют игры различительного характера на основании заданного признака различия, выбранного для данного предмета (по размеру, по пейзажному содержанию на картинах и т.п.);
- развитию памяти способствуют игры, в задании которых определен поиск недостающих предметов или элементов, повторение определенных движений за аниматором и т.п.;
- развитию мыслительной деятельности способствуют игры на классификацию резко отличающихся по своим признакам натуральных предметов, их выбор к драматизации басен и стихов;
- развитию пантомимических навыков способствует выполнение движений по заданной команде [«замри», «зеркало», «неподвижная фигура», «угадай и повтори», «покажи (или изобрази) без слов» и т.п.].

Большое значение в анимационных программах в структуре социально-культурного сервиса и туризма выполняют *ролевые игры*, которые можно классифицировать по классам, территориальному признаку, уровню сложности, по временному и целевому признакам.

По территориальному признаку ролевые игры подразделяют на настольные, павильонные, игры на местности. Разделение игр по уровням сложности совпадает с их тематическим единством: военные, сказочные, историко-этнографические, информационные (интеллектуальные). По методу создания можно выделить базовые (основанные на идее исторического или

литературного источника) и условные (в которых условия и законы существования игрового поля разрабатываются игроками самостоятельно). По протяженности и цели ролевые игры бывают целевые (победитель объявляется при достижении поставленной цели); игры без окончания (в сценарии предусматривается ограничение игры по времени, но мир ее действия не ограничен и новые силы могут вливаться в игру на всем ее протяжении); игры, основанные на принципах нон-стопа (без остановки), когда участники могут продолжить игру с того момента, на котором она закончилась накануне.

В игровой деятельности существует несколько уровней участия: пассивное (по принципу зрительского зала или экскурсантов); ограниченное (по принципу «ведомых», с непосредственным включением туристов в ход игры, но с ограничением их инициативы аниматорами); свободное участие (по принципу «игрока», когда игроки самостоятельно определяют свои роли и игровые действия).

Таким образом, игра в структуре анимационной деятельности — это всегда веселье, а веселье — явление общественное. Упадок игровой деятельности — свидетельство неблагополучия, утраты культуры досуга, бездуховности, снижения творческих импульсов в структуре туристского продукта и социокультурной деятельности.

Игра как фактор развития и воспитания творческой личности

История свидетельствует о древнем происхождении игр. Они являются средством развлечения, общения, отдыха. В игре человек получает удовольствие, снимает нервное напряжение.

Игра носит характер активной познавательной деятельности, поэтому является также средством воспитания, обучения, формирования мироощущения человека.

Игра в качестве средства общения особо ценна: человек замкнутый в игре чувствует себя свободно, а импульсивный, подчиняясь логике игры, ведет себя сдержаннее; между незнакомыми людьми налаживаются дружеские отношения.

Каждая игра обладает набором правил, которые предусматривают получение игроком выигрыша или проигрыша. Каждый игрок стремится выиграть.

Характерная особенность игр - постоянство их правил. Большинство правил веками не изменяется (например, правила игры в лото, шахматы, городки). Популярность некоторых игр со временем уменьшается. Однако техническое переоснащение игр придает им новый импульс. Так, в популярных компьютерных играх числятся игры-перевоплощения, классические настольные игры, интеллектуальные карточные игры.

Определение факторов игровой деятельности человека имеет не только познавательную, но и практическую направленность, обеспечивая в дальнейшем возможность создания новых игр с ожидаемыми последствиями.

Игра является хорошим методом обучения и воспитания. Она социальна по своему происхождению, своей природе и именно поэтому она социальна по своему содержанию. С помощью игры не только познается окружающий мир,

но и воспитывается творческая инициатива, пробуждается любознательность, формируется чувство ритма, вырабатывается пластичность, активизируется мышление. Благодаря игре люди легко вовлекаются в различные действия, учатся взаимодействовать с окружающими.

Игры оказывают большое влияние на интеллектуальное, эстетическое, духовное, нравственное развитие человека. Они учат соотносить свою позицию с позициями других игроков и доставляют радость творчества, победы.

Менеджеру туризма, организующему досуг, необходимо знать все разновидности игр: *спортивные, интеллектуальные, народные*. Русская народная культура издавна богата играми, в которых живет уважение к прошлому и вера в будущее.

Разнообразные дидактические и подвижные игры способствуют уточнению восприятия отдельных качеств вещей, развитию наблюдательности, формированию обобщений и других сторон интеллектуальной деятельности, совершенствованию координации движений, а также развитию быстроты, силы, меткости, ловкости.

Почти все эти игры, поскольку они являются коллективными и требуют выполнения определенных правил поведения, имеют существенное значение для воспитания воли, умения подчинять свои действия общей задаче.

Взяв игру как заготовку, менеджер-аниматор продумывает сам, какому возрасту детей она подходит, усложняет или облегчает правила и технологию той или иной игровой миниатюры. Таким образом, игра обучает, развивает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости. Игры могут с успехом применяться при организации детского, подросткового, молодежного и семейного досуга на туристских объектах, маршрутах.

В игровой деятельности туриста объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, туристы практически включаются в трудовые действия, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать, с другой - получают моральное и эстетическое удовлетворение от игры, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

ЛЕКЦИЯ № 9

Тема: Работа аниматоров с детьми и подростками.

ПЛАН:

1. Формирование у детей творческих способностей при проведении игр.
2. Критерии выбора игры.
3. Анимационные мероприятия для детей.
4. Методика проведения игр с детьми и подростками.
5. Значение игры для детей и подростков.
6. Методика коллективной творческой деятельности

Формирование у детей творческих способностей при проведении игр

Игра для детей - это важный процесс, с помощью которого ребенок учится общаться с другими людьми, познавать окружающий мир, уважать других. Игры позволяют всесторонне (интеллектуально и физически) развиваться ребенку. Это могут быть спортивные игры, танцы, игра на гитаре, рисование, пение, вышивание, лепка. Помимо этого, в процессе игры у ребенка зарождаются и начинают формироваться черты характера и, конечно же, чувство юмора. К таким играм можно отнести игры-представления, шутки, фокусы, игры интеллектуальные, психологические, физические и эмоциональные. Ребенок в этих играх познает себя и свои способности, а также дает возможность узнать о своих способностях родителям, воспитателю, учителю или руководителю. Игры позволяют подготовить детей к восприятию информации, а также воспринимать информацию во время игры.

Немаловажный смысл несут в себе игры с активной деятельностью. Их значение очень велико: они не только развивают внимательность, реакцию, активность, лидерские качества, интеллект человека, но и улучшают его физическое состояние и здоровье. Обычно в таких играх люди учатся взаимопомощи, взаимовыручке, общению в коллективе, а также умению управлять своими мыслями, чувствами, эмоциями.

В результате исследований ученых выявлено, что возникновение игр связано с ранним включением детей в производительный труд. Целью первых игр было скорейшее включение детей в производственный процесс и быстрая передача им накопленного опыта.

Творческие способности представляют собой сплав многих качеств. Некоторые психологи связывают способности к творческой деятельности прежде всего с особенностями мышления, которые формируются в процессе занятий, игр, общения. В творческом мышлении, которое находится в основе любой игры, лежит дивергентный (дивергенция - расхождение признаков и свойств у первоначально близких групп) способ мышления, характеризующийся умением:

- высказывать в процессе игры максимальное количество идей (быстрота и гибкость мышления). В данном случае важно их количество, а не качество;
- породить новые нестандартные идеи. Это может проявляться в ответах,

решениях, не совпадающих с общепринятыми стандартами (оригинальность мышления);

- совершенствовать и придавать игре законченный вид;
- видеть проблему там, где ее не видят другие;
- применять навыки, приобретенные при решении различных задач;
- воспринимать действительность целиком, не дробя ее на части;
- легко ассоциировать отдаленные понятия и выдавать нужную информацию в нужную минуту.

Развивать и формировать творческие способности детей необходимо последовательно и поэтапно. Развитие может достичь наибольшей высоты, т. е. ребенок может стать способным, талантливым и гениальным.

Однако если способности не используются, не развиваются, не функционируют, они начинают утрачиваться, деградировать и угасать. Игра является благоприятным моментом для развития творческих способностей, потому что через игру дети удовлетворяют свою любознательность, огромное желание познавать окружающий мир, получают жизненный опыт. А накопление опыта и знаний - это необходимая предпосылка для будущей творческой деятельности. Кроме того, мышление дошкольников более свободно, чем мышление более взрослых детей. Оно еще не задавлено догмами и стереотипами. Оно более независимо. А это качество необходимо всячески развивать.

Одним из важнейших факторов творческого развития детей является создание условий, способствующих формированию их творческих способностей. Первым шагом к успешному развитию творческих способностей является физическое развитие: плавание, гимнастика, проведение спортивных соревнований, игр. Для детей и подростков должны быть предусмотрены разнообразные игровые программы, водные аттракционы, предоставляться в пользование надувные батуты, различный спортивный инвентарь.

Смысл воспитательной и культурно-развлекательной работы с детьми и подростками заключается в том, чтобы пробудить в каждом из них стремление и потребность в самостоятельности, инициативе, самовыражении. Для этого надо научить ребенка видеть себя со стороны, давать оценку своему собственному поведению, такую же строгую, как и поступкам другого, уметь властвовать собой и своими желаниями, самостоятельно осознавать свою вину, личные недостатки и пытаться исправить их. Воспитательное кредо аниматора звучит так: общаясь с детьми и подростками, видеть в каждом из них личность и строить отношения на основе доверия и уважения, великодушия, взаимопонимания, взаимопомощи, умения уступить.

Критерии выбора игры

Возраст играющих. При подборе игр аниматору надо исходить из необходимости постепенного перехода от простых игр к более сложным. Самые простые игры, доступные первоклассникам, - это групповые подвижные игры. С них и следует начинать. Но постепенно можно вводить и командные игры, игры-эстафеты, соревнования-поединки. Аниматор должен

знать любимые игры детей.

Многолетний опыт показал, что есть игры, которые вообще нельзя отнести к определенному возрасту. Например, такие игры, как «Удочка», «Второй лишней», «Белки, орехи, шишки», можно с одинаковым успехом проводить со школьниками и даже со взрослыми людьми.

Помещение для игр. При выборе игр всегда приходится считаться с размером помещения. Если игры проводятся в большом зале, просторном коридоре или на спортивной площадке, никаких ограничений для выбора той или иной подвижной игры нет. Можно организовать игры круговые и линейные, с бегом, прыжками, мячом, большую часть эстафет. Можно объединить для игр две или три группы и провести соревнования между ними.

В небольшом помещении возможности ограничены. Если детей много, приходится подбирать только малоподвижные или тихие игры, игры на внимание, наблюдательность и т. п. Подвижные игры тоже можно проводить (например, соревнования- поединки), но только с очень небольшим числом играющих при условии, что все остальные дети - зрители, болельщики. В этих случаях участников игры надо как можно чаще менять. Помещение, в котором проводятся игры, необходимо предварительно проветрить и тщательно убрать, чтобы в нем не было грязи и пыли.

Игры на воздухе. Проведение их зависит от времени года и погоды. Некоторые игры планируются на весенний период, другие - на осенний или зимний. В хорошую, теплую погоду во дворе, на площадке, в сквере, на опушке леса можно организовать те игры, которые в плохую погоду приходится проводить в помещении, и те, что только на воздухе и возможны. В холодную погоду хороши игры с бегом, прыжками, борьбой. Они помогают детям согреться и делают пребывание на воздухе приятным. В дождливую погоду игры можно проводить только под навесом.

Зимой, когда выпал снег и залит каток, можно проводить самые разнообразные игры: со снегом, на коньках, лыжах, санках. Но предпочтение следует отдавать тем играм, в которых одновременно участвуют все дети, чтобы никто из них не замерз. Надо строго следить, чтобы дети, разгоряченные играми, не пили холодную воду, не глотали снег. Мороз до -10°C без ветра - наиболее благоприятная погода для игр на воздухе. При морозе свыше -12°C и особенно при сильном ветре проводить прогулки и игры на воздухе нельзя.

Число участников. Нередки случаи, когда часть участников игры занята какой-либо работой или приготовлением уроков, а другая часть свободна и ее надо занять. В этих случаях хороши игры настольные, с конструктором, строительными материалами и т. п. Но могут быть и веселые, шумные игры для небольшого числа участников. Они должны проводиться не в том помещении, где занимаются остальные ребята.

Инвентарь для игр. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, кегли, обручи, скакалки, эстафетные палочки, мешочки с песком, флажки, веревки разной длины и толщины, мел и т. п. Составляя программу игр, необходимо учитывать, какой для них понадобится инвентарь, заранее подготовить все необходимое.

В некоторых играх отдельным участникам приходится завязывать глаза. Для этого обычно используют колпаки или повязки. Колпаки можно склеить из цветной бумаги, они должны быть такого размера, чтобы закрывали лицо. Если же в играх используют повязки, то всякий раз, когда повязка переходит от одного игрока к другому, под нее надо подкладывать чистый лист бумаги.

Если дети долго сидели, им необходима разрядка. Нужны игры с бегом, прыжками, метанием, ловлей мяча или другими движениями. После занятий физическим трудом детям лучше поиграть в спокойные, малоподвижные игры, игры на проверку внимания, сообразительности и т. п.

Анимационные мероприятия для детей

День *творчества* - имеет главной целью создание наиболее благоприятных условий для выявления и развития творческих способностей детей. Стиль отношений детей и взрослых, занятых творчеством, отличается демократизмом, раскованностью, мажором. В коллективе царит атмосфера творческого содружества взрослых и детей.

День творчества лучше проводить в отеле, доме отдыха, кемпинге, на турбазе, когда дети уже познакомились, так как в знакомом коллективе ребенку легче раскрыться. Возможны межвозрастные конкурсы детей, с участием родителей, приглашением интересных людей.

Дети могут сочинять стихи, сказки, рассказы; изготавливать оригинальные поделки из природных материалов, чеканку по металлу; вязать, шить; печь пироги; делать игрушки, приборы, модели, приспособления; рисовать картины, лепить, фотографировать; сочинять и исполнять музыку, танцевать, петь; принимать участие в спектакле, интермедии, миниатюре, концерте; загадывать и отгадывать загадки, шарады, кроссворды.

В День творчества можно провести следующие мероприятия: занятие клуба «Почемучек», путешествие в страну неразгаданных тайн, работу города мастеров, выставку любимых игр и игрушек, снежную фантазию, спектакль, конкурс творчества, творческий калейдоскоп, поэтический турнир, защиту фантастического проекта, творческий трудовой десант, аукцион знаний, творческий марафон, рыцарский турнир, устный журнал, занятие клуба путешественников и др.

День *именинника* - это радостное событие для детей, когда можно подарить кому-либо радость, улыбку, счастье, вложить в подарок частицу души и любви. Втайне от именинника каждый участник готовит свой подарок. Условие одно: он должен быть сделан своими руками, с ним должно быть связано и поздравление (стихотворение, песня). Выпускается и дарится специальная праздничная газета с пожеланиями, дружескими, добрыми советами, стихами, рисунками, сюрпризами, посвященными имениннику, устраиваются театрализованные представления в его честь.

Праздник фантазии и фантастики. Творческий потенциал ребенка хорошо развивается через удовлетворение его потребностей в необычном, сказочном, в попытке подняться над обыденной серостью жизни. Праздник фантазии и фантастики обогащает ребенка новыми знаниями, пробуждает и

укрепляет интерес к познавательной деятельности. Дети склонны к придумыванию, фантазированию, романтике и мечтанию. В процессе работы дети лучше узнают друг друга, спланиваются, совершенствуют межличностные отношения, укрепляют дружбу. Создается обстановка общей увлеченности творчеством.

Игры на развитие у детей зрительного восприятия - игры, требующие выбора предмета, нужного для театрализации, из группы предметов, резко различающихся по внешнему виду; игры на соотнесение животного, игрушки и изображения.

Например, в играх: «Чего не хватает?» требуется вставить недостающие части тела животного на плоскостном и объемном материале; «Найди картинки с одинаковым движением» - отыскать изображения различных животных, совершающих идентичные движения; «Кто где живет?» - вырезать изображение животного и приклеить на подходящий пейзаж места обитания; «Какого цвета время года?» - распределить предметные и сюжетные картинки по временам года, соотнести с цветом игрового поля.

Игры на развитие слухового восприятия - опознание на слух звучащего предмета при действии с ним; угадывание после прослушивания аудиозаписей голосов (животного, птицы, человека) или шумов (машины, стука посуды); идентификация источника.

Игры на развитие тактильного (осязательного) восприятия - целенаправленное обследование предметов, живых объектов (например, жесткие крылья жука и хрупкие крылья бабочки), опознание на ощупь различных по фактуре материалов. В этих играх требуется идентифицировать предметы по заданному признаку (величине, протяженности, форме, цвету) в зависимости от способа обследования (подражание, образец, словесная инструкция).

Игры на развитие внимания - в игре «Чем различаются два предмета?» необходимо назвать признак, по которому был выбран именно этот предмет из двух предложенных, отличающихся по одному признаку. (Например, по размеру: большой кленовый лист и маленький вишневый лист.) В играх: «Какие животные спрятались на картине?» - найти контуры фигур животных среди наложенных контуров или вписанных в элементы пейзажа и обвести их; «Чем различаются две картины?» - определить различающиеся деталями изображения животных, птиц и др.

Игры на развитие памяти - в играх: «Чего не стало?» необходимо назвать исчезнувший предмет; «Запомни и повтори движение» - повторить действия аниматора, идущего в помещении по определенному маршруту в образе животного, охотника или разведчика. Здесь важно запомнить направление движения (по кругу, змейкой, зигзагами).

Игры на развитие мышления - предполагают классификацию резко различающихся по своим признакам натуральных предметов, их выбор при подготовке к драматизации басен, стихов. В игре «Четвертый лишний» нужно убрать лишний предмет, который не понадобится для драматизации.

Игры на развитие пантомимических навыков - игроки выполняют

движения перед зеркалом, подражая действиям ведущего. К ним относятся игры на удержание и воспроизведение позы: «Замри», «Неподвижные фигуры», «Зеркало», «Угадай и повтори», «Покажи без слов».

В процессе работы аниматору необходимо использовать приемы, способствующие развитию воображения у детей:

1. Создание в игре целостной, наполненной событиями ситуации. Ведущий знакомит детей с реалистичными предметами-заместителями и драматизирует ситуацию с помощью кукол, игрушек, иллюстраций, имитируя цепочку действий персонажей произведений - людей и животных. Дети ведут диалоги, проигрывают отдельные части произведения, согласуя свои действия со словами ведущего.

2. Обсуждение ведущим вместе с детьми необходимых декораций. Он учит их совместно находить предметы-заместители, атрибуты, декорации.

3. Обеспечение постепенного перехода к действиям с абстрактными предметами-заместителями в процессе игры.

Подготовка детей к самостоятельному образному перевоплощению требует понимания того, что сами они могут выступать в игре в двух качествах: в обычном качестве Вани, Пети, Оли и т. д., а также становиться кем-то другим. Выступая в роли зрителей, дети имеют возможность наблюдать, как ведущий перевоплощается в разных персонажей. Ведущий рассказывает о том, как реальная обычная ситуация превращается в необычную, сказочную. При этом желательно, чтобы рассказы заканчивались хорошо, вызывая положительные эмоции, и были разнообразными по содержанию.

Аниматор увлекает детей новой для них деятельностью. Внешне пассивная позиция ребенка готовит его психологически к принятию нового, вызывает настроение ожидания чего-то необычного. После этого возникает возможность перехода к следующему этапу - видоизменению игры. Ведущий начинает рассказывать необычную историю: ребенок учится слушать и слышать партнера, концентрировать внимание на происходящем, держать в памяти линии сюжета и главное - учится фантазировать: придумывает завязку или окончание истории. В рамках данного этапа можно проводить игры, направленные на развитие зрительного и слухового восприятия, внимания, памяти, мышления, пантомимических навыков моделирования.

Методика проведения игр с детьми и подростками

Использование театрализованной игры в работе с детьми и подростками осуществляется по определенной системе с постепенным усложнением по мере овладения ими знаниями и игровыми умениями.

Работа аниматора делится на два этапа: подготовительный и основной.

На подготовительном этапе осуществляется развитие у детей предпосылок разных видов деятельности (предметной, изобразительной, игровой, конструктивной), предполагается формирование их мотивационного компонента.

При этом решаются следующие задачи:

- создание благоприятных эмоциональных условий;

- установление доверительного контакта между аниматором и ребенком при их взаимодействии в разных видах деятельности;
- развитие у детей положительного отношения к аниматорам и сверстникам.

На подготовительном этапе дети приобщаются к миру театрализованных представлений путем участия в драматизации коротких литературных произведений с использованием различных видов театра, создания положительной эмоциональной обстановки в группе.

В ходе данного этапа особое внимание необходимо уделять организации ситуативно-делового и ситуативно-познавательного общения детей и подростков с аниматором и со сверстниками.

Переодевание в театральные костюмы (перевоплощение аниматора в игровой персонаж) может использоваться как способ косвенного руководства в организации встречи и знакомства детей, активизации их внимания на занятиях, создания игровой мотивации. Театральная кукла бибабо на руке аниматора предлагается детям в качестве субъекта общения, который сообщает информацию, оценивает, организует их действия и поведение. Привлечение детей к диалогу с помощью образной игрушки оказывается более эффективным, чем ситуация прямого общения. Таинство «волшебства» позволяет привлекать внимание детей к инструкциям аниматора.

Детей следует учить обращаться друг к другу, хвалить, знакомить с адекватными невербальными знаками привлечения внимания партнера и выражения заинтересованности в нем. Необычность куклы, иногда парадоксально-шутливое обращение к ребенку, обязательно доброжелательное поведение аниматора способствуют изменению реакции детей на незнакомых взрослых - их отстраненность, настороженность, плачь, агрессия сменяются доброжелательностью.

В ходе подготовительного этапа у детей формируется умение воспринимать новое. Для этого необходимо, чтобы аниматор вызвал у них чувство удивления, улыбку, смех, интерес, восторг, радость, желание творить и созидать.

На основном этапе коррекционную работу с использованием театрализованной игры условно можно **разделить на девять ступеней**, имеющих операционную и содержательную специфику: игра с реальными предметами, режиссерская игра с предметами-заместителями, игры образная, ролевая, образно-ролевая, сюжетно-ролевая, сюжетная игра с правилами, игра-драматизация, режиссерская игра на высшей ступени.

В рамках основного этапа воспитательная работа с детьми ведется по следующим направлениям:

- ознакомление с объектами и явлениями окружающего мира;
- формирование познавательных действий и ориентировки в пространстве;
- обучение принятию игрового образа, роли;
- взаимодействие персонажей в режиссерских играх и играх-драматизациях;

- обучение использованию различных средств межличностного общения, развитие функций речи, освоение модулирования и интонирования речи в образных играх.

Переход от одной ступени обучения к следующей происходит только тогда, когда решаются задачи предыдущего этапа, и ребенок овладевает в процессе игры предполагаемым кругом знаний, умений. Образы одного художественного произведения служат сюжетной основой для переноса знаний, умений, навыков в различные виды практической деятельности детей.

Можно посетить зоопарк, понаблюдать за животными. На занятиях и во время прогулок целесообразно проводить наблюдения за насекомыми, растениями, воспитывая у детей доброе отношение к природному миру. Беседа о животных, аниматору желательно эмоционально, образно, ярко рассказывать о реальных условиях жизни животных (месте обитания, образе жизни, повадках, их семье, друзьях и врагах). Для ознакомления детей с жизнью животных других природных зон в естественных условиях целесообразно использовать небольшие фрагменты телепередач и кинофильмов, мультипликационные фильмы о животных.

Широкое использование дидактических игр, основанных на действиях с натуральными предметами, обеспечивает закрепление формируемых знаний и умений, способствует развитию психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления) и пантомимических навыков.

Значение игры для детей и подростков состоит в том, что она:

- дает свободу действия, добровольное принятие решений, раскрепощенность, полет творческой фантазии. Подчиняясь правилам игры, ребенок освобождает эмоции, чувства, энергетику. Игра снимает психологическое напряжение, в котором пребывает подросток в реальной жизни, дает радостную мобилизацию духовных и физических сил;

- создает гармонию, формирует стремление к совершенству, активизирует способности ребенка, ум, раскрывает его таланты, развивает мыслительные способности, интуицию;

- предполагает физическое совершенствование ребенка (поскольку в активных формах она обучает смелости, мужеству, стойкости), развивает воображение (поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры), стойкий интерес к хорошей литературе (поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования), остроумие (поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, анекдотов) и психологическую пластичность.

Методика коллективной творческой деятельности

Главные черты методики - совместная и отдельная деятельность аниматоров и воспитанников, игровая инструментальная деятельность детей, коллективный и творческий характер, личностная ориентированность, которая необходима для эффективного научения детей, для грамотного и рационального включения их в разнообразные виды деятельности. Суть ее в том, что при совершении любого действия объединяются усилия неумелого

ребенка и умеющего аниматора.

Технология совместной и отдельной деятельности разработана и внедряется в методике коллективной творческой деятельности. Главный признак этой методики - коллективность на всех этапах анимационной деятельности детей и аниматоров: обсуждение идей и замыслов, планирование и подготовка, организация и проведение культурно-развлекательных мероприятий, театрализованных праздников, анализ результатов и рассмотрение ошибок, выявление отрицательных элементов. При подготовке мероприятий важны следующие моменты: поручение заданий по подготовке анимационного мероприятия на основе индивидуальных желаний, интересов и склонностей, обеспечение активности и самостоятельности каждого участника театрализованного мероприятия, оптимизм и мажор; позитивная оценка аниматора на протяжении всех этапов анимационной деятельности, игровая инструментовка всех дел и участия каждого, творческий характер организуемой деятельности.

Интеллектуально-познавательная деятельность: игры «Состязания знатоков», «Путешествие в сказочную страну», «В гостях у Золушки», вечер юмора, музыкальная викторина, вечер органной музыки, вечер поэзии «Я помню чудное мгновенье».

Ценностно-ориентировочная деятельность: игры и тренинги, интервью с историческими и литературными героями, пресс-клубы, ролевые игры, интерактивное шоу, бал в усадьбе XIX в., поэтический вечер «Встреча с Пушкиным».

Художественно-творческая деятельность: малая «Третьяковская галерея», конкурсы поделок из природного материала, конкурсы актерского мастерства, «Рисуем вместе», конкурс рисунков «Мелом на асфальте».

Физкультурно-спортивная деятельность: турниры «Взрослые и дети», «Папа, мама и я - спортивная семья», «Забавная зарядка», «Спортивная эстафета», «Веселый цирк», «Путешествие на необитаемый остров», «Космический полет», «Рыцарский турнир», конкурс туристской песни, конкурс на лучшую походную газету (эмблему, фотографию, видеофильм), организация и проведение туристских слетов, соревнований.

Деятельность свободного общения: разговоры «При свечах», «У зеленой лампы», «Жизнь на необитаемом острове», «Путешествие в Берендеев лес», «Путешествие к центру "Я"».

Важным условием успешности всех видов анимационной деятельности является творческий характер, оригинальный, не имеющий аналогов, приводящий к нестандартным результатам в создании принципиально новых материальных и духовных ценностей, самореализации личности. Для организации анимационной деятельности аниматорам и участникам необходимо проявить максимум фантазии, смекалки, выдумки, воображения, оригинальных взглядов на вещи.

Продуктивность анимационной деятельности детей, реализация ее воспитательного потенциала зависит от соблюдения основных методических правил ее организации:

- она должна быть организована на основе высоких нравственных принципов (основные критерии - истина, добро и красота);
- иметь четко обозначенный объем, содержание, сроки, время и место;
- коллективный характер деятельности;
- в ходе деятельности дети должны получать оценку за актерское мастерство, проявление творчества, фантазии.

Соблюдение этих правил позволит наиболее педагогически целесообразно организовать деятельность детей и придать ей воспитательный характер.