

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»
Факультет культурологи и социально-культурной деятельности
Кафедра педагогики социально-культурной деятельности

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

_____ Л.И.Козловская

_____ 2017

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета

_____ Н.Н. Королёв

_____ 2017

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

**ТЕХНОЛОГИЯ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

для специальности

1-23 01 14 Социально-культурная деятельность

Составители:

Козловская Л.И., профессор кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» и др.

Рассмотрено и утверждено
на заседании Совета университета
протокол № 9 от 23 мая 2017 г.

Составители:

Козловская Л.И., профессор кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Бирюкова Т.П., доцент кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Гуд Н.И., старший преподаватель кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Рябова Е.В., доцент кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Арефьева М.С., преподаватель кафедры педагогики СКД учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Рецензенты:

Рожкова Л.Л., заведующий кафедрой белорусского народно-песенного творчества учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент

Клипинина В.Н., кафедра социальной педагогики БГПУ им. М. Танка

Рассмотрен и рекомендован к утверждению:

*Кафедрой педагогики социально-культурной деятельности
(протокол от № 8 от 17.03.2017г.);*

*Советом факультета культурологии и социально-культурной
деятельности*

(протокол от 3 мая 2017г. №8)

УДК 379.8(075.8)

ББК 77.2я73

Т 384

Рецензенты:

Л.Л. Рожкова, заведующий кафедрой белорусского народно-песенного творчества учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент

Кафедра социальной педагогики БГПУ им. М. Танка

Г162 Козловская Л.И., Технология социокульт. деятельности: учеб.-метод. комплекс / Л.И.Козловская и др. ; Белорус.гос ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2017. – 314 с.

Учебно-методический комплекс «Технология социально-культурной деятельности» включает в себя теоретические сведения о технологии различных видов культурно-досуговых программ: игровых, культурно-рекреационных, празднично-обрядовых, информационно-образовательных, практический материал для активной, самостоятельной, учебно-творческой работы студентов, их участие в разработке реализации коллективных и индивидуальных культурно-досуговых программ. Комплекс включает материалы для контроля знаний усвоенного материала. Данное издание предназначено для студентов кафедры педагогики СКД.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5 – 6
2.	Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	7 – 83
3.	Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ КУЛЬТУРНО–РЕКРЕАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	84 – 146
4.	Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ПРАЗДНИЧНО–ОБРЯДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	147 – 238
5.	Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ИНФОРМАЦИОННО–ДИСКУССИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	239 – 277
6.	«ТЕХНОЛОГИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» – типовая учебная программа для учреждений высшего образования по специальности 1-23 01 14 «Социально-культурная деятельность»	278 - 314

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебно-методический комплекс дисциплины «Технологии социально-культурной деятельности» составлен с учетом типовой программы «Технологии социально-культурной деятельности».

Цель учебно-методического комплекса «Технология социально-культурной деятельности» – научно осмыслить многогранность и логику структурных компонентов технологии социально-культурной деятельности, ее общественной практике.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи:

- разработать и представить курс лекций по учебной дисциплине «Технологии социально-культурной деятельности»;
- представить описание лабораторных занятий, стимулирующих студентов к самостоятельной творческой работе по созданию новых проектов по культурно-досуговой деятельности.
- предложить задания для самостоятельной работы студентов, вопросы и задания для самоконтроля;
- темы дипломных работ по актуальным проблемам технологии социально-культурной деятельности.

Учебно-методический комплекс состоит из 4 самостоятельных разделов: «Технология игровой деятельности», «Технология культурно-рекреационной деятельности», «Технология празднично-обрядовой деятельности», «Технология информационно-дискуссионной деятельности».

Каждый раздел является самостоятельной дисциплиной, состоящей из теоретического, практического раздела, раздела контроля знаний, вспомогательного раздела.

По данной учебной дисциплине коллективом авторов – преподавателей кафедры педагогики СКД БГУКИ издано учебно-методическое пособие «Технология социально-культурной деятельности»,

рекомендованное УМО по образованию в области культуры и искусств в качестве учебно-методического пособия для студентов специальности 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность.

Рекомендуется в помощь при изучении дисциплины «Технологии социально-культурной деятельности».

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

РАЗДЕЛ «ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Учебное пособие

1.2. Конспект лекций

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Темы и методические рекомендации по выполнению практических заданий.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов.

3.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов.

3.3. Требования к экзамену, вопросы к экзамену.

3.4. Примерные темы дипломных работ

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебно-методическая карта учебной дисциплины для дневной и заочной форм получения высшего образования.

4.2. Использование видеоматериалов

4.3. Список основной и дополнительной литературы

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. При изучении дисциплины студенты могут использовать учебно-методическое пособие «Технология социально-культурной деятельности»: учеб.-метод. пособие / Л. И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014 – 206 с.

2.2. Конспект лекций

Лекция 1

ВВЕДЕНИЕ. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ ЛИЧНОСТИ

1.1. Предмет и задачи игровой деятельности

1.2. Понятие «игра», «игровая деятельность»

1.3. Возможности игры в развитии личности

1.1. Предмет и задачи игровой деятельности

Дисциплина «Технология игровой деятельности» является одной из ведущих в формировании профессиональной деятельности специалиста социокультурной сферы. Овладение ею позволяет профессионально организовать отдых детей и подростков, семьи, людей пожилого возраста, инвалидов и др.

Предмет игры лежит в ее содержании. Именно от содержания игры, о чем говорил С.В. Выготский, зависит ее педагогический потенциал.

Игра издревле традиционно связывалась с сакральными и культовыми действиями, с искусством. С древнейших времен игра использовалась людьми в качестве важного средства воспитания личности.

Игра является идеальной формой организации досуговой деятельности людей, привлекательным институтом творчества, служит самореализации личности и общению.

Технологический процесс игровой деятельности учитывает взаимосвязь функций игры, диагностику потребностей и интересов личности, оценку и прогнозирование содержания, методов, форм и средств регуляции общения аудитории во время игрового процесса, позволяя глубже понять назначение феномена игры. Как полифункциональное явление дисциплина «Игровая деятельность» рассматривается в трех направлениях:

- игровая форма;
- игровой компонент;
- культурно-развлекательная программа.

Задачи курса:

- Определить педагогические возможности игры в развитии личности;
- Выявить специфику организации игровой деятельности в социокультурной сфере;
- Изучить функции и виды игры и их специфику проведения с разнообразными возрастными группами;
- Определить особенности драматургии различных видов игровых программ;
- Разработать модели игровых программ и осуществить их постановку в различных социокультурных учреждениях.

1.2.Понятие «игра», «игровая деятельность»

Проблема игры занимает значительное место в советской педагогике. Л. И. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин единодушно признавали игру ведущим видом деятельности ребенка дошкольного возраста. Именно благодаря игре в этом возрасте отмечали исследователи

игры происходят главнейшие изменения в психике ребенка и развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития.

Само же определение понятия игры Д. Б. Эльконин связывает с деятельностью, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Истоки существования термина «игра» уходят в далекое прошлое. Упоминание об игре встречается в индийских Ведах, Библии, сочинениях древних философов. Величайшие мыслители Платон и Аристотель высоко оценивали педагогическое значение игры.

Многие исследователи связывают игру с трудом, определяя ее место в филогенезе как порожденную им и вытекающую из него, а в онтогенезе, как деятельность, предшествующую труду.

С возникновением таких способов производства, которые недоступны детям и требуют подготовки к ним, появляются уменьшенные орудия труда, приспособления для детей. на этой ступени развития общества и возникает игра, в которой дети удовлетворяют свое стремление к совместной жизни со взрослыми, то есть удовлетворяют свою социальную потребность, которая не может быть удовлетворена при отсутствии участия в труде взрослых.

Уже на ранних этапах развития общества игра аккумулировала в себе рациональные способы труда. Ставя человека в игровой ситуации в активную позицию, она позволяет ему понять творческий аспект труда, создавать предпосылки творческого отношения к труду.

Педагогическая энциклопедия определяет игру как вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социальной действительности; одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

С приходом ребенка в школу игровая деятельность у него не исчезает, а сохраняется на протяжении всего периода обучения. Несмотря на то, что игра не является ведущей, она проникает в другие виды деятельности, то есть учебную, познавательную, спортивную.

Философско-энциклопедический словарь определяет игру как широкий круг деятельности животных и человека, противопоставленный обычно утилитарно-практической деятельности. Это определение важно для нас тем, что раскрывает суть игры как явления.

Наиболее полное определение понятия игры, на наш взгляд, дал С. Л. Рубинштейн. Он утверждал, что игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность. Это высказывание достаточно четко раскрывает игру как человеческую деятельность, которая отражает стремление и формирует потребность личности вступать во взаимодействие с окружающим миром. Стремления личности носят серьезный, естественный характер, полны реальных переживаний, чувств, мыслей, наполнены подлинными действиями, направленными на действительность и ее изменения. Тем самым человек изменяет свою собственную природу, одновременно развивая все присущие ему способности. Играть для человека – значит действовать, возбуждать в себе чувства, желания, стремиться к их осуществлению, ощущать, воспринимать и творчески отображать мир в своем воображении, вступать в общение с другими людьми и таким путем развивать в себе навыки общественного поведения.

Второе фундаментальное положение С. Л. Рубинштейна состоит в том, что в игре совершаются лишь действия, значимые для индивида по их собственному внутреннему содержанию. Здесь определяется важнейший методологический подход к изучению игровой деятельности человека. Эта деятельность всегда порождается мотивами внутреннего порядка: впечатлениями, интересами, личностными потребностями. Здесь подчеркивается специфическая особенность игры как деятельности: для

человека важен не результат ее, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровым действием. Хотя ситуации, проигрываемые человеком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Отсюда следует, что в содержании игры заложен огромный воспитательный потенциал.

Управляя содержанием игры, включая в содержание определенные ценности, мы тем самым можем воздействовать на чувства человека.

Предмет игровой деятельности, как указывает А. Н. Леонтьев, лежит в ее содержании. Там, где предмет деятельности вне ее содержания, там уже нет игры – там рождается иная деятельность. И, наоборот, если мотив деятельности определяется ее содержанием, то эта деятельность есть игра, независимо от того, каково это содержание.

Словарь русского языка определяет игру как тот или иной способ, каким развлекаются, как комплект предметов для игры. Конечно, игра – это развлечение. Однако, сведение игры к развлечению в самом прямом понимании этого слова приводит к тому, что содержание ее недооценивается. Особенно это характерно в практике игр со взрослыми людьми. Ограниченность содержания игр, однообразие игровых действий привело к тому, что игровая культура молодежи, взрослых совершенно не развита.

Нам кажется совершенно справедливой позиция Д. Н. Узнадзе, который утверждает, что не одна лишь игра доставляет нам развлечение. Развлечение больше, чем игра, однако и игра не является только развлечением, и она больше чем развлечение.

Сегодня многие исследователи культурно-досуговой деятельности уделяют внимание игре. Игра рассматривается ими как часть досуга, идеальной формой развлечения. Однако исследователи указывают, что во время развлекательно-игровой деятельности человек в первую очередь стремится рассеять скуку и монотонность, снять стрессовое состояние,

эмоциональную нагрузку, получить познавательную информацию, поданную в развлекательной форме.

Парыгин Б. Д. подчеркивает, что в условиях более высокого, чем прежде, нервно-психического напряжения особенно велико значение игр и развлечений как фактора вытеснения из психики человека тяжелых мыслей и забот, способа известной психической разрядки.

Таким образом, исследователи акцентируют внимание на возросшей роли игры среди взрослых, видят в игре средство снятия эмоционального напряжения, психической разрядки, средство общения, связывают игру с такими сложными видами деятельности человека, как творчество, просвещение, ставят проблему необходимости изучения содержания игр взрослых, методики и организации их проведения.

Изучение педагогического потенциала игры следует начинать с ее содержания. Профессор Ю. П. Азаров отмечал, что в педагогическом мастерстве игра лишь форма, а содержание – всегда утверждение высших человеческих ценностей, материальных и духовных, всегда освоение культуры и разных форм общени. В определенной степени этот вопрос рассматривал и Г. В. Плеханов, отмечавший, что: игра есть дитя труда. Игра отражает разные виды деятельности человека, и в свою очередь каждый вид деятельности дает игре содержание.

С термином «игра» тесно взаимосвязан термин «игровая деятельность». В человеческой практике игровая деятельность занимает ведущее место, особенно в детском возрасте, и ей присущи такие функции, как: развлекательная, социокультурная, диагностическая, коррекционная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, познавательная, самореализации, игротерапевтическая. Последняя из вышеназванных играет немаловажное значение, так как способствует преодолению различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности человека.

Учитывая то, что игровая деятельность всегда является добровольной и включает элементы соревнования и возможности самореализации, к структуре игры как деятельности относят постановку и реализацию цели, планирование, анализ результатов. Игровая деятельность является важным средством овладения различными жизненными ситуациями. В процессе игры не только реализуются и стимулируются способности человека, но и активизируется сознание, раскрепощается подсознание. Именно игровая деятельность способствует быстрому усвоению и закреплению информации, используемой в игре. Не случайно в последнее время популярными стали ролевые и деловые игры, используемые в учебном процессе.

Таким образом, к основным характеристикам игровой деятельности можно отнести: доступность, активность, прогрессивность, состязательность, эмоциональную приподнятость, адаптивность, импровизационность, добровольность, креативность, удовольствие.

Таким образом, игра это деятельность, исторически возникшая из труда, в которой человек упражняет свои силы, затрачивая умственные и физические способности (Л.И. Козловская).

1.3. Возможности игры в развитии личности

Рассмотрим, насколько содержание и форма игры способны развивать определенные качества человека, необходимые ему для жизнедеятельности.

Среди многочисленных культивируемых в практике видов и форм игры заметное место принадлежит интеллектуальным играм. Г. И. Щукина, рассматривая интеллектуальные игры как способ развития мышления, отмечает, что эти игры, в первую очередь, развивают догадку, смекалку, сообразительность и т. д. В интеллектуальных играх, в основном, нет развернутых внешних действий с предметами. Интерес возникает потому, что мотивы в них перемещаются с процесса деятельности на результат. Познавательные мотивы обеспечиваются, в

первую очередь, содержанием игры. Содержание, в свою очередь, обеспечивает человеку возможность проявить сообразительность, его захватывает процесс игры, занимательность, присущая ей, он напрягает память, проявляет смекалку и в итоге, когда результаты достигнуты, получает удовольствие. Происходит тот идеальный вариант, когда занимательная форма игры дополняется познавательным содержанием, чем вызывается удовольствие от игры. Процесс, который происходит во время игры, активизирует мыслительную деятельность, стимулирует развитие мышления, воображения, в результате чего человек быстро запоминает приобретаемые знания, необходимых ему и в других видах деятельности. Игра удовлетворяет потребность детей в состязательности и общении. Следует заметить, что процесс общения во время интеллектуальных игр обладает определенной спецификой. С одной стороны, происходит взаимный обмен рациональной информацией, а с другой – эмоциональной информацией: творческой энергией, настроением, удовлетворением от процесса игры. Все это содействует умственному и волевому развитию личности. Человек ставит цель, размышляет над результатом, к которому должен прийти, моделирует способы действия, стремится рационализировать игровые действия. В результате взаимодействия во время игры происходит отбор друзей, партнеров по игре. Определяется круг желаемого общения.

Жизнедеятельность человека связана с непрерывными физическими движениями.

Исторически физическая тренировка, система упражнений переросли в особый род неутилитарной деятельности, доставляющей наслаждение, то есть в игру (ее принято называть подвижной или спортивной).

Привлекательной особенностью спортивных игр является их состязательный характер, им свойственно противодействие одного человека другому в рамках соблюдения правил и творческой

импровизации. В спортивных играх возникают самые разнообразные задачи, требующие быстрого анализа создающейся обстановки. Они побуждают к определенной мобилизации физических способностей и волевых качеств личности. Без волевого усилия нельзя овладеть даже простой «скакалкой». Тем более немислимы без него сложные, соревновательные игры от хоккея до шахмат.

Необычно велико и разнообразно двигательное содержание спортивных игр. Можно сказать, что в своей совокупности спортивные игры исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений.

Эмоциональное отношение к игровому процессу является основой любой спортивной игры и обуславливается следующими факторами: проявлением собственной активности, удовлетворением самой игрой, наличием момента состязания, стремлением к победе, присутствием зрителей, знакомых. Эмоции в игровой ситуации становятся своеобразным средством общения, выражения и передачи тех чувств и мыслей, которые свойственны играющим. Человек реагирует не только на содержание игры, но и на эмоции партнера, соперника. Острота психических реакций усиливается и такими внешними факторами, как общественное признание успеха. Эмоциональное переживание и удовлетворение игровым процессом порождает у человека прилив физических и духовных сил, происходит обогащение эмоциональной сферы личности, рождение у нее новых мотивов, они в свою очередь способствуют развитию в сфере ее интеллекта.

Своеобразием любой игры является то, что в ней взаимопереплетены два начала: соблюдение правил, условий игры и творческая самостоятельность в рамках этих правил, то есть самостоятельное творчество человека.

Игровая деятельность носит ярко выраженный творческий, самостоятельный характер, связанный с выдумкой, изобретательностью,

фантазией человека. Пробуждение к творчеству делает игру одним из результативнейших путей развития творческих способностей.

Исследования Л. С. Выготского показали, что творчество на деле существует не только там, где оно создает великие исторические произведения, но и везде там, где человек воображает, комбинирует, изменяет и создает что-либо новое, какой бы крупницей не казалось это новое по сравнению с созданием гениев.

К творчеству в игре мы относим способность человека создавать разнообразные комбинации, домысливать, привносить что-то свое в сюжет игры, тем самым дополнять, изменять ход игры. Игра предполагает наличие воображаемой ситуации, создаваемая образом, который берет на себя играющий, предметами-символами, необычной обстановкой. Это особенно характерно для импровизационно-творческих игр, которые проводятся на народных праздниках, обрядах, народных гуляниях, где каждый участник игры берет на себя роль воображаемого героя и действует согласно особенностям поведения этого героя. Воображаемая ситуация позволяет создавать атмосферу таинственности, загадочности, дает простор для развития фантазии, позволяет изменять условия игрового действия, комбинировать факты, события. Тем самым игра дает возможность обнаружить у человека индивидуальные наклонности, способности, так как дает возможность практических действий в соответствии с личными интересами, наклонностями, вкусами, способностями.

Через активное участие в импровизационно-творческих играх осуществляется самореализация и самоутверждение личности, стремление ее активизировать ранее пассивные органы, дать игру физическим и духовным силам, ибо у человека, как отмечал Д. Н. Узнадзе, имеется потребность и в активизации в определенном направлении тех сил, которые по той или иной причине оставались бездеятельными.

Необходимо остановиться еще на одной важнейшей особенности игры, связанной не только с самореализацией личности в ней, но и удовлетворении зрелищной потребности. Зрелищный элемент присутствует во многих видах игр, он может перерасти в традиционное игровое действие и стать самостоятельной сущностью в массовых праздниках, обрядах, народных гуляниях. Зрелищность в игре – это прежде всего красота, изобретательность, яркость игровых действий. Необычные костюмы, предметы-символы, красочный реквизит, делают игру привлекательной, тем самым способствуют эстетическому воспитанию личности.

Интерес к народному наследию, традициям занимает важное место в жизнедеятельности человека. Удовлетворить эту потребность человека могут народные игры. Они являются своеобразным памятником истории культуры. Большинство из них привлекательны тем, что они сюжетны, то есть позволяют воспроизводить в образных действиях картины труда, охоты, интерпретировать по особому богатейший народный фольклор. Как правило, народные игры включают в себя: песни, хороводы, игры-танцы. Часть из них является простейшими интермедиями, где в символической форме воспроизводятся определенные трудовые приемы, копируются повадки зверей, птиц. С их помощью воссоздаются традиционные ритуалы, картины прошлого. В этом заключается их большое познавательное и культурно-воспитательное значения для человека. Следует заметить, что в природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самодеятельности: в ней нет строго установленных правил, участники могут устанавливать и изменять их сами в процессе игры, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих. Самодеятельность человека в игре проявляется в свободном выборе игры, в развертывании ее содержания, в организации

игровых действий, в создании игровой обстановки, в привлечении новых участников игры.

Таким образом, игра не прекращается в детстве, игровая деятельность не утрачивает своего значения на протяжении всей жизни человека. Меняются лишь формы и содержание игры в зависимости от возраста человека. С каким интересом играют уже немолодые, серьезные люди, изучающие иностранный язык или постигающие секреты культуры делового общения. Многофункциональность игры позволяет включать ее во многие виды деятельности человека.

Самодеятельный характер игры, ощущение свободы при выполнении игровых действий, возможность самореализации личности выделяют игру в особое педагогическое средство формирования личности.

Ключевые понятия: «игра», «игровая деятельность», «игровой элемент», «культура игры», «творческие игры», «сюжетно-ролевая игра», «мотивы включения в игру», «игра и общение», «познавательная игра».

Лекция 2

МЕСТО ИГРЫ В КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛИЧНОСТИ

2.1. Связь игры с культурой и искусством.

2.2. Игра как часть празднично-обрядовой культуры народа.

3.3. Характеристика белорусских народных игр.

2.1. Связь игры с культурой и искусством.

Игра издревле традиционно связывалась с сакральными и культовыми действиями, с искусством. С древнейших времен игра использовалась людьми в качестве важного средства воспитания подрастающих поколений, обучения охотников, воинов, спортсменов.

Элементы игрового поведения можно обнаружить в весьма серьезных занятиях людей: в военных учениях, дипломатических переговорах, религиозных обрядах, политических кампаниях, судебных процессах.

История человеческого сообщества убедительно показывает, что жизнь и игра демонстрируют нерасторжимое единство, в котором зачастую теряются границы между ними. Повседневная жизнь человека, регламентированная определенными социальными нормами, нередко оставляет ему не так много свободы и возможностей для самореализации. Игра же зачастую такие возможности предоставляет. В ней реализуется свобода личности – важнейшая составляющая игровой реальности. В игре, в отличие от обыденной реальности, личность может творить, импровизировать, находить оптимальные пути достижения поставленной цели. Игра способствует развитию у личности таких качеств, как целеустремленность, выдержка, понимание и уважение партнеров.

Игра является идеальной формой организации досуговой деятельности людей, привлекательным институтом творчества, служит самореализации личности и общению.

В XX веке мы стали свидетелями тотального распространения игровых структур на все пространство человеческой культуры. Появились не только новые виды спортивных игр и состязаний, но и множество компьютерных игр, телевизионных игровых проектов, поражающим своим динамизмом и масштабами.

Роль игры в обществе исторически менялась, но она всегда была фактором развития культуры. Особое место игра всегда занимала и продолжает занимать в сфере культуры и искусства. Это относится не только к музыке и сценическим видам искусства, но и к таким феноменам, как маскарад (маска как феномен игры и театральная маска), ритуальное переодевание, карнавал, карнавализация. Сущность и природу последних глубоко проанализировал выдающийся отечественный филолог, философ,

историк культуры М. М. Бахтин в монографии «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (1965). Основы карнавала и карнавализации М. М. Бахтин усматривал в присущей культуре игре противоположными смыслами, в их перестановках, перемене местами (жизнь – смерть, высокое – низкое, сакральное – профанное, прекрасное – безобразное, доброе – злое, увенчание – развенчание и т.п.).

Интерес к феномену игры проявил Й. Хейзинга, Э. Берн, М. М. Бахтин, Ю. М. Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Т. А. Кривко-Апинян, и др. Их взгляды на сущность и природу игры значительно обогатили философско-культурологическую мысль, а гипотеза о том, что логика истории – игрологическая (М. М. Бахтин, Ю. М. Лотман) стала иметь под собой гораздо больше объективных оснований.

Философско-культурологический подход к феномену игры в большей мере, на наш взгляд, способствует выявлению ее социокультурного потенциала, анализу игры как обязательного компонента всякой культурной активности и как движущей силы развития самой культуры.

Наибольший вклад в осмысление феномена игры в XX веке внес выдающийся нидерландский историк и философ культуры Й. Хейзинга (1872–1945). Его основные теоретические взгляды по этому вопросу изложены в фундаментальной работе «Homo ludens» (1938), что в переводе означает «Человек играющий».

Полифоничность содержания этой книги Й. Хейзинги дополняются еще и необычным ракурсом рассмотрения самой игры, которая анализируется им «средствами культурологического мышления».

Книга Й. Хейзинги состоит из двенадцати глав, каждая из которых заслуживает самостоятельного анализа. В них раскрываются следующие проблемы:

– природа и значение игры как явления культуры;

- концепция и выражение понятия игры в языке;
- игра и состязание как функция формирования культуры.

В этих главах определяется теоретическая концепция игры, исследуется ее генезис, основные признаки и культурная ценность игры в жизни народов различных исторических эпох.

Затем Й. Хейзинга переходит к анализу игры в различных сферах культуры:

- игра и правосудие, игра и война, игра и мудрость, игра и поэзия, игровые формы философии, игровые формы искусства;
- игровые элементы в стилях различных культурных эпох: в Римской империи и Средневековье, Ренессансе, барокко и рококо, романтизме и сентиментализме.

В заключительной двенадцатой главе «Игровой элемент современной культуры» Й. Хейзинга обращается к западной культуре XX века, исследуя спортивные обычаи парламента, политических партий, международной политики. В культуре XX века он обнаруживает приметы угрожающего разложения и утраты игровых форм, распространение фальши и обмана, нарушения этических норм.

Й. Хейзинга, пожалуй, впервые из исследователей феномена игры осуществил плодотворную попытку соотнести ее с культурой, раскрыв ее культуросозидающий потенциал. Кто обратит свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, а в культуре, – пишет Й. Хейзинга, – тот вправе рассматривать понятие игры в той его части, где от него отступаются биология и психология. Он находит игру в культуре как заданную величину, существовавшую прежде самой культуры, сопровождающую и призывающую ее с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет сам. Он всюду замечает присутствие игры как определенного качества деятельности, отличного от «обыденной» жизни.

2.2. Игра как часть празднично-обрядовой культуры народа.

Бытие игры в празднично-обрядовой культуре носит специфическую окраску. Природа игры нашла свое отражение в исследованиях искусствоведов, фольклористов, культурологов, педагогов.

Многие аспекты игры и игровой деятельности присутствуют в праздниках и праздничной культуре. Праздники достаточно полно исследованы философами, культурологами, искусствоведами, этнографами, фольклористами, педагогами. Исследование сущности и предназначения праздников началось по существу в античной философии. В платоновских «Законах» говорится о том, что из сострадания к человеческому роду, рожденному для трудов, установили, взамен передышки от этих трудов, божественные празднества, даровали Муз, Аполлона, их предводителя, и Диониса как участников этих празднеств, чтобы можно было исправить недостатки воспитания на празднествах с помощью богов.

Социально-педагогические и технологические аспекты подготовки и проведения праздников наиболее полно и обстоятельно были исследованы в работах Д. М. Генкина, А. А. Коновича, П. А. Гуда и др.

Современная праздничная культура представляет причудливый симбиоз различных типов и жанров праздника. Праздничный текст зачастую произвольно составлен из наслоений различных семиотических систем: широко используются идеи маскарадной и карнавальной культур, традиции ряжения и др. Праздничная стихия сочетает в себе элементы как христианских (Рождество, Пасха и др.), так и дохристианских языческих праздников (Масленица, День Ивана Купалы), обломки «советских» праздников (1 мая, 7 ноября) и принципиально новые формы (презентации, шоу). Наряду с этим расширяются контакты с ранее неизвестными обычаями и традициями, нашедшими выражение в праздновании Татьянинного дня, Дня Святого Валентина, католического Рождества.

Игровой характер праздника проявляется в возможности смены ролей, выхода за пределы повседневной реальности, обновления. «Механизмом» подобной смены ролей нередко являются маски, ряжения, переодевания. Карнавальная маска сигнализирует инверсию социальных статусов, равенство, которое гарантировано снятием запретов и ограничений, анонимностью. В этой связи М. М. Бахтин видел в праздничной игре главный механизм развертывания карнавала и был абсолютно прав. Праздник по мнению Д. М. Генкина, расположен на границе реальной жизни и игры, а театрализация выступает одновременно в качестве метода их организации в органическом единстве. Театрализация, по мнению Д. М. Генкина, дает возможность строить праздник, организуя художественно, по законам театра как его содержание, так и деятельность его участников. Природа коллективной театрализованной игры такова, – пишет он, – что в процессе ее человек наиболее остро ощущает взаимосвязь между близким ему жизненным материалом и условным игровым действием. Театрализация синтезирует эти два компонента. Игровые отношения очень важны для праздничного действия, тесно связанного с социальной активностью личности, так как они дают возможность не только сопереживать те или иные ситуации, но и самому деятельно участвовать в них, «опробовать» себя в разнообразных ролях.

2.3. Характеристика белорусских народных игр.

История белорусских народных игр органически связана с историей народа, его трудом, бытом, верованиями и обычаями. Известно более 400 белорусских народных игр. В своей совокупности они синтезируют элементы фольклора, народного театра, трудового и воинского искусства. До настоящего времени в Белоруссии сохранилась большая группа игр с сельскохозяйственными и охотничьими сюжетами, которые с учетом некоторых поздних изменений могут быть отнесены к древнейшим славянским играм («Просо», «Редька», «Хорт», «Волк», «Крумкач» и др.),

а также сохранились игры, сюжеты которых сложились под влиянием культовых и бытовых обрядов («Зязюля», «Лось», «Яшчур», «Млын», «В тура», «Стрела», «Мак» и др.). Определенный отпечаток на содержание белорусских народных игр наложили различные исторические события, отголоски древних обычаев и порядков, например панщины, рекрутской повинности, народных восстаний («Стрелец», «В Казаков», «В пана», «Некрут» и др.). В некоторых играх нашли отражение представления скоморохов, кукольников («Медведь», «Каток», «Бег на ходулях» и др.). На тематике более поздних по времени возникновения игр сказалось развитие промышленности («У шашу», «Железка», «Тягники» и др.).

В белорусских народных играх преобладают короткие перебежки метания в цель и ловля предметов, силовая борьба. Организация игр несложна, и, как правило, для них не требуется специальных площадок. Из традиционных игровых снарядов и приспособлений для народных игр можно выделить палки для метания (биты), палки для отбивания предметов в виде лопатки, кожаный или тряпичный мяч (апука), клюшки, чурки, обработанные косточки животных (бабки), чурку с заостренными концами («клеек»), деревянные круги – спилы дерева, металлические колышки («трэнчики»), деревянные шарики.

Особую популярность завоевали белорусские народные игры в связи с включением их в программу соревнований школьных команд «Спортландия», которые регулярно транслируются по телевидению Республики Беларусь.

Широко используются белорусские народные игры в оздоровительных лагерях республики. Традиционным стал праздник белорусских народных игр в оздоровительном лагере «Зубренок».

Большая работа по сбору белорусских народных игр проделана этнографами второй половины XIX – начала XX в. П. П. Демидовичем, В.

Н. Добровольским, М. В. Довнар-Запольским, Н. А. Нисловская, Е. Р. Романовым, А.Ю. Лозко.

Таким образом, игра с давних времен связывалась с сакральными и культурными действиями, с искусством. Игра всегда использовалась человеком в качестве важного средства воспитания, приобщение его к культуре. Белорусские народные игры выделяются как часть народного праздника, обряда. Большинство народных по не содержанию связаны с трудовой деятельностью народа, подчеркивают связь человека с природой, закрепляют любовь до родного края, включают лучшие народные традиции.

Ключевые понятия: Белорусские народные игры, игра как элемент культуры, карнавал, обряд, праздник, культура игры, игра хороводного плана, игровое пространство.

Лекция 3

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР В КЛУБНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

3.1. Понятие «игровая форма», «игровой компонент».

3.2. Методика комплектования игротеки.

3.3. Методика составления игровой карточки.

3.1. Понятие «игровая форма», «игровой компонент».

Спецификой игры в социокультурной сфере является то, что она выступает в разных качествах, прежде всего как игровая форма и игровой компонент. Игровая форма – это игра в чистом виде, где процесс является одновременно и результатом. В таком виде игра выступает в социокультурной работе парков культуры и отдыха, клубов любителей игры (шахматистов, любителей кроссвордов, интеллектуальных и азартных игр). Игровая форма существует «сама по себе», для человека

привлекателен процессуальный характер игры. Кроме того, игровая форма характеризуется специфическим игровым контекстом, внутренним «миром игры», который строится и поддерживается с применением специальных средств, предполагает наличие позиций или ролей участников и особых механизмов, позволяющих породить движение игры, ее содержание. Под содержанием игры мы понимаем: сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели.

Сюжет – это сфера действительности, которую человек отражает в игре. Содержание – то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента. Содержание игры отражает ту или иную сторону жизни людей или животных (в ролевых играх), сюжет отражает воспроизводимую действительность. В психологическом словаре отмечается, что сюжетом игры предстает воспроизводимая в ней область действительности; содержанием игры выступает то, что воспроизводится в качестве главного момента деятельности и отношение между взрослыми, их трудовой и общественной жизни. Игра процессуальна и то, что дети разных возрастов используют в ней одни и те же сюжеты не означает, что содержание этих сюжетов идентично. С возрастом дети значительно варьируют их содержание. Сюжет – компонент преимущественно ролевых игр, но и у игр с готовыми правилами есть свои сюжеты. Сюжеты игр черпаются детьми из социальной практики, истории, фантастики и т. д. Ценность игры – вечная новизна ее сюжетов. Сюжеты игр в социокультурной сфере разнообразны: профессиональные, бытовые, сказочные и т. д. Сюжеты игр видоизменяются в зависимости от конкретных условий жизни человека, от его кругозора, от той исторической эпохи, в которой он живет.

Правила игры – это положения, в которых отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Правила игры – это одно из важных организующих ее элементов. Они определяют последовательность действий, взаимоотношение партнеров. Правила игры

есть негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры. Правила игры – образ игры, ее интрига, ее нравственный и эстетический кодекс. Для организатора игр, правила – то, через что он доводит до играющих свои педагогические требования, ибо, по сути правила, отражают общее моральное требование к человеку. Если правила слишком просты или слишком сложны, игра становится для участников неинтересной, являясь деятельностью свободной от каких-либо ограничений, игра дает возможность модернизировать правила, «подгонять под себя», что играющие постоянно и делают. Абсолютное подчинение к правилам, может привести к упразднению игры как таковой, если они восстанавливают принуждение и ограничения в сфере детского суверенитета. Через условные или реальные правила дети предъявляют к себе все требования, обращенные к ним в неигровой деятельности. Именно это делает игру мощной сферой самовоспитания. Следует отметить, что правила игры, даже четко дидактически разработанные не могут предсказать ее результата, как показывает практика, игра всегда построена на случайности. Менять правила игры следует осторожно, именно потому, что создавались они в течение тысячелетий.

Игровое действие реализует сюжет игры и включает такие элементы, как неожиданность, загадку, соревнование, лаконичную фразу и т. д.

Игровой компонент – это группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он является частью клубных объединений, праздников, обрядов, школьных уроков, кружковых занятий, и проявляется в разных формах: это могут быть разнообразные шуточные соревнования, ритуалы посвящения в члены объединения. Кроме того, игровой компонент может быть выражен в виде «сквозной игры» типа «Почта», «Поиск пары», «Поговорим по телефону», на балах, карнавалах, праздниках, презентациях, шоу-программах.

Игровой компонент в социокультурной сфере используется также как средство учебно-воспитательной работы, выступая в форме учебной игры. Особое значение в воспитании тех или иных качеств имеют учебные игры, направленные на развитие творческой фантазии, культуры речи, ритма, пластики, силы, ловкости. Учебная игра – лучшее средство непринужденного и результативного развития музыкального слуха, мимики, пантомимики, невербального общения, выносливости, коррекции негативных психических состояний.

Игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом. В одном случае она выступает как самостоятельная часть праздников, обрядов, вечеров отдыха, школьных балов, дискотек, в другом – в качестве конкретной формы социокультурной деятельности, например: «Вечары на канале», КВН, «А ну-ка, девушки!», «Паўлінчыны забавы», «Спортландия», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Несцерка на масоўцы». Профессиональная деятельность социального педагога – организатора игровой досуговой деятельности разнообразна. Такой педагог работает в различных социумах: культурно-досуговых учреждениях, оздоровительных, спортивных, реабилитационных центрах, ему приходится решать проблемы одиноких, безработных, беженцев, лиц девиантного поведения и др.

Для того чтобы игры индивидуального, группового или массового пользования стали достоянием посетителей социокультурных учреждений, необходимо создать игротеку, то есть «собрание игр для выдачи их во временное пользование». Игротека в учреждениях социокультурной сферы пока не стала распространенным явлением, однако опрос общественного мнения, высказывания специалистов показывают, что наличие игротеки не только желательно, но и необходимо. Прежде всего потому, что значительно расширяется набор услуг, оказываемых населению, и тем самым увеличивается и число посетителей учреждений социокультурной сферы, что особенно важно в

связи с назревшей необходимостью перестройки культурно-досуговой деятельности, потребностью в разнообразных ее формах и направлениях. Игротека может стать действенным средством в борьбе за здоровый, трезвый образ жизни.

3.2. Методика комплектования игротеки.

Обладая большими потенциальными возможностями, игротека в перспективе могла бы стать одной из разновидностей культурно-досуговых учреждений.

По мнению посетителей социокультурных учреждений, заинтересованных в создании игротеки, она представляется в виде взаимосвязанной трехблочной системы специализированных помещений.

В одном из них размещаются игры индивидуального пользования – всевозможные головоломки, логические игры, игры со словами, игры с буквами, анаграммы, электронные игры, компьютерные игры и т. п. Интерьер помещения располагает к спокойному, вдумчивому время проведению. Может звучать спокойная музыка. Общий свет не слишком ярк, но хорошо освещаются места, где располагаются играющие. В помещении работает буфет. Имеется библиотечка с набором соответствующей литературы.

В другом помещении размещаются игры группового и коллективного пользования по типу аттракционов-«самоигралок». Соответственно оформляется и интерьер. Свет более яркй, цвета контрастные. Само помещение просторнее, что дает возможность наблюдать за игрой и зрителям. Этот зал может быть разделен на несколько зон, соответственно предлагаемым посетителям играм.

В третьем помещении организуются массовые игры, хороводы, пение, танцы. В этом зале гостеприимным хозяином будет квалифицированный культорганизатор, тут нет и не должно быть зрителей – все являются участниками массового игрового действия. Опыт показывает, что подобные игротеки созданы во многих социально-

культурных и внешкольных учреждениях нашей республики. Как правило, работают они по принципу «открытых дверей», т. е. каждый может стать посетителем игротеки. В игротеке создаются такие условия, когда даже случайно попавший сюда человек чувствует себя непринужденно и свободно. Важной особенностью работы игротеки является осуществление деятельностного подхода, основанного на интересе человека к тому или иному виду игры, свободном характере участия в ней. В игротеке ее посетители реализуют возможности позитивного самовоспитания, лежащего в основе любого воспитания. В работе игротеки предусмотрено совместное семейное участие в различных формах игрового общения, с этой целью разрабатываются специальные игровые программы: «Когда мы за столом», «День именинника», «Вечары на канапе», «Отдыхаем все семьей» и т. п. Данный вид услуг может быть и платным. Комплектовать игротеку желательно играми различного назначения и характера. Это могут быть:

– настольные игры (настольный футбол, хоккей, баскетбол, шахматы, шашки и т. п.), головоломки (проволочные, фигурные, шнурковые), познавательные игры (литературные, географические, математические, физические и т. п.), настольные аттракционы (кегли, бильярд, кольцоброс и т. п.), компьютерные игры, электронные игры и аттракционы;

– напольные игры (боулинг, наземный бильярд, ходули, выносной кольцоброс, «рыбалка» и т. п.);

– стендовые игры (красочные плакаты с занимательными задачами, электровикторины), игры-фокусы, игры-шутки (различные игры с «секретом», основанные на остроумном математическом расчете и т. п.), загадки, ребусы, кроссворды и т. п.;

Фонд игротеки целесообразно накапливать и сортировать в зависимости от типа игр.

3.3. Методика составления игровой карточки.

Для записи игр, используются игровые карточки следующей формы:

Название игры _____			
Инвентарь _____			
Место проведения _____			
Педагогическая цель _____			
Построение	Содержание игры	Правила	Примечание

Таким образом мы рассмотрели важнейшую особенность игровой деятельности в социокультурных учреждениях. Игра выступает здесь в разных качествах, и прежде всего как игровая форма и игровой компонент. Игровая форма, это игра в чистом виде, где процесс игры одновременно и ее результат. Игровой компонент – это система игр, выступающих составной частью комплексных форм культурно-досуговой деятельности.

Ключевые понятия: игровая форма, игровой компонент, игротека, правила игры, игровое действие, сюжет игры, содержание игры, игровая карточка.

Лекция 4

КЛАССИФИКАЦИЯ И ФУНКЦИИ ИГРЫ

- 4.1. Параметры, которые являются основанием для классификации игр.
- 4.2. Характеристика видов игр.
- 4.3. Функции игры.

4.1. Параметры, которые являются основанием для классификации игр.

Полифункциональность игр, разнообразная деятельность клуба позволяют группировать их по различным параметрам. Такими параметрами могут быть:

- количество участников игры;
- место прохождения игры;
- возрастные и профессиональные характеристики участников;
- особенности мероприятия, куда включаются игры;
- дидактический признак (применительно к детским играм);
- интеллектуальная и физическая нагрузка;
- способ построения участников игры;
- характер используемых в играх атрибутов, предметов-символов, других художественно-выразительных средств;
- время года и т.п.

Перечисленные параметры и подходы к классификации игр не являются исчерпывающими, в зависимости от конкретных задач и организации их на практике могут быть изменены или дополнены.

Определение особенностей организации игровой деятельности в социокультурной сфере предполагает всестороннее изучение игр как основного фактора игровой деятельности.

4.2. Характеристика видов игр.

Для разработки подхода к классификации игр в социокультурной сфере рассмотрим некоторые существующие классификации.

В научной литературе уже предпринимались попытки дать научно обоснованную классификацию игр.

Одну из первых классификаций разработал Е.А.Покровский, активный популяризатор детских народных игр. Им собрано более 500 видов разнообразных игр. Автор предложил разделить игры на три вида:

- игры, требующие небольшого умственного и физического напряжения;
- игры, требующие достаточного запаса как умственных, так и физических сил;
- игры смешанные, полезные для умственного и физического развития детей.

Следует сказать, что в конце 20-х годов XIX века эта классификация была очень популярной. Она охватывает игры для детей и включает в основном подвижные игры. В её основе лежит степень интеллектуальной и физической нагрузки в игре.

Внимание сбору и изучению разных жанров фольклора, в том числе и игр, уделяют белорусские учёные В.К.Бондарчик, К.П.Кабашников, Г.А.Барташевич и др. В практическом плане большое значение имеет работа А.Ю.Лозки. Он предложил классификацию календарных и семейно-обрядовых игр и игр не связанных с календарём и обрядами.

Я.Р.Вилькин, доцент Академии физической культуры и спорта, также изучал белорусские народные игры. Автор предложил свою классификацию их. Им исследовано 300 вариантов белорусских народных игр.

Следует сказать, что многие народные игры, собранные белорусскими учёными, используются нами в учебном процессе.

Свою классификацию основных видов игр предложил А.С.Макаренко. Он выделил следующие виды игр: конкурс смекалки (ребусник); горелки, обеспечивающие физическое развитие и качество коллективизма; технические игры (изготовление механически движущихся игрушек, моделей, отвечающих по содержанию и целям политехническому развитию); литературно-театральные игры типа импровизации (в целях развития языка, творческой мысли); разнообразные игры аттракционного характера, не имеющие особых

названий; оригинальные игры – подвижные и полуподвижные, проводимые на полу большого зала; игры-исходы.

Выделенные А.С.Макаренко группы игр максимально отвечают задачам трудового воспитания. Его мысли о том, что между игрой и работой нет большой разницы можно обнаружить в предложенной классификации. Автор подчёркивает, что каждая выделенная им группа игр способна воспитывать у человека определённые качества. Это является главным признаком, положенным в основу его классификации игр.

В.Н.Всеволодский-Гернгросс в сборнике «Игры народов СССР» выделил группы игр: драматические, спортивные, орнаментальные и промежуточные. Спецификой драматических игр, по мнению автора, является наличие художественного и драматического действия, т.е. диалога и движения. Эти игры закладывают основание для создания народного театра. Спецификой орнаментальных игр является разработка хореографического, плясового элемента, что роднит их с танцем.

Особенностью спортивных игр является наличие соревнования и тренажа – физического или умственного. Подобные игры, по мнению автора, роднят их со спортом. Специфика промежуточных игр смешанная, т.е. они имеют признаки игр разных групп.

Одну из первых классификаций игр применительно к деятельности клуба разработали А.В.Сасыхов и Ю.А.Стрельцов. В основание классификации положен организационно-методический принцип. Авторы выделяют следующие группы игр: спортивные, массовые полуспортивные, игры хороводного типа, аттракционы, настольные игры, импровизационно-игровые конкурсы.

Исследуя возможности игры в эстетическом воспитании В.А.Разумный предлагает их классифицировать по проявлению человеком в игре тех или иных способностей. Он выделяет следующие виды игр: познавательные, трудовые и спортивные. Однако, следует заметить, что в

данной классификации не достаёт одного вида игр, который В.Н. Всеволодский-Гернгросс называет драматическими играми.

Рассмотренные нами классификации игр позволяют изучить особенности каждого вида игр, их специфические признаки. Анализ существующих классификаций позволяет нам обосновать свой подход.

Л.И. Козловская в своей классификации выделяет четыре группы игр. Первая – организационно-деятельностные игры. Особенности данной группы игр заключается в возможности создания деятельностного поля, в котором апробируются и направленно формируются способы установления деловых, социально-ролевых взаимоотношений их участников. Содержание игры определяется типом профессиональной деятельности участников, задачей и особенностью выполнения игровых действий, игровых имитаций.

Организационно-деятельностные игры позволяют моделировать профессиональную деятельность молодёжи или её отдельные элементы, чаще всего профессиональное общение, они решают задачи трудового воспитания, знакомят с особенностями тех или иных профессий. Примером таких игр служат игры-конкурсы по профессии типа «А ну-ка...», «Мир профессий» и т. п.

Вторую группу игр составляют познавательные или интеллектуальные игры. Их особенность заключается в том, что приобретённые на основе игровой формы умения, приёмы, навыки применяются в реальном познавательном процессе. К данной группе игр мы относим викторины, игры-тесты, ребусы, кроссворды, анаграммы, шахматы и шашки, игры-аукционы и т. д.

Следующая группа игр – импровизационно-творческие. Особенность данной группы состоит в том, что они предоставляют возможность их участникам опробовать себя в любой роли в условиях полной свободы, способствуют установлению необходимых

взаимоотношений с партнёрами по игре, тем самым позволяя самореализовать творческий потенциал личности.

Четвёртую группу игр составляют игры физического развития, в которых отрабатываются нормы поведения и взаимоотношений в условиях определённой регламентации. Характерной особенностью данной группы игр является их состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества личности.

4.3. Функции игры.

Исследователь игры Г.А. Кривко-Апинян к основным функциям игры относит: социализирующую, педагогическую, компенсаторную, репрезентативную, символическую.

Применительно к досуговой сфере следует выделить следующие функции игры:

– Компенсаторная – снятие физического и психического напряжения, повышение общего тонуса, приобретение чувства раскованности, свобода, непосредственность.

– Воспитательная – развитие чувства коллективизма, дисциплинированность, смелость, инициатива творчества в решении игровых ситуаций.

– Познавательная – развитие познавательной активности, обогащение знаний новой информацией.

– Гедонистическая – переживание неизвестных ранее необычных ощущений, формирование оптимистического жизнерадостного восприятия действительности.

Таким образом мы рассмотрели особенности и характеристику различных видов игр; подвижных, интеллектуальных, игр-драматизаций, ориентационно-деятельностных.

К наиболее важным функциям игры применительно к КДД выделяются следующие: компенсаторная, воспитательная, познавательная, гедонистическая. Рассмотренные виды и функции игры в

значительной степени будут способствовать организации их в практической деятельности специалистов социокультурной деятельности, педагогов-организаторов, организаторов игрового общения с различными социальными группами.

Ключевые понятия: игра, игровая деятельность, функции игры, творчество, познание, общение, взаимодействие, игровой компонент, игровой элемент, игровая программа.

Лекция 5

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР С ПОДРОСТКАМИ И МОЛОДЕЖЬЮ

5.1. Психолого-педагогическая характеристика подросткового возраста.

5.2. Мотивы включения молодежи в игровую деятельность.

5.1. Психолого-педагогическая характеристика подросткового возраста.

Прежде чем рассмотреть мотивы включения подростков и молодежи в игровую деятельность, остановимся на особенностях развития интеллекта в этом возрасте.

Индивид в подростковом возрасте, выходит на качественно новую социальную позицию, когда формируется его сознательное отношение к себе как к члену социума. В качестве ведущей деятельности в этом возрасте исследователь рассматривает усвоение норм взаимоотношений в общественно полезной деятельности. И не случайно многие исследователи указывают на то, что центральный психический процесс переходного возраста – развитие самосознания, в основе которого лежит открытие подростком своего внутреннего мира. Возникновение нового уровня самосознания порождает стремление к самоутверждению, т. е. проявлению себя в тех качествах, которые он считает наиболее ценными.

В основе механизма развития самосознания лежит рефлексия. Под влиянием растущих требований со стороны окружающих к учению, трудовой деятельности, социальной и бытовой сферам подростки начинают осознавать две системы отношений – со сверстниками и со взрослыми – и по-разному проявляться в них.

Важнейшее новообразование этого периода – потребность в неформальном, доверительном общении со взрослыми.

Главное психологическое приобретение ранней юности – это открытие своего внутреннего мира.

По сравнению с учениками средних классов у старшеклассников заметно активизируются теоретическое мышление и самостоятельность в обсуждении различных проблем.

Юношеский возраст по сравнению с подростковым характеризуется большей дифференцированностью эмоциональных реакций и способов выражения эмоциональных состояний, а также повышением самоконтроля и саморегуляции.

В качестве новообразования этого периода возникает самоопределение, которое характеризуется пониманием самого себя, своих возможностей и стремлений, своего места в обществе и своего назначения в жизни.

5.2. Мотивы включения молодежи в игровую деятельность.

Наблюдения за организацией проведения игр показали, что молодежь относится к ним по-разному. Одни активно участвуют, другие избирательно относятся к ним, третьи редко принимают участие в игре, занимая позицию наблюдателя. Среди множества предполагаемых мотивов участия в игре нам удалось выявить наиболее типичные: мотивы познавательной ориентации, связанные с потребностью в познании, мотивы признания и самоутверждения, мотивы коммуникативной ориентации, связанные с потребностью в общении, мотивы рекреативной ориентации, связанные с потребностью в развлечении и отдыхе, мотивы

достижения, связанные с возможностью показать в игре приобретенные практические навыки и умения тем самым совершенствуя свои профессиональные способности. Мало знать мотивы участия молодежи в игре, им необходимо приложить большие организационные и педагогические усилия, чтобы их реализовать, ибо наличие даже самых глубоких и осознанных мотивов механически не влечет за собой соответствующей деятельности.

Задача состоит не в том, чтобы обязательно перестраивать мотивационные структуры в плане гармонизации, а в том, чтобы стимулировать социально значимые и личностные мотивы участия молодежи в игровой деятельности. При этом важно знать, какие мотивы для человека являются побудительными, а какие регулируемыми и определяющими их поведение. Исходя из этого автор обосновывает типологию молодежи в зависимости от ее отношения к игровой деятельности. К первой группе автор относит молодых людей, которые связывают свое участие в игре с возможностью узнать что-то новое, получить определенную информацию, проверить свои знания в той или иной области. Чрезвычайно важным является то что наряду с доминирующим мотивом, молодые люди отмечали еще 2–3 мотива, то есть обнаруживали склонность руководствоваться не единичным мотивом, а их совокупностью. Следовательно, для игровой деятельности характерно многостороннее влияние на личность.

Вторую группу составляет та часть молодежи, которая связывает мотив участия в игре с возможностью признания, самоутверждения, завоевания авторитета среди товарищей. Мотив признания, самоутверждения в игре может рассматриваться как стремление к лидерству. Эти мотивы тесно связаны с осознанием своих творческих потенциалов, с желанием быть впереди, получить одобрение и поощрение одноклассников, товарищей по работе, близких знакомых.

Третью группу представляют молодые люди, которые свое участие в игре объясняют стремлением расширить круг знакомых, узнать что-то интересное о человеке, т. е. возможность общения в игре. Общение в игре – типичная разновидность человеческого поведения. Оно обусловлено не внешней необходимостью, а внутренними личностными импульсами. Человек включается в контакты по собственному желанию и сам, опять-таки добровольно, обязуется подчиняться установленным в игре правилам. Кроме того, общение в игре предостерегает молодых людей от нетерпимости, категоричности в суждениях. Среди игр, которым молодые люди отдают предпочтение, преобладают белорусские народные игры, игры-хороводы, разнообразные конкурсы, связанные с вышиванием, вязанием, моделированием, изготовлением изделий из соломки.

Четвертую группу, составляют молодые люди, для которых мотивом участия в игре является стремление развлечься, отдохнуть. Ориентация на отдых и эмоциональную разрядку у данной группы подтверждается характером тех игр, в которых они охотно принимают участие. Это игры-аттракционы, игры-фокусы, некоторые виды белорусских народных игр, отличающиеся развлекательным характером.

Пятую группу представляют молодые люди, которые стремятся в игре показать свои практические навыки и умения. Иерархия мотивов участия в игре у них выглядит следующим образом: показать свои практические навыки и умения, одержать победу, проявить себя, расширить круг знакомых, узнать что-то новое.

Исследование показало, что молодежь обладает довольно развитым диапазоном мотивов, в основе которых лежат потребности в познании, общении, самоутверждении, признании, развлечении. Все это создает возможности для индивидуализации и дифференциации при выборе содержания игры. Было установлено, что мотивы участия в игре в значительной степени связаны с возрастом молодых людей, их профессиональной принадлежностью.

Ключевые понятия: подросток, молодежь, старшеклассник, типы ведущих, мотивы включения в игру, взаимодействие, коммуникация, методы ведения игры, культура игры.

Лекция 6

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА КАК ФОРМА КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

6.1. Драматургия игровых программ.

6.2. Виды игровых программ.

6.3. Принципы отбора игр в игровые программы.

6.1. Драматургия игровых программ.

Игровая программа – это универсальная, синтетическая и всеобъемлющая форма художественного моделирования, разыгрываемая перед публикой. В практике организации культурно-досуговой деятельности игровые программы являются отдельной частью праздников, в другом случае они представляют самостоятельный игровой досуговый жанр.

Будущий специалист социокультурной деятельности, создавая разнообразные виды игровых программ, должен обладать глубокими знаниями в области драматургии и режиссуры, особенностей моделирования игры в зависимости от жанра программы и аудитории, места проведения, владеть приемами приглашения на игру, соединять игру с художественно-выразительными средствами. В то же время широкое разнообразие игровых программ требует их типологизации с целью правильного включения в них игр, речевок, монологов ведущего игры, песен, танцев, приглашение для участия в игре, ведением хода игры, подведения итогов и т.д.

По нашему мнению, определяющим признаком типологического различия игровых программ являются формы игры, включенные в нее и разнообразие выразительных средств, используемых в программе. Учитывая данный признак, можно выделить следующие виды игровых программ.

Драматургию игровых программ составляют: разнообразные игры, хороводы, игры–танцы, массовое пение, литературные тексты, шуточные монологи, художественно-музыкальное оформление программы, предметы- символы, или реквизит, а также оригинальные призы.

Как в любом драматургическом произведении при разработке сценария игровой программы присутствуют следующие структурные компоненты: *выбор темы*, воплощение которой осуществляется викторинами, играми, песнями, танцами и т.д.; *композиция* (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка).

Важное значение в драматургии игровой программы играет конфликт. Суть игрового конфликта – это противоборство сил, умений, сноровки и эрудиции. Виды конфликтов: конфликт ведущего с группой или командой играющих, конфликт равных по численности сторон команд, конфликт ведущего с одним игроком.

Эпизод является первоначальным компонентом сценария программы, который состоит из текста ведущего (презентация ведущего, переходный мостик к игре, шутка, и т.д.), игры, хоровода, массового танца и момента окончания игры, т.е. выход участников из игровой ситуации.

Эпизодов в программе может быть несколько. Они должны быть логично связаны между собой и отвечать общему замыслу игровой программы. Для того чтобы обеспечить интересное, целенаправленное содержание программы, необходимо придумать драматургический ход, который называют сюжетным. Он логично связывает все эпизоды сценария в единое целое. Примером сюжетного хода игровой программы

может быть: веселое путешествие, интеллектуальный лабиринт, сбор улыбок, шуточный игровой медосмотр, и т.д.

Важное значение имеет правильное составление игровой программы. От умелого сочетания отдельных игр зависит успех каждой игровой программы. Первая игра в программе должна помочь участнику игры преодолеть неуверенность и стеснительность. Условия этой игры следует объяснять кратко, как правило, первая игра должна быть массовой. Это могут быть вопросы викторины, загадки, шуточные шарады, анаграммы, игры со словами, буквами и другие. Задача первой игры вызвать интерес участников к игровому процессу. Затем внутреннюю активность участников, вызванную первой игрой направляют на преодоление более трудных препятствий, но не менее интересных. Эту задачу решает следующая игра, которая может быть более сложной. Вторая игра, отличаясь от первой и по форме и по содержанию предполагает физическое действие играющих сначала одного–двух, а затем и команд. Желательно, чтобы каждая последующая игра была связана с предыдущей, и подготовлена ею. В наиболее удачных программах все игры являются элементами одной большой игры вечера, которая как правило определяется сюжетом. Примерами таких программ являются игры-соревнования между командами. Необходимо отметить что любая игра или конкурс, включенные в программу, должны быть интересными не только для тех, кто в них участвует, но и для зрителей. Интерес этот вызывается неожиданностью затруднений, возникающих перед играющими, комизмом положений, создающихся в процессе игры, остроумным решением задания, художественным оформлением. Особое внимание в драматургии игровой программы обращается на ее заключительную часть, так как активность участников к концу программы снижается. Учитывая это программу заканчивают веселым зрелищным номером, игрой-аттракционом, идущими в быстром темпе.

6.2. Виды игровых программ.

Многолетние наблюдения за практикой организации игровой деятельности детей и молодежи, собственный опыт позволяют нам выделить следующие виды игровых программ:

Сюжетно-игровые, т.е. комплекс разнообразных игр объединенных сюжетом. В практике организации досуговой деятельности игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговый жанр. Игровой жанр – это театр в котором нет кулис и занавеса. Театр без рампы, в котором артист общается без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

Конкурсно-развлекательные программы, которые состоят из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области или общественно полезной деятельности. С одной стороны, конкурсно-развлекательные программы требуют от организаторов создания оригинальных конкурсов, а от участников – общей эрудиции, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, сообразительности и изобретательности. С другой стороны, ведущий должен создавать эффективные формы контакта со зрителями, заполнять паузы между конкурсами. Конкурсно-развлекательная программа является чрезвычайно эмоционально-привлекательной досуговой ситуацией как для участников, так и для зрителей, поскольку состязательность, лежащая в основе конкурса, активизирует восприятие данной аудитории, является стимулирующим фактором ее активного участия. Примером может служить «Конкурс туристской песни», «А ну-ка, девушки», «Я+Я» (конкурс близнецов), семейные программы типа «Папа, мама, я – дружная семья», «Кулинарный поединок». Так, например, конкурсная программа «Ясь и Янина» на фольклорной основе может стать темой для пропаганды белорусских народных семейных традиций.

Фольклорные игровые программы являются важнейшим источником пропаганды народных художественных традиций. Фольклорное наследие огромно. Устное народное творчество – пословицы, поговорки, скороговорки, игры, сказки, сказания, баллады, легенды и былины, предания, гадания, загадки; музыкальное и песенно-музыкальное творчество – песни трудовые, лирические, плясовые, игровые, шуточные, частушки; танцевальное творчество – хороводы, пляски, танцы, пантомима; театрализованно-зрелищные формы народного творчества – кукольный театр, балаган, вертеп, народные драмы и представления; народно-художественные промыслы, живопись, архитектура. Фольклорные игровые программы посвящаются календарно-праздничным событиям (Масленица, Купалле, Коляды и др.) В сюжет фольклорных программ вводятся персонифицированные образы, например, Нестерка, Лявониха, Зюзя, Купалинка, что придает им особую зрелищность. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства. Народные игры, которые включены в фольклорные игровые программы, являются своеобразным памятником истории культуры. Особенностью белорусских народных игр является то, что они подвижные, органично соединяют в себе слова, движения, песни, народные мелодии. Содержание игр легко усваивается, а простота и вариативность правил, красочность реквизита делают их доступными для проведения в самых разнообразных условиях. Например, «Палескія пастушкі», «Слуцкія паясы», «Падушачка», «Чарадзей», «Жаніцьба Цярэшкі», «У карагодзе мы былі», «Яшчур» и др. Большинство из них привлекательны тем, что они сюжетны, позволяют воспроизводить в образных действиях картины труда, охоты, интерпретировать по-своему богатейший народный фольклор. Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранение и продолжение лучших традиций нашего народа. Примером фольклорных программ

могут служить: «Несцерка на масоўцы», «Кошык весялосці», «Цётка Лявоніха запрашае», «Смаргонскія замалёўкі», «Суседкі» и др.

Шоу-программы включают зрелищные и оригинальные по содержанию игровые формы: игры-аттракционы, тантамарески, пластику, танцы, концертные номера, клоунаду, выступление ростовых кукол, световое и музыкальное оформление, специальные эффекты. Они занимают заметное место среди других жанров культурно-досуговых программ и обладают неповторимой эстетической привлекательностью, дают возможность показать людям образцы красоты, силы, ловкости, смелости, продемонстрировать безграничные возможности физического и интеллектуального развития человека. Примерами таких программ являются конкурсы красоты, показы мод, показы причесок, карнавальное шоу и т.д.

Спортивно-оздоровительные игровые программы. Основными компонентами спортивно-оздоровительных программ являются подвижные игры, шуточные поединки, стритбол, многоборье, комбинированные эстафеты. Необходимость такого вида программ связана с тем, что они являются эффективным средством восстановления физического и психического здоровья человека, а также непременным условием проведения свободного времени. Примером таких программ являются: «Папа, мама, я – спортивная семья», «Спортландия», «Веселые старты», «Шуточная гимнастика», «Мини-гольф», «Мини-футбол» и т.д. Спортивно-оздоровительные программы развивают такие ценные качества личности, как упорство в достижении поставленной цели, спортивный азарт, дружелюбие, отзывчивость, креативность, обеспечивают физическую подготовленность к трудовой деятельности, повышая тем самым ее эффективность.

Интеллектуально-познавательные игровые программы включают в себя интеллектуальные игры: анаграммы, игры со словами и буквами, кроссворды, ребусы, чайнворды, викторины, буриме и т. д. Примерами

таких программ являются «Умники и умницы», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Интеллектуальное лото», «Как стать миллионером», «Колесо истории» и другие. В интеллектуальных программах в основном нет развернутых внешних действий с предметами. Интерес возникает потому, что мотивы в них перемещаются с процесса деятельности на интеллектуальный продукт. Познавательные мотивы в первую очередь определяют содержание игры. Они обеспечивают участнику игры возможность проявить сообразительность, он тренирует память, проявляет смекалку, и в итоге, когда результаты достигнуты, получить удовольствие. В драматургию таких программ включают концертные номера, видеоклипы.

Не претендуя на исчерпывающую классификацию программ, следует отметить актуальность предложенного варианта для практики социокультурной деятельности. Опыт показывает, что социальные педагоги нередко сталкиваются с трудностями в творческом процессе создания оригинальных моделей досуговых программ. Разнообразие этих программ требует от социального педагога знаний, умений и навыков их творческого использования.

6.3. Принципы отбора игр в игровые программы.

Одним из важных этапов работы над сценарием игровой программы является отбор содержания игр. Следует обратить внимание на основные принципы отбора игр в игровые программы.

Принцип этической направленности игровых программ. Педагогическая эффективность игры раскрывается через ее содержание. Содержание игр, включенных в игровую программу, должно нести позитивный этический потенциал. В этом важнейшая воспитательная функция игры.

Принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы. Игры определяют характер программы, ее воспитательный потенциал, ее колорит и темпоритм. Например, при

проведении игровой программы на празднике «Купалле» в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть «Скокі праз вогнішча», «Слуцкія паясы», «Пацяг», игра-конкурс на лучший веночек, хороводы с элементами танца и игры и т.д.

Принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее. Он предполагает свободное включение в игру участников, проявление изобретательности и инициативы во время прохождения игрового процесса, развитие и дополнение сюжета игры и свободный выход из игрового пространства.

Принцип одинаковости правил игры для всех ее участников. В этом отношении все участники игры находятся в равном положении, игра превращается в демократическое действие.

Принцип многообразия форм игры. Игровая программа должна включать широкий спектр игровых форм: поединки, конкурсы, викторины, массовые игры, аттракционы, игры с эстрады, лабиринты, шоу-игры. Использование разнообразных игр в программах придает им массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру согласно своим склонностям, интересам.

Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т.е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом. Сочетание игры с художественным сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы.

Кроме того, все это придает программе зрелищность, яркость, праздничность.

Несомненную ценность для продуктивного проведения игровых программ представляет педагогическое регулирование внутренних коммуникаций аудитории. Особый интерес в плане рассматриваемой

проблемы представляют разнообразные приемы, способствующие общению участников программы. В зависимости от вида программы они могут быть следующие:

- дискуссии, создающие условия участникам программы высказать свое мнение, точку зрения по интересующей проблеме;
- игры-драматизации, позволяющие индивидуализировать проявления творческой активности аудитории, дающие возможность «опробовать» себя в различных ролях;
- коллективное пение, являющееся средством группового сплочения;
- хороводно-танцевальные фрагменты, направленные на укрепление сплоченности участников программы и снятие напряжения;
- слайд-программы, способствующие расслаблению и активизации творческой деятельности участников;
- конкурсы, дающие возможность самореализации личности – петь, танцевать, играть и т.д.

Таким образом, игровая программа имеет свою специфику построения в основе которой лежат разнообразные игры, включает принципы отбора игр в программу. Кроме того, выделенные нами разнообразные виды игровых программ, как показывает практика, активно культивируются в практической деятельности учреждений социокультурной сферы.

Ключевые понятия: игровая программа, игровой компонент, принципы отбора игр в программу, виды программ, драматургия программы, художественное оформление программы, предметы-символы, реквизит, оригинальные призы.

Лекция 7

ТЕХНОЛОГИЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

7.1. Этапы моделирования программ.

7.2. Основные приемы, используемые в игровой программе.

7.1. Этапы моделирования программ.

В настоящее время в социокультурной-деятельности наблюдается интенсивный поиск инновационных форм организации досуга детей, молодежи, семьи, людей пожилого возраста, инвалидов. Под формами – программами культурно-досуговой деятельности, следует понимать способы и приемы организации людей в учреждениях культуры, по месту жительства. Следует отметить, что культурно-досуговые программы проводятся социальными педагогами, организаторами воспитательной работы не только в учреждениях культуры, но и в рекреационно-оздоровительных центрах, внешкольных учреждениях, центрах реабилитации инвалидов, музеях, общежитиях и т. д. Аудитория, с которой работают социальные педагоги, достаточно многообразна – это дети, молодежь, семья, пенсионеры, люди с физическими недостатками, «трудные» подростки, люди «группы риска», люди, нуждающиеся в правовой защите, матери-одиночки, ветераны войны и труда, безработные, беженцы и вынужденные переселенцы.

Многие досуговые программы, проводимые специалистами социокультурной деятельности, педагогами – организаторами, не всегда удовлетворяют возросшим культурным запросам аудитории. Мы разделяем мнение В. С. Садовской – доктора педагогических наук, автора многих работ по социокультурной деятельности, о необходимости создания технологии моделирования программ, в основе которой лежит воспроизводство творческих способностей и творческой активности личности. Под моделированием культурно-досуговых программ понимается процесс систематизации способов, приемов и средств с целью создания новых оригинальных условий включения личности в творческую деятельность. Моделирование осуществляется на двух уровнях. Первый условно можно назвать «интуитивным», когда специалист не может объяснить методический путь, схему построения им новой модели

культурно-досуговой программы. Второй уровень условно можно назвать «осознанным». Он фиксируется, когда человек владеет технологией моделирования и на рациональном уровне ведет поиск новой модели программы.

Следует выделять четыре этапа формирования модели досуговой программы.

1 этап предполагает анализ известных досуговых программ. Здесь проявляется особая закономерность, которая состоит в том, что в основе любой «суперпрограммы» лежит традиционная форма социокультурной деятельности. В технологии моделирования это положение является аксиомой. Задача этого этапа моделирования – найти отличительные особенности разнообразных досуговых программ.

2 этап моделирования – перенесение известных досуговых программ или их элементов в местные условия. В данном случае необходимо адаптировать содержание программы к местным условиям и к творческим возможностям организатора.

3 этап. Необходимо ввести элементы новизны в следующие структурные звенья программы: содержание, организационно-методические условия, сценарный ход, использование современных аудиовизуальных и других технических средств.

4 этап – создание новой (авторской) модели программы. О ней можно говорить тогда, когда есть элементы новизны во всех структурных звеньях.

7.2. Основные приемы, используемые в игровой программе.

Несомненную ценность для продуктивного проведения досуговых программ представляет педагогическое регулирование внутренних коммуникаций аудитории. Особый интерес в плане рассматриваемой проблемы представляют разнообразные приемы, способствующие обобщению участников программы.

В качестве основных приемов, используемых в программе, можно выделить следующие:

– групповые дискуссии, предметом которых могут быть различные общения, а также сложные групповые ситуации, возникающие непосредственно на программе. Эти обсуждения помогают уменьшить внутригрупповую напряженность, активизируют непосредственные реакции участников;

– ситуационно-ролевые и персонально-ролевые игры, позволяющие индивидуализировать ролевые проявления участников в предлагаемых обстоятельствах, задаваемых сценарием.

– элементы тренинга сензитивности, выстраиваемых прежде всего на невербальных языках (мимика, прикосновение, взгляд, пантомимика). Как, скажем, через прикосновение выразить свое чувство другому? Суметь взглядом ободрить или проститься;

– художественное творчество (изобразительное, литературное, музыкальное), дающее возможность выразить себя каждому участнику программы. Вся группа рисует один рисунок, каждый рисует свой, рисунок по кругу и т. д. Может быть чтение стихов всеми желающими, конкурс стихов, стихи на заданную тему и т. д.;

– групповое пение, являющееся средством общегруппового сплочения. Например, участники, встав в круг и положив руки на плечи друг друга, исполняют песню, ведут диалог с помощью песни.

– танцевально-пантомимические фрагменты, направленные на укрепление чувства сплоченности и снятия напряженности, предотвращения утомления. Это могут быть парные танцы, групповые, конкурсные, под разные мелодии, общий танец из всей аудитории. Следует отметить яркую выразительность, впечатляющую живописность танцевально-пантомимических композиций;

– слайд-программы. Они выполняют несколько задач. Здесь и снятие напряжения, расслабление (картины природы, соответствующая

музыка); и общение с «людьми былых времен» (портреты старых мастеров); и активизация участников («Фантастика»); особо следует обратить внимание на сочетание слайдов и музыки, которая их сопровождает;

– тестовые психологические игры направлены на диагностику и самодиагностику особенностей индивидуального стиля поведения различных личностных свойств и качеств. Например, игра «живая социометрия» выявляет представления участников об отношении к ним других людей. Один из участников закрывает глаза, остальные располагаются относительно него на таком расстоянии, которое символизирует «психологическую дистанцию» по отношению к нему.

Далее этот человек открывает глаза и расставляет всех так, как, по его мнению, они стояли. Затем, каждый член группы занимает место, на которое он сам себя первоначально поставил. Если кто-то оказался ближе, чем его поставил этот человек, значит была «недооценена» степень его психологической близости, если дальше, значит «переоценена».

Одним из результатов программы является довольно сильное сплочение всех участников. Толпа незнакомых людей за неделю превращается в сплоченную группу. Оценивая свои переживания по этому поводу, участники говорят, что за этот короткий срок они познакомились друг с другом больше, чем с теми, с кем работают или учатся годами. Обычно желающие продолжить совместные встречи после программы составляют более половины участников. Примером могут служить такие программы как КВН; Что? Где? Когда?; «Умники и умницы» и т. д.

Какие же проблемы молодежи помогает решить программа? Каких внутренних изменений можно ожидать у участников?

Доступный наблюдению и фиксированию досуговый эффект программы выражается в следующих основных моментах:

– в формировании практического навыка соотношения самого себя с различными формами, жанрами досуга. За счет концентрации форм

общения участник осваивает достаточно широкий диапазон способов продуктивного проведения своего свободного времени, делает определенный выбор. Это, в свою очередь, позволяет ему в будущем более сознательно, с учетом индивидуальных запросов, строить свой досуг;

– в некотором повышении уровня игровой культуры. Участие в самых разнообразных ситуациях программы помогает почувствовать себя в различных ролях. Такую способность, как умение переходить из одной роли в другую, не принимать все всерьез, «близко к сердцу» психологами оценивается как один из факторов успешности игрового преодоления сложных житейских ситуаций, возможности хорошего отдыха и снятия напряжения. Отзывы показывают, что кратковременное «погружение» участников в такую коллективную форму досуга оценивается ими как интересный карнавал, праздник общения;

– в получении навыков снятия психологической напряженности в различных ситуациях досуга. Доверительная атмосфера, создаваемая ведущим на программе, облегчает участникам возможность закрепления этих навыков.

Таким образом рассмотрев основные уровни и этапы моделирования в практической деятельности, специалист социокультурной сферы может разрабатывать и практически осуществлять авторские игровые программы. Кроме этого специалист имеет возможность публиковать свои программы для практического внедрения в работе с различными социальными группами. Как показывает многолетняя практика организации игровой деятельности, авторские игровые программы вызывают наибольший интерес у их участников и зрителей. Необходимо отметить, что именно в авторских игровых программах, участники охотно проявляют инициативу, изобретательность, творчество в процессе их организации.

Ключевые понятия: этапы моделирования, уровни моделирования, критерии оценки качества игровой программы, массовое пение, игры-тесты, тнцевально-пантомимические игры, слайд-программы.

Лекция 8

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ВЕДУЩЕГО ИГРЫ

8.1. Типы ведущих игровых программ

8.2. Характеристика профессиональных качеств ведущего игры

8.3. Этапы работы ведущего в процессе организации игр.

8.1. Типы ведущих игровых программ

Большую роль в организации игровой деятельности подростков и молодежи играет ведущий.

Никакая самая интересная игра, еще не организует общение. Общение организует организатор, культорганизатор.

Роль ведущего, культорганизатора, который должен сплотить и заразить общим настроением веселья, непринужденности аудиторию, состоящую из самых разных людей, достаточно сложно.

В течение многих лет мне пришлось наблюдать за работой ведущих в молодежной аудитории.

Рассмотрим типы ведущих, которые наиболее часто встречаются в работе с данной возрастной группой.

Первый тип – «силовой». Сюда относятся ведущие, которые, выходя к зрителям, сознательно или бессознательно принимают вид победителя еще до начала сражения, человека, привыкшего быть кумиром любой аудитории. Такой стиль поведения естественнее всего смотрится на вечерах молодежи. Наиболее опытные организаторы этого типа стараются еще в самом начале программы дать один или несколько номеров, демонстрирующих их собственные способности – будь то ловкость,

остроумие, умение хорошо петь или танцевать. Если окружающие признают ведущего человеком в чем-то незаурядным, большая часть из них охотно простит ему даже командирский тон. Программа у него, как правило, строится жестко, без компромиссов, и с первой минуты идет в быстром темпе. Она рассчитана на то, чтобы раззадорить аудиторию: «А это вы сможете? А это вы осилите?» Если аудитория примет этот необъявленный вызов, можно считать, что ведущий со своей задачей справился.

Второй тип – «мягкий». Если говорить об образе ведущего, как об определенной маске, то этот ведущий выступает в маске «добряка». Он делает все возможное, чтобы доставить зрителям удовольствие, и при этом постепенно вербует себе сторонников, создает у большей части аудитории то же доброжелательное настроение, с каким он сам вышел к зрителям. Этот стиль поведения наиболее соответствует специфике работы с детской и пожилой аудиторией. Ведущему «мягкого» типа правильнее начинать свою программу с простых номеров, постепенно переходя к более сложным и давая аудитории проявить свои способности. Программа у него должна быть составлена гибко, так, чтобы она давала возможность замаскировать промахи играющих. Темпоритм программы – ровный, спокойный.

В наиболее выигрышном положении оказываются ведущие третьего, «рационального» типа. Это тип ведущего-интеллектуала, сдержанного и слегка ироничного, причем ирония может быть обращена и на самого себя. Такой ведущий с одинаковым успехом может появиться перед любой аудиторией. А так как он общается со зрителями на равных, то для него еще важнее, чем для ведущего любого другого типа, хорошо представлять уровень аудитории, ее возможности. Взятый им тон не позволяет ему давать участникам игр слишком легкие и слишком сложные задания – и то и другое нарушает отношения равенства. Стиль программы – гибкий, дающий возможность компромисса. Развитие действия

(насколько можно говорить о действии в игровой программе) идет не за счет усложнения номера, а за счет постепенного нарастания темпа.

Самый уязвимый тип ведущего – четвертый. Я бы назвала его «эмоциональным», хотя вообще эмоциональность присуща любому типу культорганизатора. Но ведущему этого типа эмоциональность не помогает, а зачастую даже мешает, его очень легко сбить со взятого тона, и срыв какого-то одного номера может привести к провалу всей программы. У него нет постоянной маски, ту или другую он выбирает не сознательно, а импульсивно, в зависимости от своего настроения, настроения аудитории и т.д. Однако если он приходит к выводу, что программа не клеится, он на ходу пытается перестроиться, сменить маску – и этим еще ухудшает дело. Очевидно, такому культорганизатору стоит взвесить свои возможности, выбрать себе какую-то основную маску, сценический образ и постараться вжиться в этот образ, освоиться в нем.

Но ведь в клубе, как правило, нет нескольких культорганизаторов на разные случаи. Он один должен выходить к любой аудитории и работать в подходящем для нее ключе, оставаясь самим собой. Внешне он может меняться. Степень доверия аудитории к культорганизатору, а значит, и престижность развлекательной программы во многом зависит от того, насколько облик ведущего отвечает эстетическим представлениям окружающих о современном интеллигентом, симпатичном и элегантном молодом человеке. Ведущий должен стремиться быть в кругу детей добрым, терпеливым, в молодежной аудитории – обаятельным и уверенным в себе.

Организация игровой деятельности детей и молодежи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий в себя множество различных компонентов: отбор содержания и форм игры, выбор художественно-выразительных средств для эмоционального насыщения их содержания, построение игровой

программы, методику проведения различных видов игр, комплектование игротек.

В успешной реализации этих задач велика роль педагога – ведущего игр, от профессионального мастерства которого во многом зависит успех организации игровой деятельности детей и молодежи.

8.2. Характеристика профессиональных качеств ведущего игры

Следует отметить, что проблемы, связанные с личностными качествами ведущего игр, рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепропетровске, Таллинне. Специалисты в области игры обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном при обсуждении все внимание было обращено к личностным качествам ведущего игр – таким, как педагогический такт, доброжелательность, художественный вкус, культура речи, общая эрудиция, чувство юмора, находчивость. Безусловно, организатору игровых программ необходимо обладать этими качествами. Большинство экспертов среди основных качеств ведущего выделили следующие: общая эрудиция, художественный вкус, педагогический такт, умение общаться, чувство юмора. Рассмотрим эти качества подробнее.

По мнению экспертов, одним из важнейших качеств ведущего является общая эрудиция, которая выражается в широте кругозора, знаний особенностей различных видов игр, фольклора, песен, танцев, хороводов, музыки, народных обычаев, традиций.

Следующим важным качеством ведущего игр был назван художественный вкус. Словарь по эстетике определяет понятие художественный вкус как способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в

художественном оформлении игровой программы, в подборе музыки, призов, игровом реквизите и т.д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили педагогический такт. Педагогический такт – это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить с ними в контакт, исходя из индивидуально-психологических особенностей. Он проявляется также в умении парировать различные вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов, неожиданности хода игрового действия. Особое значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за деятельностью ведущего показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортер, он раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающим. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может в любой момент обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий выступает в роли репортера, не преследуя никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Ведущий-репортер не просто раскрывает сюжет игры, он должен задавать такие вопросы, которые в момент игры делают ее динамичной, захватывающей. Таким образом мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющего ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере. Но это лишь предпосылка успеха.

Доверяя оценкам экспертов, которые они дали личностным качествам ведущего игр, следует сказать, что на практике не всегда художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодежью. Вероятно, в своих оценках эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения как бы уже присутствуют, это как бы основа, без которой вообще не может состояться ведущий.

Если говорить об образе ведущего, которого можно увидеть на игровой площадке, то характерным для него является то, что на протяжении своего выступления он поет, танцует, играет, шутит, постоянно общается со зрителями, подбадривает участников и в то же время подводит итоги игры. Следует согласиться с мнением создателя телеигры "Что? Где? Когда?" В.Я.Ворошиловым, который отмечал, что при таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не имеет никакого отношения. Исследователи в области детской педагогики отмечают, что чем старше дети, тем более многоплановыми становятся методы организации игры: самостоятельный выбор сюжета, игровых средств, партнеров по игре, т.е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей.

Следует считать наиболее целесообразным и приемлемым стиль ведущего, который создает условия для свободной реализации культурных запросов и потребностей детей и молодежи в игровой деятельности. Иными словами, способствует развитию самостоятельности, инициативы, изобретательности участников игры.

Следует заметить, что в природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самостоятельности: в ней нет строго установленных правил, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих и т.д.

Многолетний опыт организации игровой деятельности дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самостоятельности участников игры.

8.3. Этапы работы ведущего в процессе организации игр.

Следует выделить следующие этапы его работы при организации и проведении игр: первый этап – подготовка игры или подготовительная

стадия. Он включает в себя отбор содержания и форм игры в зависимости от состава аудитории, целей и задач предстоящей игровой программы, подготовку места для проведения игр (игровая комната, спортивная площадка, клубная сцена и т.д.). Сюда следует отнести и отбор игрового реквизита, фонограмм, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важным моментом на первом этапе ведущего является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Следует заметить, что члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливать правила, а внимательно следить за выполнением этих правил, за соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, «взрослее» сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

Организаторам игр на этом этапе следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям игр. Так, например, при проведении фольклорной программы «Матчын ручнік» студенты кафедры педагогики СКД БГУК и искусств стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации т.е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров вручались изделия из белорусской соломки, шкатулки и т.д. В работе с призами ведущему необходимо учитывать, что приз – это не только материальная категория, приз – это измеритель успеха, побед и поражений, это вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, её материальный эквивалент. Таким образом, можно сказать, что первый подготовительный этап работы ведущего – невидимый этап для участников игр.

Второй этап работы ведущего – это «вхождение в игру», психологический настрой участников на игру. Основная задача второго этапа – обеспечить естественное вхождение участников в режим игрового взаимодействия. Для этого организатору игр необходимо знать

личностные качества детей и молодежи, мотивы включения их в процесс игры. Это позволяет ему заранее прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы.

Как мы знаем, игра – деятельность свободная, но для того, чтобы участнику включиться в неё, ему прежде всего необходимо освободиться от стесняющих его реальных обстоятельств, принять предлагаемые обстоятельства. Следовательно, ведущий уже на этапе построения программы должен предусмотреть и учесть эту важную особенность при работе с детьми и молодежью. От того, какой будет первая игра, во многом зависит решение данной проблемы.

Многолетние наблюдения за проведением игровой деятельности детей и молодежи свидетельствуют о том, что участие в коллективной игре легко снимает психологические барьеры. Если игра организована как массовая, коллективная, то в нее включается каждый участник. Так, например, при проведении игровой программы «Игра приглашает всех» ведущий начал свое выступление с разыгрывания аукциона. Учитывая специфическую особенность аукциона как формы игры, ведущий стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять психологический зажим.

При проведении игровой программы, которая проводилась на новогоднем балу, ведущий использовал в начале программы своеобразный игровой прием знакомство через открытку, т.е. каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую её половину он должен был найти у одного из присутствующих в зале и таким образом познакомиться с ним. Наблюдение показывает, что в результате организации игр, рассчитанных на участие всех присутствующих на программе, между отдельными группами детей и молодежи возникают отношения игрового партнерства, что в свою очередь способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

В результате такого построения программы среди участников игры формируется определенное общественное мнение, возникает система ожиданий, психологическая установка на участие в играх и конкурсах.

Создать определенный психологический настрой на участие в играх в значительной степени позволяет организация самого пространства, где проходят игровые программы, так называемый дизайн среды. Необходимо обратить внимание, чтобы помещение, где проходят игровые программы, каждый раз принимало новый вид (комнаты игры, дома игры, волшебного терема). Это способствует созданию особой игровой ситуации, настраивает детей и молодежь на принятие игровой условности.

Третьим, заключительным этапом работы ведущего является проведение самой игры. Этот этап включает следующие стадии развития игры: начало, вступление, обеспечение хода, подведение итогов. Ведущий должен стремиться к тому, чтобы на каждой стадии прохождения игры создать наиболее благоприятные условия для проявления инициативы, изобретательности участников.

Многолетние наблюдения за работой ведущих свидетельствуют о том, что большинство из них, как правило, начинают свои выступления с подробного объяснения условий игры: раскрытие сюжета, правил, особенностей развития игрового действия.

Мы считаем, что в данном случае ведущие игр допускают следующие ошибки: во-первых, начинать свое выступление необходимо не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого известить о начале игры, настроить аудиторию на игру, во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создается впечатление, что игра как бы уже заранее «проиграна» ими.

Отсюда вывод: такой стиль работы ведущего уже на первой стадии прохождения игры не способствует активному включению участников,

проявлению их самостоятельности и изобретательности, т.е. им заранее не предоставляется возможность изменить сюжет игры или дополнить его, проявить творчество при выполнении игровых действий. Кроме того, важно заметить, от момента начала игры во многом зависит характер прохождения всех её стадий: включения в игру, ход её, итоги.

Продолжая разговор о работе ведущего, на третьем этапе следует обратить особое внимание на приглашение для участия в игре. Наблюдения показывают, что многие ведущие обращаются к присутствующим на игровой программе и просят их выйти в центр зала для участия в игре. Опыт свидетельствует о том, что не всегда данный способ приглашения на игру обеспечивает необходимое количество участников. Кроме того, приглашение на игру, как правило, длится долго, что в значительной степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Хочется обратить внимание на то, какую роль в данной ситуации играет персонифицированный образ ведущего: «Нестерка», «Сказочник», «Потешник» и т.д. Эффект восприятия созданного ведущим персонифицированного образа обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают необычные детали костюма ведущего, игровая атрибутика, оригинальный диалог со зрителями, призы, музыкальное и световое оформление.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры, вывод участников из состояния игры. Как мы уже говорили, итоги игры подводит жюри, выбранный из числа зрителей-болельщиков. Это подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

Очень важно в конце игры поощрить каждого участника. Всякое оригинальное игровое действие, которое совершил играющий, не должно оставаться незамеченным. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности её участников.

Нами рассмотрены некоторые вопросы руководства игровой деятельностью детей и молодежи, но и они показывают, что организаторам игр с детьми и молодежью необходима специальная профессиональная подготовка.

Таким образом, ведущий игровой программы должен обладать специфическими качествами: педагогический такт, эстетический вкус, чувство юмора, артистизм. Предложенные этапы работы ведущего: вхождение в игру, объяснение условий игры, обеспечение хода игры, подведение итогов в значительной степени придадут игровому процессу самостоятельный характер, а участникам игры проявить творческие способности, изобретательность, инициативу.

Ключевые понятия: ведущий игры, этапы игры, вхождение в игру, ход игры, правила игры, итоги игры, эстетический вкус, педагогический такт, чувство юмора, организаторские способности, артистизм.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Темы и методические рекомендации для проведения лабораторных занятий

Тема 9. Методика проведения игр физического развития

Разработать варианты игр физического развития с учетом возраста участников, места проведения игр. Составить игровые карточки.

Тема 10. Методика проведения интеллектуальных игр

Разработать содержание интеллектуальных игр. Каждый студент разрабатывает одну из форм интеллектуальной игры: викторина (тема по выбору студента), игры с буквами, игры со словами, анаграммы и т.д.

Тема 11. Игры-конкурсы

Разработать 4-5 конкурсов для конкурсной программы с учетом тематической направленности, целевой аудитории, места проведения. Соединить разработанные конкурсы текстом ведущего. Предложить приемы активизации аудитории.

Тема 13. Белорусские народные игры и хороводы.

Разработать 2-3 белорусские народные игры или хоровод с учетом возможности их включения в содержание народного праздника «Купалле», «Каляды», «Масленіца», «Гуканне вясны», «Юр'я» и т.д. Составить игровые карточки.

Тема 15. Методика включения игры в программу танцевальной вечеринки, дискотеки, обряда, массового гулянья, презентации, шоу-программы.

Разработать 5-6 игр с учетом форм культурно-досуговых программ (программа по выбору студента). Составить игровые карточки.

Тема 17. Анализ сценариев игровых программ.

Анализ программ осуществляется из сборников сценариев игровых программ Международного и Республиканского конкурсов игровых

программ «Играют дети – играем мы» за последние 2-3 года по следующим критериям: вид программы, сюжет программы, композиционное построение, использование художественного оформления, монологи, репризы ведущего программы.

Тема 20. Методика составления игрового эпизода.

Разработать игровой эпизод сюжетно-игровой программы, который включает 2-3 игры, текст ведущего, художественно-музыкальное оформление, целевую аудиторию, место проведения.

Тема 25. Методика ведения игровой программы.

Разработать эпизод игровой программы: вступительный монолог ведущего, ремарки и подводки к играм.

Тема 28. Организация и проведение игровых программ

Каждый студент разрабатывает игровую программу для конкретного социума, осуществляет ее постановку, оформляет акт внедрения программы.

Методика составления игровой карточки.

Для записи игр, используются игровые карточки следующей формы:

Название игры _____			
Инвентарь _____			
Место проведения _____			
Педагогическая цель _____			
Построение	Содержание игры	Правила	Примечание

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1 Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов

Тема 9. Методика проведения игр физического развития.

Письменно разработать игровые карточки. Разработанные игры проводятся студентом практически на лабораторном занятии.

Тема 10. Методика проведения интеллектуальных игр.

Письменно разработать игровые карточки с подбором конкретных вопросов, заданий в соответствии с выбранной темой игры. Каждый студент проводит на лабораторном занятии разработанный вариант интеллектуальной игры.

Тема 11. Игры–конкурсы.

Письменно разработать игровые карточки и провести разработанный вариант игры-конкурса с участием студентов группы на лабораторных занятиях.

Тема 13. Белорусские народные игры и хороводы.

Письменно разработать игровые карточки. На лабораторных занятиях каждый студент проводит разработанный им вариант народной белорусской игры с участием студентов группы.

Тема 15. Методика включения игры в программу танцевальной вечеринки, дискотеки, обряда, массового гулянья, презентации, шоу-программы

Письменно разработать игровые карточки 5-6 игр с учетом формы культурно-досуговой деятельности (форма по выбору студента). Каждому студенту на лабораторных занятиях провести разработанный вариант одной из игр с участием студентов группы.

Тема 17. Анализ сценариев игровых программ.

Письменный анализ 1 игровой программы (по выбору) по предлагаемым критериям анализа, выступление на лабораторном занятии.

Тема 20. Методика составления игрового эпизода сюжетно-игровой программы.

Письменно на лабораторных занятиях студенты зачитывают разработанные эпизоды сюжетно-игровых программ с целью объединения их в единую сюжетно-игровую программу.

Тема 25. Методика ведения игровых программ.

Каждый студент на лабораторном занятии выступает в роли ведущего эпизода игровой программы, используя реквизит, предметы-символы, музыкально-художественное оформление.

Тема 28. Организация и проведение игровых программ

Каждый студент в конкретном социуме, для которого разрабатывалась игровая программа, осуществляет ее постановку. Оформляется акт внедрения игровой программы.

3.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов

1. Раскройте понятие «игра», «игровая деятельность».
2. Раскройте возможности игры в развитии познавательных интересов личности.
3. В чем заключается педагогический потенциал игры?
4. Раскройте связь игры с искусством и литературой (приведите примеры).
5. Назовите особенности включения игры в празднично-обрядовое действо.
6. Назовите авторов, которые занимались изучением белорусских народных игр.
7. Охарактеризуйте белорусские народные игры.
8. В чем проявляется особенность организации игр в культурно-досуговых учреждениях

9. Раскройте понятие «игровой компонент», «игровая программа».
10. Методика комплектования игротеки.
11. Назовите структурные компоненты игровой карточки и определите ее значение в организации игрового процесса.
12. Какие параметры являются основанием для выделения видов игр.
13. Охарактеризуйте познавательные игры, игры физического развития, игры-драматизации. В чём отличительные особенности этих игр?
14. В чём проявляется творчество ребёнка в игре?
15. Назовите функции игры и дайте их характеристику.
16. Назовите телевизионные игровые программы и охарактеризуйте их с учётом разновидностей.
17. Охарактеризуйте мотивы включения молодежи в игровую деятельность.
18. Раскройте уровни и этапы моделирования игровых программ.
19. Назовите наиболее популярные среди молодежи игровые формы.
20. Сделайте анализ содержания и особенностей организации одной из телеигр.
21. Назовите и охарактеризуйте типы ведущих игровых программ.
22. В чем состоит специфика драматургии игровой программы?
23. Значение и виды конфликтов в игровой программе.
24. Раскройте характерные особенности различных видов игровых программ.
25. Назовите принципы отбора игр в программу.
26. На конкретном примере разработайте систему игр для культурно-досуговой программы (программа по выбору).

27. Охарактеризуйте основные приемы, которые используются для организации взаимодействия зрителей и исполнителей в ходе игры.

28. Приведите примеры приемов активизации зрителей во время прохождения игрового процесса (аудитория по выбору).

29. Перечислите критерии оценки качества игровой программы.

30. Назовите и охарактеризуйте типы ведущих игровых программ.

31. Охарактеризуйте этапы работы ведущего при проведении игровой программы.

32. Педагогический такт, эстетический вкус, чувство юмора, его значение в работе ведущего игры.

33. Назовите основные этапы работы ведущего в процессе игры.

34. В чем специфика объяснения условий игры играющим?

35. В чем заключается культура ведения игры?

36. Разработайте критерии оценочного листа для определения качества работы ведущего игры.

3.3. Требования к экзамену

Первый этап экзамена

Практическое проведение игровых программ в социуме.

Результаты творческого показа игровых программ оцениваются по следующим критериям:

– активная творческая, организационная работа, исполнительское мастерство студента при подготовке и проведении программы;

– представление сценария игровой программы с приложениями (литературный сценарий, музыкальная фонограмма, мультимедийное сопровождение, игровые карточки, художественное оформление и др.).

Второй этап экзамена

Студенты представляют преподавателю, ведущему лабораторные занятия, *игротеки*, составленные самостоятельно в течение 4 семестра по итогам выполнения заданий по контролируемой самостоятельной работе.

По результатам выполнения двух этапов выставляется оценка.

Третий этап экзамена

Ответ студента на теоретические вопросы билета.

Вопросы к экзамену

1. Методические требования к составлению игровой карточки. Игротека специалиста социально-культурной деятельности.
2. Виды игровых программ, их характеристика.
3. Особенности режиссуры игровых программ.
4. Музыкальное оформление программ.
5. Характеристика этапов работы ведущего при организации игрового процесса.
6. Принципы отбора игр в игровые программы.
7. Педагогический потенциал игры.
8. Художественное оформление игровых программ.
9. Мотивы включения молодежи в игровую деятельность и их значение при организации игровых программ.
10. Характеристика и особенности организации белорусских народных игр.
11. Игра как часть культуры белорусского народа. Исторические взгляды на игру как средство воспитания личности.
12. «Игровая форма», «игровой компонент», особенности их включения в культурно-досуговые программы.
13. Игра как метод стимулирования активности участников игровых программ.
14. Профессиональные качества ведущего игровых программ.
15. Понятия «игра», «игровая деятельность». Значение игры в воспитании личности.
16. Организационно-методические особенности организации игровых программ.
17. Функции игры и их характеристика.

18. Классификация игр.
19. Особенности организации игр с детьми младшего школьного возраста.
20. Современное состояние игрового жанра в Беларуси.
21. Особенности организации игр с людьми пожилого возраста.
22. Драматургия и особенности организации интеллектуально-познавательных программ.
23. Драматургия и особенности организации спортивно-оздоровительных программ.
24. Драматургия и особенности организации театрализованных игровых программ.
25. Драматургия и особенности организации конкурсных программ.
26. Драматургия и особенности организации фольклорных игровых программ.
27. Особенности соединения игры и диалога ведущего, игры и танца. Характеристика игр хороводного типа.
28. Структурные компоненты игры и их характеристика.
29. Дифференцированный подход к организации игровой деятельности.
30. Технология моделирования игровых программ. Уровни моделирования. Этапы моделирования.
31. Специфика использования игры в развлекательных коммерческих учреждениях.

3.4. Примерные темы дипломных работ

1. Развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста в процессе игровой деятельности.
2. Игровые технологии как средство формирования коммуникативной культуры подростков.

3. Игра как средство профилактики негативных эмоциональных состояний у подростков.
4. Формирование культуры игры молодежи в условиях деятельности ночных клубов.
5. Педагогический потенциал игры в формировании культуры поведения старших школьников.
6. Организационно-педагогические условия включения игры в празднично-обрядовую деятельность молодежи.
7. Белорусские народные игры как средство приобщения к народным традициям.
8. Развитие социально-культурной активности молодежи в процессе подготовки и проведения интеллектуальных игр.
9. Особенности применения игровых технологий в работе с пожилыми людьми.
10. Развитие лидерских качеств молодежи (на примере деятельности КВН).
11. Современные игровые технологии в организации дополнительного образования детей.
12. Развитие познавательной активности детей младшего школьного возраста средствами игры.
13. Педагогические условия реализации игровых программ в санаторно-курортных учреждениях.
14. Эстетическое воспитание подростков средствами игры.
15. Особенности реализации игровых программ в туристско-экскурсионной деятельности.

3. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСП	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные занятия		
1	2	3	4	7	7
	<i>Тема 1.</i> Введение. Педагогические возможности игры в воспитании личности	2			
	<i>Тема 2.</i> Место игры в культурной деятельности личности	2			
	<i>Тема 3.</i> Особенности организации игр в клубных учреждениях	2			
	<i>Тема 4.</i> Классификация и функции игры	4			
	<i>Тема 5.</i> Особенности организации игр с подростками и молодежью	2			
	<i>Тема 6.</i> Игровая программа как форма культурно-досуговой деятельности	4			
	<i>Тема 7.</i> Технология моделирования игровых программ	2			
	<i>Тема 8.</i> Профессиональные качества ведущего игры	2			
	<i>Тема 9.</i> Методика проведения игр физического развития		2	2	Игровые карточки. Практическое проведение игр на лабораторном занятии
	<i>Тема 10.</i> Методика проведения интеллектуальных игр		2	2	Игровые карточки. Практическое проведение

					игр на лабораторном занятии
	<i>Тема 11.</i> Игры-конкурсы		2	2	Практическое проведение игр-конкурсов
	<i>Тема 12.</i> Импровизационно-творческие игры		2		
	<i>Тема 13.</i> Белорусские народные игры и хороводы		2	2	Практическое проведение народных игр
	<i>Тема 14.</i> Игры-упражнения в учебно-творческой работе любительских коллективов		2		
	<i>Тема 15.</i> Методика включения игры в программу танцевальной вечеринки, дискотеки, обряда, массового гулянья, презентации, шоу-программы		2	2	Анализ разработанных студентом игр для конкретной культурно-досуговой программы
	<i>Тема 16.</i> Методика разработки игротеки		2		
	<i>Тема 17.</i> Анализ сценариев игровых программ		2	2	Письменный анализ сценариев игровых программ
	<i>Тема 18.</i> Основные компоненты сценария игровой программы		2		
	<i>Тема 19.</i> Композиционное построение сценария игровой программы		2		
	<i>Тема 20.</i> Методика составления игрового эпизода сюжетно-игровой программы		2	2	Анализ разработанного студентом эпизода игровой программы
	<i>Тема 21.</i> Монтаж эпизодов игровой программы		4		
	<i>Тема 22.</i> Музыкально-художественное оформление игровой программы		2		
	<i>Тема 23.</i> Литературная запись сценария игровой программы		2		
	<i>Тема 24.</i> Режиссура игровой программы		2		

	Тема 25. Методика ведения игровых программ		4	2	Выступление в роли ведущего игровой программы
	Тема 26. Приемы активизации участников и зрителей игровых программ		2		
	Тема 27. Монтажная репетиция игровой программы		2		
	Тема 28. Организация и проведение игровых программ		2	2	Акт внедрения игровой программы в конкретный социум
	Тема 29. Анализ качества проведения игровых программ		2		
	Всего	20	48	18	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

для заочной формы обучения

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		
		Лекции	Лабораторные	Другое
1	2	3	4	5
1	Введение. Педагогические возможности игры в воспитании личности	2		
2	Функции игры. Классификация игр.	2		
3	Особенности и организация игры в клубных учреждениях.	2		
4	Игровая программа как форма культурно-досуговой деятельности	2	2	
5	Методика проведения интеллектуальных игр		2	
6	Композиционное построение сценария игровой программы		2	

7	Режиссура игровой программы		2	
8	Методика ведения игровых программ		2	
9	Монтажная репетиция игровой программы		2	
10	Организация и проведение игровой программы		2	
	Всего:	8	16	

3. 2 Использование в процессе преподавания видеоматериалов

На лекциях используются видеоматериалы игровых программ, которые отмечены на Республиканском, Международном конкурсе игровых программ «Играют дети, играем мы», который ежегодно проводится в НРООЦ «Зубренок».

Видеоматериалы служат дидактическим материалом при изучении новой темы, закреплении и обобщении нового материала.

Тема № 6. Фрагмент видеофильма игровой программы «Времена года» (15). Выборочные фрагменты.

Тема № 8. Фрагмент видеофильма фольклорной программы «Матчын рушнік». Выборочные фрагменты.

Тема № 26. Фрагмент видеофильма спортивно-развлекательной программы «Весёлая спортландия» Выборочные фрагменты.

На лабораторных занятиях при разработке игр, подготовке игровых, сюжетно-игровых программ студенты под руководством преподавателя разрабатывают мультимедийное, музыкальное сопровождение программ, что позволяет повысить эмоциональное, информационное, наглядное воздействие за счет применения анимации и звукового эффекта.

3.3 Список основной и дополнительной литературы

Основная

1. Вількін, Я. Р. Беларускія народныя гульні / Я.Р.Вількін. – Мн., 1969. – 73 с.
2. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С.Выготский. 2-е изд. – М., 1967. – 61 с.
3. Гуд, П.А., Гуд, Н. І. Беларускі кірмаш / П.А. Гуд, Н.І. Гуд. – Мн.: Польша, 1996. – 270 с.
4. Гульні, забавы, ігрышчы / склад. А.Ю.Лозка; НАН Беларусі, ПЭФ; Бел. навуц.-метад.цэнтр гульні і цацкі.– 2-е выд.– Мн.: Бел.навука, 2000.– 534 с.: нот.іл.– (Беларус. нар. творчасць).
5. Канович, А.А. Театрализованные праздники и обряды в СССР / А.А. Канович.– М.: Высш.шк., 1990.– 208 с.
6. Козловская, Л. И. Досуг и зимние праздники / Л.И. Козловская // Зимний досуг детей и подростков: пособие / сост.: Н.И. Филимонова. – Мн.: Беларусь, 2003. – С. 5–13.
7. Козловская, Л.И. Игра / Л.И. Козловская, И.А. Комарова, И.Г. Матыцина // Белорусская педагогическая энциклопедия : в 2 т. – Минск, 2015. – Т. 1. – С. 437.
8. Козловская, Л.И. Культурно-досуговая программа / Л.И. Козловская // Белорусская педагогическая энциклопедия : в 2 т. – Минск, 2015. – Т.1. – С. 585.
9. Козловская, Л.И. Оптимизация игровой деятельности в молодежных культурно-досуговых программах : автореферат дис... канд. пед. наук : 13.00.05 / Л.И.Козловская; МГИК.– М., 1991.– 18 с.
10. Козловская, Л.И. Профессиональное мастерство организаторов игровой деятельности детей и молодежи / Л.И.Козловская // Проблемы воспитания.– 2006.– № 1.– С.19 – 23.
11. Кривко-Апенян, Т.А. Мир игры / Т.А. Кривко-Апенян. – СПб.: Эйдос, 1992. – 160 с.

12. Крук, І. Следам за сонцам. Беларускі народны каляндар / І.Крук. – Мн., 1998. – 213 с.

13. Малахова, І.А. Развитие креативности личности в социокультурной сфере :

педагогический аспект / И.А.Малахова.– Мн.: БГУ культуры и искусств, 2006.– 326 с.

14. Суртаев, В. Я. Игра как социокультурный феномен : учебное пособие / В.Я.Суртаев. – 2-е изд. испр. и доп. – СПб., 2005. – 268 с.

15. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие / Л.И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – С.69-72.

16. Туев, В.В.Феномен английского клуба: монография / отв. ред. Т.Г.Киселева. – М.: Изд-во МГУК, 1997. – 240 с.

17. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б.Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – С. 21.

Дополнительная

1. Азаров, Ю. П. Радость учить и учиться / Ю.П.Азаров. – М.: Политиздат, 1989. – 255 с.

2. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М.М.Бахтин.– М.: Худож. лит., 1965.– 527 с.

3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / – СПб.: Лениздат, 1992, - 400 с.

4. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я.Ворошилов.– М.: Сов. Россия, 1982. – С. 15–35.

5. Всеволодский-Генгросс, В.Н. Предисловие / В.Н. Всеволодский-Генгросс // Игры народов СССР. – М.; Л.: Academia, 1933. – С. XV– LXIII.

6. Генкин, Д.М. Массовые праздники : учеб.пособие / Д.М.Генкин.– М.: Просвещение, 1975.– 140 с.
7. Дмитриев, Ю.А. Гуляния и другие формы массовых зрелищ / Ю.А. Дмитриев // Русская художественная культура конца XIX – начала XX века (1895– 1907). В 3 кн. Кн. 1. Зрелищные искусства. Музыка. – М.: Наука, 1968. – С. 248–261.
8. Краткий словарь по эстетике. – М.: Просвещение, 1983. – 235 с.
9. Культурно-досуговая деятельность: учебник для вузов культуры и искусств / под ред. А.Д. Жаркова, В.М. Чижикова. – М.: Изд-во МГУК, 1998. – 461 с.
10. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Психика / А.Н.Леонтьев. – М., 1975.– С. 56–75.
11. Макаренко, А.С. Лекции о воспитании детей. Игра / А.С. Макаренко // Сочинения. В 7 т. Т. 4. – М.: Изд-во Акад. пед. наук, 1957. – С.373–383.
12. Мифы народов мира: энциклопедия: в 2 т. / гл.ред. С.А.Токарев. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2000. – Т.2.: К-Я. – 720с.
13. Покровский, Е.А. Детские игры преимущественно русские / Е.А. Покровский. – СПб.: Историческое наследие, 1994. – С. 3–18.
14. Психология : словарь. – 2-е изд. – М., 1990. – С. 127–128.
15. Разумный, В. Эстетическое воспитание. Сущность, формы, методы / В. Разумный. – М.: Мысль, 1969. – 190с.
16. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С.Л.Рубинштейн. – М.: Учпедгиз, 1940. – 490 с.
17. Садовская, В.С. Лабиринты культуры быта / В.С.Садовская.– М.: МГУКИ, 2003.– 356 с.
18. Сасыхов, В.А. Основы клубоведения: учеб. пособие / В.А. Сасыхов, Ю.А. Стрельцов. – Улан-Удэ, 1968. – С. 125–133.

19. Социокультурная деятельность как средство воспитания личности : пособие для соц. педагогов и рук. учреждений образования / В.Н.Наумчик, [и др.]; под общ. ред. В.Н.Наумчика.– Мн.: Выш.шк., 2004.– 143 с.

20. Хейзинга, Й. Человек играющий. В тени завтрашнего дня / Й.Хейзинга.– М.: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.

21. Хренов, Н. А. Игра в истории культуры / Н.А.Хренов // Традиционная культура. – М., 2001. – № 1. – С. 7–20.

22. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 238 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУИМ

РАЗДЕЛ «ТЕХНОЛОГИЯ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Учебное пособие

1.2. Конспект лекций

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Тематика, задания и методические рекомендации по выполнению лабораторных работ

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов.

3.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов.

3.3. Требования к экзамену, вопросы к экзамену.

3.4. Примерные темы дипломных работ

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебно-методическая карта учебной дисциплины для дневной и заочной форм получения высшего образования.

4.2. Использование в процессе преподавания видеоматериалов

4.3. Список основной и дополнительной литературы.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. При изучении дисциплины студенты могут использовать учебно-методическое пособие «Технология социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие / Л. И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014 – 206 с.

1.2. Конспект лекций

Лекция 1.

СОЦИАЛЬНАЯ И ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

1. Досуг в контексте рекреационной деятельности.
2. Сущность культурно-рекреационной деятельности.
3. Социальные функции культурно-рекреационной деятельности и принципы её организации.

1.1. Досуг в контексте рекреационной деятельности.

Введение. Цель и задачи учебной дисциплины. Тесная взаимосвязь её с другими дисциплинами: игровой деятельностью, с психологией и педагогикой, с режиссёрско- сценарной технологией.

Реализация рекреативно-развивающего потенциала досуга- одна из важнейших функций культурно-образовательной среды, превращения досуга в социально-значимый фактор сохранения и укрепления здоровья, а также вовлечение людей в мир культуры и социально-культурного творчества. Досуг и рекреация являются неотделимыми элементами культуры любого государства, отвечают исконным человеческим потребностям и придают значимость человеческой цивилизации.

В подходах к определению понятийного аппарата относительно культурно-рекреационной деятельности, таких как: «досуг», «отдых», «развлечения», нет единого подхода. Но мы придерживаемся

исследований М.А. Ариарского, А.Д.Жаркова, Ю.А.Стрельцова, В.В.Кирсанова и др., где чётко определено, что досуг - это отрезок времени, вид деятельности, содержание деятельности, его структура, представлены несколькими уровнями.

Первый уровень – пассивный отдых, наиболее простой, элементарный, бывает достаточным, чтобы снять эмоциональное напряжение, отвлечься, преодолеть физическую усталость. Этот вид отдыха необходим, но целесообразен лишь в разумных пределах.

Второй уровень более развитый – развлечение: деятельный, насыщенный интересными различиями, увлекательными занятиями, которые обеспечивают возможность быстрой эмоциональной и физической разрядки.

Третий уровень – более высокий уровень досуговых занятий, связанных с активизацией духовных интересов личности. Это – активная, осознанная овладение целым комплексом культурных ценностей, интеллектуальной и творческой активностью личности, расширением ее духовного мира.

Четвертый уровень – самосозерцание, т.е. инкультурация вхождение в мир культуры.

Пятый уровень – творчество, приносящее человеку высшее удовлетворение и одновременно являющееся средством духовного совершенствования личности.

Шестой уровень – праздничный, где происходит восстановление всех сущностных сил человека (физические, эмоциональные, психические, интеллектуальные).

В своем практическом решении культурно-досуговая деятельность включает в себя все многообразие проблем связанных с организацией свободного времени, с профессиональными занятиями человека, с производством и усвоением культурных ценностей, с досуговым общением, отдыхом, рекреацией.

Необходимо учитывать и то, что к числу основных сущностных черт культурно досугово деятельности мы можем отнести:

- включение человека в досуговые занятия носит добровольный характер в соответствии с интересами и внутренними побуждениями;
- происходит обмен не «продуктами» деятельности, а самой деятельностью;
- она характеризуется не только широкой возможностью свободного выбора конкретного вида занятий, но и большой самостоятельностью субъекта в ходе этих занятий;
- в процессе культурно-досуговой деятельности происходит усвоение новых знаний, приобретаются новые навыки и умения;
- деятельность личности в сфере досуга развивается как репродуктивная, так и творческая.

При предельном схематичном делении досуга он распадается на две составные части – время для рекреации и время для культурно-развивающей деятельности. Структуру досуга можно представить в виде определенных уровней, отличающихся друг от друга культурной значимостью, содержательностью, ценностью для индивида, степенью его духовной активности.

По мнению А. Стрельцова – назначение и роль досуга определяется тремя основными социокультурными функциями.

Первая из них – рекреация, включающая в себя восстановление растроченных физических сил и релаксацию, направленную на снятие психического утомления.

Вторая функция досуга – развлечение, деятельность, доставляющая удовольствия, направленная на эмоциональную подзарядку организма.

Сущность третьей функции заключается в понятии – развитие: в сфере досуга люди не только отдыхают, но и совершенствуют себя в культурном отношении.

Согласно учению выдающихся русских физиологов М.И.Сеченова и И.П.Павлова, отдых называется такое деятельное состояние организма, которое направлено на снятие утомления и восстановление работоспособности, т.е. отдых — это физиологическое явление, состояние организма, процесс восстановления сил, возобновление растроченных рабочих потенциалов.

Современная научно – техническая революция с сопутствующими ей концентрацией производства, интенсификацией и урбанизацией жизни, помимо производственного утомления, вызывает усталость – особого рода психическое состояние организма. Усталость следует отличать от утомления, т.к. они требуют различных средств для их снятия, устранения, т.е. различных видов отдыха. Утомление – физиологическое состояние, вызванное физическим перенапряжением. Усталость – психологическое состояние, появляющееся не только от физических усилий, но и от монотонной работы, плохого микроклимата в семье и коллективе, от не желательных контактов.

Физиологи утверждают, а опыт доказывает, что отдых не должен быть полным и абсолютным покоем – это деятельное состояние организма, смена одного вида деятельности другим, в зависимости от желания, склонностей и интересов человека.

1.2. Сущность культурно-рекреационной деятельности.

Одной из важнейших функций досуговых учреждений является организация культурно-рекреационной деятельности. Под культурно – рекреационной деятельностью понимается особый вид активности, который осуществляется личностью в часы досуга, доставляет удовольствие, обладает социально приемлемыми и носит оздоровительный восстанавливающий характер. Современные исследователи рассматривают ее как одну из функций досуга, направленную на снятие физической, интеллектуальной, психической и

эмоциональной усталости с целью восстановления жизненной энергии человека.

Говоря о сущности и особенностях культурно-рекреационной деятельности, необходимо подчеркнуть, что в ее основе лежат не только духовные, но и биологические потребности людей. Биологическая жизнедеятельность человека состоит из двух взаимосвязанных процессов, которые сменяют друг друга: затраты жизненных сил и их восстановление.

Процесс восстановления жизненных сил человека обозначается термином «рекреация», который широко используется и в западном досуг ведении, являясь производной от двух латинских глаголов «восстанавливать» и «обновлять». В настоящее время обсуждение проблем, посвященных теории и практике рекреации, ведется достаточно активно (В. Кирсанов, Ю.Стрельцов, А.Орлов, В. Чижиков и др.), но во всех работах подчёркиваются основные характеристики этого феномена:

- рекреация осуществляется в свободное время;
- имеет активный характер;
- базируется на добровольной самодеятельной основе;
- имеет познавательный характер;
- направленное на оздоровление;
- доставляет удовольствие;
- обладает социально-приемлемыми качествами;
- является средством самоутверждения личности[3,с.435].

Личностно – ориентированная рекреация может быть представлена множеством различных видов деятельности, которые могут быть активными и пассивными, коллективными и индивидуальными, отличаться друг от друга количеством времени, культурной ценностью и значимостью для самого человека и общества в целом.

Данное обстоятельство является основным, сущностным отличием рекреационной деятельности от досуговой, поскольку досуговая

деятельность не всегда обладает ярко выраженной ценностной ориентацией, т.к. она может быть как позитивной, так и негативной, а рекреационная деятельность носит оздоровительный, восстанавливающий характер.

1.3. Социальные функции культурно-рекреационной деятельности и принципы ее организации.

Так как культурно – рекреационная деятельность носит комплексный, многоуровневый характер, соответствующий разнообразию интересов и запросов членов общества, то ее функции определяются социальным назначением и биологической сущностью человека. В переводе с латинского языка слово **функция** определяется как круг деятельности, назначение, обязанность. В соответствии с этим выделяются следующие функции культурно – рекреационной деятельности:

- информационно – просветительская – вовлечение индивида в процесс непрерывного просвещения специфическими средствами и приемами подачи информационного материала;

- интегративно – коммуникативная – обеспечение личностно значимого неформального общения путем создания определенных условий;

- культурно – творческая – включение людей в различные виды любительского творчества (художественного, технического, научного и т.д.);

- ценностно – гедонистическая (наслаждение, удовольствие);

Если досуговые занятия будут полезными, но не будут приятными, они потеряют большую долю привлекательности для аудитории;

- компенсаторная – в рекреационной деятельности осуществляется самореализация человека, раскрытие его творческих потенций, которые не всегда можно реализовать в профессиональной или других сферах жизнедеятельности, она как бы дополняет реальную жизнь;

– нравственно – эстетическая – формирование культуры поведения, общение, языка через привлечение всех жанров литературы и искусства;

– формирование здорового образа жизни, активной рекреации, создание оптимального физического жизненного фона;

– релаксационная – реализуется в психологической практике,

Названные функции не оторваны друг от друга, связаны между собой, направлены на создание культурно – пространственной развивающей среды и культурно – развивающей деятельности каждого человека.

Рекреация может стать по-настоящему эффективной лишь в том случае, если будет организована в соответствии с основными принципами (с лат.– основа, непреложность), руководствуясь научными достижениями, здравым смыслом, психолога – физиологическими особенностями человека, на основе практического опыта организатора.

Выделяют следующие принципы культурно – рекреационной деятельности:

– отдых должен носить активный характер т.к., бездеятельность сопутствует скуке, антикультуре, антисоциальному поведению, приводит еще к большой усталости.

– чередование различных видов деятельности и включение человека в их разнообразные формы (соблюдение закона возбуждения и торможения отдельных участков коры головного мозга);

– разумное сочетание развлекательной и познавательной части досуговых занятий;

– дифференцированный подход к различным категориям посетителя (учет объективных и субъективных факторов).

Рекреационные технологии в сфере досуга – важный фактор жизнедеятельности человека, способствующие развитию его интеллектуально – творческого потенциала, психологического равновесия и физического здоровья.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Лекция 2.

КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА.

1. Воспитательный потенциал культурно-рекреационной деятельности
2. Общая характеристика основных видов культурно-рекреационной деятельности.
3. Педагогическое управление рекреационной деятельностью

2.1 Воспитательный потенциал культурно-рекреационной деятельности.

Досуговая деятельность представляет собой специально организованный педагогический процесс, который можно использовать в воспитательных целях, опираясь на объективно существующую потребность человека в рекреации. С одной стороны, организация отдыха и развлечений необходима каждой социальной группе, а с другой – уровень этой деятельности всё ещё остаётся низким, т.к. педагогическое управление и вмешательство извне в этот процесс минимальный и требуют высокого профессионализма организаторов и «досуговой» квалификации самих людей.

Педагогические особенности отдыха и развлечений довольно разнообразны, т.к. они вытекают из функций рекреационной деятельности:

— развлекаясь, люди получают новую информацию и обогащаются интеллектуально. Когда на досуге не узнают ничего нового, у отдыхающих неизменно возникает чувство неудовлетворенности;

– коллективный досуг оказывает положительное влияние на нравственное становление личности, особенно в групповых и массовых формах рекреации, т.к. коллектив не только предлагает личности ту или

иную форму поведения, но при грамотном управлении им со стороны организаторов, контролирует это поведение;

– “досуговая среда” постоянно меняется, а человек попадая в ту или иную среду, приспосабливается к ней и его поведение соотнобразуется с поведением других;

– посетители часто становятся активными участниками массовых развлекательных занятий, у них, так или иначе возникает чувство общности, взаимовыручки, сопричастности к тому, что происходит. Коллектив передает личности определенные качества, в этом и проявляется воспитывающая функция;

– подавляющее большинство досуговых форм связано с искусством, порождает положительные эмоции, которые самым тесным образом связаны со снятием утомления и усталости, восстановлении душевного комфорта. При правильной организации рекреационные формы способствуют эстетическому развитию личности, формированию художественного вкуса;

– трудно переоценить роль культурно–рекреационной деятельности в деле воспитания культуры поведения – выработке и закреплении навыков и умений, входящих в так называемый “бытовой этикет”. Общительность, предупредительность, приветливые распорядители, создание мажорного настроения – все это становится сильным тормозом к любому проявлению негативных явлений.

Одной из актуальнейших задач «педагогике досуга» становится расширение рекреационных занятий, их содержательной стороны, доступность для большей аудитории, привлекательность для разных групп населения, повышение педагогической культуры работников и организаторов досуга.

2.2 Общая характеристика основных видов культурно-рекреационной деятельности.

Культурно-рекреационную деятельность нужно рассматривать как своеобразную систему, имеющую объективные основы и предпосылки, т.к. вся человеческая жизнедеятельность осуществляется по определённым, заданным природой и экономическими факторами ритмам, и организаторы досуга должны учитывать эти важные обстоятельства.

Сложившаяся система основных видов культурно-рекреационной деятельности неслучайна. Она отражает реальные досуговые потребности населения, учитывает традиции и новые тенденции развития свободного времени. Системный подход даёт возможность выстроить практическую работу учреждений культуры с учётом психофизиологических особенностей человеческого организма, специфика производственно-трудовой деятельности, национального менталитета, характерных черт быта и повседневного поведения людей.

Существует ряд видов рекреационно-развлекательной деятельности, среди которых наиболее важное значение имеют: досуговое общение, игра, любительское художественное исполнительство, восприятие развлекательных зрелищ, которые могут выступать самостоятельно, включатся в комплексные и праздничные программы.

Отметим ряд видов культурно-рекреационной деятельности:

– Свободная досуговая беседа (общение), обладающая информационной ценностью, непринуждённостью, взаимозаинтересованностью, свободой выбора и т.д. Благодаря полной свободе и добровольности досугового общения, человек выступает в наиболее благоприятной для него роли, и это создаёт хорошие условия для индивидуального само проявления и самореализации.

Как информационный процесс досуговое общение включает в себя не только передачу рациональной информации, но и объём переживаниями. Потребность в таком обмене – один из важных мотивов, которые стимулируют людей к постоянным контактам.

– Игровая деятельность, игра, в процессе которой происходит удовлетворение познавательных, коммуникативных, эстетических, рекреационных потребностей человека. В игре снимается усталость, происходит эмоциональная разрядка, воспитываются определённые психические качества, приобретаются новые знания и умения.

Нравственно воспитывающее влияние игровой деятельности связано с тем, что игры осуществляются в коллективно-групповых формах и основаны на непосредственном общении людей. Таким образом, игра вносит специфически важный вклад в процесс накопления нравственного опыта.

– Любительское художественное исполнительство (массовые танцы и песни, музицирование, чтение стихов и т.д.), которое пользуется популярностью у людей самого разного возраста, и особенно у молодёжи. Для многих людей этот вид художественно-исполнительской деятельности представляется наиболее доступным и привлекательным;

– Индивидуальное потребление ценностей культуры, ориентированное на сферу домашнего досуга (чтение, прослушивание музыки, просмотр телепрограмм, интернет, компьютер, хобби, и т.д.);

– Потребление духовных ценностей публично-зрелищного характера (кино, театр, эстрада, музей, выставка, шоу-программы, зоопарк, ботанический сад, и т.д.). Восприятие разнообразных развлекательных зрелищ (художественных, игровых, спортивных и др.), занимает большое место в системе рекреационных занятий, т.к. быстро помогает снять напряжение, получить удовольствие, отключиться от повседневности. Но необходимо отметить, что развлекательные зрелища имеют как достоинства, так и недостатки. Злоупотребление ими лишает человека интеллектуальной, физической активности, так необходимых для полноценного развития личности;

– Познавательный, развлекательный, экологический, спортивно-оздоровительный, экстремальный и иные виды туризма позволяют сочетать физическую активность с познавательной;

– Активная рекреация: непрофессиональные занятия спортом, прогулки и другие формы общения с природой, спортивные игры, занятия спортивно-развлекательными видами уличной культуры (паркур, скейтборд, граффити и др.).

Различные виды рекреационно-развлекательной деятельности могут отличаться друг от друга как по удельному весу в досуговом времени, так и по культурной ценности и значимости для самого человека и общества в целом.

2.3 Педагогическое управление рекреационной деятельностью

Педагогическое управление культурно – рекреационной деятельности – это динамичная саморазвивающаяся сложная система, которая состоит из ряда структурных элементов:

1. Прежде всего, в ней есть объект и субъект управления. Субъектом могут быть работники сферы досуга, активисты, самодеятельные объединения, творческие коллективы и др. Объекты управления – это посетители, участники коллективов, культурно – досуговых программ и т.д. В данном случае субъект и объект находятся в специфических отношениях, основной особенностью которых является способность к взаимному переходу.

2. Культурно – рекреационная деятельность будет эффективна только тогда, когда два вектора: самодеятельное творчество человека и деятельность организаторов досуга будут органично слиты в один вектор культурно – досуговой деятельности, увлекающая за собой социум или индивидуум к самопознанию, самосовершенствованию, творческому созиданию.

3. Организационно – педагогическая деятельность может успешно осуществляться на основе знаний управленческого цикла, который включает в себя:

- выдвижение общих целей и задач с учетом природы и специфики досуга;
- тщательное изучение особенностей рекреации, ее основ, уровней, возможностей как объекта управления;
- отбор форм, методов и средств с помощью которых можно осуществить качественный перевод системы рекреации из одного состояния в другой;
- организацию управляющего воздействия , контроль за его ходом;
- итоговый учет достигнутых результатов и сравнений их с поставленной целью.

Управление рекреационной деятельностью исключительно подвижный и сложный процесс, который характеризуется рядом обстоятельств: частой сменой аудитории, быстрым переходом индивида с одного уровня досуга на другой (причем не всегда по восходящей), постоянно меняющимися способами воздействия на объект рекреации и т.д.

Управление досугом имеет собственную систему методов – по своей сути являющимися педагогическими приемами. Основное их назначение заключается в формировании у людей потребности к обогащающим их формам отдыха и развлечений. Это:

- метод формирования и совершенствования деятельной основы рекреации;
- метод переключения из одного уровня досуга на другой;
- метод стимулирования общественного мнения ;
- метод педагогической корректировки межличностных отношений;
- метод работы с лидерами досуга;

– метод замены или вытеснения распространенных, но малоценных развлечений занятиями более содержательными;

– метод организации игрового содержания – сквозной универсальный метод;

– метод стимулирования творческого начала каждого человека.

4. Педагогический процесс в условиях досугового учреждения осуществляет регулирование содержания разнообразных культурных программ с учетом индивидуальных особенностей и уровня подготовленности разных категорий посетителей.

Педагогический процесс в рекреации специфичен своей общедоступностью, добровольностью посещения, демократичностью общения, развлекательно – игровыми формами, массовостью, самостоятельным и общественно – полезным характером деятельности аудитории.

Современная социально-культурная и культурно – рекреационная деятельность являются прямой и непосредственной преемницей традиционного внешкольного образования и системы массовой культурно-воспитательной работы. Отсюда необходим новый подход в осуществлении и развитии методов воспитательного процесса в культурно – рекреационной деятельности организаторов досуга.

Специалисту в сфере досуга необходимо четко определить, что представляет собой современная культурно-рекреационная деятельность, изучать культурно-досуговые интересы разных групп населения, педагогически корректировать и направлять их, отслеживать инновационные подходы, разрабатывать и внедрять новые формы рекреационной деятельности.

Переосмысление и трансформация старых форм, поиск и апробация новых позволяют специалисту успешно реализовать ведущую функцию досуга – культурно – рекреационную, которую специалисты определяют как «бизнес качество жизни»

Можно спорить о правомерности и границах педагогического влияния на сферу досуга, особенно на его рекреационную деятельность, но вряд ли следует сомневаться в том, что на прямую управлять поведением и деятельностью личности в ее свободное время нельзя. Мы должны создавать условия для удовлетворения и дальнейшего возвышения, реально проявляемых интересов и потребностей людей, учитывать на сколько те или иные рекреационные занятия развивают их, повышают социальную активность, формируют умение рационально и самостоятельно организовывать свой досуг.

Для достижения воспитательной цели необходимо использовать весь педагогический арсенал, но поставленный в особые условия, когда процесс внешних усилий органично сочетается с самоорганизацией личности, создаются условия для воспитания и самовоспитания в рекреационной среде, ненавязчивой и регулируемой как бы исподволь.

Лекция 3

ПОНЯТИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ КУЛЬТУРНО – РЕКРЕАЦИОННЫХ ПРОГРАММ.

1. Общее понятие о средствах, формах и методах культурно рекреационной деятельности.
2. Методика подготовки и проведения культурно-рекреационной программы.
3. Организация повседневного отдыха трудящихся в досуговых учреждениях.

3.1 Общее понятие о средствах, формах и методах культурно – рекреационной деятельности.

Рассматривая технологию культурно–рекреационной деятельности как целостный процесс, связанный единством цели, разнообразием методов средств и форм с педагогической технологией, мы делаем вывод,

что результатом этого процесса является культурно - рекреационная программа, которая позволяет включать аудиторию в различные виды деятельности и даёт возможность опосредованного педагогического влияния на него.

Содержание программы определяется интересами и потребностями аудитории, её особенностями, возможностью использования разнообразных средств выразительности в процессе рекреации.

Средства один из важнейших компонентов культурно–рекреационной деятельности, это основные способы передачи содержания программы в целях оказания влияния на сознание, чувства, поведение посетителей. По мнению А.Д.Жаркова, – в методике культурно–досуговой деятельности средствами называют инструменты, с помощью которых раскрывается содержание.

Содержание программы может оказать своё рекреационное влияние только в том случае, если оно будет использовать самые разнообразные средства выразительности. Поэтому говоря о средствах, имеется в виду способность определённых объектов, явлений и процессов обеспечивать передачу разнообразных знаний, идей, фактов, художественных ценностей и опыта практической деятельности. К ним относятся:

Содержание программы может оказать своё формирующее влияние только в том случае, если оно будет использовать самые разнообразные средства выразительности. Поэтому, говоря о средствах, имеется в виду способность определенных объектов, явлений и процессов обеспечивать передачу разнообразных знаний, идей, фактов, художественных ценностей и опыта практической деятельности, к ним относятся:

1. Живое устное слово, (слово ведущего программ, реальных людей, гостей, распорядителей, ведущих игр и дискотек, персонифицированных образов и др.).

2. Серьезный вклад в культурное развитие личности вносит любительское художественно – массовое исполнительство (массовые

танцы, танцевальные вечера, танцевальная дискотека, хоровое пение, караоке, музицирование и др.). Любительство характеризуется не только широкой возможностью свободного выбора конкретного вида занятий, но и довольно большой самостоятельностью субъекта в ходе этих занятий.

3. Важное место в системе средств занимают произведения печати – книги, журналы, газеты и другие текстовые документы. Печать используется в групповой, коллективной и массовой работе (поэтические вечера и огоньки, вечера встречи с писателями, презентации новых книг, салонные программы, книжные выставки и т.д.).

4. Широко используются различные виды наглядности. Эту информацию люди получают с телеэкрана, киноэкрана, сценических зрелищ, выставок, натуральных объектов, экскурсий и т.д.

5. Художественные средства выразительности буквально пронизывают разнообразные культурно – рекреационные программы, придавая им эстетическую привлекательность, развивает художественный вкус. К ним относятся концерты, сценические композиции, театрализованные представления, шоу-программы, баллы, карнавалы и др.

6. Игровые средства, аудиовизуальные, фольклорные – все они являются фундаментом для разнообразных культурно– рекреационных программ.

Каждое средство рекреации служит передатчиком того или иного содержания, способом активного влияния на человека и в зависимости от характера содержания и назначения выбирается определённое средство, а чаще всего комплекс средств воздействия.

Все средства выразительности позволяют создать художественно – организованную среду, где продуманное сочетание зрелищных, танцевальных, игровых, исполнительских элементов позволяет разработать культурно – развлекательные программы, учитывая запросы и

интересы самых разнообразных групп населения, в различных формах рекреации.

Хорошо зная особенности каждого вида культурно-рекреационной деятельности и досугового компонента, мы можем создать художественно – организованную среду в которой органично сочетаются активность личности, включение её в разнообразные виды деятельности, наполненные творческой активностью, которые предполагают разнообразные формы, методы и средства культурно-рекреационной деятельности.

Термин «форма» употребляется в различных смыслах. Форма (вообще) – устройство, структура, внешнее выражение чего-либо, система организации чего – либо, по определению Ю.А.Стрельцова. Форма не может существовать вне содержания, т.к. она является организацией, структурой, его выражением, способом воздействия на аудиторию. Культурно – рекреационные формы могут подразделяться:

- по признаку направленности деятельности;
- по количеству людей (индивидуальные, массовые и групповые);
- по использованию средств выразительности (простые, комплексные);
- по принципу дифференциации для различных категорий населения (детей, подростков, молодёжи, семейных, пожилых);
- по степени активности: пассивные, активные, полуактивные.

В операционно – практическом плане вполне приемлемым является классификация форм рекреации по основному виду деятельности человека на досуге.

К ним относятся:

- информационно – познавательные (творческие встречи, беседы, информационно – художественные программы, клубные вечера и т.д.);
- потребление духовных ценностей (массовые представления, концерты, спектакли, кинопоказы, выставки, фестивали, смотры и т.д.);

– обрядово – праздничные (праздники, обрядовые торжества, комплексные вечера отдыха, балы, шоу-программы, карнавалы, гуляния и т.д);

– коммуникативные (салоны, гостиные, посиделки, вечерки, досуговые встречи, клубные объединения, праздничные «огоньки» и др.);

– состязательно – игровые (сюжетно – игровые программы, игровые конкурсы, турниры, олимпиады и т.д);

– экскурсионно – туристические (походы, экскурсии, экспедиции, туристические слеты и многое другое).

Следует учитывать специфику различных видов отдыха: повседневный, воскресный, семейный и праздничный. Технология этих видов отдыха является наиболее сложной, так как от того, как человек использует досуговое время зависит его трудовая деятельность.

В неразрывной связи с формами (программами) находятся методы культурно – рекреационной деятельности. Определений понятия “метод” много, но во всех есть общее: - это способ, прием, путь решения какой-либо задачи. Обобщая различные определения, подчеркиваем наиболее типичное: путь к познанию, образ действия, упорядоченная деятельность чего – либо, по мнению А.Д.Жаркова.

В культурно – досуговой деятельности имеется три родовых метода: метод иллюстрирования, метод театрализации и метод игры. Все остальные методы привнесены из педагогики, социологии, культурологии и других наук.

Культурно – деятельность имеет собственную систему методов, совокупность приёмов, объединённых общностью задач и единым подходом к их решению, это могут быть:

– метод педагогической коррекции поведения человека на досуге;

– метод вовлечения людей в реальную досуговую деятельность;

– метод смены видов деятельности;

– метод стимулирования социально – значимых мотивов рекреации;

- метод формирования и развития умений, навыков рационально строить свой досуг;
- метод саморазвития и самоутверждения личности в сфере досуга;
- метод развития творческой активности (способность создавать новые стратегии поведения).

Дать чёткую классификацию методов рекреации очень трудно и сложно. Необходимо уяснить сущность понятия «метод» и возможность творческого подхода к их выбору в зависимости от содержания работы, использования средств выразительности и форм воздействия на аудиторию.

Методы культурно – рекреационной деятельности, как и формы, всегда связаны с содержанием, целями, которые ставятся перед организаторами досуга. Для повышения эффективности культурно-рекреационной деятельности необходимо использовать не отдельные формы, а научно-обоснованную логично выстроенную систему, которая позволит лучше обеспечить преемственность, последовательность, педагогическую направленность процесса формирования культуры досуга личности.

3.2 Методика подготовки и проведения культурно-рекреационной программы.

Культурно – рекреационная программа содержит в себе все исходные данные технологического процесса, но имеет свою специфику, особенно в сценарной – постановочной технологии. Как социально – художественное явление, культурно – рекреационная программа опирается на творческую активность участников, их эмоционально – чувственное восприятие, интерес и импровизацию. И так, технология разработки культурно – рекреационной программы включает:

- чёткое осмысление и понимание цели;
- анализ вида и жанра программы;
- определение содержания, соответствующего цели программы;

- органическое соединение всех средств и приёмов, обеспечивающих творческий процесс;
- создание организационно – педагогических условий для осуществления сценарного и режиссёрского замысла программы;
- выбор рациональных методов и приёмов организации аудитории с учётом её интересов.

Технологический процесс создания сценария рекреационной программы состоит из нескольких этапов, которые подробно рассматривались в учебной дисциплине «Основы сценарного мастерства КДП».

1. Сценарий культурно – рекреационной программы имеет общие черты, сходные с драматургией театра, кино, радио, телевидения и др. жанров КДП. Однако он содержит в себе и то особенное, что характеризует его специфику.

- Драматургия рекреационной программы предполагает дифференцированный подход к участникам, изучение её интересов и запросов, т.к. сценарий пишется для конкретной аудитории.

- Сценарию культурно – рекреационной программы присущ комплекс самых разнообразных средств выразительности.

- Содержательный материал несёт в себе познавательный и развлекательный компоненты, с большей степенью зрелищности и возможностью общения.

- В сценарий многих рекреационных программ включаются приглашённые гости, реальные герои, интересные собеседники, чтобы процесс общения был более насыщенным, познавательным и интересным.

- В структуре сценария (намеренно) закладываются приёмы активизации аудитории (игровые, художественные, режиссёрские, журналистские и т.д.).

2. Вторым элементом содержания технологии создания культурно – рекреационной программы является режиссёрско – постановочная деятельность, которая состоит:

- формирование режиссёрского замысла;
- поиск художественно – образной концепции программы;
- составление режиссёрско – постановочного плана;
- работа с творческим коллективом;
- организационно – постановочная работа.

Для достижения своих творческих целей режиссёру – постановщику программы необходимо создать организационно – педагогические условия наиболее благоприятные для решения целостного технологического процесса.

3. Последним этапом создания и проведения культурно – рекреационной программы является технология её проведения – это мастерство ведущего в использовании методов и способов воздействия на духовный мир человека, владение социально – психологическими методиками, стимулирующими межличностное общение и регулирующими эмоциональную и творческую деятельность людей, т.е. рекреацию.

Показателем эффективности программы является способность личности планировать свой досуг, использовать в рекреационных целях оздоровительный потенциал природной среды, осуществлять интеллектуальную насыщенность общения, эффективно использовать разнообразные формы индивидуального потребления ценности культуры, и реализовать свои способности в различных видах творчества.

3.3 Организация повседневного отдыха трудящихся в досуговых учреждениях.

В современных досуговых центрах заложены возможности для организации повседневного нерегламентированного отдыха и общения: работают музыкальные и литературные гостиные; клубы любителей

домашнего музицирования, игровые комнаты с набором разнообразных игр, оборудуются зеленые зоны, помещения для групповых занятий. Проводятся малые клубные встречи, получившие названия «вечера в кругу друзей», отличающиеся особой теплотой и неофициальностью. Особенно это важно для пожилой аудитории, которая находясь среди сверстников чувствует себя более уверенно, пропадает стеснительность, легче определяется предмет разговора.

Очень важно предоставить людям возможность для так называемого спокойного, полуактивного отдыха. Например, одна из его форм – непринуждённый дружеский разговор, не требующий от человека серьёзных усилий, сосредоточенности, позволяющий получить удовольствие от самого процесса общения с интересными людьми, получение интересной информации, завязывание новых знакомств и т.д.

В процессе повседневного досугового общения значительный удельный вес имеет информация развлекательного характера: забавные истории, шутки, анекдоты. Видное место в общей системе повседневного отдыха занимают игровые развлечения: настольные игры, шахматы, бильярд, компьютерные игры, настольно-печатные, настольно-спортивные игры и др. Целесообразно организовывать конкурсы, состязания, турниры и многое другое.

Повседневный отдых, базирующийся на спонтанной активности и самостоятельности отдыхающих, относится к труднорегулируемым процессам. Его цель – содействовать не только переключению человека с одного вида деятельности на другой, восстановлению затраченных сил, но и обогащению его как личности, компенсации нереализованных в трудовой деятельности и семье творческих и эмоциональных возможностей, самовыражение в рамках широкой социальной контактности.

Лекция 4.

КОМПЛЕКСНЫЕ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ, ИХ ХАРАКТЕРИСТИКА.

1. Специфика организации досугового общения в камерных формах.
2. Многопрограммный вечер отдыха и его структурные компоненты.
3. Дискотека – многовариантная форма досуга.

4.1. Специфика организации досугового общения в камерных формах.

Комплексные культурно-рекреационные программы сочетают в себе информационно-познавательные элементы, развлекательно-игровые, разнообразное культурное общение, зрелищные компоненты и любительское художественное исполнительство. Организаторам данных форм необходимо чётко представлять социально-демографическую характеристику участников, принимать во внимание не только их возраст, но и образование, уровень знаний, социальное положение, характер и содержание труда, сенсорную, информационную, коммуникативную недостаточность или перегрузку, интересы, мотивы, ценностные ориентации, социальные установки и в целях повышения эффективности организации ориентироваться на однородную аудиторию.

В зависимости от формальных и качественных сторон ожидаемой аудитории ставятся различные педагогические цели: развитие эстетических вкусов, взглядов, понятий, представлений и оценок; воспитание творческого отношения к жизни, бережного отношения к окружающей среде, согласованности своего поведения с присутствующими; содействия знакомству и общению сверстников; получение участниками эмоций радости, удовольствия, самореализации, активности, рекреации.

В системе культурно-рекреационной деятельности повышается удельный вес досугового общения. Наряду с получением дополнительной информации, досуговое общение включает обмен эмоциональными переживаниями. Желание поделиться своими радостями и переживаниями, излить душу – естественная потребность человека, т.к. общение вносит очень важный вклад в процесс индивидуальной рекреации.

По признаку организации досугового общения можно выделить три направления:

- организация повседневного отдыха;
- межличностное общение внутри стабильных досуговых объединений;
- эпизодическое общение, связанное с личным временным интересом к чему-либо.

Реализация личного интереса может выступать в таких комплексных рекреационных формах, как: посиделки, вечерки, салоны, гостиные, творческие встречи, молодёжные кафе и т.д.

Особое место в системе досугового общения занимают традиционные формы народного досуга – посиделки.

Посиделки – комплексная форма отдыха, основанная на народных традициях и обрядах, с использованием всех жанров фольклора. Поэтически и музыкально оформленные, они представляют собой игровой, лиродраматический, танцевальный и музыкальный пласт народной культуры. Это старинная форма проведения досуга воспитывает бережное отношение и развивает его. Можно устраивать как для смешанной, так и для однородной аудитории.

Посиделки форма славянского досуга и имеет разные названия: беседа, вечерка, гостиный, посиды, супрядки, попрядухи, дозорьки, вечерница и др.

Посиделки созывались часто для женских коллективных работ (толока, помочь) и являлись видом соседской взаимопомощи, например,

для осенней заготовки продуктов, прядения, щипания пера для перин и подушек, иногда накануне свадьбы для завершения приданого невесты. На посиделках молодежь заводила знакомства, девушки и юноши пели, танцевали, гадали, играли в игры.

В основе современных посиделок сохранилась естественная тяга людей к общению, совместным занятиям на досуге, повседневному обмену разнообразной информацией. Основной особенностью современных клубных посиделок является то, что люди включаются здесь в своеобразную массовую игру через сюжетно-игровой ход и получают готовую линию поведения.

В наше время посиделки также сохранили свою специфику:

1. Нет деления на сцену и зал;
2. Для них характерно камерное общение;
3. Люди старшего возраста передают свой жизненный опыт молодым, а те перенимают обычаи и традиции, трудовые навыки и нормы поведения;
4. Выступают народные умельцы, демонстрируют свое искусство, рукоделия. Зачастую организуется выставка из работ приглашенного гостя;
5. На современных посиделках сохранилась прелесть традиционного чаепития из самовара;
6. Обязательно наличие гостевого стола, умение подать и обыграть блюда;

Посиделки, как форму досугового общения, подразделяют на несколько видов:

– посиделки, включающие элементы старинных белорусских обрядов: «Вяселля», «Заручын» и др., чтобы современное поколение помнило и использовало бы некоторые ритуальные действия, песни, танцы в современной свадьбе.

– посиделки, которые используют зрелищно-игровые действия календарно-обрядовых праздников: «Каляд», «Гуканне вясны», «Купалле» и др.

– посиделки, пропагандирующие народное искусство: «Запою частушку звонкую», «То не гармонь, душа поет», «Старинные потехи», «Венок белорусских танцев», «Матчыны рушники» и др.

– семейные посиделки, где присутствует социально-бытовая основа, раскрывающие опыт поколений в семейной жизни, семейного воспитания и привитие любви к родной земле, отчуждению дому, например: «Тепло родного очага», «Счастьем поделись с другим», «Хлеб на столе – радость в доме», «Искусство развлекать гостей» и др.

Как видим, посиделки – это не просто разновидность рекреации и общения, но и превосходная школа социализации. Насыщенные красивой символикой, персонифицированными образами, они воспитывают тонко, незаметно, исподволь; всегда поэтически и музыкально оформленные, представляющие огромный пласт народной культуры.

Так же важное место среди камерных форм рекреации занимают салоны (гостиные) реализующие коммуникативную функцию.

Салон – камерная форма, которая объединяет людей на основе временного интереса к определенной теме, качественными характеристиками данного вида общения являются непринужденность, доверительность, высокий уровень эмоциональности, избирательности, комфорта, информированности и т.д.

В литературе можно выделить три основных значения понятия «салон»: помещение, зал; название периодических выставок изобразительного искусства; форма организации культурной жизни, имеющая свои специфические особенности, основная цель которой – камерное культурное общение.

Салон имеет ряд признаков:

– отсутствие четкой внутренней структуры;

- деятельность основана на спонтанной активности присутствующих;
- обязательное присутствие интересных людей (гостей);
- нет определенного деления на объект и субъект;
- наличие «гостевого стола»;
- условно готовая схема поведения людей;
- может перераспределиться в клубы интересных встреч.

Существуют различные виды салонов: парковый салон, библиотечный салон, литературный салон, музыкальный салон, театральный салон, литературный салон, музыкальный салон, литературно-художественный салон и др.

Однако в деятельности многих салонов трудно выделить одну какую-либо направленность, т.к. большая их часть носит разноплановый характер: литературно-музыкальный, художественно-философский и пр.

Досуговое общение проходит в специально оборудованном и, соответствующим образом, оформленном для отдыха посетителей помещении в культурно-досуговом учреждении (парке, клубе, центре досуга, библиотеке), а также сама форма такого отдыха проходит по заранее разработанному сценарию или программе.

Наиболее часто в практике культурно-досуговой работе встречаются литературные и музыкальные салоны. Уютная мебель, мягкое освещение, со вкусом сделанная драпировка стен, дополняющие интерьер картины создают благоприятную обстановку для просмотра и обсуждения предметов декоративно-прикладного искусства, чтения и обсуждения литературных произведений, прослушивания музыкальных записей, а в целом – для спокойного, ненавязчивого культурного общения людей на досуге.

В литературных и музыкальных салонах проводятся творческие встречи с артистами и поэтами, диспуты и дискуссии об искусстве, заседания различных клубных объединений, иногда экспонируются камерные по характеру выставки, устраиваются подготовленные по

специальным программам населения. Отдых здесь органически сливается с насыщенным культурным общением, а воспитание – с просвещением. Предметом свободного обсуждения могут стать вопросы философии, политики, экономики, культуры, искусства, спортивных достижений, важных научных открытий.

Салонная культура – это форма организации культурной жизни, имеющая свои специфические особенности: место проведения – специально оборудованное помещение; особая роль хозяина (хозяйки) салона в организации его деятельности, декор гостиной, подбор гостей; соответствующие правила поведения, общения, речи и специфические занятия, главные из которых – общение на темы, связанные, в первую очередь, с искусством.

В наше время досуговые салоны транслируют образцы высоких эстетических идеалов, интеллектуального общения, отражают запросы, интересы, ценностные ориентиры присутствующих.

По меткому выражению Ю.А.Стрельцова, досуговое общение как особая форма рекреации, компенсирует то, что человек недополучает в других сферах своей жизнедеятельности, способствует восстановлению его сил, нормального самоощущения и самочувствия.

4.2. Многопрограммный вечер отдыха и его структурные компоненты.

Многопрограммный вечер отдыха – это комплексная форма культурно-рекреационной деятельности, универсальная по характеру и содержанию решаемых задач, построенная по заранее разработанному сценарию, где органически сочетаются множество развлекательных и познавательных компонентов, а также разнообразных видов культурного общения.

Они привлекают людей отсутствием жесткой регламентации, свободного проявления чувств, получения эмоциональной зарядки, содействие знакомству и общению сверстников, самореализации и

рекреации. Содержание многопрограммных вечеров, отличается от танцевальных структурой, тематическим содержанием, средствами эмоционального воздействия, способами активизации аудитории, большей познавательной направленностью.

Кроме танцев, конкурсов, аукционов, встреч с интересными людьми, проводятся консультации специалистов: косметологов, модельеров, психологов и др.

Классификация вечеров отдыха весьма относительна и подразделяется:

- по преобладанию средств идейно-эмоционального воздействия – литературные, музыкальные, театральные, кино вечера и т.д.

- по основному виду рекреационной деятельности – танцевальные, танцевально-зрелищные, танцевально-игровые и др.

- по составу участников – для тех, кому за, для ветеранов, молодежи, студентов и т.д.

- по своему значению и социальному месту в досуговой деятельности – благотворительные, юбилейные, праздничные и т.д.

Каждый из вечеров имеет определенные особенности, однако основные компоненты остаются общими. Программы вечеров включают: танцы, игры и аукционы, оказывающее эмоциональное воздействие, несущие познавательно-занимательную информацию; предусматривает участие гостей в разнообразных играх, а также импровизированных выступлениях самих участников (исполнение песен, танцев, мастер-классов и т.д.). На вечере отдыха используются и зрелищные компоненты: показ кинофрагментов, концертных номеров, видеоклипов, моделей сезона и т.д.

Организаторам вечеров отдыха необходимо обратить внимание на следующие моменты: заранее позаботиться о рекламе, пригласительных билетах; продумать наглядно-художественное оформление фойе и зон отдыха; обеспечить тематическое музыкальное сопровождение; оформить

игровые зоны с заранее подготовленным реквизитом; выбрать ведущего, который обеспечит успех вечера.

4.3. Дискотека – многовариантная форма досуга.

Дискотека (от франц. discotheque, сост. Из disque – диск и theque – собрание, хранилище) – культурно – развлекательное танцевальное мероприятие, проводимое в специально отведенном месте. Другое обозначение дискотеки – собрание грампластинок или дисков.

Дискотека – это многовариантная форма досуга, для которой характерна мобильность, хорошая техническая организация, современный танцевальный репертуар, качественная аппаратура, светотехнические эффекты, комфортный “танцпол” и активный ди-джей. Дискотека выполняет следующие функции:

- информационную;
- развлекательную;
- коммуникативную.

Виды дискотек:

- танцевально- развлекательные;
- диско ток-шоу;
- дискотеатр.

Танцевально – развлекательные программы являются наиболее массовыми, и их ближайшим аналогом являются вечера отдыха. Программа характеризуется динамичностью, зрелищностью, синтезом различных художественных средств выразительности. Массовые танцы чередуются со зрелищными компонентами, играми, музыкальными антрактами, массовым пением, встречами с интересными людьми и т.д.

Танцевально – развлекательные программы подразделяются:

- программы- спектакли (наряду с тематическими они имеют общий сквозной сюжет, многие из них построены по принципу «погружения» в сценическую атмосферу);

– программы – циклы – это может быть цикл программ-путешествий, программ – соревнований. Меняется маршрут, музыкальный материал, текст ведущего, но структура остается постоянной.

– программы – блоки – они состоят из отдельных блоков (информационных, зрелищных, танцевальных, игровых и др), целостность в них достигается за счет текста ведущего.

– диско ток-шоу – основным компонентом является информационный блок. Он может быть публицистическим, посвящен различным событиям общественной, политической, культурной жизни страны, обязательное наличие интересных гостей. Темой дискуссии может быть рассказ об исполнителе, ансамбле, музыкальных течениях и тд.

– дискоспектакль – строится по законам театра. Программы – представления с единой темой, сюжетом, который реализуется с помощью приемов сценического искусства.

Наряду с танцевальной программой используются зрелищные компоненты- выступления звезд, мюзиклы, показы мод, различные видеоэффекты, клипы и др, а также живое слово ди-джея, драматургически организованное в целостную шоу- программу.

Структура дискотеки:

- завязка – самая трудная и важная часть программы;
- приветствие ведущего;
- разминка – несколько композиций без перерыва;
- пауза – перерыв, переключение аудитории на другой вид деятельности. Есть готовые паузы: паузы – шоу, слайд– фильмы, выступление интересного гостя, увлекательные конкурсы, диалог с залом и т.д.;
- разминка – чередование танцевальных блоков и пауз между ними, (разновидность танцевального блока “Нон – стоп”), позволяющие изменить атмосферу в зале.

Ведущий (МС), требует особой подготовки: человек с эстетическим вкусом, имеющий большой запас знаний, активный собеседник, обладающий чувством юмора, даром импровизации и знанием психологии общения с аудиторией.

В методическом плане дискотеки представляют собой комплексные мероприятия. Они объединяют усилия любителей технического творчества и музыкальных салонов, любителей театра и агитбригад, организаторов словесного и игрового общения. Дискотека и её современные разновидности «брейк бит», «андеграунд», «рейв – вечеринка», или просто «рейв» (А.Волынцев) остаются ведущей формой современного молодёжного танцевально – развлекательного досуга.

Комплексные культурно – рекреационные программы – это воспитательно – развлекательные мероприятия, организованные по заранее разработанной художественно-педагогической программе, привлекающие людей отсутствием жёсткой регламентации, возможностью организовать своё поведение в соответствии с индивидуальными особенностями и интересами, свободного проявления чувств, получения эмоциональной зарядки или разрядки.

Лекция 5.

КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ВЫХОДНЫЕ И ПРАЗДНИЧНЫЕ ДНИ.

1. Организация отдыха в выходные дни.
2. Характеристика основных праздничных культурно-рекреационных форм: бал, огонёк, карнавал, зрелище.
3. Мастерство ведущего культурно-рекреационных программ.

5.1. Организация отдыха в выходные дни.

Организация культурно-рекреационной деятельности помогает и учит людей правильному использованию свободного времени вне

зависимости от места отдыха - в досуговых учреждениях, дома, на природе, следовательно, формирует культуру досуга в целом.

В выходные дни организуются комплексные формы – дни отдыха, сочетающие в себе познавательные и развлекательные элементы. Они устраиваются в любое время года для работников одного предприятия и их семей, работников одной отрасли, одного региона: города, агрогородка, микрорайона, улицы, двора и т.д. Отдых организуется с таким расчётом, чтобы каждый его участник имел возможность выбрать себе занятие в соответствии со своими интересами. Это могут быть и выезды на природу, поездки в музеи, посещения театра, встреча с интересными людьми, выступления творческих коллективов, спортивные соревнования, встречи с разными специалистами, открытые заседания в клубных объединениях и т.д.

Разновидностью клубного объединения может быть и клуб выходного дня, цель которого – объединение усилий общественных организации (например, профсоюза, Совета ветеранов, молодёжных организаций и др.) по вопросам досуга различных категорий населения: своеобразный социально-культурный кластер. Клуб выходного дня устанавливает творческие связи с другими учреждениями культуры, искусства и спорта, с редакциями газет и журналов, работниками радио и телевидения и пр.

Семейные дни отдыха – весьма распространённая форма рекреации. Их цель – организовать активный отдых родителей с детьми, преодолеть пассивность отдыха в семье и вывести его за рамки домашнего досуга. Дни отдыха семьи могут быть тематическими. Например, «Мама, папа, я – спортивная семья» может включать спортивные соревнования родителей и детей между семьями, конкурсы на лучшее знание песен и стихов о спорте, встречи с известными спортсменами, мастер-классы, показательные выступления ведущих спортсменов и т.д. В последние

годы в этот день проводятся и благотворительные акции для малообеспеченных и многодетных семей, инвалидов и пенсионеров.

При организации отдыха в выходные дни необходимо предусмотреть многовариантность видов деятельности, рассчитанных на интересы различных групп участников.

5.2 Характеристика основных праздничных культурно-рекреационных форм: бал, огонёк, карнавал, зрелище.

Важным звеном в системе культурно-рекреационной деятельности является организация праздничного отдыха, которая успешно выполняет ряд компенсаторных функций, влияющих на психофизиологическое состояние человека путём возбуждения определённых эмоциональных состояний. С рекреационной точки зрения важное значение имеет гедонистический (наслаждение) аспект праздничного отдыха, т.к. он неразрывно связан с жизнью каждого человека и общества.

Праздничный досуг является важным средством формирования и утверждения общности людей, способствует социализации человека, порождает чувство свободы и коллективизма. Внутренним источником праздника являются события в жизни человека, общества, природы, которые создают тот эмоционально психологический подъём, называемый праздничной ситуацией.

К праздничным рекреационным формам, которые отличаются яркостью, зрелищностью и разнообразием средств идейно-эмоционального воздействия мы относим балы. Они отличаются блеском, зрелищностью, более строгим этикетом и заранее определённым порядком. Программа праздника состоит из следующих компонентов: шествий, представлений, разнообразных конкурсов и сквозных игр, ярких костюмов, показательных выступлений различных коллективов, исполнение бальных танцев, функционируют игровые комнаты и аттракционы, но основным компонентом является танец. К характерным чертам бала относятся: необычный сюжетный ход; оригинальное

композиционное построение; наличие главного компонента («гвоздь программы»); выбор короля и королевы бала; разрабатывается специальный бальный этикет.

В практику культурно – досуговой деятельности вошли и получили распространение следующие виды балов:

Осенний бал – гимн природе, щедро отдавшей людям свои дары, праздник изобилия.

Весенний бал – поэтичен, лиричен. На нём воспеваются любовь к пробуждающейся природе, бережное отношение к ней.

Снежный бал (22 января – Международный День снега)

Бал цветов – проводится летом, главной темой бала являются цветы, выбор королевы цветов и т.д.

Данные балы объединяет то, что они связаны между собой *определённым временем года*: Новогодний бал; Рождественский бал; Бал – маскарад.

Эти балы сохранили много элементов обрядности, и ритуальных действий старины: ряженые, застолье, гадание. Они приурочиваются к встрече Нового года и Рождества. Но бал – маскарад может быть проведён в связи с каким-либо фестивалем, праздником, где обязательным атрибутом были маски и их представление.

Ситцевый бал – преследует не просто культурно – развлекательную цель, а проводит популяризацию новых моделей наступающего сезона, показ результатов работы клубов по интересам.

Шоколадный бал – характеризуется выставками кондитерской промышленности, конкурсами, зрелищами и т.д.

Шляхетский и белорусские балы. Отличительная особенность – сохранение культурного наследия, традиций белорусского народа, его нравов и обычаев, песен и танцев, игр и забав:

Губернский бал;

Президентский бал;

Светский бал в Оперном;

Благотворительный бал.

На эти балы приглашают лучших людей города, где происходит награждение почётными грамотами и памятными призами. Характеризуется яркой театрализацией, разнообразием программ, приглашением звездных гостей, персон шоу-бизнеса, медийных лиц. Цель данных балов – развитие традиций меценатства и гуманизации нашего общества.

Важным фактором совершенствования культуры праздничного досуга, закрепления традиций, особо значимых событий в жизни людей, проводятся балы: гимназический бал (лицейский, кадетский и др.); офицерский бал; выпускной бал.

Эти балы объединяет то, что главной темой является событие конкретного социума и прощание с учебным заведением, где логично сочетается торжественная часть, часть развлекательная и застолье.

Камерной праздничной формой рекреации, где реализуется коммуникативная функция является – «огонёк», сочетающий в себе элементы информационно – познавательной и культурно – развлекательной деятельности. Данной форме присущи импровизация, спонтанная активность присутствующих, непринуждённое общение, эмоциональный подъём и т.д.

Традиционными элементами огонёка являются:

- необычная встреча гостей;
- представление гостей;
- интересные знакомства;
- рассказы о трудовых достижениях, о событиях в жизни людей и коллектива;
- концертные номера-посвящения;
- активизация аудитории – конкурсы между столиками, коллективное исполнение песен и танцев, викторины, сквозные игры;

– наличие гостевого стола.

При тщательной подготовке огонька можно решать целый ряд педагогических задач: формирование общественного мнения, утверждение здорового образа жизни, воспитание эстетического вкуса, способствовать повышению культуры свободного времени.

Одним из компонентов праздничного досуга является зрелище, где реализуются многие функции рекреации (гедонистическая, компенсаторная, развлекательная и т.д.). Наиболее популярны, разнообразны и доступны шоу-программы. Это синтетический жанр искусства, который объединяет разно-жанровые номера в единую композицию посредством монтажа.

Отличительные особенности шоу-программ:

- разнообразие и контрастность номеров;
- экспрессивно-динамичная форма их подачи;
- чередование психологических установок аудитории на восприятие номеров;
- использование технического, светового, декорационного оформления программы;
- привлечение «звёзд» - знаменитостей (и не только эстрадных).

Восприятие разнообразных развлекательных зрелищных программ носит как позитивный, так и отрицательный характер.

Карнавал как форма праздничного досуга может быть самостоятельной и частью какого-либо праздника. Центральное место в нём занимает костюмированное шествие, которое сопровождается театрализованными играми, ритуальными действиями, зрелищными элементами, необычным декорированием.

В карнавалах, в основном сохраняются традиционные выразительные средства и структурные элементы, характерные для массового праздника. Однако все они содержат ярко выраженную развлекательную направленность. Основные специфические черты

карнавала: шествие организуется по принципу «движущего» представления; действие развивается по многоцентровому построению; карнавальные концерты яркие, красочные и небольшие; организуются передвижные развлекательные группы; действие может развиваться параллельно и последовательно. Несмотря на своё развлекательное начало, карнавал носит информационно – воспитательный характер.

В структуре праздничной рекреации - восприятие разнообразных художественных зрелищ и художественно-творческая деятельность людей, органически переплетаются с реальными действиями игрового, спортивного, ритуально-обрядового плана. В этом смысле праздничные развлечения по самой природе не приемлют резкого разделения на исполнителей и зрителей, т.к. они всегда результат самодеятельности и коллективного творчества масс.

5.3 Мастерство ведущего культурно-рекреационных программ

Многофункциональность культурно-рекреационных программ требует от ведущего таких качеств, которые соединили бы в себе природные дарования и приобретённые знания. Сегодняшний ведущий вобрал в себя специфику телевизионных профессий; интервьюера, комментатора, а также всё лучшее, что было у актёров эстрады и организаторов досуга.

Профессия ведущего культурно-рекреационных программ уникальна и многогранна: в одном случае он выступает как информатор, как артист, конференсье, организатор игрового общения, в другом как сценарист, режиссёр, создатель собственной программы. Именно он создаёт особый эмоционально- коллективный настрой, где рекреационно-воспитательные процессы протекают исподволь и ненавязчиво.

В зависимости от типологии ведущих и функций, которые они осуществляют, перед ними стоят следующие задачи:

– создавать благоприятные условия развития разнообразных духовных интересов и потребностей личности;

- насыщать досуг содержательными видами рекреации;
- направлять досуг человека от простых, пассивных форм рекреации к более сложным в культурном плане;
- формировать высокую степень организации личностью своего досуга;
- организовывать профилактическую работу против антикультурных занятий, воспитывать своеобразный культурный иммунитет.

Как специалист широкого профиля организатор досуга должен выявлять и удовлетворять культурно-досуговые интересы разных групп населения, стимулировать инновационные направления досуга, внедрять эффективные педагогические методики и реализовать ведущую функцию досуга – культурно-рекреационную.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1 Тематика, задания и методические рекомендации по выполнению лабораторных работ

Тема 6. Разработка сценарных планов конкурсno-развлекательных программ.

1. По данной теме студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями из сценарного фонда кафедры по следующим видам конкурсno-развлекательных программ:

- интеллектуально-развлекательные;
- зрелищно-развлекательные;
- спортивно-развлекательные;
- театрализованные конкурсы;
- А, ну-ка...

2. Разработать подробный сценарный план выбранного конкурса. Представить сценарный план для обсуждения перед студентами группы.

Тема 7. Разработка сценарных планов камерных форм отдыха.

1. По данной теме студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями из сценарного фонда кафедры по следующим видам камерных форм:

- посиделки;
- вечерки;
- салоны;
- гостиные;
- малые клубные вечера;
- творческие встречи.

2. Разработать подробный сценарный план и композиционное построение одной из выбранных камерных форм. Представить сценарный план для обсуждения перед студентами группы.

Тема 8. Разработка сценарных планов многопрограммных вечеров отдыха для различных возрастных групп

1. По данной теме студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями многопрограммных вечеров отдыха из сценарного фонда кафедры.

2. Разработать подробный сценарный план с использованием пяти компонентов комплексной культурно-рекреационной программы: информационного, зрелищного, танцевального, коммуникативного, игрового.

Представить сценарный план для обсуждения перед студентами группы.

Тема 9. Разработка программы коллективного дня отдыха для различных возрастных групп населения.

1. По данной теме студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями коллективных дней отдыха из сценарного фонда кафедры:

- семейный день отдыха;
- день отдыха предприятия, отрасли, учебного заведения и т.д.
- корпоративные дни отдыха;
- день отдыха по месту жительства.

2. Разработать программу коллективного дня отдыха и представить программу для обсуждения перед студентами группы.

Тема 10. Разработка плана организации повседневного отдыха для всех категорий населения.

Студенту предлагается разработать план организации повседневного отдыха для различных категорий населения (категория по выбору), используя практические знания полученные в период ознакомительной практики в различных учреждениях культуры.

Представить план для обсуждения перед студентами группы.

Тема 11. Идеино-тематический замысел культурно-рекреационной программы. Разработка сюжета сценария культурно-рекреационной программы

На практических занятиях студенты выбирают тему и форму культурно-рекреационной программы для написания сценария и постановки программы для реальной аудитории. Коллективно определяют идею, актуальность, основной конфликт программы, его композиционное построение.

На лабораторных занятиях студенты предлагают и обсуждают сюжет, сюжетный ход программы, ее сценарно-режиссерское решение, учитывая при этом особенности аудитории, места проведения, материально-техническую базу.

Тема 12. Изучение и отбор средств выразительности в раскрытии эпизодов программы. Композиционный монтаж эпизодов и блоков сценария программы.

Для разработки сценария программы студенты изучают и отбирают разнообразные средства выразительности (музыка, танец, игра, персонифицированные образы, световое решение, мультимедийное сопровождение, и т.д.), что позволяет создать художественно-организованную среду и художественный образ программы.

Тема 13. Литературная запись сценария культурно-рекреационной программы.

Окончательное оформление сценария (литературная запись текста сценария, приложения: эскизы оформления сцены, эскизы костюмов, игровые карточки, реклама, афиша, пригласительный билет, музыкально-шумовая фонограмма, мультимедийная презентация). Анализ и обсуждение сценария.

Тема 14. Разработка режиссерско-постановочного плана сценария культурно-рекреационной программы.

Разработка режиссерско-постановочного плана сценария: изучение материально-технических возможностей сценической площадки; составление монтажного листа; пластическое решение сценического пространства; сценография, разработка плана работы с творческим коллективом;

Распределение обязанностей между студентами при осуществлении постановки культурно-рекреационной программы (ответственные за репетиционный процесс, музыкально-шумовое и художественное оформление, реквизит, костюмы, световое оформление, мультимедийное сопровождение, афишу, пригласительный билет).

Тема 15. Распределение ролей в культурно-рекреационной программе. Работа с ведущими, исполнителями и участниками программы.

Выбор ведущих, актёров, «персонифицированных» образов и работа с ними. Работа с исполнителями над художественным и поэтическим материалом. Особенности работы ведущего при проведении конкурсов, интервью, реприз, монологов. Имидж ведущего и его роль в создании атмосферы программы. Поиски приемов активизации деятельности аудитории.

Работа с участниками художественных коллективов. Организация сценического действия в пространстве (зал, холл, фойе, площадка). Мизансценирование одиночных, парных, групповых и массовых сцен участников программы.

Тема 16. Разработка музыкально-художественного оформления культурно-рекреационной программы.

Разработка музыкально-шумовой партитуры, фонограммы, мультимедийного сопровождения программы. Наглядно-художественное оформление сценических площадок (сцена, фойе, игровые, спортивные, комнаты отдыха и т.д.)

Тема 17. Организация репетиционного процесса. Техническо-монтажная репетиция программы.

Застольный период подготовки программы. Первое чтение по ролям. Конкретизация характеров героев, уточнение взаимоотношений между действующими лицами, определение художественного решения образов исполнителей, определение мизансцен.

Репетиция на сценической площадке, закрепление мизансцен, пластическое решение эпизодов программы, работа с исполнителями над созданием художественного образа.

Монтажная репетиция программы. Просмотр всех эпизодов, блоков с объединением комплекса выразительных средств (свет, музыка, видеоряд, костюмы и т.д.) со сценическим действием ведущих, исполнителей, участников всей программы.

Тема 18. Генеральная репетиция и показ культурно-рекреационной программы.

Соединение всех элементов культурно-досуговой программы в единое целое. Проверка общей композиции, ритма номеров и переходов,

проверка готовности постановочной части, светового, музыкального, шумового и др. оформления. Окончательный хронометраж всех эпизодов программы. Анализ генеральной репетиции.

Проведение культурно-рекреационной программы в конкретном социуме.

Анализ и обсуждение программы. Критерии анализа – создание атмосферы и художественного образа программы; темпоритм программы; активность участия зрителей; мастерство ведущих и исполнителей программы.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1 Задания для контролируемой самостоятельной работы

Тема 6. Разработка сценарных планов конкурсно-развлекательных программ.

Задание 1. Просмотреть и проанализировать письменно 2-3 телевизионные конкурсно-развлекательные программы.

Схема анализа конкурсно-развлекательной программы:

- характеристика жанра;
- идейно-тематический замысел;
- композиционное построение;
- вид конфликта;
- сценарно-режиссерский ход;
- приемы активизации аудитории;
- средства выразительности.

Задание 2. Разработать подробный сценарный план конкурсно-развлекательной программы (тема по выбору).

Тема 7. Разработка сценарных планов камерных форм отдыха.

Задание 1. Проанализировать 2-3 сценария камерных форм отдыха (посиделки, вечерки, салоны, творческие встречи, и т.д.) из фонда кафедры, интернета. Схема анализа в теме №6.

Задание 2. Разработать подробный сценарный план камерной формы отдыха (тема по выбору).

Тема 8. Разработка сценарных планов многопрограммных вечеров отдыха для различных возрастных групп

Задание 1. Разработать подробный сценарный план многопрограммного вечера отдыха.

Тема 9. Разработка программы коллективного дня отдыха для различных возрастных групп населения.

Задание 1. Разработать программу коллективного дня отдыха для различных возрастных групп населения (семейный день отдыха; корпоративные дни отдыха; день отдыха по месту жительства; день отдыха предприятия, отрасли, учебного заведения и т.д.)

Тема 12. Изучение и отбор средств выразительности эпизодов программы. Композиционный монтаж эпизодов и блоков сценария программы.

Задание 1. Каждый студент подбирает и предлагает для обсуждения на лабораторном занятии свой вариант средств выразительности для раскрытия блока сценария.

Тема 15. Работа с ведущими, исполнителями программы.

Задание 1. Работа ведущих, исполнителей над литературными текстами, над созданием художественного образа. Просмотр и анализ исполнительского мастерства на лабораторном занятии по теме.

Тема 16. Разработка музыкально-художественного оформления культурно-рекреационной программы.

Задание 1. Подготовка реквизита, наглядно-художественного оформления, музыкальной фонограммы, мультимедийной презентации культурно-рекреационной программы. Представление подготовленного музыкально-художественного оформления на лабораторном занятии по теме.

3.2 Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов.

1. Раскройте сущность понятия культурно-рекреационная деятельность.
2. Опишите основные виды рекреации человека в сфере досуга.
3. Дайте характеристику функций и принципов культурно-рекреационной деятельности.
4. Охарактеризуйте основные элементы системы рекреационной деятельности.
5. Назовите основные компоненты современных комплексных форм рекреации.
6. Дайте краткую характеристику организации повседневного отдыха.
7. В чем заключается особенность культурно-рекреационной деятельности в выходные дни?
8. Изложите основные требования к структуре праздничного досуга.
9. Проанализируйте современную систему популярных конкурсно-развлекательных программ.
10. В чем заключаются особенности камерных форм рекреации (посиделки, салон, творческие встречи, гостиные и т.д.)?
11. Раскройте особенности дискотеки как формы рекреации.
12. Сформулируйте основные задачи организатора культурно-рекреационной деятельности.
13. Назовите и дайте характеристику уровней досуга и их содержание.
14. Раскройте особенности воспитательного потенциала культурно-рекреационной деятельности.
15. Дайте характеристику комплексных культурно-рекреационных программ.

3.3 Требования к экзамену

Первая часть экзамена.

Творческий показ культурно-рекреационной программы.

Результаты творческого показа культурно-рекреационной программы оцениваются по следующим критериям:

- посещение занятий;
- активная, творческая работа студента над сценарием;
- организационная работа, исполнительское мастерство студентов при подготовке и проведении программы;
- представление сценария культурно-рекреационной программы с приложениями (литературный сценарий, музыкальная фонограмма, мультимедийная презентация, игровые карточки, художественное оформление и др.).

Вторая часть экзамена

Студенты представляют развернутые сценарные планы культурно-рекреационных программ разработанных самостоятельно в течение семестра:

- организация повседневного отдыха различных социальных групп населения в досуговых учреждениях;
- сценарный план конкурсно-развлекательной программы;
- сценарный план камерной формы отдыха;
- сценарный план многопрограммного вечера отдыха;
- организация отдыха в выходные дни.

Третья часть экзамена

Ответ студента на теоретические вопросы по дисциплине «Технология культурно-рекреационной деятельности»

Вопросы к экзамену

1. Социальная и психофизиологическая сущность отдыха и развлечений.
2. Дискотека как форма молодежного досуга. Виды программ.

3. Методика подготовки и проведения вечеринок, посиделок.
4. Массовые народные гуляния, методика их подготовки и проведения.
5. Требования к организации и проведению культурно-рекреационных программ для оздоровительных центров.
6. Игра в структуре культурно-рекреационной программы.
7. Особенности организации и проведения отдыха с людьми пожилого возраста.
8. Характеристика форм организации семейного досуга.
9. Педагогические требования к ведущему культурно-рекреационных программ.
10. Понятие "досуг", "забава". Структура досуга.
11. Клубные "огоньки", особенности их подготовки и проведения.
12. Художественное и музыкальное оформление культурно-рекреационных программ.
13. Конкурсно-развлекательные программы и их характеристика.
14. Клубный салон (гостиная) как форма досугового общения. Особенности досугового общения.
15. Система досуга и рекреации за рубежом.
16. Методика организации и проведения карнавалов.
17. Организация и методические требования к проведению бала и его подготовки. Виды балов.
18. Многопрограммный вечер отдыха. Методика его подготовки и проведения.
19. Презентация как комплексная форма культурно-рекреационной деятельности.
20. Специфика организации отдыха в праздничные дни.
21. Характеристика системы культурно-рекреационной деятельности.

22. Анимационная деятельность как средство активизации аудитории.

23. Методика организации и проведения шоу-программ.

24. Организация культурно-рекреационной деятельности с различными категориями населения.

25. Функции и принципы культурно-рекреационной деятельности.

3.4 Примерные темы дипломных работ по разделу «Культурно-рекреационная деятельность»

1. Социально-культурные кластеры как специфические условия совершенствования культурно-рекреационной деятельности.

2. Формирование творческих способностей молодежи в процессе подготовки эстрадно-развлекательных программ.

3. Формирование креативной личности в процессе рекреационно-анимационной деятельности.

4. Художественно-педагогическое мастерство как профессиональное качество специалиста культурно-рекреационной деятельности.

5. Интерактивные формы культурно-рекреационной деятельности как средство развития эстетического вкуса молодежи.

6. Культурно-рекреационные технологии как средство организации семейного досуга.

7. Формирование досуговой культуры молодежи в процессе организации культурно-рекреационной деятельности.

8. Культурно-рекреационная деятельность как средство формирования коммуникативной культуры старших подростков.

9. Педагогические возможности культурно-рекреационных программ в воспитании нравственных ценностей подростка.

10. Формирование корпоративной культуры в процессе культурно-рекреационной деятельности.

11. Дискотека как комплексная форма молодежного досуга.
12. Специфика организации и проведения балов как средство формирования праздничной культуры молодежи.
13. Внедрение инновационных форм совершенствования культурно-рекреационной деятельности.
14. Культурно-рекреационная деятельность как часть индустрии досуга и развлечений.
15. Совершенствование культуры молодежи села, агрогородков, агроусадеб в процессе культурно-рекреационной деятельности.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел “ТЕХНОЛОГИЯ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ”

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные занятия		
1	2	3	4	5	6
1	<i>Тема 1.</i> Введение. Социальная и психофизиологическая сущность культурно-рекреационной деятельности	2			
2	<i>Тема 2.</i> Культурно-рекреационная деятельность как педагогическая система	2	4		
3	<i>Тема 3.</i> Понятие и классификация культурно-рекреационных программ. Характеристика повседневного отдыха.	2	4	2	
4	<i>Тема 4.</i> Комплексные культурно-рекреационные программы, их характеристика	1	4		
5	<i>Тема 5.</i> Организация отдыха в выходные и праздничные дни.	1	4		
6	<i>Тема 6.</i> Разработка сценарных планов конкурсно-	2	4	2	Письменный анализ телевизионных

	развлекательных программ.				кон-курсно-развлекательных программ.
7	Тема 7. Разработка сценарных планов камерных форм отдыха.	2	8	2	Письменный анализ по схеме. Сценарный план камерной формы.
8	Тема 8. Разработка сценарных планов многопрограммных вечеров отдыха для различных возрастных групп			2	Сценарный план многопрограммного вечера отдыха
9	Тема 9. Разработка программы коллективного дня отдыха для различных возрастных групп населения.		2	2	Программа коллективного дня отдыха (письменно)
10	Тема 10. Разработка плана организации повседневного отдыха для всех категорий населения.		2		
11	Тема 11. Идеино-тематический замысел культурно-рекреационной программы. Разработка сюжета сценария культурно-рекреационной программы		2		
12	Тема 12. Изучение и отбор средств выразительности в раскрытии эпизодов программы. Композиционный монтаж эпизодов и блоков сценария		2	2	Письменный вариант средств выразительности эпизода сценария

	программы.				
13	Тема 13. Литературная запись сценария культурно-рекреационной программы.		2		
14	Тема 14. Разработка режиссерско-постановочного плана сценария культурно-рекреационной программы.		2		
15	Тема 15. Работа с ведущими, исполнителями и участниками программы.		2	2	Просмотр и анализ исполнительского мастерства на лабораторн. занятии
16	Разработка технического, музыкально-художественного оформления культурно-рекреационной программы.		2	2	Представление презентации, музыкально-художественного оформления кдп.
17	Организация репетиционного процесса Техническо-монтажная репетиция программы.		2		
18	Генеральная репетиция культурно-рекреационной программы и её показ.		2		
	Всего:	10	44	16	

Раздел “ТЕХНОЛОГИЯ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ”

для заочной формы обучения

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		
		Лекции	Лабораторные	Другое
1	2	3	4	5
1	<i>Тема 1.</i> Введение. Социальная и психофизиологическая сущность культурно-рекреационной деятельности	1		
2	<i>Тема 2.</i> Культурно-рекреационная деятельность как педагогическая система	1		
3	<i>Тема 3.</i> Понятие и классификация культурно-рекреационных программ. Характеристика повседневного отдыха.	1	2	
4	<i>Тема 4.</i> Комплексные культурно-рекреационные программы, их характеристика	1		
5	<i>Тема 5.</i> Организация отдыха в выходные и праздничные дни.	2		
6	<i>Тема 6.</i> Разработка сюжета сценария культурно-рекреационной программы		2	
7	<i>Тема 7.</i> Изучение и отбор средств выразительности при компоновке эпизодов программы		1	
8	<i>Тема 8.</i> Монтаж и литературный запись сценария культурно-досуговой программы		1	
9	<i>Тема 9.</i> Разработка режиссерска-		2	

	пастановчага плана культурно-рекреационной программы			
10	<i>Тема 10.</i> Организация репетиционного процесса (техническая и генеральная репетиции)		2	
11	<i>Тема 11.</i> Генеральная репетиция культурно-рекреационной программы		2	
12	<i>Тема 12.</i> Сдача программы и ее обсуждение		2	
13	<i>Всего</i>	6	14	

3.2 Использование в процессе преподавания видеоматериалов

На лабораторных занятиях при разработке культурно-рекреационных программ, студенты под руководством преподавателя разрабатывают мультимедийное, музыкальное сопровождение программ, что позволяет повысить эмоциональное, информационное, наглядное воздействие за счет применения анимации и звукового эффекта.

Список литературы

Основная

1. Ариарский, М. А. Прикладная культурология / М. А. Ариарский. – СПб., 2001. – С. 28.
2. Буров, Н. В. Педагогика культурно-образовательной среды / Н. В. Буров. – СПб. : Концерт, 2012. – С. 354–393.
3. Жарков, А. Д. Культурно-досуговая деятельность : учеб. пособие / А. Д. Жарков, В. М. Чижиков. – М. : МГУКИ, 1998. – С. 430–453.
4. Жарков, А. Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности / А. Д. Жарков. – М. : Изд. дом МГУКИ, 2007. – 480 с.
5. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности / А. Д. Жарков. – М. : Изд. дом МГУКИ, 1998. – С. 163–184.
6. Жаркова, Л. С. Организация деятельности учреждений культуры : учебник для студ. вузов культуры и искусств / Л. С. Жаркова. – М. : Изд. дом МГУКИ, 2010. – С. 102–106.
7. Кирсанов, В. В. Концептуальные подходы к исследованию педагогических и рекреационных технологий в социально-культурной сфере / В. В. Кирсанов // Вісник КНУКіМ : зб. навук. праць. – Вип. 12. – К., 2005. – С. 13–37.
8. Ожегов, С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М. : Русский язык, 1983. – С. 210.
9. Орлов, А. С. Социология рекреации / А. С. Орлов. – М. : Наука, 1995. – 78 с.
10. Рыжкин, Ю. Е. Психолого-педагогические основы физической рекреации : учеб. пособие / Ю. Е. Рыжкин. – СПб. : РГПУ им. А. И. Герцена, 1997. – 36 с. 102
11. Стрельцов, Ю. А. Культурология досуга / Ю. А. Стрельцов. – М. : МГУКИ, 2003. – С. 163–204.
12. Стрельцов, Ю. А. Педагогика досуга : учеб. пособие / Ю. А. Стрельцов, Е. Ю. Стрельцова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : МГУКИ, 2010. – С. 161–202.

Дополнительная

1. Бакланова, Н.К. Профессиональное мастерство работника культуры / Н.К. Бакланова. – М. : Моск. Гос. ун-т культуры и искусств, 1996. – 118 с.
2. Бирюкова, Т.П. Особенности сценария культурно-досуговых программ как средства инкультурации личности /Т.П. Бирюкова//Социальная педагогика. Проблемы инкультурации личности. – Мн.: Четыре четверти, 2007. – С. 35-39.
3. Воловик, А. Ф. Педагогика досуга : учебник / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик. – М. : Флинта, 1998. – 268 с.
4. Герасимова, О.А. Мастерство шоумена : учеб. Пособие / О.А. Герасимова – Ростов Н/Д : Феникс, 2006. – 192 с.
5. Григорьева, Е. И. Современные технологии социально-культурной деятельности: учебное пособие / под. науч. ред. проф. Е. И. Григорьевой. – Тамбов: Першина, 2004. – 512 с.
6. Завадская, Ж.Е. Формы воспитательной работы с учащейся молодежью: методика подготовки и проведения : учеб. метод. пособие / Ж.Е. Завадская, З.В. Артёменко – Минск : Современ. шк., 2010. – 352 с.
7. Козловская, Л.И. Специалист социокультурной деятельности нового тысячелетия / Л.И. Козловская // Весн. Бел. дзярж. ун-та культуры і мастацтваў. – 2005. - № 5. – С. 74-79
8. Тихоновская, Г.С. Сценарно-режиссерские технологии создания культурно-досуговых программ / Г.С. Тихоновская. Моногр.- М.: Изд.Дом. МГУКИ, 2010. – 352 с.
9. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие / Л.И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – С.69-72.

10. Шубина, И.Б. Организация досуга и шоу-программ / И.Б. Шубина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. – 352 с.
11. Шубина, И.Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно-методич. пособие / И.Б. Шубина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. – 288с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

РАЗДЕЛ «ТЕХНОЛОГИЯ ПРАЗДНИЧНО-ОБРЯДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Учебное пособие

1.2. Конспект лекций

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Тематика, задания и методические рекомендации по выполнению лабораторных работ

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов.

3.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов.

3.3. Требования к экзамену, вопросы к экзамену.

3.4. Примерные темы дипломных работ

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебно-методическая карта учебной дисциплины для дневной и заочной форм получения высшего образования.

4.2. Использование в процессе преподавания видеоматериалов

4.3. Список основной и дополнительной литературы.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. При изучении дисциплины студенты могут использовать учебно-методическое пособие *Технология социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие / Л. И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014 – 206 с.*

1.2. Конспект лекций

Лекция 1

ВВЕДЕНИЕ. ПРЕДМЕТ И ЗАДАЧИ КУРСА. ПРАЗДНИКИ И ОБРЯДЫ И ИХ РОЛЬ В ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВА

1. Введение. Проблемы современной праздничной культуры белорусов.
2. Место праздников и обрядов в системе воспитания.
3. Понятия «традиция», «обычай», «обряд», «праздник» и их характерные особенности.
4. Происхождение и социальная роль обрядов. Основные элементы обряда.

1.1. Введение. Проблемы современной праздничной культуры белорусов.

Праздники и обряды занимают важное место в духовной жизни общества. На современном этапе в Беларуси развивается процесс становление праздничной культуры, построенной на культурно-исторических традициях прошлых поколений и создания на этой основе новых праздничных формообразований. За последние десять лет эта проблема частично уже решена: в республике сложились устойчивые

традиции проведения народных праздников календарного цикла, появились новые государственные, художественные и художественно-исторические праздники, началось становление новой студенческой обрядности, возрождение христианских праздников с участием учреждений культуры и искусства.

Однако, в процессе становления новой праздничной культуры Беларуси выявлен ряд творческих и технологических проблем. Так, во многих районах прослеживается тенденция проведения праздников разных жанров, в том числе и народных (особенно в городах), в форме представлений, где существует четкое разделение всех участников на артистов и зрителей, т.е. на активных участников и пассивных наблюдателей. Сценическое воплощение обрядов препятствует развитию массово-импровизационному творчеству людей, воспитывает не созидателя, а потребителя культуры. Такое воплощение не соответствует народной традиции, согласно которой все участники были на празднике активными созидателями. Анализ показывает, что современная структура праздников состоит, в основном, из общенациональных фрагментов, поэтому остаётся актуальной проблема сохранения региональных и местных праздничных традиций, прогрессивных элементов праздничной культуры города прошлых столетий. Поэтому курс «Празднично-обрядовая деятельность» по осмыслению тенденции становления и развития современной праздничной культуры Беларуси, ее общенациональных и этнических специфических черт, раскрытие процессов устойчивости и изменчивости, структуры и образности новых праздничных формообразований является актуальным и социально значимым.

1.2. Место праздников и обрядов в системе воспитания.

Значение праздника как многогранного общественного явления, отражающего жизнь человека и общества, трудно переоценить. Праздник можно назвать важнейшей социально-культурной ценностью,

способствующей формированию личности, духовному развитию человека и человечества. Именно праздник в значительной степени синтезирует всё ценное, что накоплено в мировой культуре.

История развития цивилизации наглядно свидетельствует о том, что праздник, приобщая людей к культурным ценностям, и достижениям, всегда был и остаётся эффективным средством воздействия на духовный мир человека.

Социальная значимость праздника и обряда велика, и в первую очередь она выражается в следующем:

1. Смена привычной повседневной обстановки и продолжительное пребывание в естественной природной среде, повышает психоустойчивость и работоспособность человека.
2. Праздник, с его богатым содержанием различных мероприятий, во время которых проверяются полученные знания, навыки, умения, является важным средством самовоспитания и формирования новых социальных качеств личности – трудолюбия, дисциплины, настойчивости, инициативы, патриотизма и других.
3. Способствует культурному, духовному развитию личности.
4. Свободный выбор места отдыха по интересам.
5. Присутствие всех слоёв общества без всякого возрастного ограничения.
6. Рациональное использование свободного времени, здоровый образ жизни.
7. Укрепление семьи, улучшение взаимоотношений в семье; позволяет родителям и детям лучше понять друг друга; обеспечивает процесс воспитания, а так же способствует увеличению количества времени уделяемого родителями своим детям.
8. Способствует социальному воспитанию и целесообразному воздействию на подростков с девиантным поведением, благодаря особым педагогическим возможностям праздники.

9. Создаёт условия полного самовыражения и реализации творческих способностей каждого человека.

1.3. Понятия «традиция», «обычай», «обряд», «праздник» и их характерные особенности.

Праздник – это многогранное социальное явление, отражающее жизнь человека и общества.

Первые попытки научного определения праздников появились на рубеже XI-XX вв. Одним из наиболее авторитетным изданий того времени был Энциклопедический словарь братьев Гранат. В нем отмечалось: «В основе праздника лежит естественное стремление человеческого организма к отдыху после работы, соединяясь с религиозным чувством, это стремление приводит к установлению праздников, то есть таких дней отдохновения, которые в то же время отмечаются особым отправлением культа».

Более развёрнутая характеристика праздников была дана в Энциклопедическом словаре Брокгауза и Ефрона. Составители словаря делили праздники на ветхозаветные, церковные и народные.

Спустя несколько десятилетий учёные сделали ряд важных шагов в осмыслении праздников как социального и культурного явления. В 1939г. советские учёные отмечали уже 7 значений понятия «праздник».

Эта характеристика, данная в Толковом словаре русского языка, под редакцией Д.Н. Ушакова, является, вероятно, одной из самых исчерпывающих и полных.

В 70-е гг. XX в. представление о праздниках несколько сузилось, изменилось. В Большой советской энциклопедии отмечалось, что праздники – это дни, посвященные выдающимся событиям или традиционным датам.

В 80-е гг. некоторые справочные издания трактовали праздник, основываясь на достижениях учёных 30-х годов. В частности, Словарь русского языка С.И Ожегова отмечал 5 значений понятия «праздник».

Анализ историографии убеждает в том, что научные исследования праздников началось лишь во второй половине XX века.

Становление науки о праздниках в Беларуси связано с приданием этой сфере деятельности самостоятельной системы образования, что относится к концу 70-х началу 80-х гг.

Кратко, однозначно сформулировать, что такое **обряд**, не так просто: у него много различных сторон, особенностей, и, характеризуя одну из них, мы невольно упускаем остальное. Так что здесь нельзя ограничиться короткой формулой, надо дать несколько характеристик. Наиболее удачно, на наш взгляд, это сделал известный советский ученый доктор философских наук Д.М. Угринович. В его определении обряд – это «особый способ передачи новым поколениям определенных идей, норм поведения, ценностей и чувств». От других способов такой передачи, обряд отличает его символическая природа. В этом его специфика: «...Обрядовые действия всегда выступают как символы, воплощающие в себе те или иные социальные идеи, представления, образы и вызывающие соответствующие чувства». Обряд – это коллективное символическое действие, форма проявления коллективных переживаний людей, приобщение личности к коллективу, обществу.

Говоря об обрядности как специфическом социальном явлении, одном из компонентов духовной жизни общества, мы пользуемся рядом специальных терминов.

Обряд органически связан с **обычаем**. Обычай, как и обряд, - тоже средство передачи новым поколениям культурного наследия предков. Но в отличие от обряда обычай не несет в себе символического содержания. Обычай – это сложившиеся в течении длительного времени, устоявшиеся стереотипы трудовой и иной социальной деятельности людей, стереотипы поведения, воспроизводящие, повторяющие те или иные целесообразные, практические действия в труде, в общении людей, в быту, в семье.

Наиболее распространенным видом обрядового действия является **ритуал**. Это понятие происходит от латинского слова *ritualis* (обрядовый) и обозначает выработанный обычай или установленный порядок совершения чего-либо, церемониал. Ритуал не выполняет всех функций обряда, так как представляет лишь его часть, начало, кульминацию или завершение.

Слову обряд часто сопутствует слово **традиция**.

Традиция (от латин. *tradition* – передача, предание) – это норма, правило нравственного поведения людей, определённые действия в жизни и быту, которые сложились, закрепились в сознании и повседневной практике народа и передаются из поколения в поколение. Слово «традиция» обозначает и само духовное наследие, передаваемое из поколения в поколение; традиционное – это принятое, установившееся, освященное авторитетом старших поколений. Связь между словами «обряд» и «традиция» самая органическая. Обряд, как отмечено в приведённом его определении, как раз и есть способ передачи духовного наследия новым поколениям.

Обряды являются одним из способов существования традиций. Традиции охватывают более широкий круг явлений общественной жизни, чем праздники и обряды. Они встречаются во всех сферах общественной жизни – в экономике, политике, культуре, быту.

В комплексе общественных явлений традиции проявляются как одна из форм закрепления, сохранения и передачи определённых общественных отношений от одного поколения к другому. Традиции как прочно установившиеся, ставшие привычными представления людей, идеи и убеждения рождаются в ответ на запросы жизни и существуют до тех пор, пока отвечают нуждам того или иного класса, той или иной группы.

Традиции состоят из унаследованных, переработанных и заново созданных элементов, подчиненных своей внутренней закономерности.

1.4. Происхождение и социальная роль обрядов. Основные элементы обряда: слово, символ, музыка, действие, художественно-декоративное оформление.

Историческая смена общественных формаций, изменение жизненных условий, потребностей и взаимоотношений людей оказывают свое влияние и на развитие обрядов. Как результат изменения действительности обрядность проходит длинный и сложный путь эволюции, на различных этапах она модифицируется, изменяется. Отмирают одни обряды, вступающие в противоречие с мировоззрением людей, трансформируются другие, в которых новое содержание вкладывается в прежние формы выражения, и наконец, рождаются качественно новые обряды, отвечающие потребностям и требованиям новой эпохи.

Рассмотрение процесса возникновения и развития обрядов разных эпох, анализ их основных функций способствуют выяснению свойственных им закономерностей, дают ключи для решения актуальной сегодня проблемы становления белорусской народной обрядности.

Обрядность как общественное явление появилось в эпоху первобытного строя, который охватывает очень большой период в истории. Рождение обрядов зависит от материальной жизни общества.

Процесс удовлетворения материальных потребностей приводит человека к необходимости познания материальных явлений, обеспечивающих это удовлетворение, и вместе с тем формирует определенные духовные потребности, в ответе на которые рождаются обряды – совокупность условно-символических действий, своеобразный коллективный повторяющийся акт, который приобретает силу традиции. Являясь огромным воспитательным средством, древние обряды удовлетворяли в какой-то степени потребность первобытного человека в познании, в получении определенной информации, в передаче накопленных трудовых навыков, способствовали тем самым выделению и

закреплению правильных трудовых приемов и отсеиванию как ошибочных, так и лишних, бесполезных действий. Мы вправе говорить об их значении в формировании и совершенствовании правильного образа действий, о влиянии их на определенное поступательное развитие трудовой деятельности.

Таким образом, обряд в первобытном обществе – своеобразный урок для следующих поколений, средство передачи определенных сведений и трудовых навыков. Он помогал в конкретно-образной форме раскрыть ошибки предшественников и указывал правильные пути для достижения конечной цели, становился формой закрепления успехов и передачи опыта.

Обряды постоянно развивались от простого к сложному, что было обусловлено множеством факторов. Среди них – разделение труда, развитие духовной жизни. Уже в рабовладельческом обществе усиливается эмоциональная и идейная сторона обрядов, появляются различного рода клятвы, присяги, в которых сконцентрированы моральные требования общества к своим членам, выражен нравственный идеал.

С возникновением классового общества обряды приобрели классовое содержание. По мере того как усложнялась общественная жизнь, каждый господствующий класс, осознавая силу эмоционального психологического воздействия обрядов на людей, использовал их в своих целях для укрепления своего могущества, вложив в старые обряды новое содержание. Закреплению этого содержания способствовали различные религии.

Под воздействием новых общественных отношений и новых общественных условий старые обряды постепенно усложнялись, приобретали иной, религиозный, смысл.

Победа Великой Октябрьской социалистической революции – новый этап в развитии традиций, праздников и обрядов. В годы Советской

власти одновременно шел процесс большой разъяснительной работы против религиозных обрядов и становление новой советской обрядности. В новых советских обрядах находили свое отражение нормы и принципы новой морали, которая складывалась в процессе революционных преобразований.

Характерной чертой этого периода развития является тяга обрядовых форм к митингам, официально-деловым акциям. С начала 1930 по 1960-й год можно выделить второй период развития социалистической обрядности. Он характеризуется полным отказом от обрядовых форм 20-х годов и уходом в домашний уклад со сцен клубов и Домов культуры. Начиная с 1960 года начинается третий этап.

Определяющими в нем стали следующие тенденции:

1. поиск новых обрядовых форм, подчеркивающих необычность совершаемого действия;
2. тяга к театрализации обрядового действия.

В обрядах этого периода выделяются две тесно взаимодействующие, но различающиеся по ряду признаков структурные части.

Основную социальную функцию выполняет первая, официальная часть обряда – собственно юридический акт (регистрация новорожденного, регистрация брака и др.), фиксирующая (санкционирующая) конкретное событие (вручение паспорта, проводы на пенсию, чествование передовиков на трудовых праздниках и т.д.).

Официальная часть проводилась по заранее разработанному сценарию, где лишь в ограниченных пределах допускалась импровизация. Наибольшую сложность представляла организация 2-й неофициальной части.

Условно в структуре домашнего обряда можно выделить церемониальный, коммуникативный и игровой компонент. Нужно отметить, что есть особая группа домашних обрядов, связанных с похоронами в которых полностью отсутствует игровой компонент.

Советские обряды по их социальной значимости, функциональному назначению, по их роли и месту в жизни – можно разделить на несколько специфических отдельных групп.

Вопросы по классификации поднимались в работах Г. Блиновой, А. Мелешко, В. Брудного, и других авторов

С их точки зрения в советской обрядности выделилось шесть основных групп.

В 90-е годы, в условиях коренной ломки социальных и экономических структур, которые обусловлены социально-экономическими и политическими трансформациями белорусского общества и республики, которые осуществляются после распада СССР, появились новые черты в проведении обрядов. Начался новый этап в развитии праздников и обрядов, построенных на культурно-исторических традициях прошлых поколений, и создание на этой основе новых праздничных формообразований.

В настоящее время в обрядности мы определяем следующую классификацию:

1. группа гражданских обрядов;
2. группа календарных обрядов;
3. группа семейно-бытовых обрядов;
4. группа религиозных обрядов.

Каждый обряд имеет свой характерный ритуал, свои детали, песни, эмблемы, свой специфический характер, соответствующий эмоциям людей в данный день (радостным или скорбным).

Специфика обрядности состоит в том, что она отражает действительность в образной форме. Это достигается с помощью средств изобразительного искусства, а также условно-символических действий и жестов, которые веками использовались в обрядах и выполняли роль выразительных средств, способствующих раскрытию содержания обряда.

Рассмотрим основные элементы обряда: слово, символ, музыка, действие, художественно-декоративное оформление.

Значительное место в обряде принадлежит слову и речи. Слово и речь в обряде, ритуале существует как возможность логического действия, которое употребляется с учетом местных особенностей.

На занятиях по предмету «Сценическая речь» вы ознакомились с правилами соблюдения норм литературного произношения (орфоэпия). Овладели навыками правильной артикуляции гласных, произношения согласных звуков, четкостью произношения звуков (дикция), приемами работы над интонационной выразительностью обрядовой речи. Я хочу только, тезисно напомнить, что словесными компонентами обряда являются: тексты поздравлений, торжественные напутствия, обещания, слова обрядовой песни. Особенности обрядовой речи являются: краткость, четкость, предельная ясность, эмоциональность.

Обрядовые речи, по своему назначению, так же имеют классификацию и подразделяются на:

- торжественно-официальная; - приветственная; - напутственная; - поздравительная; - прощальная; - поминальная.

Умение соединять речь и движение называется – рече-двигательной координацией. Кроме движений скелетной мускулатуры, человек выполняет движения, относящиеся к речи. Обрядовые движения и жесты должны быть согласованы с речью.

Пластика в обрядах – это красота и совершенство действий, движений и жестов, характеризующихся согласованностью и плавностью, гибкостью и выразительностью. Пластичностью в бытовом понимании называется согласованность, гармоничность движений человека. Пластическая культура складывается из следующих компонентов: а) владение разнообразными двигательными навыками; б) умение создавать новые двигательные навыки; в) владение приемлемыми с эстетической точки зрения двигательными навыками.

Количество простых навыков, выполняемых в обрядах, относительно невелико. Это – осанка, походка, жесты. Осанка, соответствующая эстетическим нормам, определяется верными пропорциями тела и зависит от умения правильно держать тело. Существует пять признаков хорошей осанки:

1. привычка стоять с выпрямленными коленками;
2. правильное положение стоп;
3. правильное положение спины, прежде всего позвоночника и лопаток;
4. верное положение шеи;
5. подтянутый живот.

На практических занятиях по предмету «Танец и пластика» вы ознакомитесь с этими признаками подробнее.

Походка является неотъемлемым элементом движения во время обрядового действия. Техника правильной походки в обряде предполагает: свободу и замедленность движений, плавность, устойчивость, умение управлять корпусом и руками.

Жесты являются важнейшим элементом пластики в обряде. Жестикуляция служит средством эмоционального обогащения речи, усиливает ее доходчивость.

Жесты в обряде можно разделить на четыре группы:

1. указывающие;
 2. показывающие;
 3. подчеркивающие;
 4. ритмические.
- Основным назначением музыка в обряде является формирование эстетического климата. Музыка в обряде исполняет следующие функции: эстетическая, эмоционально-психологическая, развлекательная.

Музыка, песня являются звуковым символом обряда и создают эмоциональное настроение во время его проведения.

О музыкальном оформлении более подробно вы узнаете из курса «Художественно-музыкальное оформление культурно-досуговых программ.»

Художественно-декоративное оформление является отражением содержания обряда, его основной идеей. Еще в середине 1930-х годов

Толковый словарь Д. Ушакова определил декоративное как «внешне эффективное», «внешне привлекательное», служащее украшением, прикрывающее недостатки и придающее «красивый вид внешним убранством»

Художественно-декоративное искусство выступает средством массового эстетического и идеологического воздействия на сознание и настроение человека, во многом определяет направленность его поведения в обряде.

Художественно-декоративное искусство придает большое значение символике в обряде.

Символ – это наиболее выразительный элемент празднично-обрядового торжества. Его особенностью является – вызывать в сознании людей определенные ассоциации с устойчивыми, привычными образами (хлеб-соль – символ народного благосостояния, добрых чувств к гостям, почетным гражданам; новобрачным венок – символ девственности; калина – символ верности и т.д.).

Обряды, праздники и традиции играют в жизни людей роль своеобразного аккумулятора и передатчики социального опыта. Через них каждое поколение как бы воспроизводит себя, свою духовную культуру, свой характер и психологию и затем, как эстафету, передает этот опыт новым поколениям. Особенно эта качественная сторона обрядности была важной в прошлом. Не ослабевает ее значение и в наше время, хотя качественные характеристики, возможности закреплять, сохранять и передавать в будущее все богатства и многообразие обрядов и традиций сейчас совсем иные.

Лекция 2

СОВРЕМЕННАЯ СЕМЕЙНАЯ ОБРЯДНОСТЬ БЕЛОРУСОВ

1. Семейно-бытовая обрядность как составная часть системы воспитания.
2. Обряды, связанные с рождением ребёнка. Общая характеристика.
3. Свадебные обряды. Общая характеристика.
4. Обряд «Новоселье». Общая характеристика.
5. Похоронно-поминальные обычаи и обряды.

2.1. Семейно-бытовая обрядность как составная часть системы воспитания.

Традиционная семейная обрядность белорусов являлась неотъемлемой частью народного быта, семейного уклада, духовной культуры народа, его миропредставления, этики и эстетики.

Становление и функционирование этого сложного культурно-исторического явления было обусловлено закономерностями социально-исторического развития и этнической традицией.

Семейные обычаи и обряды объединяли семью, служили своеобразным механизмом для передачи этнических традиций, морально-этических норм и принципов от старших к младшим. Они помогали каждой отдельной семье отметить такие радостные и важные события как рождение ребёнка, свадьба, новоселье, или снять эмоционально-психическое напряжение в случае смерти близких людей.

Вместе с тем, традиционная семейная обрядность белорусов предусматривала обычаи и обрядовые действия, которые должны были укрепить отношения с соседями, родственниками, друзьями, установить добрые связи между ними и поднять престиж семьи. Знание и детальное выполнение традиционных семейных обычаев и обрядов играло

немаловажную роль в формировании мнения односельчан о семье. Это мнение передавалось из поколения в поколение и конечно отражалось на судьбе детей, внуков и правнуков.

Кроме того в народе верили, что выполнение всех обрядовых действий влияет на дальнейшую судьбу ребёнка, молодую пару, богатство семьи, её здоровье и благосостояние.

В конце XIX – начале XX вв. общий комплекс семейных обычаев и обрядов белорусов оставался довольно консервативной частью жизни народа. В нём вместе существовали, и магические приёмы, и рациональные элементы, и церковные компоненты.

Большое место в семейном быту белорусского народа в конце XIX – начале XX вв. занимали обычаи, обряды, поверья связанные с беременностью женщины и рождением ребёнка. В них сохранялись пережитки всех стадий развития человеческого общества и его религиозные верования, отражение многовековых народных медицинских знаний, миропредставления, моральные нормы и ценности.

2.2. Обряды, связанные с рождением ребёнка. Общая характеристика.

Комплекс традиционных обрядов и обычаев связанных с беременностью женщины и рождением ребёнка, состоял из трёх тесно связанных циклов: дородового, родового и послеродового.

Важную роль во время родов и в послеродовой период играла повитуха, которая была в белорусской деревне и акушеркой, и детским врачом.

После родов роженицу навещали соседки, родственницы, подруги. Соблюдение этих обычаев строго контролировалось нормами обычного права. Были предусмотрены специальные правила поведения для гостей и для роженицы. Практический смысл обычаев проведывания («адведак», «вотведаў») заключался в том, что женщины приносили роженице и её семье высококалорийные продукты – яичницу, сыр, мед, различные каши,

мучные изделия, масло, обязательно первые блюда, а также поздравляли, выслушивали, успокаивали её, что оказывало благоприятное психологическое воздействие.

Имя ребенку, как правило, выбирал священник во время крещения. В крестьянском быту официальное наречение именем дополнялось различными народными обычаями, обрядами, представлениями.

Большое значение в белорусской деревне в конце XIX – начале XX в. придавалось выбору кумовьев (крестного отца и крестной матери новорожденного), которые исполняли в первую очередь опекунические функции по отношению к ребенку.

Крестины (“хрэсьбіны”, “хрысціны”, “кціны”, “радзіны”), на которые по приглашению хозяев приходили только женатые мужчины и замужние женщины, происходили чаще всего в день церковного крещения ребенка. Специальным обрядовым блюдом на этом семейном торжестве была «Бабина каша» - густая каша из ячменной или гречневой крупы с добавлением молока, яиц, сахара, масла, меда. После праздничной трапезы кум разбивал горшок, желая при этом счастья и богатства своему крестнику. Все присутствующие получали по кусочку обрядового блюда, и часть его обязательно несли детям, для которых это было лучшим угощением. Большое значение на крестинах имел обмен подарками – дарили “наміткі”, полотно, полотенца, хлеб. Исполнялись родинные песни, которые предшествовали определённому обрядовому действию или объясняли его. Песни посвящались роженице, её мужу, повитухе, кумовьям. На родинках также, как и на свадьбе, присутствовали ряженые, которые исполняли различные импровизированные сценки. В конце крестинного торжества гости выходили во двор, готовили колёса, тележку или сани, на которые клали борону, застланную кожухом, сажали бабку-повитуху и возили её по улице. На следующий день или через день гости опять собирались в доме родителей новорожденного, где после церковного миропомазания повитуха совершала обряд очищения.

Завершал принятие новорожденного в семью и общество обряд первого пострижения ребёнка, который осуществлялся через год и был тесно связан с предыдущими обычаями и обрядами.

2.3. Свадебные обряды. Общая характеристика.

Общераспространённым на территории Белоруссии был обычай выдавать замуж дочерей по старшинству, если в семье их было несколько. Сватовство происходило обычно во вторник, четверг и субботу. Разговор при этом часто вели в иносказательной форме. Родители невесты, смотря по обстоятельствам, соглашались или отказывали сватам. Символом согласия и договоренности служило распивание бутылки водки, которую приносил сват. Был распространён обычай после распития насыпать в эту бутылку зерно и обвязывать её поясом, полотенцем и др. В случае отказа сваты забирали свои подарки и уходили, часто тут же шли к другой невесте. Если договоренность сватов и родителей на брак была достигнута, в этот же день были и «запойны».

С момента сватовства для семей жениха и невесты начинались хлопоты. Родственники жениха и невесты, собравшись на “заручины”, за столом с угощением вели более конкретный разговор о будущей свадьбе: уточняли день, количество гостей, говорили о приданом, о материальной стороне свадьбы и т.п. На заручинах невеста делала первые подарки родственникам жениха, а жених – невесте.

С “заручин” парень и девушка считались уже женихом и невестой, и в дальнейшем их взаимоотношения, индивидуальное поведение регламентировались в соответствии с принятыми обычаями. Они “прощались” с коллективом молодёжи, а невеста, кроме того, со своими родственниками, в семьях готовили приданное и подарки.

Важным моментом предсвадебного периода был обряд прощания невесты со своими незамужними подругами (“суборная субота”, “зборны вечар”, “дзявочнік”, “вянкi”), который чаще всего происходил в субботу, на – кануне свадьбы. Девушки готовили свадебный головной убор

невесте, украшение (знаки отличия) для дружины жениха и невесты, наряжали свадебное деревце. Весь вечер в доме звучали песни и музыка. Иногда приезжал жених с друзьями и музыкантами, привозил подарки невесте. Значительно реже устраивался аналогичный вечер в доме жениха («хлапечнік»), когда собирались холостые друзья и вместе с женихом гуляли всю ночь мужской компанией.

На большей части территории Белоруссии началом собственно свадьбы был обряд выпечки каравая, который совершался накануне её, в субботу вечером или утром в воскресенье, когда молодые ехали к венцу. Каравай выпекали и в доме жениха, и в доме невесты чаще всего замужние женщины. Выпечка обрядового хлеба сопровождалась специальными песнями, которых у белорусов было множество.

Важная роль в свадебных обрядах отводилась свадебным чинам, названия и функции которых варьировались в зависимости от местной традиции. Каждый из них исполнял определённые обрядовые действия, был наделён особыми полномочиями. Большую роль на свадьбе играл старший сват или «дружко» (чаще всего крёстный отец). Он руководил всем ходом свадьбы, участники различных обрядовых действий приступали к их исполнению только после его разрешения.

Перед венчанием осуществлялся один из наиболее драматических и эмоциональных обрядов – «пасад» невесты и жениха, каждого – в его родном доме. Убранную к венцу невесту вел на «пасад» сват, обращаясь за благословением к родителям и всем присутствующим. В некоторых местах во время «пасада» невеста держала чашечку с водой. На колени ей клали хлеб, соль, лен, овечью шерсть, веточку плодового дерева. Брат расплетал сестре-невесте косу, легко поджигал три раза кончики волос свечой. Часто все присутствующие, подходя поочередно, расчесывали ей волосы гребешком, смоченным в мёде или масле, и дарили подарки. «Пасад» - специфическая черта белорусской свадьбы.

Отъезд жениха за невестой был также одним из важных моментов свадьбы. Сопровождавшие его участники собирались в доме жениха, где их сажали за стол и угощали. Жених кланялся в ноги отцу и матери, а они благословляли его хлебом-солью, а также иконой. Во дворе мать жениха, надев шубу, вывернутую мехом наружу, обходила свадебный поезд три раза и обсыпала его рожью.

Прибывшего жениха и его гостей дружина невесты не пускала во двор. Между ними происходили шуточная борьба, торг. После выкупа, жениха встречали родители невесты, вели в дом. Шаферки пришивали или прикалывали бумажные цветы к одежде шаферов, за что те дарили девушкам подарки.

В церковь молодые ехали порознь, каждый со своими сватами, «шаферамі» и «шаферкамі». Свадебный поезд мчался по деревне с музыкой, песнями, со звоном колокольчиков и т.п. После венчания молодые ехали уже вместе, и чаще всего – в дом родителей невесты, где новобрачных встречали хлебом-солью и провожали за стол. В доме невесты гостей угощали, делили каравай, родные вручали ей подарки.

Происходил также очень эмоциональный обряд прощания невесты с родным домом. Традицией предусматривалось, чтобы молодая в этот момент плакала, много раз кланялась всем родным, присутствующим родственникам и соседям, различным предметам в доме. По дороге к дому жениха односельчане загоразивали несколько раз дорогу свадебному поезду, поздравляли молодых, требовали выкуп, который платил сват.

Приезд свадебного поезда и введение молодой в дом молодого – один из важным моментов белорусской традиционной свадьбы. Свадебный поезд встречали у ворот родители, родственники, односельчане. Часто мать молодого была одета в шубу, вывернутую шерстью наружу («кажух»), чтобы отпугивать злые силы. С колёс невеста ступала на хлебную квашню, а к порогу дома шла по домотканому коврику или полотну. Родители угощали невестку и сына мёдом, чтобы у

них была сладкая жизнь. Приехав в дом жениха, невеста вручала подарки его родителям и всем родственникам. Иногда одаривание происходило после первой брачной ночи. Во время танцев со свёкром, шафером, братьями мужа молодая также одаривала их (дарила полотно, пояс и др).

В доме молодого происходил обряд «окручения» невесты в головной убор замужней женщины («завіванне»). Сваты снимали с ее головы венок, который иногда вешали на икону, и надевали чепец. Молодая сопротивлялась, несколько раз сбрасывала чепец с головы и только на третий раз соглашалась. Когда она была убрана в чепец, ее и еще несколько молодых женщин, девушек накрывали платком и звали молодого узнать свою невесту.

На второй день приезжали к молодому гости со стороны невесты. Их встречал отец жениха, вел за стол, угощал.

На третий день свадьбы подвергались проверке трудовые навыки молодой, ее характер. Молодую вводили в новую семью, знакомили с кругом предстоящих повседневных забот и занятий в доме мужа, с принятыми там нормами поведения. Она должна была подмести пол, принести воду из колодца, замесить тесто, испечь блины и т.п.

В этот день ряженые ходили по деревне, ловили у родственников жениха и невесты (в одной деревне) кур, иногда поросят, затем варили их на огне во дворе и съедали. Вечером происходил и обряд деления каравая в доме молодого, одаривание его родственниками и гостями. Обряд происходил так же, как и в доме невесты.

Свадьба заканчивалась.

Современное свадебное застолье, которое внешне сохранило традиционное оформление, состоит из следующих элементов: встреча молодых, приглашение их и гостей за стол, поздравления, танцы и песни, деление каравая. Молодых встречают родители с хлебом-солью, мёдом, желают им счастья, здоровья. Во многих белорусских деревнях в этот момент звучат традиционные свадебные песни, исполняемые пожилыми

женщинами. Жениха и невесту ведут за стол и начинают одаривать. Сват или ведущий (в городе) говорит несколько слов в адрес того, кто хочет поздравить молодых, представляют его остальным гостям. Центральным моментом свадебного застолья, как и раньше, остаётся деление обрядового блюда – каравая, что во всех белорусских городах и большинстве сельских районов совпадает с одариванием молодых.

Послесвадебный этап традиционного ритуала продолжает в трансформированном виде существовать в среде городского, и особенно сельского, населения Белоруссии и играет прежнюю функцию: дальнейшее сближение двух семей, которые вступили в родственные отношения, установление между ними близких связей.

2.4. Обряд «Новоселье». Общая характеристика.

Новоселье. Существовали и определенные обряды, связанные с новосельем. Обычно, когда семья переселялась в новый дом, хозяин шел первым и нес горшок с углями, обходя с ним вдоль стен и приостанавливаясь на каждом углу, а затем ставили горшок перед устьем печи – на «прыпечак». Здесь же хозяин зажигал дрова в печи. Накануне переселения в новый дом впускали через окно петуха или кота. На новоселье (на «уходзінах», «улазінах», «вяселках») следовало помазать медом все четыре угла дома, чтобы жизнь в нем была сладкая. Переходили жить в новый дом обычно в полнолуние. В старом доме в этот день ставили тесто, а выпекали хлеб уже в новом, причем хлебную квашню («дзяжу») переносили в новое строение, накрыв «кажухом». Прежде всего в новый дом заносили икону и стол.

В день новоселья хозяева приглашали гостей и священника для осуществления соответствующего обряда. Гости приносили подарки семье. Застолье вёл наиболее весёлый и находчивый из гостей. Хозяева старались как можно лучше угостить присутствующих, ибо верили, что в этом случае в новом доме семья всегда будет жить в богатстве и изобилии.

2.5. Похоронно-поминальные обычаи и обряды.

Похоронно-поминальные обычаи и обряды. В общем комплексе семейной и общественной жизни населения Белоруссии особое место занимали обычаи и обряды, сопровождающие смерть человека и его захоронение. В конце XIX – начале XX в. в крестьянской среде стойко бытовало убеждение, что человек должен встретить смерть в родном доме в окружении детей, внуков, родных и близких.

После того, как человек умирал, приглашали пожилых людей обмыть и обрядить покойного. Односельчане приходили проститься с покойным без приглашения. Хоронили покойника обычно после обеда. Много поверий было связано с моментом выноса гроба из дома и дорогой на кладбище. В конце XIX – начале XX в. селах стремились хоронить членов семьи, родственников в одном месте кладбища («каб на тым свеце родным быць разам»).

Ближайшие родственники покойного соблюдали траур («жалобу») целый год. Считалось, что в это время нельзя петь, танцевать, играть свадьбы.

Поминовение усопших – очень распространенное в Белоруссии явление. Поминки у белорусов делились на два цикла. Начальный совершался в день похорон, на третий, шестой (изредка), девятый, двадцатый (спорадический), сороковой день, через полгода и через год после смерти и носил в основном семейный характер. В день похорон на поминки, которые каждая семья старалась устроить с большой пышностью, приходили односельчане, родственники. На стол ставили специальное обрядовое блюдо – «канун» («колыво», «куцця», «сыта»), которое в различных регионах Белоруссии готовилось по-разному. Все присутствующие пробовали поминальное блюдо три раза.

Поминовения усопших происходили также в различные дни народного календаря. Общие поминки в Белоруссии при большом разнообразии локальных вариантов проводились в основном в каждую

пору года: весной («наўскі Вялікдзень», «Радаўніца»), летом («траецкія дзяды»), осенью («змітраўскія дзяды», «асяніны»), зимой («маслянічныя дзяды»). Католическим населением Белоруссии поминки осуществлялись раз в год, осенью («дзень Усіх святых», «Задушны дзень»). Весной и летом поминки проходили на кладбище. Каждая семья накануне убирала, приводила в порядок могилы своих родных и близких, высаживала цветы. В день поминовения всей семьей, нарядные, шли на кладбище, где на могиле совершалась общая поминальная трапеза. Обязательно на могиле оставляли для умерших («дзядоў») часть от всех блюд. Осенние и зимние поминки чаще всего каждая семья отмечала в своем доме, хотя нередко ходили и на кладбище.

Погребальные и поминальные обычаи и обряды белорусов выработывались веками, и теперь, как и раньше, они направлены на оказание помощи родным и близким покойного при его захоронении, на сохранение памяти об умершем. Незавершенность современного обряда похорон, определённая устойчивость этнических традиций в похоронно-поминальной обрядности обусловили сохранение в ней большого количества старых элементов.

После установления Советской власти на территории Белоруссии к существовавшим народно-бытовым и церковным формам семейной обрядности добавились гражданские в связи с тем, что после отмены религиозного законодательства и отделения церкви от государства юридические функции были переданы новым административным органам. Тогда же возникла идея проводить при получении документов торжественные обряды регистрации новорожденного, заключения брака, а также разрабатывался похоронный ритуал («чырвоныя хрысціны», «чырвоныя вяселлі», «чырвоныя пахароны»). Эти названия не прижились, сами обряды внедрялись с трудом.

Таким образом, в конце XIX– начале XX в. семейные праздники, обряды, обычаи представляли собой одну из важных сторон культуры

белорусского этноса. К настоящему времени система межпоколенной передачи этнических традиций семейных обрядов в значительной степени нарушена. У большинства пожилых людей становление их личности происходило во времена интенсивного уничтожения народной обрядности, в том числе и семейной, под флагом борьбы с религией. Как следствие этого, многие элементы были утрачены, и бытующие ныне обрядовые мероприятия зачастую уже не выполняют тех социальных функций, которые они выполняли в прошлом веке.

Лекция 3

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРАЗДНИКОВ И ИХ ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Классификация праздников, их характерные особенности.
2. Характеристика групп государственных, профессиональных праздников, и праздников и фестивалей искусств.
3. Характеристика групп детских праздников и фестивалей и молодёжных фестивалей и праздников.
4. Характеристика группы религиозных праздников. Характеристика группы экологических праздников.
5. Характеристика группы художественно-исторических праздников. Характеристика группы календарно-обрядовых праздников.

3.1. Классификация праздников, их характерные особенности.

Праздник – многогранное социальное явление, отражающее жизнь человека и общества. Определяя важнейшие социально-художественные ценности, он способствует формированию личности, духовному развитию человека. По состоянию культуры проведения праздника, по формам его выражения можно судить об исторической и экономической жизни народа, о его художественной культуре.

Существует бесконечное разнообразие типов праздников, дифференциация которых началось ещё в древности. К вопросу о классификации не раз обращались известные исследователи. Одним из первых предложил свою квалификацию ещё в XIX в. исследователь И.М. Снегирёв. Он делил праздники на подвижные и неподвижные (имеющие и не имеющие точной даты), исключительные, т.е. связанные с особыми событиями, сельские и городские, отечественные и заимствованные. Эта классификация не имеет методологической основы, однако отражает самые первые шаги науки о празднике, содержит в себе истоки многих, более поздних классификаций.

Наиболее распространённая в XX в. система классификации исходит из распределения праздника по временам года, сезонам, календарю. Широкое распространение получило также деление праздников на религиозные и нерелигиозные.

Исследователь В.И. Брудный, показывая неправомерность такого деления, справедливо утверждает, что такое деление ошибочно, так как оно не соответствует трудовой теории происхождения праздника.

Наконец, очень часто праздники классифицируются по аналогии с театральными жанрами.

Но эта классификация также несовершенна, ибо праздник всегда представляет собой комплекс разнообразных действий и не может уложиться в прокрустово ложе одной зрелищной формы, одной площадки действия.

Болгарский исследователь Н. Мизов в своей книге «Массовый праздник как общественное явление» предложил принцип новой классификации праздника. По его мнению, нужно различать две линии праздников.

Первая линия, исходящая из основных сфер общественной жизни, включает в себя политические, культурные, бытовые, религиозные праздники.

Вторая линия, идущая от личности и общественных групп, включает в себя личные, семейные, племенные, народно-национальные, международные праздники.

Очевидно, предложенная болгарским ученым классификация также несовершенна, ибо она «разрывает» общественную жизнь и конкретные социальные общности людей.

Более приемлемым, по мнению исследователя Д.М. Генкина, может быть принцип классификации праздников по типу праздничной ситуации, так как она складывается из нескольких характеристик, определяется комплексом основных черт массового праздника.

Масштаб празднуемого события и празднующей общности в комплексе дают нам наиболее универсальный принцип, ключ к классификации праздника.

Пользуясь этим принципом, Д.М. Генкин определяет три основные группы праздников.

I. Всеобщие, отвечающие наиболее масштабным, большим событиям.

II. Локальные, вызываемые событием, имеющим значение для определенной празднующей общности.

III. Личностные, вызываемые событием, имеющим значение для отдельной личности, семьи, группы людей.

Исследователь А.А. Мелешко, используя большой фактический материал о гражданских праздниках, обрядах, обычаях, ритуалах и традициях в Белоруссии, выделяет шесть основных групп праздников. Группы он квалифицирует по их социальной значимости, функциональному назначению, по их роли и месту в жизни человека он выделяет следующие группы:

1 революционные или общегосударственные праздники; 2 общественные праздники; 3 профессиональные праздники; 4 военные праздники; 5 детско-юношеские праздники; 6 семейно-бытовые праздники;

Сделав серьезный анализ событийного празднично-обрядового календаря СССР, исследователь А.А. Конович выделял следующие группы праздников:

1 общественно-политические праздники; 2 трудовые праздники; 3 мемориальные праздники; 4 гражданско-личностные праздники; 5 праздники детей и подростков.

Праздник это – такое сложное, многостороннее явление, что очевидно, единой, всесторонней классификации его для всех времен и народов создать невозможно, но мы предлагаем классификацию праздников, которая, на наш взгляд, больше отвечает их практическому использованию в организации свободного времени.

В нашей классификации мы выделяем 11 групп праздников:

- государственные праздники;
- художественно-исторические праздники;
- профессиональные праздники;
- экологические праздники;
- религиозные праздники;
- календарно-обрядовые праздники;
- детские праздники и фестивали;
- молодежные праздники и фестивали;
- праздники и фестивали искусств;
- военно-патриотические праздники
- музыкально-спортивные

3.2. Характеристика групп государственных, профессиональных праздников, и праздников и фестивалей искусств.

Государственные праздники.

В Республике Беларусь обеспечен единый подход к установлению и проведению государственных праздников и праздничных дней пунктом 18 статьёй 84 Конституции Республики Беларусь. В ней отмечается, что государственные праздники – это праздники установленные в Республике

Беларусь в ознаменование событий, которые имеют особенное историческое или общественно-политическое значение для Республики Беларусь и оказывают большое влияние на развитие белорусского государства и общества. В Республике Беларусь отмечаются следующие государственные праздники:

- День Победы – 9мая;
- День объединения народов Белоруссии и России – 2апреля;
- День Государственного герба Республики Беларусь и Государственного флага Республики Беларусь – вторая неделя мая;
- День независимости Республики Беларусь – 3июля;
- День Конституции – 15марта и другие праздники.

В Республике Беларусь отмечаются следующие общереспубликанские праздничные дни:

- Новый год – 1января;
- Женский день – 8марта;
- Праздник труда – 1мая и другие.

В Республике Беларусь могут отмечаться праздничные дни, установленные актами международных организаций, другими международно-правовыми документами, а по решению Президента Республики Беларусь – и другие праздничные дни, а также памятные даты, установленные законодательством. Решение об установлении государственных праздников и праздничных общереспубликанских дней принимается президентом Республики Беларусь.

В государственные праздники и общереспубликанские праздничные дни в соответствии с законодательством поднимается Государственный флаг Республики Беларусь, проводятся торжественные мероприятия, военные парады, артиллерийские салюты и фейерверки, а также шествия и народные гуляния.

Праздники и фестивали искусств.

В эту группу входят следующие праздники: праздники песни; праздники песни и танца; праздники поэзии; праздники духовной музыки. Праздники искусств – это традиционные массовые выступления профессиональных и самодеятельных коллективов, чаще всего приуроченные к знаменательным датам.

Праздники этой группы бывают районные, городские, областные, республиканские и зональные. Программа праздников рассчитана на один или несколько дней и включает в себя произведения хоровой классики, современных композиторов, народные песни и танцы, народный юмор. Участники праздника – хоровые, танцевальные и другие коллективы, солисты, оркестры (духовые, симфонические, народные) и зрители, которые являются активными участниками праздника.

В Белоруссии первый Праздник Песни был проведён девятого мая 1948 года в городе Барановичи в честь Дня Победы.

Структурными особенностями данной группы праздника были:

1. Парад или марш-парад.
2. Ритуал театрализованного открытия.
3. Сводный тематический концерт.
4. Конкурсные концерты на площадках.
5. Театрализованное закрытие.
6. Народное гуляние.

В настоящее время самой распространенной формой областных, региональных, республиканских и международных праздников стали фестивали искусств.

Структурные элементы драматургии фестивалей следующие:

1. Праздничное шествие.
2. Торжественное открытие праздника.
3. Конкурсы, игровые программы, викторины.
4. Заключительные галла-концерты участников.

5. Ритуал награждения победителей.

6. Праздничный карнавал.

Профессиональные праздники.

В Белоруссии постепенно сложился и получил права гражданства своеобразный календарь профессиональных праздников. Каждый из них предназначен для торжественного чествования тружеников определённой профессии и имеет свою календарную дату.

Профессиональные праздники подразделяются на местные и республиканские. К республиканским относятся такие праздники как: День учителя; День милиции; День работника социальной защиты; День работников радио, телевидения и связи; День медицинского работника, и другие.

К местным профессиональным праздникам относятся: День шахтёра; День металлурга; День работников нефтяной и газовой промышленности; и другие.

Каждый из них наряду с общими, имеет и свои специфические черты, и характерные признаки, и обрядовую символику, которые присущи только данной профессии.

Главные структурные блоки и эпизоды праздников профессий:

1. шествие, как демонстрация единства людей одной профессии;
2. торжественное открытие праздника;
3. ритуал посвящения в профессию;
4. выставки-ярмарки изделий (комбината, завода);
5. народно гуляние.

3.3. Характеристика групп детских праздников и фестивалей и молодёжных фестивалей и праздников.

Детские фестивали и праздники.

К группе детских фестивалей и праздников относятся: День защиты детей. (День детства), Праздник детской книги, Праздник игры и игрушки, Праздник пионерской организации (или другого детского

движения или организации), Праздник сказки, Фестивали детского творчества и другие.

Детские праздники можно разделить на две категории.

Категория первая: автономные праздники для детей с участием артистов-профессионалов и артистов-детей.

Категория вторая: детские праздники фестивали в рамках городского праздника.

Главными блоками детского праздника являются:

- открытие праздника;
- театрализованное представление;
- концерты на различных площадках;
- шоу-программа;
- спортивно-игровые программы;
- конкурсно-игровые программы;
- закрытие праздника.

Главными блоками детских фестивалей являются:

- торжественное открытие;
- конкурсы;
- заключительный концерт исполнителей – конкурсантов;
- ритуал награждения победителей;
- праздничный карнавал.

Молодежные праздники и фестивали.

К группе молодежных праздников относятся: Всемирный фестиваль молодежи и студентов, Олимпийские игры, День молодежи, День студентов, Республиканский праздник выпускников ВУЗ, Праздники учеников «Артсесія», День святого Валентина (праздник влюбленных).

В последние два года в группу молодежных праздников вошёл новый праздник – Международный день мира, который с 2002 года 21 сентября отмечает вся планета как день отказа от насилия.

Молодёжные праздники включают в себя большое количество разножанровых мероприятий, большое число участников и зрителей, они всегда развёрнуты во времени и в пространстве.

Структура молодёжного праздника зависит от его предназначения, затронутых в нём проблем, сверхзадачи. Блоки праздника формируются в зависимости от развития действия. Особенного композиционного построения требуют тематические и театрализованные концерты, шоу-программы, театрализованные представления, которые органично должны входить в структуру молодёжного праздника.

3.4. Характеристика группы религиозных праздников. Характеристика группы экологических праздников.

Религиозные праздники – это знаменательные дни, которые отмечаются в память важнейших церковных событий или в честь святых, память которых отмечается в эти дни. Они сопровождаются обрядами, обычаями и соответствующими запретами. Например запретами – работать, играть, выполнять какие-либо действия. Религиозные праздничные дни предназначены для духовной богоугодной жизни и посещения храмов, чтения молитв.

По времени праздники разделяются на НЕПОДВИЖНЫЕ и ПОДВИЖНЫЕ: одни приурочены к дню, другие к числу. Неподвижные праздники совершаются ежегодно в один и тот же день; числа же подвижных праздников меняются каждый год. Главный из неподвижных праздников – праздник Рождества Христова, а из подвижных – праздник Пасхи.

По важности воспоминаемых Церковью событий христианские праздники разделяются на великие, средние и малые.

Светлое Христово воскресенье (ПАСХА) не входит в число великих праздников – это ПРАЗДНИК ПРАЗДНИКОВ.

Религиозные праздники у православных и католических христиан отмечаются по разным календарям, поэтому разница между датами их проведения составляет 13 дней.

Многие белорусские праздники имеют синкретический характер, потому что в них, в разной степени присутствуют языческие и христианские элементы. Представители других верований, живущие в Белоруссии, отмечают свои религиозные праздники по местному календарю.

Экологические праздники.

К группе экологических праздников относятся: праздник земли; праздник леса; праздник птиц; праздник воды; праздник цветов; Основные цели и задачи праздников: формирование понимания людьми многосторонней ценности природы для общества и человека; осознание людьми личной причастности к делу охраны природы, ответственности за её состояние; формирование навыков культуры поведения на природе. популяризация здорового образа жизни; воспитание понимания необходимости жить в единстве с природой.

Экологические праздники в последнее десятилетие проводятся во всех городах и сёлах Белоруссии. И в 2006 году Свислачском районе Гродненской области был впервые в Белоруссии проведен самостоятельный праздник леса «Гамоняць пушчы Беларускай...»

В структуру праздника леса входили: торжественное открытие праздника; различные выставки, как форма повышения культуры лесного хозяйства и творческого самовыражения людей; торговля продуктами леса; а так же экологические, познавательные, спортивные, сюжетно-игровые, конкурсные и другие программы.

Перспективами развития праздника Леса, а также других праздников группы может стать внесение в их структуру ярких театрализованных действий различной тематической направленности; а также коммерческих и торговых форм, таких как бизнес-охота, бизнес-рыбалка, бизнес-туризм;

аукционы, лотереи, торговые аттракционы, в которых на платной основе могут принять участие представители коммерческих структур Белоруссии и зарубежных стран.

3.5. Характеристика группы художественно-исторических праздников. Характеристика группы календарно-обрядовых праздников.

Художественно-исторические праздники.

К группе художественно-исторических праздников относятся: Праздники и юбилеи города; Праздники села; Праздники улицы; Праздники микрорайонов;

Праздники, посвященные историческим событиям и юбилейным датам.

Начиная с 60-х годов XX века в Белоруссии в практику празднования начинают входить праздники и юбилеи городов. Такие праздники сложны по своей структуре и несут ряд ярко выраженных функций. Главная из них – познавательная, связанная с исторической темой. Она активизирует и нравственно-психологическую функцию, воспитывающую чувство патриотизма, любви к своему городу, ответственности за его дальнейшую судьбу, к которой каждый горожанин причастен своими делами.

Охват подавляющей массы горожан (в период подготовки праздника-юбилея, а затем его непосредственного проведения) всеми видами художественного творчества, спортивными мероприятиями обуславливает глубокое воздействие художественно-эстетической функции, определяя в будущем положительный эффект использования свободного времени людьми разных возрастов, в особенности – молодёжью.

Наконец, в этом празднике в полной мере проявляет себя важная коммуникативная функция: неизмеримо возрастают и укрепляются межгрупповые и межличностные связи населения города.

Праздники села бытуют в Белоруссии с 1960 г., чаще всего проводятся на центральных усадьбах. В программу праздника входили:

- шествие к месту празднования;
- митинг на главной площади или у памятника погибшим в Великую Отечественную войну;
- театрализованное представление об истории села;
- ярмарка, с демонстрацией работ местных мастеров народного творчества;
- конкурсы на лучший двор, букет цветов, кулинарные изделия;
- народное гуляние, в программу которого входят концерты местной художественной самодеятельности и приглашенных коллективов; спортивные выступления и состязания; конкурсные, игровые и сюжетно-игровые программы для различных категорий населения. В настоящее время праздники села, чаще всего проходят в рамках больших государственных праздников.

Праздники улицы – это праздники по месту жительства в городах и сёлах. Сроки проведения праздника зависят от названия улицы – (Первомайская, Победы, Октябрьские и т.д.) или приурочены к памятным датам тех деятелей, в честь которого названа улица.

Празднику предшествует субботник и художественное оформление улицы.

Структура праздника улицы:

1. Шествие к месту праздника;
2. Митинг с участием ветеранов войны и труда, передовиков производства и учебы; многодетных семей; или торжественное открытие праздника.
3. Конкурс на лучший балкон, «Дом образцового быта», «Дом высокой санитарной культуры»;
4. Народное гуляние.

В настоящее время проводятся праздники улицы очень редко, в основном входят в структуру больших праздников. Праздники микрорайона в настоящее время проводятся только в рамках городского праздника, являясь одной из его составных частей.

Календарно-обрядовые праздники.

К группе календарно-обрядовых праздников относятся такие праздники как:

- «Каляды»;
- «Масленіца»;
- «Гуканне вясны»;
- «Вялікдзень»;
- «Купалле»;
- «Зажынкi»;
- «Дажынкi»;
- «Багач»;
- «Пакровы».

Календарные праздники, обычаи, обряды это магически-театрализованные обрядовые действия, которые сопровождали земледельца на протяжении всего календарного года. Центрами их были четыре астрономических пункта Солнца: равноденствия с 20 на 21 апреля и с 22 на 23 сентября; солнцезаката с 21 на 22 января и с 20 по 21 июня, к которым в дохристианский период были отнесены основные календарно-обрядовые праздники – Великдень – Деды и Каляды – Купалье. Истоки обрядов, праздников, обычаев в родовом обществе относятся к началу земледелия, к середине 1 тыс. н.э. Первобытный человек, бессильный перед стихиями природы, пытался воздействовать на неё, чтобы обеспечить себе хороший урожай достаток в доме.

Сделать желаемое реальным и явилось первопричиной возникновения большого числа ритуально-магических действий. С развитием общества ритуально-магические действия всесторонне отображали трудовую деятельность земледельца, его мифологически-поэтическое обоснование мира и природы, философии, морали, этики и эстетики. Календарные обряды, как первобытные ритуально-магические действия постепенно утрачивали свою земледельческую функцию, становились эстетическими, театрализованными, развлекательными мероприятиями. Они превратились в праздники, которые отмечались в определенные дни. Самыми великими и значимыми национальными праздниками стали праздники относящиеся к названным переходным моментам солнечного календаря – Великдень, Юрья, Сёмуха, Купалье, Багач, Покрова, Деда, Каляды, их их обрядово-магическое земледельческое функциональное предназначение сохранилось и в наши дни. Эти праздники сопровождались большим количеством обычаев, в основе которых ритуальные календарные действия, наблюдения, приметы и т.д. Основные элементы и функциональную направленность каждого календарно-обрядового праздника мы рассмотрим в следующих лекциях.

Итак, праздник – это многогранное социальное явление, отражающее исторические, экономические и художественные ценности народа. Многофункциональность праздника способствует духовному развитию человека, формированию Личности. Существует бесконечное разнообразие типов праздников, дифференциация которых началась ещё в древности.

Проблемы, связанные с классификацией праздников, рассматривали такие исследователи как: И.М. Снегирёв, В.И. Брудный, Н. Мизов, Д.М. Генкин, А.А. Мелешко, А.А. Конович и другие. Рассмотрение подходов к классификации праздников позволяют выучить особенности каждой группы, обратить особое внимание на характерные особенности, и

обосновать свой вариант классификации, который составляет 9 групп праздников.

Разработанная классификация не является совершенной, но для сферы досуга, на наш взгляд является наиболее приемлемой.

Лекция 4

ТРАДЫЦЫІ І НАВАЦЫІ Ё СУЧАСНЫХ КАЛЯНДАРНЫХ СВЯТАХ ЛЕТНЯГА І ВОСЕНЬСКАГА ЦЫКЛАЎ

1. Традыцыйны і новыя элементы купальскага свята.
2. Асенні перыяд беларускага земляробчага календара. Аграрная аснова свята «Зажынкi».
3. Традыцыі і навацыі ё свяце «Дажынкi».
4. Беларускае народнае свята «Багач». Агульная характарыстыка.
5. Беларускі кірмаш. Агульная характарыстыка.

4.1. Традыцыйны і новыя элементы купальскага свята.

Летні цыкл земляробчага календара беларусаў пачынаўся з Купалля. У старажытных славян – адно з самых значных свят народнага календара, прымеркаванага да летняга сонцастаяння. Святкавалася яно ё гонар сонца, якое ё гэты час дасягала свайго апагею. Адзначалася як свята найвышэйшага росквіту жыватворных сіл зямлі, у першую чаргу расліннасці, збажыны. Святкаванне Купалля, паводле звычаю, асвечанага векавечнай традыцыяй (яго вытокі навука бачыць яшчэ ё першабытным грамадстве), адбывалася ё ноч з 23 на 24 чэрвеня ст.ст. (з 6 па 7 ліпеня н. ст.). Сама купальская ўрачыстасць прыпадала на вечар і ноч. У дзень або нават раніцай 23 чэрвеня дзяўчаты і жанкі з песнямі ішлі ё поле і на луг збіраць купальскія зёмкі: браткі, руту, васількі, багаткі, купалінкі, папаратнік. Сабраныя травы і кветкі выкарыстоўвалі і для вяноў, і для лекаў і ежы, і каб адвесці ад свайго дома ведзьмаў. Хлопцы тым часам (у

іншых мясцовасцях і ўся моладзь разам) збіралі розную старызну: зношаныя кажухі, світкі, атопкі, старыя колы, клёпкі ад бочак, леташнюю кудзелю, вывозілі ўсё гэта за ваколіцу. Месца для вогнішча выбіралі звычайна на ўзлессі, на ўзгоркавым беразе рэчкі, пры жыцце, а ў мястэчку – на плошчы. На захад сонца святочна прыбраная грамада моладзі вясковай вуліцай з песнямі, у якіх заклікалі на купалле, выбіралася на абранае для кастра месца. У старажытнасці купальскі агонь раскладвалі, тручы кавалкі дрэва адзін аб адзін. Адначасова ўздымалі на высокім шасце прамасленае запаленае кола, што відаць, сімвалізавала сонца. Прыносілі з сабой, або тут жа ля агню рыхтавалі вячэру, якая складалася з яечні, верашчакі, кулагі (страва з мукі), варэнікаў з грэцкай мукі, бліноў. Пасля вячэры пачыналіся гульні. Скакалі праз агонь, перакідаваліся вянкамі праз яго, вадзілі карагод з песнямі, танцавалі, пелі, слухалі розныя чарадзейныя гісторыі. Дзяўчаты кідалі на рачную плынь вянкі, загадаўшы на будучае замужжа, на долю. Абавязковым момантам святкавання Купалля было купанне ў рацэ на зары і назіранне за ўзыходам сонца. Людзі верылі, што купальская вада не толькі ачышчае, але і здольна выгнаць з цела хваробу, умацаваць яго фізічна. Пасля Вялікай Кастрычніцкай сацыялістычнай рэвалюцыі ў святкаванні Купалля з'яўляюцца новыя тэндэнцыі пры адначасовым бытаванні традыцыйных элементаў.

Асноўныя абрадавыя моманты Купалля існавалі ў сельскай мясцовасці Беларусі да пачатку Вялікай Айчыннай вайны.

У 80-х гадах пачалі друкаваць сцэнарыі і метадычныя рэкамендацыі правядзення Купалля, артыкулы, зборнікі, дзе абагульняўся лепшы вопыт арганізацыі свята.

У гарадах і вёсках Беларусі Купалле, поўнасьцю страціўшы сваю міфалагічную і аграрную аснову, праводзілася як вясёлае гулянне ў час росквіту жыццядайных сіл прыроды.

На Купаллі выступалі самадзейныя калектывы, праводзіліся масавыя гулянні, спаборніцтвы, конкурсы, у якіх удзельнічалі ўсе

жадаючыя. На святах Купалля, якія праводзіліся ў калгасах і саўгасах, услаўлялі перадавікоў сельскагаспадарчай вытворчасці, многім з якіх надавалася ганаровае права запаліць купальскі касцёр. Купалле ў гарадах насіла характар масавага гуляння.

У 90-я гады з'явіліся новыя рысы ў святкаванні Купалля, хоць яно і не было замацавана на дзяржаўным узроўні. Сёння частка беларусаў адзначае Купалле ў ноч з 23 на 24 чэрвеня, частка – у ноч з 6 на 7 ліпеня.

У апошнія гады культработнікі ўключаюць у сцэнарый правядзення Купалля мясцовы фальклорна-этнаграфічны матэрыял, сабраны шляхам апытання людзей старэйшага ўзросту.

У беларускіх гарадах святкаванні Купалля ператварыліся ў тэатралізаваныя прадстаўленні з некаторымі знешнімі атрыбутамі традыцыйнай купальскай абраднасці, да якіх адносяцца ўрачыстае распальванне вогнішча, факельныя шэсці, карагоды, выкананне купальскіх песень, спальванне чучалаў, шэсце да ракі, сустрэча сонца, назіранне за яго іграй.

Купалле на сучасным этапе праводзяць у розных жанравых формах – фальклорна-этнаграфічнага ці тэатральнага свята, карнавалу, народнага гуляння, фестывалю купальскага фальклору. Але ў большасці месцаў арганізатары не захоўваюць адну з галоўных жанравых характарыстык народнага свята – масавасць удзелу і ўвасабляюць Купалле ў форме прадстаўлення.

4.2. Асенні перыяд беларускага земляробчага календара. Аграрная аснова свята «Зажынкі».

Абрады, што суправаджалі пачатак і заканчэнне жніва, маюць старажытнае паходжанне.

У XIX – пачатку XX ст. звычаі і абрады зажныак, жніва і дажныак захоўвалі ў сабе напластаванні і ўяўленні ранейшых гістарычных перыядаў, мелі лакальныя варыянты правядзення і былі шырока распаўсюджаны на тэрыторыі Беларусі. Асноўнымі рытуальнымі

прадметамі, пры дапамозе якіх адбывалася пераўвасабленне ў час зажынак і дажынак, з'яўляліся вянок і сноп. Маскіраваныя, якія ўвасаблялі міфічных персанажаў Багіню або Талаку, з'яўляліся цэнтральнымі персанажамі, вакол якіх у адпаведнасці са строгай іерархіяй арганізацыі ўдзельнікаў шэсця, групаваліся астатнія дзеючыя асобы. Пры гэтым Багіня (Талака) паводзіла сябе актыўна, кіравала ходам абраду, выконвала шматлікія важнейшыя абрадава-магічныя дзеянні, атрымлівала падарункі, яе ўсяляк узвялічвалі і ўшаноўвалі. Калі галоўны персанаж дажыначнага шэсця ўвасабляўся ўпрыгожаным снапом (бабай), яго таксама ўшаноўвалі ў песнях і на заканчэнні абраду заўсёды ставілі ў чырвоным куце пад абразамі, месцы, якое з'яўлялася сакральным для традыцыйнага светаўспрымання беларусаў.

Спачатку адна з жнеек ішла “адкрыць” работу, пры гэтым яна асцерагалася, каб хто-небудзь не перайшоў ёй дарогу. На “адкрыццё” жніва гаспадыня несла кавалак хлеба, а нявестка (у першы год свайго замужжа) – кавалак палатна, якім абкручвалі першы зжаты сноп, што прызначаўся гаспадару поля.

У некаторых вёсках Віцебскай і Мінскай губерняў за пару дзён да пачатку жніва да ўзыходу сонца на поле выпраўлялася маладзіца з дзяўчатамі. Яны здзяйснялі абрад “пакрывання поля”.

У першыя гады савецкай улады жніўную абраднасць закранулі не вельмі істотныя змены, бо асноўныя барацьбіты з “забабонамі і прымхамі” – камсамольцы рэспублікі – не звярталі на яе асаблівай увагі.

У некаторых калгасах, асабліва першых камунах, перад пачаткам жніва праводзіўся мітынг, гучалі прамовы і віншаванні, лепшым жнеям і механізатарам давалі права першым пачаць жніво.

У пасляваенны перыяд, калі на калгасных палях з'явіліся камбайны, зажынкі, як калектыўны абрад, пачалі паступова адміраць, хоць спарадычна сустракаюцца і да сённяшняга дня.

У 60 – 70-я гады актыўна ўкараняўся сацыялістычны абрад зажынак, які часцей усяго называўся “Свята першага снапа”. У свяце ў рознай кампазіцыі прысутнічалі парад уборачнай тэхнікі, падняцце сцяга жніва, уручэнне зажыначнага снапа кіраўніку гаспадаркі, пажаданні механізатарам, прывітанні піянераў; часта ў сцэнарый уключалі і рапарт пераможцаў леташняга жніва, ладзілі невялікі канцэрт. Пры гэтым абавязковым рытуалам павінна было быць зажынанне ўручную першага снапа.

Сёння спарадычна сустракаюцца зажынкi з выкарыстаннем традыцыйных элементаў, калі зажынаць выходзіць старая жанчына, пасля фальклорны калектыў выконвае некалькі песень і ўжо за тым жніво пачынаюць камбайнёры.

4.3. *Традыцыі і навацыі ў свяце «Дажынкi».*

Яшчэ больш урачыста, з мноствам абрадавых дзеянняў адзначаўся канец жніва. Кожная жняя адкладвала па каласку для аднаго агульнага дажыначнага снапа, звязаўшы які, жнеі дзяліліся на дзве групы: старэйшыя складалі снапы, а дзяўчаты выбіралі Багiню. Для яе спляталі вянок з жыта, аздаблялі яго рознымі кветкамі і стужкамі.

Звіўшы вянок, дзяўчаты каранавалі Багiню, у рукі ёй давалі дажыначны сноп, пакрыты доўгім пакрывалам. Потым утваралі вакол яе ланцужок, кола і скакалі, прыпяваючы. У гэты час да дзяўчат далучаліся старыя і замужнія жнеі і, узначальваемыя Багiняю, усе разам ішлі да хаты гаспадара з песнямі.

Гаспадары, пачуўшы гэтыя песні, выходзілі з хаты і сустракалі жнеек на дварэ хлебам-соллю. Багiня выступала наперад і, пакланіўшыся гаспадару, клала каля яго ног дажыначны сноп (які гаспадыня акрапляла святой вадой), а вянок перадавала яму ў рукі. Гаспадар кланяўся Багiні і прымаў вянок, а гаспадыня дарыла ёй грошы і боты.

Потым з’ўляўся музыка і гаспадары пад гукі музыкі вялі “Багiню” і дзяўчат у хату. Вянок і дажыначны сноп несла адна з жней.

Увайшоўшы у хату, гаспадары ставілі дажыначны сноп на покуці, пад абразамі, або разам з зажыначным, як вянок вешалі на абразы. Пачыналася бяседа, танцамі і музыкай кіравала Багіня.

У многіх беларускіх вёсках у канцы жніва на полі пакідалі некалькі нязжатых каласоў, якія абвязвалі поясам: паміж імі клалі хлеб з соллю, яйкі. Гэтае абрадавае дзеянне насіла назву “завіць бараду”. Такім чынам вяскоўцы дзякавалі духу палёў за добры ураджай і заручаліся ягонай прыхільнасцю на наступны год.

У першыя гады савецкай улады жніўную абраднасць закранулі не вельмі істотныя змены і да вайны бытавалі ўсе традыцыйныя звычаі, абрады і большасць жніўных песень.

Дажынкi ў даваенны перыяд адзначаліся вельмі ўрачыста і весела. Жнеі плялі вялікі вянок з каласоў, упрыгожвалі яго кветкамі і з песнямі неслі па ўсёй вуліцы да праўлення калгаса (саўгаса), дзе і надзявалі гэты вянок на галаву кіраўніку гаспадаркі. Дажынкi былі распаўсюджаны на ўсёй тэрыторыі Беларусі і захоўвалі ў сваім правядзенні некаторыя лакальныя асаблівасці.

У пасляваенны перыяд свята дажынак працягвала актыўна бытаваць у сельскай мясцовасці Беларусі.

У свяце дажынак паўсюдна захоўваўся звычай выпякання каравая з мукі новага ўраджаю, уручэнне сімвалічнага апошняга снапа, а таксама пляценне вяноў і ўручэнне іх лепшым удзельнікам жніва. Каравай хлеба на вышытых ручніках дзяўчаты ўручалі кіраўнікам гаспадаркі ці лепшаму камбайнёру, а затым гэтым караваем частавалі ўсіх удзельнікаў жніва.

Паралельна з гэтым у невялікіх калектывах, брыгадах праводзіліся дажынкi з традыцыйным агульным застоллем, песнямі, танцамі, гульнямі.

У 60 – 70-я гады ў многіх калгасах пасля заканчэння жніва праводзілася свята Ураджаю. Стрыжнем свята ўраджаю быў урачысты мітынг, дзе падводзіліся вынікі ўборкі збожжа, віншавалі пераможцаў, лепшых камбайнёраў, шафёраў, уручалі ім падарункі, граматы. Даволі

часта аднаго з лепшых хлебаробаў калгаса апрапаналі ў нацыянальны строй, упрыгожвалі каласамі, васількамі і ён, увасабляючы Ураджай, падносіў кіраўнікам гаспадаркі, пераможцам спаборніцтва каравай або сноп. Завяршалася свята ўраджаю, як і іншыя святы, канцэртам, масавымі гуляннямі, спартыўнымі спаборніцтвамі, танцамі, факельным шэсцем.

Пачынаючы з 1996 года свята дажынак на Беларусі праводзілася як рэспубліканская фестываль-ярмарка працаўнікоў вёскі. Свята ўключала ў сябе святочнае шэсце ўсіх удзельнікаў па цэнтральнай вуліцы горада і выхад на цэнтральную плошчу, дзе развіваецца Дзяржаўны сцяг Рэспублікі Беларусь. Наперадзе калоны два юнакі і дзве дзяўчыны ў беларускіх нацыянальных строях нясуць разгорнуты сцяг фестываль-ярмаркі, які ўяўляе сабой светла-зялёнае палотнішча з выявай эмблемы фестывалю – «залатымі калоссямі». На плошчы пасля пазыўных фестываль-ярмаркі пачынаўся ўрачысты мітынг, на якім выступаюць адказныя работнікі Савета Міністраў, Адміністрацыі Прэзідэнта РБ, мясцовых аблвыканкамаў і райвыканкамаў. Пасля мітынгу адбываецца ўзнагароджанне лепшых камбайнёраў, шафёраў, пераможцаў спаборніцтва на жніве, уручэнне ім каштоўных падарункаў. Затым пачынаўся канцэрт лепшых фальклорных калектываў рэспублікі. Кожнаму фестывалю «Дажынкi» спадарожнічаюць выставы работ народных умельцаў усіх відаў дэкаратыўна-прыкладнога мастацтва, кулінарных вырабаў, дзіцячай творчасці. Свята доўжылася два дні. На другі дзень фальклорныя калектывы раз'язджаюцца па раёне, а ў самім горадзе праводзіцца выстаўка сельскагаспадарчай прадукцыі і тэхнікі, што прымала ўдзел ва ўборцы ўраджаю, а таксама дэманструецца старажытная сельскагаспадарчая тэхніка і традыцыйныя прылады працы для ўборкі збожжа. Адначасова ў горадзе працавалі паралельна некалькі пляцовак, на якіх ішлі канцэрты прафесійных і самадзейных артыстаў, праводзілася бяспройгрышная латарэя, і народныя гульні і забавы. Адначасова

працавала ярмарка, дзе сваю прадукцыю выстаўляюць лепшыя рэспубліканскія прадпрыемствы.

Вечарам адбываўся гала-канцэрт, факельнае шэсце або салют, начная дыскатэка для моладзі на адкрытай пляцоўцы. Рэспубліканскія фестывалі-ярмаркі працаўнікоў вёскі “Дажынкi” працягваліся да 2015 г.

4.4. Беларускае народнае свята «Багач». Агульная характарыстыка.

На свята Багача (Багатніка, Багатухі, Гаспожкі, багатай, малой Прачыстай, другой Спажы) 8 верасня ў шматлікіх беларускіх вёсках ладзіўся абшчынны абыход усіх сядзіб. Галоўны прадмет – сімвал гэтага свята – лубка (сявенька) з жытам ці пшаніцай, куды ўстаўлена была васковая свечка. Збажыну да гэтага ўрачыстага выпадку вымалочвалі з першага зажыначнага снапа і зносілі па жменцы з кожнага двара. Лубка са збажыной (багач) стаяла на працягу года ў пэўнага гаспадара, на покуці, пад абразамі. У дзень свята запрашалі святара для служэння малебна, запальвалі свечку і пачыналі абыход двароў. Гаспадары для сустрэчы багача ставілі на двары стол, пакрыты белым абрусам, устаўлены лубкамі жыта, пшаніцы, ячменю і іншага збожжа. Багач ставіўся на стол да збажыны, служыўся кароткі малебен. Святар і ўсе, хто яго суправаджаў, запрашаліся ў хату для пачастунку, прычым сявеньку (багач) ставілі на гэты час на покуці. І так абыходзілі па чарзе ўсе двары.

На другі канец вёскі зганялі ўсю жывёлу, калі ўжо абыдуць усе двары, абносялі багача наўкол статка. Пасля гэтага заносілі яго ў хату чарговага гаспадара, дзе ён заставаўся цэлы год. Багач, паводле народнага павер’я, прыносіў у дом багацце і шчасце.

Падрыхтоўка свечкі да багача суправаджалася агульнай вячэрай усіх удзельнікаў і асобнымі песнямі, што нагадвалі дажынкавыя.

Для нашых продкаў сэнс восеньскіх абрадавых дзеянняў заключаўся ва ўдзячнасці палявым духам і сілам прыроды запасаны багаты ўраджай і садзейнічанні далейшаму дабрабыту на полі і ў гаспадарцы. Галоўным

момантам магіі «завяршальных дзён» быў «пір на ўвесь мір», вялікая рытуальнае застолле ўсёй грамады, якое часам супадала з усеагульнымі вялікімі дажынкамі, або ладзілася ў час восеньскіх кірмашоў.

4.5. Беларускі кірмаш. Агульная характарыстыка.

Кірмаш узнік у эпоху ранняга феадалізму як форма эканамічных сувязей паміж беларускімі землямі, а таксама землямі беларусаў і суседніх народаў. Само слова “кірмаш” нямецкага паходжання, у перакладзе азначае “абедня, літургія”.

Першы кірмаш на Беларусі, афіцыйна дазволены ўладамі, адбыўся ў Полацку ў 1498 г. Праводзіліся кірмашы як у дні царкоўных свят, так і ў асобныя дні, якія вызначаліся ўладарамі, у выніку чаго само гэта паняцце ўжывалася ў двух сэнсах: гандаль, гулянне, народнае свята і храмавае свята.

Гадавыя таргі на ўсіх этапах гістарычнага развіцця арганічна спалучалі ў сабе гандлёвую, мастацкую і гульнёвую часткі, якія адпавядалі тром асноўным відам дзей: гандлёвая дзея, кірмашовы тэатр, а таксама забавы, якія праводзіліся як у час таргоў, так і ў гадзіны адпачынку пасля гандлёвых аперацый.

Гандлёвыя дзеі, найвышэйшы росквіт якіх назіраецца ў XIX ст., увасабляліся ў форме гульні.

У сярэдзіне XIX ст. з узмацненнем капіталізму ў Расіі пад уздзеяннем заходнееўрапейскіх ярмарак на беларускіх кірмашах з’яўляюцца выстаўкі. Мэта арганізацыі іх вызначалася неабходнасцю “надаць вядомасць працы і вынаходніцтву і тым выклікаць спаборніцтва – галоўны рухавік усякага ўдасканалення”. З мэтай павелічэння прытоку наведвальнікаў на кірмашовых выстаўках праводзіліся выступленні хораў і аркестраў, а таксама конкурсныя спаборніцтвы. У 70-х гадах XIX ст. пад уплывам гандлёвых дзействаў рускіх ярмарак на кірмашах Беларусі пачынаюць функцыяніраваць латарэі, якія пазней значна распаўсюдзіліся.

Латарэі як гульнявы элемент ярмаркі ў Беларусі захоўваліся да Вялікай Айчыннай вайны.

На розных гістарычных этапах развіцця адной з састаўных частак кірмашу быў кірмашовы тэатр. У эпоху феадалізму паказы кірмашовага тэатра складаліся з выступленняў музыкантаў, спевакоў і фокуснікаў, дэманстрацыі дрэсіраваных мядзведзяў, сцэнак камічнага характару, танцаў з удзелам глядачоў. Гэтыя першапачатковыя формы кірмашовага тэатру былі цесна звязаны з творчасцю скамарохаў. У прадстаўленнях не было дакладнага падзелу на артыстаў і глядачоў, бо ігралі скамарохі ў натоўпе, што дазваляла ім падключаць да сваіх дзеянняў глядачоў (катанне на мядзведзях і рукапацісканне з імі, удзел у нумарах фокуснікаў, сумесныя танцы скамарохаў і глядачоў, прамы зварот пры дапамозе пытанняў, якія скамарохі задавалі глядачам, што выклікала адказную рэакцыю і да т.п.).

У другой палове XIX ст. на кірмашах з'явіўся раёк, які прывозілі гастралёры з рускіх губерняў. Гаспадары райка, якія дэманстравалі карціны касмарамы, таксама знаходзілі прыёмы актывізацыі глядачоў, вынікам чаго была вялікая зацікаўленасць публікі. У пачатку XX ст. у асобных раёнах Беларусі (у прыватнасці, у Докшыцах Барысаўскага павета Мінскай губерні) адной з формаў кірмашовага тэатра стала батлейка. Батлейка паступова страчвала рэлігійны змест і становілася сродкам ідэалагічнай барацьбы супраць прыгнятальнікаў. Яе асаблівасцю быў водгук на мясцовыя падзеі, высмейванне паноў, чыноўнікаў і паліцэйскіх.

Такім чынам, беларускі кірмаш, які штогод праводзіўся ў цвёрда вызначаны час, з'яўляўся масавым святочным дзействам, якое магло адначасова задаволіць матэрыяльныя (гандаль, аўкцыёны, латарэі, гандлёвыя атракцыёны), эстэтычныя (рознага роду відовішчы) і фізічныя (гульні, спартыўныя спаборніцтвы) запатрабаванні чалавека. Кірмаш-выстаўка меў ярка выяўленую пазнавальную накіраванасць і з'яўляўся

месцам абмену перадавым вопытам, дэманстрацыі працоўных дасягненняў удзельнікаў конкурснага паказу. З'яўляючыся аб'ектам этнакультурнага ўздзеяння, ён ажыццяўляў своеасаблівую функцыю міжнацыянальных сувязей паміж людзьмі.

Першыя спробы адраджэння традыцый правядзення кірмашу былі зроблены ў Брэсце, дзе ён увасобіўся ў форме працоўных рапартаў раёнаў вобласці. Састаўнымі элементамі кірмашоў з'яўляліся гандаль і канцэрты калектываў мастацкай самадзейнасці.

Беларускі кірмаш, адраджэнне якога на народнай аснове адбылося ў г.Століне Брэсцкай вобласці (кастрычнік 1981 г.), у апошні час значна пашырыў сваю геаграфію.

Пачынаючы з сярэдзіны 80-х гг. ніводны юбілей, ці свята горада, ніводная ўрачыстасць гарадскога, абласнога, тым больш рэспубліканскага маштабу не абыходзіліся без святочнага гандлю з відовішчамі і забавамі.

Такім чынам, новая праява беларускай святочнай культуры – кірмаш, адрадзіўшыся на нацыянальнай аснове, стаў многафункцыянальным святам, якое дае магчымасць чалавеку рэалізаваць разнастайныя матэрыяльныя і духоўныя запатрабаванні.

Лекцыя 5

ВЫКАРЫСТАННЕ НАРОДНЫХ ТРАДЫЦЫЙ У СУЧАСНЫХ СВЯТАХ ЗІМОВАГА І ВЕСНАВОГА ЦЫКЛАЎ

1. Традыцыі і навацыі ў каляндарна-абрадавым свяце «Каляды».
2. Традыцыйнае і новае ў веснавых святах беларусаў.

5.1. Традыцыі і навацыі ў каляндарна-абрадавым свяце «Каляды».

Сярод свят гадавога кола найважнейшае месца адведзена цыклу, які ўключае ў сябе перыяд ад 6 па 19 студзеня па новаму стылю (з 25 снежня па 7 студзеня па старому).

Сваімі каранямі гэты зімовы цыкл абрадаў узыходзіць да часоў язычніцтва, таму што ва ўсіх народаў Еўропы, у тым ліку і ў славян, перыяд зімовага сонцастаяння (паварот сонца ад зімы да лета) адзначаўся як дзень адраджэння сонца, новага абуджэння прыроды.

За цыклам навагодніх святкаванняў у беларусаў, як і ў іншых народаў Еўропы, замацавалася назва «Каляда».

Слова “каляда” у беларусаў ужываецца ў некалькіх значэннях. Па-першае, гэта свята, якое адзначаецца 6-7 студзеня (Ражаство, Нараджэнне Хрыстова) – «галодная куцця», па-другое – Калядамі называлі ўвесь перыяд зімовых свят с 6 па 19 студзеня – «святыя», або «шчодрыя вечары». У некаторых мясцовасцях Беларусі каляднымі лічылі толькі тры дні: перад уласна Калядамі (6 студзеня), перад Вадохрышчам (18 студзеня), перад Новым годам (13 студзеня). Такім чынам Каляды ахопліваюць тры свята: уласна Каляды (Ражаство), Новы год і Вадохрышча (Хрышчэнне). На працягу свята наладжваліся тры куцці: першая, ці вялікая, - пасная, другая – шчодрая, ці багатая, - скаромная і трэцяя – напярэдадні Вадохрышча – пасная, ці галодная.

Асаблівасцю зімовага святочнага цыкла з’яўляўся абрад калядавання і шчадравання – абход пераапанутымі хлопцамі і дзяўчатамі двароў аднавяскоўцаў з выкананнем віншавальных песень. Найчасцей хадзілі з «казою», радзей з «канём», «мядзведзем», «жураўлём». У калядаванні і шчадраванні прымалі ўдзел вялікія групы людзей: дарослыя мужчыны, жанчыны і нават дзеці. Калядавалі пераважна дарослыя, а шчадравалі часцей дзеці, дзяўчаты і маладыя жанчыны. На працягу ўсіх двух тыдняў святкавання моладзь наладжвала вечарыны і ігрышчы, дзе танцавалі, гулялі, слухалі казкі, легенды, адгадвалі загадкі.

Каляды (Ражаство)

Першыя каляды – 6-7 студзеня – гэта канец шасцітыднёвага Піліпаўскага посту, пачатак святочных дзён і вечароў. Гэта свята вядома і

пад назвай «Вялікая куцця», паколькі яно было пачаткам усіх каляд і адзначалася з асаблівай урачыстасцю.

На Каляды гаспадары абавязкова чакалі калядоўшчыкаў. Калядаванне – народны традыцыйны звычай хаджэння каляднікаў па хатах на Каляды з выкананнем велічальных калядных песень, тэатралізаваных сцэнак, пераапрапаннем у «казу», «мядзведзя», «кабылу», «жорава». Найчасцей хадзілі з «казою», радзей з «канём», «мядзведзем». Функцыянальная накіраванасць абраду ваджэння «казы» зводзілася да магічнага забеспячэння ўраджаю збожжавых.

У абрадавую групу ўваходзілі таксама музыка, (іграй суправаджаў танец «казы»), механоша (насіў абрадавая падарункі), песельнікі (складалі хор). Некаторыя ўдзельнікі каляднага гуртка ўвасаблялі «маладзіцу», «цыгана», «афіцэра», «барыню». Яны таксама вылучаліся адпаведна вопраткай. Колькасць моладзі ў гурце даходзіла да 10-12 чалавек. Гурт хадзіў па вёсцы, заходзіў у двары. Адзін з каляднікоў прасіў у гаспадара дазволіць гурту ўвайсці ў хату. Пасля дазволу гаспадароў «спець каляду» калядоўшчыкі ўваходзяць у хату. Першым уваходзіў «дзед» з «казой», за ім «цыган», «маладзіца» і іншыя ўдзельнікі гурта. «Дзед» і «каза» станавіліся пасярэдзіне хаты, астатнія каля парога. Прывітаўшы гаспадароў, «дзед» пачынаў муштравец кіем «казу», песельнікі спявалі абрадавую песню, хвалілі «казу» за яе ўяўную здольнасць спрыяць урадлівасці. Музыка пачынаў іграць, а «каза» выконвала абрадавы танец (імітавала звычайкі казы: тупала, падскоквала, «біла» «дзеда» капытамі, «бадала» рагамі). «Дзед» «біў» «казу» кіем, яна падала, прыкідвалася мёртвай. «Дзед» і песельнікі гумарыстычнымі абрадавымі выразамі імкнуліся ажывіць «казу», але яна не падымалася. Тады каляднікі прасілі гаспадара ажывіць «казу» падарункамі. Атрымаўшы іх, «каза» падскоквала, кланялася гаспадару, гаспадыні. «Дзед» прасіў «цыгана» і «маладзіцу» патанцаваць. Музыка іграў «казач», «падушачку», «барыню». «Цыгын» і «маладзіца» танцавалі. Потым гурт выконваў віншавальна-

велічальныя песні, у якіх жадалі здароўя, багатага ўраджаю ў будучым годзе, прыплоду жывёлы, а маладым – выйсці замуж ці жаніцца. Гаспадары дарылі гурту пірагі, сала, каўбасу, радзей грошы, і ён накіроўваўся ў наступную хату. Пасля абходу двароў гурт ладзіў частаванне з музыкай і танцамі.

Трэба адзначыць, што з усіх калядных прадстаўленняў на Беларусі больш жывучым аказалася хаджэнне з «казой».

Новы год

Новы год, або, як часцей гавораць «стары» Новы год, святкуецца ў ноч з 13 на 14 студзеня. Вечар напярэдадні Новага года называецца Шчодрым вечарам, або Шчадрацом, Шчадрухай. Гэтую назву свята атрымала ад шчодрай куцці – абрадавай вячэры, якая гатуецца да Новага года. У цэнтры навагодняй абрадавай ежы знаходзілася мяса свініны, якая з-за сваёй пладавітасці ўспрымалася як сімвал урадлівасці.

Сустрэча Новага года абавязкова суправаджалася шчадраваннем: дзяўчаты хадзілі па хатах са «шчодрай» (прыгожай дзяўчынай, якую апраналі ў святочнае адзенне, а на галаву надзявалі папяровы вянок з разнакаляровымі стужкамі) і выконвалі шчадроўскія песні (вельмі блізкія да калядных песень), якія ўслаўляюць гаспадара, гаспадыню і іх дзяцей.

Гаспадары шчыра дзякавалі шчадроўшчыкам і дарылі ім пачастункі. Раніцай Новага года спраўлялі абрад засявання. Яго выконвалі дзеці. Яны хадзілі з торбай, напоўненай зернем, па вёсцы, заходзілі ў хаты, віталі гаспадароў і імітавалі сяўбу: пасыпалі падлогу зернем жыта, аўса, ячменю. Рабілі гэта моўчкі або суправаджалі сімвалічнае дзеянне кароткай песняй, у якой жадалі гаспадарам ураджаю, дабрабыту ў новым годзе. Выканаўцам давалі святочныя падарункі.

З гэтым днём звязваюцца святочныя забароны, павер'і і варажба. Асабліва захаплялася варажбой моладзь, у першую чаргу дзяўчаты. Варажылі аб будучым замужжы, аб характары, багацці будучага мужа, аб жыцці ў яго сям'і, варажылі аб жыцці і смерці, аб беднасці і здароўі і г.д.

Варажба належыць да найбольш жывучых перажыткаў мінулага, хоць у наш час яна ператварылася ў забаву, гульню.

Вадохрышча (Хрышчэнне, Крашчэнне)

На свята Вадохрышча 18-19 студзеня – прыпадае трэцяя (посная, вадзяная, хрышчэнская, галодная, апошняя) куцця. Хрысціянская рэлігія звязвае Вадохрышча з хрышчэннем Ісуса Хрыста Іаанам Хрысціцелем на рацэ Гардан (таму ў гэты дзень у цэрквах адбываецца асвячэнне вады, якую некалі бралі з бліжэйшай рэчкі, прасякаючы на лёдзе вялікі крыж).

У гэты дзень выконваўся таксама абрад «запісвання Каляды», мэтай якога была засцярога дома, усёй гаспадаркі ад уздзеяння нячыстай сілы. Дзеля гэтага гаспадар, выняўшы з печы гаршчок з куццёю, ставіў у ім зроблены з лучыны крыж, які на другі дзень апускаўся ў ваду – у раку ці студню. Вечарам гаспадар, узяўшы першы блінец ці верх куцці, абыходзіў усе свае будынкі і маляваў на сценах крыжы крэйдаі. Вадохрышча звычайна супадала з самымі халоднымі днямі зімы, пасля якіх год паварочваў на лета.

З першых дзён савецкай улады дзяржаўная ідэалогія была супрацьпастаўлена традыцыйнай народнай культуры. Актыўнае ўкараненне новых святаў мела на мэце поўнасцю замяніць народныя святкаванні ў рамках традыцыйнага календара.

У лёсе беларускай традыцыйнай народнай абраднасці і культуры ў савецкі перыяд можна выдзеліць тры этапы, першы з якіх супаў з даваенным перыядам, другі ахапіў 50-80-я гады ХХ ст., а трэці – з пачатку 90-х гадоў – звязаны са станаўленнем незалежнай Рэспублікі Беларусь.

У 20-я гады ХХ ст. моладзь рэспублікі на чале з камсамольцамі пачала ствараць новыя «чырвоныя» Каляды, якія насілі ярка выражаную антырэлігійную накіраванасць і былі закліканы садзейнічаць святкаванню традыцыйных Калядаў як у горадзе, так і ў вёсцы.

Праіснаваўшы некалькі год, як з'ява маладзёжнай субкультуры, «чырвоныя Каляды», не знайшоўшы падтрымкі ў шырокіх колах тагачаснага грамадства, хутка зніклі.

Другі перыяд у гісторыі народнай абраднасці Беларусі быў падпарадкаваны агульным накірункам развіцця гэтай сферы культуры ўсяго Савецкага Саюза. А ў гэты час, як вядома, народная абраднасць была афіцыйна прызнана ў высокіх чыноўніцкіх кабінетах крыніцай для стварэння інтэрнацыянальнай па зместу і нацыянальнай па форме савецкай культуры і абраднасці.

У 50-60-я гады пачалося адраджэнне традыцыйных святаў, як тады было прынята гаварыць, “на новай аснове”. На першае месца ў сацыялістычнай абраднасці па-ранейшаму высоўвалася яе атэістычныя функцыя. Але былі і пазітыўныя зрухі, бо ў шматлікіх дакументах падкрэслівалася, што ў працэсе развіцця і ўдасканалення сучаснага грамадскага жыцця, вытворчага быту, выкарыстання вольнага часу патрэбна звяртацца да шматвекавога вопыту народа-працаўніка, які стварыў цэлую сістэму святаў і абрадаў, многія з якіх не страцілі свайго выхаваўчага значэння і ў савецкі час. Вялікую ініцыятыву праяўлялі мясцовыя грамадскія і вытворчыя калектывы, установы культуры, кіраўнікі дзяржаўных і калектывных гаспадарак. Вялікай папулярнасцю ў насельніцтва карысталіся Навагоднія карнавалы з Дзедам Марозам і Снягурачкай.

А у карнавальных гульнях вакол сельскай ёлкі побач з Дзедам Марозам і Снягурачкай прымалі актыўны ўдзел пераапанутыя каза, дзед, бусел, мядзведзь і інш.

Многія культработнікі на месцах шукалі новыя формы выкарыстання каляднай абраднасці ў новых умовах. Так, у 80-я гады ў некаторых калгасах і саўгасах функцыі калядоўшчыкаў выконвалі Дзед Мароз і скамарохі. Яны ездзілі па вёсцы ва ўпрыгожаных яловымі галінкамі, лентамі, шарамі вазках, запрэжаных тройкамі коней з прыгожай

збруяй пад гукі музыкі і бубеньчыкаў, спыняліся каля кожнай хаты, віншавалі гаспадароў з Новым годам, спявалі песні, скакалі, уручалі дзецям падарункі.

У 90-я гады, ва ўмовах карэннай ломкі сацыяльных і эканамічных структур, што абумоўлена сацыяльна-эканамічнай і палітычнай трансфармацыяй беларускага грамадства і дзяржавы, якая адбываецца пасля распаду Савецкага Саюза, з'явіліся новыя расы ў правядзенні каляндарных святаў.

На дзяржаўным узроўні былі замацаваны амаль усе старадаўнія традыцыйныя святы нашага народа (на жаль, апроч Купалля). У гэты ж час набрала моц чарговая хваля беларускага Адраджэння, што, на думку беларускіх філосафаў, з'яўляецца наогул “спецыфічнай формай развіцця беларускай культуры, калі назіраюцца больш ці менш працяглыя перыяды паскоранага засваення айчыннага і сусветнага духоўнага вопыту... які ў гісторыі народа справядліва названы эпохамі нацыянальнага Адраджэння”.

На пачатку 90-х гадоў гэтым у асноўным займаліся культработнікі рэспублікі і гурт калядоўшчыкаў складаўся, як правіла, з удзельнікаў якога-небудзь фальклорна-этнаграфічнага калектыву, які быў амаль што пры кожным сельскім клубе і раённым ці гарадскім ДOME культуры. Арганізатары калядавання бралі гатовы сцэнарый з нотамі песень і, вывучыўшы іх, адпраўляліся калядаваць. Мясцовыя калядныя звычаі, песні, маскі, іншыя атрыбуты, пра якія яшчэ добра памяталі старэйшыя жыхары населеных пунктаў, культработнікі ў многіх выпадках поўнасьцю ігнаравалі. І вяскоўцы не прымалі навязаную абраднасць. Але дзякуючы руплівай прапагандысцкай працы навукоўцаў рэспублікі, метадыстаў Беларускага інстытута праблем культуры, абласных навукова-метадычных цэнтраў культработнікі сталі вывучаць мясцовыя калядныя святы і адраджаць гэтыя элементы пры калядаванні, што адразу знайшло падтрымку ў жыхароў кожнага канкрэтнага населенага пункта.

На сёння абрад калядавання з'яўляецца найбольш распаўсюджаным на ўсёй тэрыторыі Беларусі і мае лакальныя формы правядзення.

5.2.Традыцыйнае і новае ў веснавых святах беларусаў.

Масленіца (Масленка, Сытніца). Галоўны матыў – провады зімы сустрэча вясны, забяспечванне багатага ўраджаю і дастатку ў хаце. Пачыналася звычайна ў чацвер. Царква прымеркавала Масленіцу на тыдзень перад Вялікі поста́м. На Масленічным тыдні моладзь гушкаецца на арэлях («каб лён доўгім рос»), катаецца на санках, спявае масленічныя песні. У гэтыя дні адведваюць бабку-павітуху. Заканчваецца Масленіца “запускамі” на малочнае, таму ў нядзелю перад поста́м – толькі малочныя стравы – сыр, масла, тварог, абавязкова бліны.

Гуканне вясны. На высокім месцы раскладалі вогнішча, спявалі вяснянкі, вадзілі карагоды («Дзе карагод ходзіць, там жыта родзіць»); выраблялі печыва ў выглядзе птушак; ушаноўвалі бярозу (кідалі на яе астрыцу і інш., або упрыгожвалі стужкамі), закопвалі ў зямлю гаршчок кашы (своеасаблівая ахвяра зямлі). Таксама гушкаліся на арэлях, “затанцоўвалі” вясну. Паступова абрад ператварыўся ў забаву моладзі.

Першы выган жывёлы («запасванне гаўяда»). Звычайна прымяркоўваюць да Юр'я, які лічыцца заступнікам жывёлы – 6 мая. Юр'ева раса лічылася цудадзеянай, напярэдадні ўпершыню выводзілі коней на начлег. (Юрай замыкае ваўкам раты”). Звычайна гаспадар тройчы абыходзіў свой статак з запаленай грамнічнай свечкай, гаспадыня абкурвала «жывоцінку» святаянскімі зёлкамі (сабранымі на Купалле), пастух лёгка сцёбаў кожную жывёліну асвечанай на Вербніцу вярбінкай. Пад браму, праз якую выганялі жывёлу, клалі замкнутыя замком ніты ці зам «замкнуць ваўку зубы»). У гэты дзень адбываліся аглядзіны нівы, меркавалі пра будучы ўраджай.

Сёмуха (Тройца, Зялёныя святкі) – 50 дзень пасля Вялікадня. У аснове – культ зеляніны, шлюбу і продкаў. («Зелянец – вясны канец»). Прыбіралі двор і хату «маем» (клён, бяроза, аер), прыбіралі магілы (у

суботу – сёмушныя дзяды). У царкве асвятчалі лугавыя і палявыя зёлкі (пазнейшая з’ява). Да гэтага дня прымяркоўвалі вяселле, адбывалася кумаванне, запрошвалі ў госці. Пасля Сёмухі – Русальны тыдзень; праводзілі ў поле «русалку», якая лічылася захавальніцай урадлівасці, апякункай зямлі і воднай стыхіі, каб забяспечыла добры ўраджай.

Абрады гукання вясны, як найменш звязаныя з рэлігійнай абраднасцю, працягвалі бытаваць у 20-я гады ў аўтэнтычных формах у сельскай мясцовасці. Са з’яўленнем камун і калгасаў у БССР звязана станаўленне сацыялістычнага свята, якое мела назву «Дзень першай баразны» або «Дзень чырвонай баразны». Цэнтральным момантам свята з’яўляўся мітынг, на якім кіраўнікі гаспадаркі віншавалі з пачаткам сяўбы, лепшым механізатарам давалі права першымі вывесці машыны ў поле і пачаць ворыва. У першы дзень палявых работ к вечару вызначалі пераможцаў, віншавалі іх, уручалі падарункі і сувеніры. Пасля завяршэння сяўбы ў многіх гаспадарках ладзілі свята вясны, ва ўрачыстую частку якога ўваходзілі пад’ём сцяга, рапарт аб заканчэнні палявых работ, віншаванні перадавікоў, уручэнне каштоўных падарункаў, грамат, вымпелаў пераможцам сацыялістычнага спаборніцтва, конкурсу прафесійнага майстэрства. Свята завяршалася канцэртамі мастацкай самадзейнасці, затым песні і танцы падхоплівалі глядачы і пачыналася ўсеагульная веселосць, у некаторых гаспадарках у час свята вясны арганізаваліся спартыўныя спаборніцтвы: легкаатлетычныя забегі, гульня ў футбол, валејбол, конныя скачкі і г.д. позна вечарам у клубах дэманстраваліся бясплатныя кінафільмы.

У першыя гады савецкай улады сёмушную і русальную абраднасць закранулі невялікія змены.

Сёмуху адзначалі як вялікае свята з гульнямі каля рэчкі, возера, з танцамі і песнямі да пачатку вайны. Стойка захоўваўся ў даваенны перыяд звычай упрыгожваць сядзібы зелянінай.

У 70-80-ыя гады некаторыя традыцыйныя элементы Масленіцы атрымалі распаўсюджанне ў новай гульнівай форме на святах, якія называліся часцей за ўсё «Провады рускай зімы» і былі вельмі папулярныя ў многіх гарадах Беларусі. У беларускіх вёсках гэце свята сустракалася радзей. Провады зімы наладжвалі звычайна ў апошнюю нядзелю лютага. Свята ўключала выступленне казачных персанажаў у карнавальных касцюмах, атракцыёны, тэатральна-сцэнічныя прадстаўленні, спартыўныя гульні, катанне на конях, танцы, частаванне блінамі, якія выпякаліся непасрэдна на вуліцы. З перыёдыкі і справаздач таго часу бачна, што новая масленічная абраднасць фарміравалася ў гарадах і вёсках Беларусі ў асноўным уключэннем у яе разнастайных спартыўных гуляняў і жартоўных нумароў, такіх як: штурм снежнага гарадка, бег у мяшках, перацягванне каната, падняцце гіраў, жартоўная рыбалка, конкурс «Дастань прыз» (які быў замацаваны на канцы доўгай вертыкальнай жэрды), наведванне пакою смеха і г.д. Сустракалася і традыцыйнае катанне з ледзяных горак. Саламяныя пудзілы, марыянеткі ўвасаблялі п'яніц, гультаяў, хуліганаў, злодзеяў і іх пасля шэсця і ўдзелу ў інтэрмедыях спальвалі на кастры разам з пудзілам Зімы (Масленіцы) пад крыкі і свіст натоўпу.

У пасляваенны перыяд свята вясны, пэўным чынам трансфарміруючыся пад уздзеяннем істотных змен, што адбываліся ў сельскагаспадарчай вытворчасці, працягвала актыўна бытаваць у сельскай мясцовасці Беларусі. У 70-80-я гады яно ладзілася звычайна ў гаях, на берагах рэк, азёр, дзе адпачывалі жыхары кожнай вёскі. У гэты перыяд пачалі з'яўляцца на свяце тэатралізаваныя моманты – персанажы Вясны з вяснянкамі, зазывалы і г.д. Нягледзячы на некаторыя лакальныя асаблівасці, усе свята, звязаныя з пачаткам і заканчэннем сяўбы, на Беларусі ў гэты перыяд мелі тры важнейшыя эпізоды ў сваёй структуры: урачыстыя провады механізатараў у поле, пракладка першай баразны лепшым механізатарам калгаса (саўгаса), заканчэнне сяўбы, якое

адзначалася масавымі гуляннямі і ўслаўленнем тых, хто лепш працаваў у час пасяўной.

У 60-80-я гады да Сёмухі прымяркоўвалі свята, якое называлася «Провады вясны» або «Свята рускай бярозкі». У іх падрыхтоўцы і правядзенні актыўную ролю адыгрывалі культработнікі рэспублікі. Галоўнае месца ў свяце провадаў вясны займала працоўная тэматыка. Асноўнымі персанажамі былі антрапаморфныя вобразы – Бярозка, Вяснянка, якія падзяляліся на аснове сімволікі традыцыйных веснавых песень. Свята звычайна адкрываў прадстаўнік раёна ці дырэкцыі саўгаса (калгаса). Пасля невялікага выступлення ён запрашаў на сцэну дзяўчыну, што ўвасабляла Вясну ці Бярозку. Яна выклікала лепшых працаўнікоў, пераможцаў, уручала ім граматы, узнагароды, павязвала ленты з расліннай сімволікай. Пасля гэтага пачыналася мастацкая частка – канцэрт, танцы, конкурсы, гульні.

Сёння свята гукання вясны пад рознымі назвамі надзвычай шырока распаўсюджаны ў розных дзіцячых і дарослых калектывах на Беларусі.

У многіх вёсках на Беларусі адраджаюцца абсалютна арыгінальныя мясцовыя абрады і песні гукання вясны «Саракоў», якія доўгі час захоўваліся ў сацыяльнай памяці людзей. Безумоўна, гэты працэс ідзе больш актыўна там, дзе ёсць зацікаўленыя культработнікі і створаныя імі фальклорна-этнаграфічныя ансамблі.

На хвалі адраджэння, якое пачалося ў Беларусі ў 90-я гады, узрасла цікавасць і да юраўскага свята. Культработнікі рэспублікі пачалі адшукваць на месцах звесткі пра свята і разам з фальклорнымі калектывамі аднаўляць яго ў сваіх вёсках.

У 90-я гады культработнікі рэспублікі, абапіраючыся на канкрэтны мясцовы фальклорна-этнаграфічны матэрыял, пачалі адраджаць Сёмуху. Спачатку свята паказвае і ладзіць фальклорны калектыў, а затым вяскоўцы праводзяць яго самастойна.

Пад уплывам ідэй Адраджэння актывізавалася традыцыйная народна-побытавая культура ў аўтэнтычнай і другасных формах яе бытавання. Людзі пачалі імкнуцца да творчай самарэалізацыі, і гэта асабліва ярка выяўляецца ў абрадава-святочнай сферы. Рэзка ўзрасла і цікавасць моладзі да традыцыйных каляндарных святаў і абрадаў. Паступова па ўсёй Беларусі пачалі ў той або іншай форме адраджаць каляды і ў першаю чаргу – абрад калядавання. На сёння абрад калядавання з'яўляецца найбольш распаўсюджаным на ўсёй тэрыторыі Беларусі і мае лакальныя формы правядзення. Вялікай папулярнасцю карыстаюцца па ўсёй Беларусі і веснавыя святы. Калі яны абапіраюцца на абрады і звычаі сваёй мясцовасці, то праходзяць запамінальна, пакідаюць у душах удзельнікаў адчуванне непарыўнай сувязі, еднасці з тым, што можна назваць душой радзімы.

Лекцыя 6

ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ КОМПОНЕНТОВ ПРАЗДНИКА. ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД СЦЕНАРИЕМ ПРАЗДНИКА.

1. Понятие «Представление». Общая характеристика.
2. Народное гуляние как составная часть праздника.
3. Основные этапы работы над сценарием праздника.

6.1. Понятие «Представление». Общая характеристика.

Праздник в своей структуре содержит три основных компонента: обрядово-ритуальное действие или церемония открытия, представление и народное гуляние. Составляющее первого компонента были нами рассмотрены в предыдущих лекциях.

Вторым основным компонентом праздника является представление (зрелище).

Представление – это система массовых действий, выстроенных по законам драматургии, с использованием средств театральной выразительности; своеобразный спектакль на сцене или иной площадке, имеющей чёткую композиционную структуру.

Представления подразделяются на: литературно-музыкальная композиция; театр одного актёра; публицистическое представление; театрализованное представление; представление-документ; сатирическое представление; представление-пантомима; фольклорное представление; театрализованный концерт; шоу-программа; эстрадное ревю; мюзикл.

Представление может выступать как автономное комплексное мероприятие и как один из элементов более масштабной социокультурной акции – олимпиады, массового гулянья и праздника. Представление, как автономное комплексное мероприятие, было изучено по предмету «Режиссура», а как один из элементов праздника – мы рассмотрим. Понятие «праздник» - более широкое, чем «представление». Праздник всегда отличается широким, активным и творческим участием масс – поэтому и называется массовым. Он рассредоточен на обширной территории, не предусматривает локальной сценической площадки и по существу не имеет границ. Представление же, в отличие от праздника, всегда вписывается в определенную сценическую площадку, локализуется четкими границами и предполагает разделение масс на исполнителей и зрителей. Массовый праздник предполагает одновременное возникновение, наличие многих очагов действий, и каждый из его участников должен сам выбрать себе объект внимания, тогда как представление этот объект внимания предопределяет.

Представление может являться театрализованной частью праздника и занимать важное место в его структуре.

6.2. Народное гуляние как составная часть праздника.

Третьим компонентом праздника является народное гуляние.

Народное гуляние – это массовое празднество под открытым небом, проходящее в парках культуры и отдыха, на улицах и площадях как в весенне-летний так и в осенне-зимний периоды года. Народные гуляния уходят своими корнями в далекое прошлое, а в наше время они получили иное назначение и иные формы проведения.

Народные гулянья проводятся в различное время года и связаны со знаменательными датами, важнейшими событиями в политической, экономической и культурной жизни народа.

В программу народных гуляний включается большое разнообразие составляющих элементов: игры, конкурсы, аттракционы, лотереи, викторины. В дни гуляний в парках и садах выступают эстрадные, симфонические и духовые оркестры; профессиональные и любительские танцевальные, хоровые и театральные коллективы. Проводятся спортивные состязания и показательные выступления спортсменов. К дню гуляний разворачиваются ярмарки, организуются выставки продажи народных умельцев. Народное гуляние обычно завершается фейерверком, карнавальным шествием. Но несмотря на разнообразные составляющих элементов, народное гуляние воспринимается как единое целое. Оно вобрало в себя всё лучшее из народного фольклора и сконцентрировало на небольшом пространстве, подчинив единому стилю и законам.

Особенность народных гуляний состоит в том, что главным действующим лицом здесь становится сами люди, здесь нет разделения на артистов и зрителей, каждый может принять участия в мероприятиях, проявить активность, инициативу и найти себе занятие по интересам.

Народное гуляние – сложная форма работы. Она требует большой организаторской и творческой деятельности.

Итак, праздник в своей структуре содержит три основные компонента. обрядово-ритуальное действие или церемония открытия, представление и народное гуляние.

Представление является вторым основным компонентом праздника, его центральной частью. Представление имеет чёткую композиционную структуру и чёткое разделение на артистов и зрителей. Представления, приуроченные к различным датам и знаменательным событиям, со своим оригинальным репертуаром и местными особенностями почти ежегодно проводятся во всех крупных городах Беларуси.

Третьим компонентом праздника является народное гуляние, которое уходит своими корнями в далёкое прошлое, а в наше время получило иное назначение и иные формы проведения, вобрав в себя всё лучшее из народного фольклора, народного театра и игрового и комического фольклора.

6.3. Основные этапы работы над сценарием праздника.

Сценарий является первым планом предстоящего праздника, его литературной моделью. В нём – предвидение драматургии праздника, как паратеатрального действия для всех при участии каждого в отдельности. Праздник не является чисто художественной театрально-зрелищной формой, он находится на границах искусства и самой жизни.

Из неизбежного объединения жизни и искусства вытекают и особенности драматургии сценария праздника, и необходимость его изучения наряду с общими закономерностями драматургии. Сценарий является драматургической основой зрелищ и празднеств всех типов и жанров.

Сегодняшняя лекция – логическое продолжение и развитие курса «Основы драматургии», который был вам вычитан на первом курсе.

Итак, сценарий праздника это расположение во времени и пространстве его блоков и эпизодов, ведущих к раскрытию идейного замысла, сверхзадачи и художественного образа.

Основными этапами работы над сценарием праздника являются:

1. идейно-тематический замысел;

2. изучение жизненных фактов; исторических, документальных, художественных, фольклорных источников, связанных с конкретной темой праздника;
3. составление сценарного плана праздника;
4. отбор документального, художественного, местного этнографического и фольклорного материала по теме праздника;
5. разработка блоков и эпизодов праздника в соответствии со сценарным планом;
6. монтаж блоков и эпизодов сценария;
7. литературная запись сценария праздника.

Замысел сценария является схемой предстоящего мероприятия, которая включает основные блоки – эпизоды, сюжетную линию.

Поиск интересного сюжета – залог успеха. В сюжете должны быть отражены характерные, интересные конкретной аудитории события, связанные между собой и последовательно развивающиеся. Полностью выстроить сюжет – это значит найти все события: малые и большие, главные и второстепенные, так как любой сценарий строится на конкретном отобранном и обработанном материале. Для выбора сюжета необходимо изучить жизнь людей, о которых идёт речь. Только тогда сюжетную линию можно последовательно выстроить от события к событию. Она свяжет все эпизоды в единый стержень – сюжетный ход, не позволяющий сценарию распадаться на отдельные фрагменты.

Развитие сюжета в сценарии невозможно без точного определения конфликта. Бесконфликтный сценарий не сможет ярко и образно раскрыть его идею. Но разрешение конфликта ещё не обуславливает развитие самого действия, так как каждый сценарий должен иметь композиционное решение.

Чёткая композиционная структура позволяет упорядочить сценарий, логично выстроить события, его составные части.

Композиция – это упорядоченное построение материала, его основных частей. Она включает: экспозицию (пролог), завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и финал.

В практике композиционного построения представления и зрелища применяются четыре основных принципа монтажа: 1) последовательный; 2) параллельный; 3) по контрасту; 4) по принципу контрапункта. Главенствует среди них *последовательный монтаж* эпизодов, так как эпизод является формирующей единицей представления (зрелища). Он же формирует тематический цикл номеров.

Параллельный монтаж диктуется, как правило, одновременным развитием действия на разных сценических планах, или же на разных площадках в открытом пространстве.

Так, на стадионе могут стать площадками одновременного (параллельного) действия: 1) беговая дорожка; 2) зелёное поле; 3) установленные в какой-либо его части сценические подмости либо иное необходимое в ходе событий сооружение; 4) в определённые моменты может быть использовано также воздушное пространство.

Подобные параллели могут иметь место как в спортивном зрелище, так и в сюжетно-игровом, скажем, на историческую тему; при воплощении любого другого тематического действия.

Не менее характерен параллельный монтаж эпизодов для действий, проводимых в границах больших мемориальных комплексов.

Конечным результатом сценарного творчества является предназначенный для чтения и последующей режиссёрской разработки литературный сценарий, в ткань которого включены как литературно-драматический материал, так и отчасти режиссёрско-постановочный. Формой же записи всего сценарного материала является, литературное описание, аналогом которого в театре можно считать пьесу.

В приложении к литературному сценарию рекомендуется помещать полный список использованной литературы, выполненный в соответствии

с библиографическими правилами, а также примерные тексты афиши и пригласительного билета.

Следует обратить внимание на наиболее типичные ошибки, имеющие место в творчестве сценаристов, снижающие общий идейно-художественный уровень проводимых мероприятий:

1. Отсутствие в драматической первооснове мероприятия сценарного хода, что существенно снижает профессиональный уровень как самого сценария, так и будущего мероприятия.

2. Безадресность сценария, отсутствие расчета на конкретную аудиторию.

3. Неверная композиция – алогичный монтаж, неоправданность, случайность местоположения отдельных эпизодов, отсутствие обоснованной связи между ними, неумение пользоваться «подводками» и «прокладками», незнание общелитературных законов композиции.

4. Неверная драматургическая запись – перечислительно-экспликационная, а не описательный характер литературного сценария, неправильная запись ремарок и прямой речи персонажей.

5. Отсутствие необходимой конфликтности или слабая выраженность конфликтной ситуации между отдельными фактами, эпизодами.

6. Логическая необоснованность количества ведущих, их сценического образа и поведения.

7. Неопределенность, случайность выбора персонажей, неоправданность их появления и ухода.

8. Механическое копирование чужих мероприятий, приемов и рубрик различных телевизионных передач без учета клубной специфики.

9. Неучтенность хронометража сценария в целом, а также его отдельных эпизодов и, как результат, «безразмерность многих мероприятий».

10. Низкий уровень языковой культуры, особенно в области стилистики.

11. Незнание специфических особенностей жанровых разновидностей сценариев.

12. Нежелание и неумение авторов сценариев считаться с конкретной постановочной ситуацией, которая может потребовать изменений, уточнений и даже коренных переделок сценария в связи с вновь открывшимися фактами.

13. Неумение сценаристов отказываться от излишнего материала, от деталей и целых эпизодов, перегружающих сценарий и будущее мероприятие.

14. Отсутствие в сценарии списка использованной литературы.

Определяя основные этапы работы над сценарием массового мероприятия, необходимо отметить, что, несмотря на единые законы драматургии, в каждом сценарии должны присутствовать индивидуальное авторское Я, своя нота, созвучная жизни и деятельности конкретного коллектива.

Лекция 7

ОРГАНІЗАЦЫЙНАЯ РАБОТА ПАСТАНОВАЧНАЙ ГРУПЫ НАД УВАСАБЛЕННЕМ НАРОДНАГА СВЯТА Ё ШКОЛЕ

1. Асноўныя этапы работы над распрацоўкай свята.
2. Арганізацыйны камітэт і яго роля ў падрыхтоўцы свята.

7.1. Асноўныя этапы работы над распрацоўкай свята.

Сёння наша Беларусь перажывае надзвычай складаны час: парушаны шматгадовыя эканамічныя ўзаемасувязі, абвострыліся міжнацыянальныя зносіны, палітычны плюралізм ускалыхнуў нашу свядомасць, абудзіў яе на роздум аб тым, якім шляхам ісці далей. У такі

шматпакутны час наш народ ступіў на адзіна магчымы шлях: ён звярнуўся да сваіх вытокаў, па-новаму глянуў на сваю багатую гісторыю, традыцыйную культуру, якая заўсёды дапамагала выжыць на зломах гісторыі і не страціць нацыянальнага аблічча. Сёння наша моладзь актыўна ўзялася за адраджэнне жыватворчай народнай спадчыны, і вялікае месца ў гэтым працэсе заняла беларуская школа, якая пачала ладзіць святы народнага календара.

Аднак, як сведчыць практыка, працэс адраджэння і развіцця народных святаў каляндарнага цыкла ў школе выявіў цэлы шэраг праблем творчага і арганізацыйнага характару, што падцвярджаецца многімі даследаваннямі і этнаграфічнымі назіраннямі. Па-першае, на сучасным этапе распрацавана вельмі мала сцэнарыяў і метадычных рэкамендацый народных святаў з улікам узроставых асаблівасцей школьнікаў. Па-другое, многія сцэнарыі, якія трапляюць у школу, не суадносяцца з мясцовымі звычаямі, традыцыямі і фальклорнымі матэрыяламі. Па-трэцяе, практычна не існуе метадык рэжысуры народнага свята ў школе. Таму высвятленне асаблівасцей арганізацыі народнага свята ў школе з'яўляецца актуальным і сацыяльна важным, мае тэарэтычнае і практычнае значэнне.

Метадыка работы над распрацоўкай і увасабленнем народнага свята ў школе, на наш погляд складаецца з ніжэйпералічаных раздзелаў.

Першы этап – гэта збор матэрыялу і напісанне сцэнарыя менавіта на мясцовым фальклорным і этнаграфічным матэрыяле, з мэтай захавання рэгіянальных і мясцовых асаблівасцей народнага свята. Для гэтага мы прапануем выканаць наступную работу:

1. З тамоў серыі «Беларуская народная творчасць» выпісаць песні і нотны матэрыял, які адлюстроўвае музычны фальклор вашай мясцовасці па выбранаму народнаму святу.
2. З фальклорна-энаграфічных крыніц, змешчаных у спісе літаратуры тамоў серыі «Беларуская народная творчасць», знайсці і запісаць

абрадавыя, рытуальныя і гульнівыя дзеі, звычаі, традыцыі, легенды, паданні, павер'і, якія раней былі пашыраны у вашай мясцовасці.

3. Апытаць сталых жыхароў вашага паселішча аб традыцыях правядзення выбранага свята.

4. З мясцовых газет, а таксама кніг і публікацый мясцовых аўтараў выпісаць вершы, паданні, легенды, прымаўкі, загадкі, прыпеўкі, звязаныя з правядзеннем гэтага свята ў вашым краі.

5. Пазнаёміцца з літаратурнымі сцэнарыямі, якія былі ўвасоблены культработнікамі ў 70-90-я гады 20 стагоддзя, : прааналізаваць іх структуру і выпісаць самы цікавы і каштоўны матэрыял, які быў апрабаваны у практычнай дзейнасці.

Сабраўшы пералічаныя матэрыялы, можна скласці даволі поўную карціну традыцый правядзення вызначанага свята ў вашай мясцовасці, што дасць магчымасць прыступіць да напісання літаратурнай асновы святочнага дзеяння.

Пры кампазіцыйнай пабудове сцэнарыя, рытуальныя і гульнівыя дзеі трэба размяшчаць у той паслядоўнасці, якая захавалася ў мясцовай традыцыі. Распрацоўваючы літаратурныя тэксты сцэнарыя, асабліваю ўвагу трэба звярнуць на тлумачэнне семантыкі абрадава-рытуальных і гульнівых дзей ў словах вядучых свята. Гэта неабходна для таго, каб удзельнікі маглі дакладна ўсвядоміць сэнс дзеяння, якое адбываецца, і актыўна далучыцца да ўдзелу ў яго правядзенні.

Другі этап работы – зацвярджэнне сцэнарыя на педагагічнай радзе школы і арганізацыйна-падрыхтоўчай работы па ўвасабленню свята. Пасля зацвярджэння канчатковага варыянта сцэнарыя, рэжысёр павінен устанавіць творчы кантакт, перш за ўсё, з настаўнікамі, кіраўнікамі камітэтаў. Ад іх будзе залежаць дзейная дапамога ў стварэнні свята па самых фундаментальных пазіцыях: настаўнікі літаратуры падрыхтуюць са школьнікамі вершы, маналогі; настаўнікі музыкі і спеваў – увесь музычна-вакальны рад; кіраўнікі творчых гурткоў – танцы, карагоды, гульні,

выстаўкі; настаўнікі пачатковых класаў – святочнае ўбранства ўсёй школы; настаўнікі малявання і чарчэння – мастацка-дэкаратыўнае афармлення свята.

Прадстаўнікі бацькоўскага камітэту могуць дапамагчы дзецям ў стварэнні касцюмаў, дэкарацый, рэквізіту. Такая творчая садружнасць, дапамога настаўнікам, школьнікам і бацькам не толькі падрыхтаваць і правесці свята, але і больш пазнаць адзін аднаго, наладзіць зносіны, раскрыць новыя таленты і здольнасці, скараціць тую прорву, якая ў сучасны момант ўсё далей аддзяляе адзін ад аднаго прадстаўнікоў «бацькоў і дзяцей». Рэжысёру таксама неабходна глыбей пазнаёміцца з усёй школьнай мастацкай самадзейнасцю і вырашыць праблему выяўлення базавых класаў, на аснове якіх будзе грунтавацца падрыхтоўка свята. У кожнай школьнай паралелі заўсёды ёсць клас-лідэр, таму рэжысёру лепш за ўсё абапірацца на некалькі такіх класаў, што дасць магчымасць уключыць у працэс падрыхтоўкі і увасабленне свята дзяцей розных узростаў катэгорый. У свяце часцей за ўсё, як паказвае практыка, удзельнічаюць дзеці сярэдняга і старэйшага узроста, і менш прадстаўнікоў пачатковай школы. Але, як сведчыць народная традыцыя, менавіта яны з'яўляюцца пераемнікамі эстафеты, праз некалькі год менавіта яны будуць галоўнымі удзельнікамі і памочнікамі рэжысёра. Таму рэжысёр абавязкова павінен далучыць да удзелу ў свяце дзяцей малодшага школьнага ўзросту. Ім можна даручыць невялікае заданне, якое яны, з іх цягай да творчасці, інтарэсам да ўсяго новага, патрэбай самавыяўлення, будуць выконваць у тэрміны і яшчэ здзіўляць усіх праяўленнем фантазіі і вынаходлівасці. На трэцім этапе работы рэжысёру неабходна стварыць арганізацыйны камітэт свята. Аргкамітэт свята – гэта часовае адміністрацыйна-творчае аб'яднанне, створанае па загадзе органаў дзяржаўнай улады або адміністрацыі грамадскай установы, арганізацыі ці прыватнай асобы для вырашэння задач творчага, матэрыяльна-тэхнічнага, арганізацыйнага і фінансавага забеспячэння свята ў перыяд яго

падрыхтоўкі і правядзення. Галоўныя адказныя асобы аргкамітэта вызначаюцца ў палажэнні аб правядзенні свята. Яны каардынуюць і кантралююць выкананне пэўных блокаў пытанняў па арганізацыі і правядзенні свята і звычайна з'яўляюцца кіраўнікамі структурных падраздзяленняў. Арганізацыйны камітэт па падрыхтоўцы свята складаецца з 6 груп.

Кожная група абапіраецца на адзін з базавых класаў, куды далучаюцца усе жадаючыя па інтарэсах. Курыруе кожнаю групу нехта з дарослых: настаўнік, прадстаўнік бацькоўскага камітэту, кіраўнік творчага гуртка. Кожная група атрымлівае канкрэтнае творчае даручэнне, звязанае з падрыхтоўкай свята.

7.2. Арганізацыйны камітэт і яго роля ў падрыхтоўцы свята.

Першая група аргкамітэта свята – рэжысёрска-пастаноўчая.

У гэту групу ўваходзяць вучні старэйшага і сярэдняга ўзросту, прадстаўнікі базавых класаў, дарослыя кіраўнікі груп. Яны з'яўляюцца памочнікамі, асістэнтамі рэжысёра, пастаноўшчыкамі асобных нумароў, адміністратарамі свята, і працуюць непасрэдна з рэжысёрам-пастаноўшчыкам. Кола іх абавязкаў акрэсліваецца акалічнасцямі творчага працэсу. Галоўныя мэты рэжысёра – стварэнне атмасферы поўнага даверу, узаемаразумення, умення слухаць усіх удзельнікаў групы, нягледзячы на ўзрост.

Другая група аргкамітэта свята – рэкламна-інфармацыйная.

У гэту групу ўваходзяць вучні якія цікавяцца народнымі традыцыямі. Кіруе групай настаўнік, які вельмі добра ведае беларускаю мову і традыцыі свайго народа. Задача групы – даваць інфармацыю аб свяце і яго падрыхтоўчым працэсе. Пачынаць работу група павінна з расказа аб адметных асаблівасцях і ўнікальных дзеяннях, якія вылучаюць свята, аб старадаўніх традыцыях правядзення свята ў дадзенай мясцовасці. Каб стварыць святочную атмасферу свята, група можа запрасіць выступіць у школе дзіцячы фальклорны калектыў, правесці фальклорна-

этнаграфічную віктарыну па тэме свята, арганізаваць прагляд відэафільмаў, выстаўку творчых прац школьных гурткоў (малюнкi, вырабы з саломкі, вышыўкі і г.д.). група павінна кожны дзень інфармаваць школу аб падрыхтоўчым працэсе, а таксама падрыхтаваць афішы, аб'явы, запрашэння і поўнаю праграму свята.

Трэцяя група аргкамітэта свята – група мастацка-дэкаратыўнага афармлення. У групу мастацка-дэкаратыўнага афармлення свята перш-наперш уваходзяць найбольш мастацка адароныя дзеці, а ўжо да іх далучаюцца ўсе жадаючыя. Кіруюць групай настаўнік малявання і настаўнік урокаў працы. Удзельнікі групы распрацоўваюць эскізы мастацкага афармлення свята, неабходныя дэкарацыі, святочнае ўбранства школы. Курыруе групу намеснік дырэктара па гаспадарчай рабоце. Галоўную ўвагу гэтая група павінна падаць выяўленню і ўкараненню таго мастацкага афармлення свята, якое было відаць яго адметнасць і спецыфічныя рысы.

Чацвёртая група аргкамітэта свята – група вырабу касцюмаў і масак. У гэтую групу уваходзяць усе жадаючыя. Настаўнікі ўрокаў працы кіруюць гэтай групай, і дапамагаюць дзецям у рабоце, якая мае сваё адметныя асаблівасці. Так, беларускія народныя касцюмы, напрыклад, ёсць у многіх школьных касцюмерных. А вось традыцыйныя касцюмы і маскі для кожнага свята, як правіла адсутнічаюць, і іх патрэбна рыхтаваць самім. Апісанні касцюмаў і масак да народных святаў ёсць у шэрагу кніг, але неабходна знайсці той касцюм тую маску, альбо проста адметную дэталю, якая бытвала ў вашай мясцовасці. Тут змогуць дапамагчы дзецям і цэнтры па выхаванню дзяцей і моладзі, і краязнаўчыя музеі, і прадстаўнікі старэйшага пакалення – бабулі і дзядулі, якія помняць і ведаюць народныя свята.

Пятая група аргкамітэта свята – група музычна-гукавога афармлення свята. Сюды ўваходзяць юнакі старэйшых класаў і удзельнікі фальклорнага гуртка. Кіруе групай – кіраўнік фальклорнага гуртка. Задача

групы – запіс неабходных фанаграм, з улікам мясцовай спецыфікі фальклору, падрыхтоўка рэкламных гукаролікаў, гуказмацненне рэпетыцый і самага свята. Пры падрыхтоўцы рэкламных гукаролікаў трэба ўлічваць, што неабходна прадставіць, як мага паўней, традыцыйную песенную творчасць-аснову каляндарна-абрадавага цыклу. Для гэтага неабходна даць і кароткія звесткі аб песнях, якія выконваюцца ў час правядзення свята, і расказаць аб асаблівасцях народнай манеры спеваў ў сваёй мясцовасці; і ўключыць, разам з фальклорнымі песнямі, высокамастацкія аўтарскія апрацоўкі гэтых твораў.

Шостая група аргкамітэта свята – група прызавага фонда свята. У працэсе сцэнарна-рэжысёрскай распрацоўкі свята, неабходна высветліць, колькі прызоў неабходна для ўзнагароды ўдзельнікаў конкурсаў, віктарын, гульнівых праграм, і скласці пералік прызоў адпаведна тэматычнай накіраванасці свята. У склад групы прызавага фонда свята можна запрасіць удзельнікаў гурткоў выяўленчага і прыкладнага мастацтва, якія маюць магчымасць без дадатковага фінансавання, сваімі рукамі, зрабіць вельмі цікавыя прызы (мяккую ляльку, вырабы з саломкі, гліны, дрэва, рознакаляровай паперы, скульптуры з дрэва, экібану і г.д). да гэтай групы далучаюцца ўсе жадаючыя і прадстаўнікі бацькоўскага камітэта. Кіруюць групай кіраўнікі гурткоў, а курыруе – намеснік дырэктара па гаспадарчай рабоце.

Арганізацыйны камітэт працуе на працягу ўсяго часу падрыхтоўкі і правядзення свята, і заканчвае сваю работу абмеркаваннем яго вынікаў, і распрацоўкай мер па палепшанню работы ў будучым свяце каляндарнага цыкла. Агульнае абмеркаванне вынікаў работы здзяйсняецца на пасяджэнні педсавета школы, дзе прысутнічаюць кіраўнікі ўсіх груп аргкамітэта свята.

І так, у гэтай тэме мы паспрабавалі разгледзець некаторыя праблемы творчага і арганізацыйнага характару, якія стаяць перад школай у працэсе адраджэння народных свят каляндарнага цыкла, і прапанаваць методыку

работы над распрацоўкай і ўвасабленнем народнага свята. На наш погляд, такая методыка складаецца з наступных раздзелаў;

Першы этап работы – збор матэрыялу і напісанне сцэнарыя свята на аснове мясцовага фальклорна-этнаграфічнага матэрыялу;

Другі этап работы – зацвярджэнне сцэнарыя на педагагічнай радзе школы і арганізацыйна-падрыхтоўчая работа па ўвасабленню свята;

Трэці этап работы – стварэнне арганізацыйнага камітэта свята, і яго работа па падрыхтоўцы і ўвасабленню свята.

Карыстаючыся гэтай методыкай рэжысёры святаў, настаўнікі, арганізатары вольнага часу, сацыяльныя педагогі школы – змогуць падрыхтаваць і правесці народныя святы на больш высокім узроўні, далучыць да ўдзелу іх розныя ўзроставыя катэгорыі дзяцей, стварыць умовы для праяўлення калектыўнай творчасці, даць магчымасць кожнаму дзіцяці праявіць свае майстэрства, свой талент.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Тематика, задания и методические рекомендации по выполнению лабораторных работ

Тема 8. Просмотр и анализ видеозаписей общегосударственных, культурно-исторических и региональных праздников

Просмотр и анализ общегосударственного праздника «Праздник Победы» и праздника искусств «Славянский базар». Составление сценарного плана «Праздника Победы». Просмотр и анализ видеозаписей культурно-исторического праздника "Минск – 935» и регионального праздника «Праздник деревни». Определение художественно-образного решения и игровой специфики, творческих находок и просчетов.

Тема 9. Просмотр и анализ видеозаписей детских праздников и фестивалей, праздников молодежи, экологических и профессиональных праздников.

Просмотр и анализ видеозаписей детского праздника "Чтобы солнышко светило, чтоб на всех его хватило". Просмотр и анализ праздника молодежи "Поколение XXI века". Просмотр и анализ видеозаписей экологического праздника "День леса".

Тема 10. Современная семейная обрядность белорусов. Просмотр и анализ видеозаписей обрядов.

Просмотр и анализ видеозаписей семейно-бытовых обрядов (торжественной регистрации брака, религиозного обряда венчания, обряда "Крестины").

Тема 11. Просмотр и анализ видеозаписей календарно-обрядовых праздников

Просмотр календарно-обрядового праздника «Масленица» в парке имени Горького. Анализ праздника «Масленица». Составление программы

праздника. Просмотр и анализ видеозаписей календарно-обрядовых праздников: «Гуканне вясны», «Вялікдзень у Міру». Просмотр и анализ видеозаписей календарно-обрядовых праздников: «На Купалле, на Івана» – Брестская область, Ивановский район. «Зажынкi ў калгасе» – Витебская область, Миорский район. «Ой, Калядачкі» – в постановке студентов 312 группы факультета заочного обучения БГУКИ.

Тема 12. Формирование идейно-тематического замысла сценария обряда.

На основе изученного материала студенты осуществляют выбор обряда, определяют идейно-тематический замысел, место, время проведения, аудиторию. Разрабатывают сценарный план обряда.

Тема 13. Составление сценарного плана обряда

Составление структуры обряда определение его композиционного построения, выявление эстетических компонентов обрядовых и внеобрядовых действий.

Тема 14. Разработка блоков и эпизодов сценария обряда

Разработка блоков и эпизодов сценария. Написание сценарного плана каждого блока и эпизода. Выбор приемов активизации зрителей с учетом дифференцированного подхода.

Тема 15. Монтаж блоков и эпизодов сценария обряда

Монтаж блоков и эпизодов сценария. Разработка афиши, приглашения и оформления сценической площадки.

Тема 16. Разработка режиссерского плана обряда

Разработка монтажного листа и рабочего плана подготовки и проведения обряда, художественно-музыкальное оформление, реквизит, костюмы.

Тема 17. Застольная репетиция

Застольный период подготовки обряда. Уточнение отдельных эпизодов сценария. Распределение ролей. Первое чтение по ролям. Работа над текстами ведущих.

Тема 18. Репетиция в выгородках

Репетиция в выгородки. Поиск выразительных мизансцен. Выработка исполнительского мастерства. Уточнение мизансцен, пластическое решение отдельных эпизодов.

Тема 19. Монтажная репетиция

Монтаж эпизодов обряда. Прогонная репетиция. Использование технических средств, реквизита, костюмов. Обсуждение темпо-ритма.

Тема 20. Генеральная репетиция

Репетиция обряда в целом. Анализ ошибок. Решение организационных вопросов проведения обряда. Совершенствование отдельных деталей.

Тема 21. Просмотр и анализ видеозаписей фольклорных программ

Просмотр и анализ видеозаписей фольклорных программ: "Восеньські вечар з агеньчыкам", "Калядныя вячоркі". Определение идейно-тематического замысла, основных фольклорных элементов, приемов режиссерского решения программы.

Тема 22. Формирование идейно-тематического замысла сценария фольклорной программы

На основе изученного материала студенты осуществляют выбор фольклорной программы, определяют идейно-тематический замысел, место, время проведения, аудиторию.

Тема 23. Составление сценарной плана фольклорной программы

Составление сценарного плана; определение композиционного построения; поиск и отбор фольклорного материала.

Тема 24. Разработка эпизодов сценария фольклорной программы

Разработка эпизодов сценария с учетом общенациональных традиций, территориальных и местных особенностей проведения выбранной программы. Определение символики и семантики обрядово-ритуальных игровых действий. Выбор приема активизации зрителей с учетом дифференцированного подхода.

Тема 25. Монтаж эпизодов сценария

Обработка различных приемов монтажа. Сочетание многообразного фольклорного материала в единый оригинальный сценарий.

Тема 26. Разработка режиссерского плана

Разработка рабочего плана, монтажного листа. Определение пластического, музыкального, цветового, декоративного, пространственного решения фольклорной программы.

Тема 27. Застольная репетиция

Застольный период репетиций: читка литературного сценария, распределение ролей, режиссерская характеристика каждого персонажа, чтение сценария по ролям.

Тема 28. Репетиция в выгородках

Репетиция в предметно-пространственной среде, поиск выразительных мизансцен, совершенствование исполнительского мастерства, действенный анализ фольклорной программы.

Тема 29. Монтажная репетиция

Совершенствование художественно-декоративного, светового, звукового оформления действия на площадке. Объединение отдельных эпизодов фольклорной программы в единое сценическое действие.

Тема 30. Генеральная репетиция фольклорной программы

Завершающий этап работы над воплощением фольклорной программы. Анализ ошибок. Решение организационных вопросов.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов

Тема 7. Организационная работа постановочной группы над воплощением праздника

Изучение и анализ книги П.А.Гуда "Технология создания праздника". Представляется реферат по книге. Материалы книги являются руководящими при подготовке студентов к лабораторным занятиям.

Тема 8. Просмотр и анализ видеозаписей детских праздников и фестивалей, праздников молодежи, экологических и профессиональных праздников.

Просмотр и анализ региональных праздников, либо видеозаписей праздников своего региона. Студент на лабораторных занятиях представляет письменный анализ просмотренных праздников или видеозаписей праздников.

Тема 16. Разработка режиссерского плана.

Каждый студент разрабатывает монтажный лист своего эпизода обряда и представляет к объединению в единый режиссерский план на лабораторных занятиях.

Тема 18. Репетиция в выгородках.

Каждый студент проводит самостоятельно репетицию в выгородках по своему эпизоду обряда. На лабораторных занятиях по теме проводится просмотр и анализ подготовленных эпизодов обряда.

Тема 19. Монтажная репетиция.

Студенты самостоятельно проводят монтажную репетицию, вырабатывают исполнительское мастерство. Решают организационные вопросы.

Тема 22. Формирование идейно-тематического замысла фольклорной программы.

Студенты в письменной форме определяют свои варианты идейно-тематического замысла определенной фольклорной программы и предлагают для обсуждения на лабораторных занятиях.

Тема 23. Составление сценарного плана фольклорной программы.

Студенты в письменной форме разрабатывают свои варианты сценарных планов фольклорной программы и на лабораторных занятиях предлагают свои разработки.

Тема 24. Разработка эпизодов сценария фольклорной программы.

Студенты в письменной форме разрабатывают свои эпизоды фольклорной программы и обсуждают на лабораторных занятиях.

Тема 29. Монтажная репетиция

Студенты самостоятельно проводят монтажную репетицию, дорабатывают исполнительское мастерство. Решают организационные вопросы. Изготовление художественно-декоративного оформления, костюмов, реквизита.

3.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки

1. Определите социальную значимость праздника.
2. Назовите основные этапы развития праздника.
3. Дайте несколько определений понятия «праздник».
4. Определите место праздника в системе воспитания.
6. Назовите наиболее распространенные в XX веке системы классификации праздников.
7. Дайте общую характеристику системе классификации праздников.
8. Дайте характеристику группам государственных и профессиональных праздников.
9. Дайте характеристику группе детских праздников и фестивалей.
10. Охарактеризуйте молодежные фестивали и праздники.
11. Определите структурные особенности каждой группы праздников.
12. Назовите праздники, входящих в группу религиозных.
13. Дайте характеристику группе экологических праздников.
14. Дайте характеристику праздника города, села, улицы.
15. Дайте характеристику календарно-обрядовых праздников.
16. Назовите основные компоненты праздника.
17. Дайте определение понятию "Представление".
18. Назовите основные отличия праздника от представления.
19. Дайте определение понятию "народное гулянье".
20. Назовите основные элементы народного гулянья.
21. Назовите этапы подготовки праздника.
22. Дайте характеристику организационного комитета праздника.

Требования к экзамену, вопросы к экзамену

Первый этап экзамена:

Практическое проведение обряда. Результаты творческого показа обряда оцениваются по следующим критериям::

- активное творчество, организационная работа, исполнительское мастерство при подготовке обряда;
- представление сценария обряда.

Второй этап экзамена:

Ответ студента на теоретический вопрос билета.

Вопросы к экзамену

1. Понятие «праздник» и его характерные особенности.
2. Семейная обрядность белорусов. Общая характеристика.
3. Характеристика группы профессиональных праздников.
4. Характеристика группы общегосударственных праздников.
5. Характеристика групп праздников искусства.
6. Похоронно-поминальная обрядность. Общая характеристика.
7. Зимний праздничный календарь белорусов. Общая характеристика праздников и обрядов.
8. Особенности современной свадебной обрядности в Беларуси.
9. Характеристика групп детских праздников.
10. Весенний праздничный календарь белорусов. Общая характеристика праздников и обрядов.
11. Характеристика основных компонентов праздника.
12. Осенний праздничный календарь белорусов. Общая характеристика праздников и обрядов.
13. Особенности организации праздника.
14. Общие направления организационной работы постановочной группы.

15. Понятия «церемония», «обряд», «ритуал». Общая характеристика.
16. Характеристика народных обрядов «Радуніца», «Дзяды».
17. Традиции и новации в современном купальском празднике белорусов.
18. Характеристика групп праздников молодежи.
19. Основные этапы работы над сценарием праздника.
20. Организационный комитет по подготовке праздника. Общая характеристика.
21. Создание предпраздничной атмосферы праздника.
22. Классификация праздников. Общая характеристика.
23. Характеристика группы экологических праздников.
24. Характеристика группы художественно-исторических праздников.
25. Классификация обрядов. Общая характеристика.
26. Основные элементы обряда. Общая характеристика.
27. Обряды связанные с рождением ребенка. Общая характеристика.
28. Белорусская ярмарка. Общая характеристика.

4.4. Требования к зачету

Зачет по дисциплине «Технология празднично-обрядовой деятельности» проводится в форме практического показа.

Результаты творческого показа оцениваются по следующим критериям:

– посещение занятий, активная, творческая работа на лабораторных занятиях;

– организационная и самостоятельная работа;

– реализация постановки фольклорной программы;

К зачету также представляется самостоятельно разработанный эпизод сценария фольклорной программы, художественно-музыкальное оформление, список использованных источников литературы и архивов региональных домов и Дворцов культуры.

3.5. Тематика дипломных работ по разделу «Празднично-обрядовая деятельность»

1. Празднично-обрядовая культура как средство социализации личности.

2. Эстетическое воспитание детей младшего школьного возраста (на примере праздника «Купалье»).

3. Белорусские праздники как средство эстетического воспитания молодежи.

4. Белорусские праздники как средство приобщения молодежи к народным традициям.

5. Формирование экологической культуры подростков (на примере «Праздника леса»).

6. Место и роль свадебных обрядов в подготовке молодежи к браку.

7. Белорусские праздники и обряды как средство патриотического воспитания молодежи.

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА Раздел “ТЕХНОЛОГИЯ ПРАЗДНИЧНО-ОБРЯДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ”

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные занятия		
1	2	3	4	5	6
1	Введение. Предмет и задачи курса. Обряды и праздники и их роль в жизни общества и личности.	2			
2	Современная семейная обрядность белорусов	2			
3	Классификация праздников и их характерные особенности.	2			
4	Использование народных традиций в современных праздниках зимнего и весеннего циклов.	2			
5	Традиции и новации в современных календарных праздниках летнего и осеннего циклов.	2			
6	Характеристика основных компонентов праздника. Основные этапы работы над сценарием праздника	2			
7	Организационная работа постановочной группы над воплощением праздника.	2		4	Реферат
8	Просмотр и анализ видеозаписей общегосударственных, культурно-		4	2	Письменный анализ праздников видеозапи-

	исторических и региональных праздников.				сей праздников
9	Просмотр и анализ видеозаписей детских праздников и фестивалей, праздников, молодежи, экологических и профессиональных праздников.		4		
10	Современная семейная обрядность белорусов. Просмотр и анализ видеозаписей обрядов.		2		
12	Формирование идейно-тематического замысла сценария обряда, по выбору студентов.		2		
13	Составление сценарного плана обряда.		2		
14	Разработка эпизодов сценария обряда.		2		
15	Монтаж эпизодов сценария.		2		
16	Разработка режиссерского плана.		2	2	Представление разработанного эпизода обряда на лабораторном занятии
17	Застольная репетиция.		2		
18	Репетиция в выгородках		2	2	Самостоятельное проведение репетиции эпизода на лабораторном занятии
19	Монтажная репетиция		2	2	Самостоятельное проведение монтажа

					ной репетиции эпизода на лабораторном занятии
20	Генеральная репетиция обряда		2		
21	Просмотр и анализ видеозаписей фольклорных программ.		2		
22	Формирование идейно-тематического замысла фольклорной программы.		2	2	Письменный вариант идейно-тематического замысла фольклорной программы
23	Составление сценарного плана фольклорной программы.		2	2	Письменный вариант сценарного плана фольклорной программы
24	Разработка эпизодов сценария фольклорной программы.		4	2	Письменный вариант разработки эпизода фольклорной прогр.
25	Монтаж эпизодов сценария.		4		
26	Разработка режиссерского плана.		4		
27	Застольная репетиция.		2		
28	Репетиция в выгородках		4		
29	Монтажная репетиция		2	2	Монтажная репетиция, реквизит, костюмы, оформл.

30	Генеральная репетиция обряда фольклорной программы.		2		
	Всего	14	58	22	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел «ТЕХНОЛОГИЯ ПРАЗДНИЧНО-ОБРЯДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

для заочной формы обучения

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		
		Лекции	Лабораторные	Другое
1	Введение. Обряды и праздники, их роль в жизни общества и личности.	1		
1	Классификация праздников и их характерные особенности.	1		
2	Характеристика основных компонентов праздника	1		
3	Современная обрядность белорусов.	1		
4	Драматургия и режиссура обрядов и праздников	2		
5	Формирование идейно-тематической замысла сценария праздника.		2	
6	Поиск и отбор материала		2	
7	Монтаж блоков и эпизодов.		2	
8	Литературная запись сценария		2	
9	Составление сценарного плана обряда		2	
10	Разработка эпизодов сценария обряда		2	
11	Литературная запись сценария обряда		2	
12	Всего:	6	14	

4.2. Использование в процессе преподавания видеоматериалов

1. Просмотр и анализ видеозаписи общегосударственного праздника – "Праздник Победы"; праздника искусств "Славянский базар".
2. Просмотр и анализ видеофильма праздника юмора «Автюки-2006».
3. Просмотр видеофильма культурно-исторического праздника "Минск–935".
4. Просмотр и анализ регионального праздника «Праздник деревни» – (Гомельская область, г. Калинковичи).
5. Просмотр видеофильмов семейно-бытовых обрядов (регистрация брака, религиозного обряда венчание).
6. Просмотр и анализ видеозаписей календарно-обрядовых праздников: «Масленіца» (Парк имени М. Горького, Минск), «Гуканне вясны», «Пасха ў Міру», «На Купалле, на Івана» (Брестская область, Ивановский район), «Ой, Калядачкі», «Калядныя вячоркі».
7. Просмотр и анализ видеозаписей осеннего праздника «Беларускі кірмаш».
8. Просмотр и анализ видеозаписей детского праздника «Чтобы солнышко светило, чтоб на всех его хватило», праздника молодежи «Поколение XXI века» экологического праздника «День леса».
9. Просмотр и анализ видеозаписи праздника зажинок "Зажынкi у калгасе" (Витебская область, Миорский район).

4.3. Список основной и дополнительной литературы

Основная литература

1. Генкин, Д.М., Конович, А.А. Массовые театрализованные праздники и представления./ Д.М. Генкин, А.А. Конович. – М., 1985. - С. 6-84.
2. Гуд, П.А. Беларускі кірмаш./П.А. Гуд, Н.И. Гуд. – Мн.: Полымя, 1996. - 270 с.:ил.
3. Гуд, Н.И. Подготовка и проведение народного праздника в школе./ Н.И. Гуд. // Воспитание личности в социокультурном пространстве.- Мн.: «Четыре четверти», 2008. С. 176-182.
4. Гуд, Н.И. Праздник как социально-культурный феномен./ Н.И. Гуд // Воспитание личности в социокультурном пространстве./Педагогика ненасилия в социокультурном пространстве//. – Мн.: «Четыре четверти», 2009. С.181-194.
5. Гуд, Н.И. Традиционное и новое в современной праздничной культуре Беларуси. / Н.И. Гуд // Беларуская культура ва ўмовах глабалізацыі. Матэрыялы навуковай канферэнцыі прысвечанай 35-годдзю БДУКМ. – 3 снежня 2010., - том 1.: Мінск. – 2001. – С. 240-246.
6. Гуд, П.А. Беларускае купалле: кампазіцыя і семантыка абрадавых дзей/ П.А. Гуд. – Мн.: БДУ культуры, 1999. – 137с.
7. Гуд, П.А. Тэхналогія стварэння свята / П.А. Гуд. – Мн.: Бел. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў, 2008. – 234 с.
8. Гуд, П.А., Камінскі, А.Я. Рэжысура традыцыйнага абраду: вучэб. праграма / П.А. Гуд, А.Я. Камінскі. Мн.: Бел. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў, 2006. – 16 с.
9. Гутько, О. История праздников: учеб. пособие / О. Гутько. – Челябинск. – 2013. – 189 с.
10. Горюнова, И.Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений. / И.Э. Горюнова. – СПб. : Композитор, 2009. – 204 с.

11. Камінскі, А.Я. Рэжысура традыцыйнага абраду : вуч.-метадычны дапаможнік. / А.Я. Камінскі. – Мн. : БДУКМ. – 2009. – 112 с.
12. Кухаронак, Т.І. Радзінныя звычаі і абрады беларусаў. / Т.І. Кухаронак. – Мн.: Польша, 1993. – 126 С.
13. Кухаронак, Т.І. Маскі ў каляндарнай абраднасці беларусаў. / Т.І. Кухаронак. – Мн.: Польша, 2007. С.3-90.
14. Крук, І. Следам за сонцам. Беларускі народны каляндар. / І. Крук. – Мн.: Польша, 1998. – 213С.
15. Макарова, Е.А. Организация концертно-зрелищной деятельности: пособие для работников культуры / Е.А. Макарова, С.Б. Мосейчук, И.Л. Смаргович. – Мн. : Издательство Змицер Колас, - 2015. – 163 с.
16. Немиро, О.В. Праздничный город. Искусство оформления праздников. История и современность./ О.В. Немиро – Л.: Искусство, 1987. – 231 с.
17. Петров, Б.Н. Массовое спортивно-художественные представления / Б.Н. Петров . – М., 2001. – С. 3-59.
18. Современное праздничное пространство: вопросы истории, теории, технологии. / Совместный научный проект Россия-Беларусь-Челябинск-Минск. – 2012. – 276 с.
19. Технология СКД : учебно-методическое пособие. – Мн. : БГУКИ, - 2014. – С.103-123.
20. Формирование профессионального мастерства режиссеров театральных представлений и праздников : традиции и новации. // Всероссийская научно-практическая конференция. – Орел, - 2013. – 125 с.
21. Черняк, Ю.М. Театрализованное представление в массовом празднике-юбилее города/ Ю.М. Черняк. – Мн.: МИК, 1989. – 17 С.
22. Черняк, Ю.М. Режиссура праздников и зрелищ / Ю.М. Черняк. – Мн.: ТеатраСистемс, 2004. – 221 с.
23. Шубина, И.Б. Организация досугаи шоу-программ / И.Б. Шубина. – Ростов – на Дону: Феникс, 2003. – 350 с.

Дополнительная литература

1. Глан, Б.Н. Праздник всегда с нами / Б.Н. Глан: - М.: Союз театральных деятелей, 1988. – 191с.: ил.
2. Гуд, П.А. Святы, якія заўжды з намі: гульнівыя праграмы “Ад Каляд да Пакроваў”/ П.А. Гуд. – Мн.: Красіка-прынт, 2000. – 224с.
3. Котлярчук, А.С. Праздничная культура в городах России и Белоруссии XVII века: официальные церемонии и крестьянская обрядность / А.С. Котлярчук. СПб.: Петербург. Востоковедение, 2001. – 238.
4. Туманов, И.М. Режиссура массового праздника и театрализованного представления/ И.М. Туманов. – Л.: Искусство, 1974. – 47с.
5. Фядотаў, А.Г. Свята беларускага пісьменства ў школе / А.Г. Фядотаў. – Мн.: 47с.
6. Фядотаў, А.Г. Элементы народнай культуры беларускай шляхты ў сучасных гарадскіх святах / А.Г. Фядотаў// Музычнае і тэатральнае мастацтва: праблемы выкладання: Навук. – метаад. часопіс. – 2008. - №2. с.42-51: іл.
7. Шампур, В.В. Празднества революции: организация и оформление советских массовых торжеств в Белоруссии / В.В. Шампур. – Мн.: наука и техника, 1989.- 157с.
8. Шароев, И.Г. Режиссура эстрады и массовых представлений / И.Г. Шароев. – М.: Просвещение, 1986. – 463 с.
9. Шубина, И.Б. Драматургия и режиссура зрелища. Игра, сопровождающая жизнь / И.Б. Шубина – Ростов-на-Дону.: Феникс, 2006. – 288 с.
10. Архив автора

**РАЗДЕЛ «ТЕХНОЛОГИЯ ИНФОРМАЦИОННО-
ДИСКУССИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....
1.1	Учебно-методическое пособие
1.2.	Конспект лекций.....
2.	ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....
2.1	Лабораторные занятия.....
3.	РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....
3.1	Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.....
3.2	Вопросы для самопроверки.....
3.3	Вопросы к экзамену
4.	ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....
4.1	Учебно-методическая карта учебной дисциплины
4.2	Основная и дополнительная литература литература

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. При изучении дисциплины студенты могут использовать учебно-методическое пособие *Технология социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие / Л. И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014 – 206 с.*

1.2. Конспект лекций

Лекция 1.

ВВЕДЕНИЕ. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ. ОСНОВНЫЕ КАТЕГОРИИ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Цель, задачи, структура учебной дисциплины
2. Информация, социальная информация как основные категории раздела.
3. Информационный процесс. Информационные уровни и их характеристика.
4. Характеристика понятия «дискуссия».

Дисциплина «Технология информационно-дискуссионной деятельности» является структурным компонентом дисциплины «Технологии СКД», которая требует максимального приближения деятельности учреждений культуры, учреждений дополнительного образования к реальным проблемам, включения в художественный процесс широкой общественности, значительного повышения качества деятельности всех направлений работы.

При осуществлении воспитательной работы в конкретном социуме специалисту социокультурной сферы необходимо сознавать, что любое

воспитательное воздействие направлено на формирование отношения человека к объектам окружающего мира. Такое формирование предполагает получение личностью новых знаний о том, как следует понимать окружающую действительность и вести себя в ней.

Знания могут приобретать самую различную форму: факты, понятия, принципы, нормы, закономерности, законы. Но в любом виде истинные знания отражают объективное положение вещей и помогают личности лучше ориентироваться в жизни, выбирать рациональное, нравственно обусловленное поведение. Как полагает Ю.А. Стрельцов, воспитание имеет своей целью не просто обогащение человека знаниями, а концентрирование знаний в определенную систему взглядов на мир – мировоззрение.

Подчеркивая важную роль знаний в формировании личности, надо отметить, что они, даже будучи систематизированными, могут влиять, а могут и не влиять на практическое поведение человека. Вот почему одним из решающих показателей эффективности воспитания служит убежденность личности. А убежденность рождается тогда, когда знания приобретают лично значимый характер и сливаются с такими психологическими компонентами как оценка, отношение к миру и готовность к активной практической деятельности. Поэтому важную роль в воспитании человека в условиях социума играет целенаправленная передача ему обобщенного, идеологически осмысленного опыта. В социокультурной сфере этот процесс осуществляется главным образом через информационно-дискуссионную деятельность. Поэтому важным компонентом подготовки специалиста СКД является овладение им теоретико-методических основ организации информационно-дискуссионной деятельности (ИДД).

Таким образом, цель дисциплины «Информационно-дискуссионная деятельность» – сформировать у студентов профессиональные знания и

умения для овладения мастерством организации информационно-дискуссионной деятельности в социуме.

Задачи:

раскрыть сущность и содержание информации как средства формирования познавательных интересов личности в условиях свободного времени;

охарактеризовать принципы и методику организации информационно-дискуссионной деятельности;

формировать у студентов практические умения организации и проведения информационно-дискуссионных программ в конкретном социуме.

Как одна из социально-культурных технологий, информационно-дискуссионная деятельность представляет собой педагогическую систему последовательных организационно-управленческих действий, направленных на достижение планируемых результатов, важнейшим средством и системообразующим компонентом которой является информация, а ведущим механизмом и способом передачи информации – дискуссия. Рассмотрим более подробно ключевые категории данной технологии.

Понятие «информация» в буквальном смысле означает «сообщение», «изложение». *Информация* – это сведения об окружающем мире и протекающих в нем процессах, воспринимаемые человеком; сообщения, осведомляющие о положении дел, о состоянии чего-либо [3, с. 250]. Иными словами, информация – это не всё знание, которым располагает человечество, а лишь та его часть, которая используется для ориентирования человека в социуме, для активного действия.

Существует много различных видов информации. В зависимости от содержания знания информация может быть социальная, политическая, научная, художественная, техническая, экономическая и т.д. В

содержании информационно-дискуссионной деятельности учреждений социокультурной сферы важное место занимает социальная информация.

Социальная информация – упорядоченное разнообразие элементов, связей, отношений объективного мира, включая общественную жизнь, отраженное субъектом (индивидуумом, социальной группой, обществом в целом). Данное определение используется в философско-социологическом смысле в тех случаях, когда требуется подчеркнуть отличие социологического подхода от сугубо инженерного, кибернетического определения информации как совокупности формирования сигналов в какой-либо системе [6, с. 166].

Информация может выступать на различных уровнях:

- 1) фактографическом, событийном;
- 2) комментирования, интерпретации;
- 3) теоретического осмысления.

Взаимоотношение потребителя информации и информатора может рассматриваться как информационный процесс. Естественно, что учреждения культуры не могут составить конкуренцию в оперативности средствам массовой информации, но в этом нет и необходимости. Напротив, имея возможность непосредственного общения с аудиторией, прямого контакта с ней, оценивая ее реакцию, специалисты социокультурной сферы дополняют СМИ квалифицированными комментариями к фактам, событиям с учетом интересов конкретной аудитории. Таким образом, учреждения культуры становятся полноправными участниками информационного процесса. Кроме того, специфика ИДД учреждений культуры определяется взаимодействием с потребителем в рамках микроинформации, т.е. событий, происходящих в окружающей жизни потребителя информации.

Главная задача организаторов ИДД состоит в удовлетворении потребности человека в получении информации, но она не сводится лишь к передаче определенной суммы знаний и ее донесению до аудитории, а

предлагает их слияние с имеющимися у человека знаниями, с его собственным жизненным опытом, формированием у него убеждений. Действенный характер информационно-просветительного взаимодействия субъектов социокультурной практики обеспечивается за счет использования в качестве ведущего способа распространения информации дискуссионного метода.

Дискуссия (лат. discussio – исследование, рассмотрение, разбор) – это способ творческого общения людей, предполагающий обмен различными мнениями по какому-либо вопросу, целью которого является выяснение и сопоставление разных точек зрения, поиск, выявление истинного мнения, нахождение исчерпывающего ответа.

В процессе дискуссии имеет место не просто усвоение одними участниками мнения других, но и уточнение, исправление, улучшение их. Дискуссия объединяет в себе процессы накопления, увеличения информации по проблеме, порождения новой информации по той же проблеме. Во время дискуссии создается обстановка непринужденного обмена мнениями, гораздо легче комбинируются идеи и решения, высказываемые участниками. Дискуссия считается эффективным способом убеждения, так как ее участники сами приходят к тому или иному выводу.

С педагогической точки зрения дискуссия выступает и как метод, и как форма трансляции знаний. Ее воспитательные возможности заключаются в том, что полученная в стенах учреждения культуры информация (нормы, ценности, законы) в процессе усвоения людьми уточняются, оцениваются, корректируются, становятся их собственностью.

Лекция 2.

СОДЕРЖАНИЕ И СУЩНОСТЬ ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Понятие и основные функции информационно-образовательной деятельности.
2. Цели и задачи ИДД.
3. Содержание ИДД.
4. Принципы организации ИДД.

В современных условиях развития общества информация превращается в наиболее эффективное средство формирования общественного сознания и развития социальной активности граждан. Информационно-дискуссионная деятельность, осуществляемая в различных социокультурных учреждениях, с одной стороны, направлена на реализацию конституционного права граждан на получение полной и достоверной информации о деятельности государственных органов, иных организаций, о политической, экономической, культурной и международной жизни страны. С другой стороны, информационно-дискуссионная деятельность способствует формированию информационной культуры личности как важнейшей составляющей общечеловеческой культуры на современном этапе.

Воспитательные возможности информационно-дискуссионной деятельности не проявляются стихийно. Организатор такой работы должен не только понимать ее внутреннюю психолого-педагогическую сущность, но и уметь практически реализовать ее в повседневной работе. Соответственно, и воспитание человека в условиях конкретного социума должно иметь своей сердцевиной педагогическое руководство отбором

форм и методов информационно-дискуссионной деятельности для удовлетворения его разнообразных интересов.

Таким образом, информационно-дискуссионную деятельность следует рассматривать как целостный педагогический процесс, осуществляемый специалистами социокультурной сферы в конкретном социуме, направленный на распространение знаний об окружающей действительности и формирование сознательного отношения человека к объектам окружающего мира, убежденности личности.

Сущность информационно-дискуссионной деятельности может быть раскрыта через уточнение ее *социальных функций*, определяющих основные направления:

1) информационно-просветительная функция – предоставление гражданам достоверной информации об актуальных проблемах современности, ее интерпретация и разъяснение;

2) функция пропагандирования – распространение политических, философских, научных, художественных и иных идей с целью их внедрения в общественное сознание и активизации практической деятельности граждан;

3) воспитательная функция – развитие познавательной активности, коммуникативных навыков личности, формирование интеллектуальных и иных качеств, необходимых члену информационного общества XXI века.

Направления информационно-дискуссионной деятельности учреждений социокультурной сферы:

1. Информационно-пропагандистская работа.
2. Массовое просвещение.
3. Организация досугового общения.

Как целостный педагогический процесс, информационно-дискуссионная деятельность представляет собой комплекс взаимосвязанных элементов, включая цели и задачи, содержание,

субъекты деятельности, принципы организации, методы, средства и формы, алгоритм осуществления.

Цель информационно-дискуссионной деятельности – создание благоприятных условий для познавательного самодвижения личности, формирование умений и навыков самостоятельного, научно обоснованного анализа явлений окружающей действительности. Соответственно, задачи информационно-дискуссионной деятельности:

1. Распространение системы знаний (фактов, понятий, норм, законов, закономерностей и др.), лежащих в основе мировоззренческого развития личности.

2. Удовлетворение и обогащение познавательных и коммуникативных интересов и потребностей личности, содействие самообразованию личности.

3. Формирование общественного мнения, активной гражданской позиции и убежденности личности.

Цели и задачи информационно-образовательной деятельности реализуются через конкретное содержание. Содержанием информационно-дискуссионной деятельности является разнообразный материал, отобранный из таких источников, как наука, мораль, право, искусство, несистематизированный общественно ценный опыт. В конечном счете, любое содержание черпается из сферы культуры и кристаллизуется в духовном мире индивида в виде системы знаний (гносеологический компонент), оценочных отношений (аксиологический компонент), совокупности способов нравственного поведения (праксеологический компонент).

По своему объему содержание информационно-дискуссионной деятельности может быть представлено как система знания человека о предметном мире, других людях и самом себе, о способах практической деятельности. Здесь находят отражения сведения из области

общественных, естественных и технических наук, передача которых имеет своей целью формирование у людей новых понятий и суждений, новых образов и новых действий, необходимых для более совершенного участия в производственной, общественной, бытовой и досуговой деятельности.

При разработке содержания ИДД необходимо учитывать логические сферы (объективные свойства отобранного материала), психологические факторы (особенности реальной аудитории) и педагогические факторы (характер планируемого взаимодействия).

В основе ИДД лежат субъект-субъектные отношения. Субъектами этой деятельности являются специалисты социокультурной сферы как организаторы ИДД и представители конкретного социума как участники и активные потребители научного знания, социальной информации. Для того, чтобы информационно-дискуссионная деятельность была избрана как одно из направлений досугового времяпрепровождения, она должна в полной мере соответствовать уровню духовных потребностей граждан, затрагивать их сущностные потребности.

В связи с этим специалистам социокультурной сферы необходимо умение дифференцированно подходить к различным группам потребителей информации.

Дифференцированный подход к аудитории обусловлен также ведущими принципами организации информационно-дискуссионной деятельности. К ним относятся:

– *дидактические* принципы (научности, конкретности, доступности информации, наглядности, связанные с передачей и усвоением научных знаний в условиях разнообразных просветительно-воспитательных институтов;

– принцип *тесной связи с жизнью*, требующий обращения внимания к различным вопросам внутренней жизни республики и регионов в тесной связи с практической деятельностью социума, в котором разворачивается ИДД;

– принцип *непосредственного участия*, предполагающий такое взаимодействие субъектов деятельности на всех этапах ее организации, которое позволяет сделать процесс познания активным, заставить людей размышлять, сравнивать, анализировать, действовать;

– принцип *синтеза информационно-логического и эмоционально-образного воздействия на сознание и поведение человека* означает, что содержание ИДД должно быть наполнено не только смысловым содержанием, но и эмоционально образной привлекательностью;

– принцип *единства рекреации и познания* обуславливает одну из важнейших задач педагогики досуга – поиск таких путей, таких форм, средств и методов, которые позволяют соединить познание и развлечение, наполнив последнее содержанием и смыслом.

Таким образом, названные принципы являются основополагающими подходами к организации педагогически направленной информационно-дискуссионной деятельности и являются руководством при определении содержания, средств, форм и методов этой деятельности.

Лекция 3.

СРЕДСТВА И МЕТОДЫ ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Классификация и характеристика основных средств ИДД.
2. Характеристика методов ИДД.

Как известно, информационно-дискуссионная деятельность направлена на самые широкие социальные слои, поэтому выбор ее средств исходит из требования популяризации научного знания и широкого распространения социально значимой информации. Очевидно, что информационно-дискуссионная технология использует весь арсенал средств социально-культурной деятельности. Вместе с тем специалисту социокультурной сферы необходимо учитывать степень их влияния на общественное сознание.

По рангу мест лидирующие позиции занимают *средства массовой информации: Интернет, телевидение, радио, пресса*. И это вполне естественно: в современном мире они влияют на все сферы жизнедеятельности, заполняя его досуг, информируя о состоянии мира, развлекавая и просвещая. При этом СМИ мощно воздействуют на весь строй мышления человека, на стиль мировосприятия, на тип культуры сегодняшнего дня. Такое сильное воздействие приводит к тому, что у массового потребителя информации происходит замена личного мировоззрения набором готовых суждений, оценок, понятий, а культурное обогащение носит беспорядочный характер, который возникает в итоге ежедневно воздействующего, непрерывного и обильного потока случайных сведений.

Пространственная и временная насыщенность этой коммуникации, создавая иллюзию насыщенности культурной информацией, вполне удовлетворяет потребности масс, но не исчерпывает их. Остается

неудовлетворенным желанием обсудить полученную информацию, задать вопрос, поспорить об услышанном и увиденном. Поэтому в информационно-дискуссионной технологии в один ряд со средствами массовой информации и телекоммуникации необходимо поставить *«живое слово»*. Во время публичных лекций, дискуссий, встреч со специалистами, интересными людьми человек получает возможность принять участие в рассуждениях, сопоставлении позиций, поиске истины. Ему доставляет удовольствие сопричастность мыслительному процессу, который поднимает из глубины памяти знания, ассоциирующиеся с предметом разговора, побуждает их углубить или осмыслить. Привлекательность *«живого слова»* как средства распространения знания содержится в непосредственности общения, возможности обратиться к специалисту, лектору с вопросом, обменяться мнениями.

В общей системе массового просвещения одно из почетных мест занимают *научно-популярная, справочная литература*. В этих книгах, рождающихся на стыке научной, научно-публицистической и научно-просветительной литературы, органично сочетается документальная точность с доступностью, доходчивостью, общей интересностью. Научная популяризация практически всегда представляет гуманизированный процесс распространения знаний. Преподносимый читателю материал сосредоточен здесь применительно к действию и поведению людей науки. Речь идет об их поисках, находках, ошибках и успехах. Как правило, это яркие и сюжетно острые рассказы, имеющие своей основой *«драму идей»*. Развитие науки не сводится при таком подходе к сухому перечню определенных фактов, а оказывается представленной яркими, запоминающимися событиями.

В общей системе распространения научных знаний важную роль играло и играет *научно-популярное кино*. Предназначенное для самых широких кругов, оно в предельно общедоступной форме информирует о знаменательных событиях в мировой и отечественной науке, об

актуальных проблемах в научном мире, о последних научно-технических достижениях, о редких явлениях в природе, о дальних странах, о путешественниках, исследователях, творческих исканиях деятелей искусства и т.д.

Большое значение имеет умелое использование в информационно-образовательных целях *искусства*. Педагогически правильное применение художественных средств влияет не только на обогащение чувственной основы знаний, но и значительно повышает качество рационального познания, ведет к более глубокому, полному, объективному постижению истины, положительно воздействует на общее интеллектуальное развитие личности. В искусстве заложены грандиозные познавательные возможности. Оно, как и наука, отражает то, что существует объективно. Но отражает не в форме понятий, а в ярких конкретно-чувственных образах. Наука дает абстрактную идею, которая, по существу, лишена эмоциональной стороны. Для искусства эмоциональность – один из первостепенных моментов, именно через чувства оно воздействует на разум человека.

Рассматривая методы ИДД в качестве способов работы, направленных на решение задач информирования и массового просвещения граждан, формирования мировоззрения и развития способностей к дальнейшему самостоятельному приобретению знаний, надо четко различать

а) *методы обучения* (различные виды устного изложения: лекция, беседа, инструктаж);

б) *методы учения* (самостоятельная работа с книгой, другими источниками знаний и др.).

Выделение методов обучения и методов учения целесообразно и точки зрения учета особенностей СКД как специфической формы познания. Это позволяет обратить должное внимание на

в) *методы руководства* самостоятельной работой граждан со стороны организаторов массового просвещения и самообразования.

В основе подхода к разработке методов ИДД утверждаются следующие требования. Методы должны быть такими, чтобы 1) люди учились приобретать знания самостоятельно и умели активно применять полученные знания в жизни, 2) обеспечивалось формирование поисково-творческих способностей человека.

Методы при подобном исходе рассматриваются как способы использования стимулов активной познавательной деятельности, а педагогическое регулирование активности аудитории – как умение превратить методы в движущую и направленную силу самостоятельного познания. Наиболее высокую оценку получают те из них, которые придают системе просвещения и самообразования инициативный, общественно значимый характер, в результате чего изучение окружающего мира осуществляется в органическом единстве с его преобразованием.

Итак, профессиональное мастерство специалиста социокультурной сферы проявляется в том, что, несмотря на обилие факторов, оказывающих влияние на личность, он умеет находить наиболее оптимальные, приемлемые способы ее включения в процесс информационно-дискуссионной деятельности, удовлетворяющей духовные потребности на основе познавательного интереса.

Методы обучения и методы учения выступают в качестве универсальных, присущих различным сферам образовательной деятельности. Вместе с тем в практике культурно-досуговой деятельности существуют родовые методы – иллюстрирование, театрализация, игра (А.Д. Жарков), которые имеют свою специфику применительно к сфере досуга. Информационно-дискуссионной технологии, по мнению А. Д. Жаркова, соответствует *метод иллюстрирования*.

Суть метода иллюстрирования состоит в особой организации содержания информационного материала с помощью показа в какой-либо форме. За счет синтеза различных эмоционально-выразительных средств он осуществляет дополнение к информации, делая ее зримой [2].

На практике сложились два вида иллюстрирования: художественное и наглядное. В первом случае в рамках однородного по содержанию информационно-познавательного материала иллюстрирование осуществляется средствами искусства, что создает художественную форму, обладающую большой силой эмоционального воздействия. При этом иллюстрирование не просто вносит элемент художественности в содержание информационно-дискуссионной программы, а раскрывает, развивает, углубляет, конкретизирует тему. Одна и та же тема может быть проиллюстрирована по-разному с учетом разнообразных художественных выразительных средств.

Во втором случае можно выделить следующие подвиды иллюстрирования: а) предметное (использование в качестве иллюстрации модели, муляжи, подлинные предметы); б) изобразительное (репродукции картин, фотографии и др.); в) образное (примеры из жизни, литературных и кинопроизведений и пр.).

Иллюстративность сама по себе предполагает активность воспринимающего. Видеть – не просто созерцать, но и понимать видимое. Наглядность сообщает правильное направление мышлению, активизирует его, развивает воображение и делает информацию более обстоятельной.

Иллюстративность способствует лучшему запоминанию и сознательному усвоению материала, т.к. вызывает у человека различные ассоциации, которые помогают ему запомнить и впоследствии додумать и более глубоко осмыслить все увиденное и услышанное. В конечном счете восприятие, память, активное внимание и знания – необходимые условия мышления: когда мы думаем, мы сосредоточиваемся на чем-либо, что является темой нашего размышления, а свое содержание мышление берет

из опыта, своего или усвоенного чужого. Значит, чтобы привлечь внимание к подготовленной информационно-дискуссионной программе, специалисту социокультурной сферы необходимо так организовать материал, чтобы активизировать мысль человека, возбудить его чувства.

Лекция 4.

ФОРМЫ ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

1. Характеристика организационных форм ИДД.
2. Характеристика методических форм ИДД.
3. Понятие «информационно-дискуссионная программа».

По уровню, силе восприятия аудиторией программы можно судить, насколько она удалась, какой резонанс вызвала в общественном мнении. Вот почему важной технологической задачей является выбор формы информационно-дискуссионной деятельности, ибо это направление работы учреждения социокультурной сферы ориентировано не только на распространение знаний, но и на развитие у посетителей активности, способности активно проявлять свою жизненную позицию, соотносить ее с общественным мнением.

ИДД осуществляется в различных формах, которые подразделяются на основе общепринятой в теории культурно-досуговой деятельности классификации на организационные и методические.

Классификация *организационных форм* исходит из следующих критериев:

- 1) в зависимости от организованной культурно-досуговой общности – кружки, школы, курсы, студии, мастерские, народные университеты и др.
- 2) в зависимости от состава аудитории:

а) массовые (открытые лекции, лекции-концерты, кинолектории коллективные посещения и обсуждения театральных постановок, кинофильмов, конференции, вечера, и пр.

б) групповые (лекции в учебной группе, лекции-беседы, семинары, практические занятия, экскурсии и др.);

в) индивидуальные (консультации, самостоятельные занятия – чтение прессы, литературы, потребление информации в сети интернет, просмотр телепередач, выполнение практических заданий и др.).

Методические формы в свою очередь подразделяются в зависимости от способа донесения информации и организации аудитории на

устные (информационные часы, лекции, беседы, доклады, экскурсии и др.);

печатные (информационные листки, бюллетени, брошюры и пр.);

наглядные (информационные стенды, интерактивные экраны, выставки и др.);

комплексные (информационно-дискуссионные программы).

Современная система форм ИДД в социокультурных учреждениях функционирует на нескольких взаимосвязанных уровнях. Массовые информационно-дискуссионные программы, пробуждающие первоначальный познавательный интерес, способствуют включению людей в сферу кружкового, студийного обучения. Кружок, студия, народный университет формируют потребности, умение и навыки систематического самообразования. Эта же культурно-образовательная цепь циркулирует и в обратном направлении: результаты учебной работы становятся основой подготовки и проведения в учреждениях культуры и досуга различных информационно-просветительных и информационно-дискуссионных программ, рассчитанных на самые широкие слои населения.

При этом следует учитывать, что специфической особенностью информационно-дискуссионной деятельности является ее принципиально групповой, коллективный характер. В коллективной деятельности все то, что происходит в содействии и сопереживании, и все то, что коллективно окрашено, остается в “коллективной” памяти группы, сплачивая ее. Процесс познания здесь погружен в процесс общения. Иными словами, человек получает ту или иную информацию в процессе совместной коллективной работы, в ходе которой обсуждаются, анализируются, оспариваются и принимаются рациональные решения.

Поэтому при организации информационно-дискуссионной деятельности специалисту социокультурной сферы необходимо обращать внимание на такие формы работы, которые окажут наиболее эффективное влияние на осознание участниками значимости проблем современности и поиск путей их решения. К таким формам относятся *информационно-дискуссионные программы*, которые в свою очередь могут классифицироваться в зависимости от способа обработки информации и ее сценического воплощения. Этим определяется жанровое разнообразие информационно-дискуссионных программ, среди которых выделяются:

– информационно-публицистические программы, в которых преобладает содержательная сторона, а участие аудитории, как правило, зрительское. Например, заочное путешествие, презентация, вечер интересных встреч, вечер-портрет и др.

– информационно-художественные программы, где содержание дополняется средствами художественной выразительности. Например, устный журнал, устный альманах, «живая газета», литературная (музыкальная, театральная и пр.) гостиная, салон.

– дискуссионные программы, в которых преобладает коммуникативная сторона, а содержание транслируется через совместное обсуждение, спор. К ним относятся вечер вопросов и ответов, пресс-конференция, дискуссия, диспут, дебаты, «круглый стол».

– шоу-программы, содержащие элементы зрелищности: театрализованный суд, ток-шоу, агитбригада и др.

При всем жанровом многообразии информационно-дискуссионных программ, существуют сходные черты, позволяющие дать общую характеристику этих программ, а также разработать алгоритм их подготовки и проведения.

Характеристика информационно-дискуссионных программ

Информационно-дискуссионная программа обычно посвящена какой-либо общественно значимой теме и раскрывает ее с помощью различных выразительных средств. Для нее обязательна связь со значительными событиями в жизни; документальная основа, включающая местный материал; наличие “реального героя”, т.е. человека, причастного к тем или иным событиям.

Структура программы включает:

– *зачин* – его цель сообщить о содержании темы, познакомить с основными вопросами, которые будут рассматриваться в информационных блоках;

– *идейно и сюжетно организованную цепь информационных блоков*, включающих устные выступления героев программы, показ жизненных событий, обсуждение спорных вопросов и др., объединенных идейно-тематическим замыслом и режиссерским решением. Использование художественных средств выразительности (видеоряда, музыкального оформления, стихов, элементов театрализации и т.д.) обусловлено жанром программы и направлено на реализацию принципа единства информационно-логического и эмоционально-образного воздействия на сознание участников программы.

– *заключение*, которое предполагает подведение общих итогов (что мы хотели сделать, как мы это делали, что получилось в результате) и анонсирование предполагаемых следующих программ. В заключительной части может быть предоставлено слово участникам программы для

краткой оценки происходящего, выводов; подводятся итоги интерактивного опроса зрителей, если такой проводился.

Сценарий информационно-дискуссионной программы имеет *общие черты*, сходные с драматургическими произведениями театра, кино, радио, телевидения, других видов и жанров культурно-досуговых программ. Однако он содержит в себе и то особенное, что характеризует его *специфику*:

1) сценарию информационно-дискуссионной программы присуща оперативность отклика на события в реальной жизни, связь используемых в сценарии фактов, документов, событий как с проблемами мирового, глобального характера, так и местным материалом;

2) действующие лица в сценарии программы – живые реальные герои, часто хорошо знакомые зрителям или незнакомые, но достойные публичного признания и известности в силу своих нравственных качеств, профессиональных заслуг;

3) содержательный материал сценария несет в себе документальную и художественную основу, сочетая информационные и зрелищные компоненты, а способ его обработки тяготеет к публицистичности, поскольку тематика программ имеет ярко выраженную социальную окраску;

4) драматургия программы предполагает дифференцированный подход к аудитории, изучение ее культурных интересов и запросов, т.к. сценарий пишется для конкретного зрителя;

5) в структуру сценария «закладывается» организация общения, органично используя приемы активизации участников программы, где он, зритель, становится одним из действующих лиц.

Обязательным условием эффективности информационно-дискуссионной программы является ее эмоциональное и компетентное ведение. Ведущий сообщает тему, объединяет информационные блоки в логическую систему, корректирует содержание рассматриваемых

вопросов, информирует о порядке ведения программы, представляет участников и гостей, тактично управляет всем ходом мероприятия.

Как правило, в качестве ведущего выступает специалист – организатор и разработчик информационно-дискуссионной программы, один из авторов сценария. Это позволяет ведущему глубоко погрузиться в тему и проблему, хорошо ориентироваться в содержательном материале, и на этой основе – импровизировать в ходе ведения программы.

Лекция 5.

ТЕХНОЛОГИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННОЙ ПРОГРАММЫ.

1. Основные этапы подготовки и проведения информационно-дискуссионных программ.
2. Методика подготовки и проведения интервью-беседы с реальным героем.

Алгоритм подготовки и проведения информационно-дискуссионной программы включает следующие этапы:

Первый этап. Принятие решения о необходимости программы. Создание инициативной группы.

Решение о необходимости проведения информационно-дискуссионной программы может быть обусловлено: 1) «социальным заказом» общества на разработку какой-либо актуальной проблемы; 2) гражданской позицией специалиста СКД как откликом на то или иное социальное явление или событие, произошедшее в жизни («не могу молчать!»); 3) планом творческой деятельности учреждения культуры.

Второй этап. Разработка проекта программы.

На этом этапе происходит определение тематической основы будущего сценария, изучение предполагаемой аудитории, постановка педагогических задач.

Исходя из выявленной проблемы, формулируется тема, определяется жанр программы. Затем проводится сбор необходимой информации, документального материала, средств художественной выразительности. Необходимо также разработать смету расходов на проведение программы.

Третий этап. Работа над сценарием. Выбор ведущего.

Организаторам следует помнить, что информационно-дискуссионные программы предполагают, как правило, каркасную разработку формы, рассчитанной на конкретного ведущего – автора программы, а строгая периодичность выпуска формирует свою аудиторию и позволяет системно воздействовать на развитие культурных интересов зрителей. Замысел программы требует однажды выбранную форму использовать наиболее полно не только через поиск выразительных средств или обновление самой формы, а через поиск неординарного содержания, участников – героев программы, разработку «острых» вопросов, умелого и убедительного комментария к ним. Личность ведущего, способная импровизировать, становится важным условием успеха, создавая неповторимый имидж подобных программ.

Четвертый этап. Работа с «реальным героем». Разработка интервью-беседы с реальным героем.

Содержание информационного материала легко и доходчиво воспринимается, когда оно исходит из уст человека, причастного к непосредственно обсуждаемым событиям. Организаторам необходимо позаботиться о том, чтобы найти такого человека («реального героя»), т.к. его участие придаст программе необходимую эмоциональную насыщенность и незабываемый колорит.

Интервью-беседа успешно используется в тех случаях, когда «реальные герои» могут:

рассказать о своих успехах и достижениях, т.е. о своем опыте в решении важных задач современности;

проинформировать о предстоящих событиях (семинарах, конференциях, гастролях, выставках и пр.);

прокомментировать подробности тех или иных прошедших мероприятий, проанализировать и дать им свою оценку.

Иногда в качестве «реального героя» может быть приглашен герой с негативным социальным опытом (попавший в трудную жизненную ситуацию, бывший наркоман, алкоголик и т.п.), история которого может стать поводом для обсуждения, подкрепления определенной точки зрения, выявления типичного в данном примере, обобщения тенденций общественного бытования на основе логических выводов “от частного к общему”.

Интервью ценно глубокой осведомленностью лица, имеющего к поставленному вопросу прямое отношение. Основное достоинство интервью-беседы заключено в его злободневности, деловитости, общественной значимости.

При проведении интервью ведущему необходимо соблюдать следующие условия: четко осознавать цель его проведения; конкретно и грамотно формулировать обсуждаемые вопросы (при этом содержание вопросов должно давать простор для размышления по существу обсуждаемой проблемы).

Структурное построение интервью-беседы предполагает:

вступительную часть (вводит в содержание разговора по предложенной теме);

пять-шесть вопросов, раскрывающих содержание темы беседы;

краткие выводы ведущего.

Пятый этап. Информирование аудитории о программе (разработка афиши, пригласительного билета и пр.). У всех средств рекламирования информационно-дискуссионной программы – одна цель: возбудить интерес к программе, вызвать у возможно большего числа посетителей учреждения культуры желание участвовать в обсуждении социально значимых проблем, хорошо подготовиться к нему. Далекую не последнюю роль играет тут пригласительный билет, его содержание и художественное оформление.

Полезными в этой связи являются организуемые библиотекой книжные выставки, списки рекомендуемой литературы. Практикой работы подтверждена необходимость умелого сочетания информационно-дискуссионных программ с другими формами воспитательной деятельности учреждения культуры – демонстрацией кино-, видеофильмов, сатирических газет и пр., которые предшествуют предстоящему обсуждению проблемы.

Шестой этап. Репетиция программы. Художественное оформление сценической площадки, ее техническое оснащение.

Специфика сценария информационно-дискуссионной программы (как правило, его каркасная разработка – в зависимости от жанра) обуславливает и особенности репетиционного процесса. Чаще всего проводятся «прогоны» программы с использованием технических средств при демонстрации видеороликов, слайдов и т.п., мезансценирования (определение места расположения ведущего при его взаимодействии с предполагаемой аудиторией, гостями программы и т.д.). Однако некоторые жанры информационно-дискуссионных программ (тематические вечера, гостиные, устные журналы и др.) предполагают более тщательную репетиционную работу.

Седьмой этап. Проведение программы. Анализ проведенной программы и выработка рекомендаций.

Существенным этапом алгоритма разработки информационно-дискуссионной программы является ее критический разбор. Подводятся итоги программы, анализируются выводы, к которым подошли участники спора или обсуждения, подчеркиваются основные моменты правильного понимания проблемы, показывается ложность, ошибочность высказываний, несостоятельность отдельных позиций по конкретным вопросам темы дискуссии. Подробно рассматриваются выступления полемистов (обращается внимание на содержание речей, глубину и научность аргументов, точность выражения мыслей, правильность употребления понятий). Оценивается активность аудитории, умение ведущего взаимодействовать с ней. Определяется правомочность приглашения в программу «реальных героев», эффективность использования тех или иных средств выразительности. Выясняется, насколько удалось решить поставленные задачи, если есть возможность – изучается, какой общественный резонанс получила проведенная программа.

Таким образом, информационно-дискуссионная деятельность обладает широкими образовательно-воспитательными возможностями. При умелой ее организации информационное содержание информационно-публицистических программ, диспутов, дискуссий оказывается насыщенным ситуациями, фактами, примерами, требующими активного отношения личности к обсуждаемым проблемам. Человек включается в поиски новой информации и в рамках участия в различных жанрах информационно-дискуссионных программ анализирует, сравнивает, открывает ранее неизвестное, принимает участие в создании субъективно новых информационных ценностей, активно вмешивается в жизнь с целью ее позитивного изменения.

3. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

3.1 Лабораторные занятия

Тема 3. Средства и методы информационно-дискуссионной деятельности

Популяризация научных знаний и широкое распространение социально значимой информации как требование при отборе средств информационно-дискуссионной деятельности. Ранжирование средств ИДД (СМИ, «живое слово», научно-справочная информация, справочная литература, искусство). Классификация методов информационно-дискуссионной деятельности. Характеристика метода иллюстрирования.

Тема 4. Формы информационно-дискуссионной деятельности

Классификация форм информационно-дискуссионной деятельности: организационные формы (индивидуальные, групповые, массовые) и методические (устные, печатные, наглядные, комплексные). Виды организационных форм: кружки, школы, курсы, студии, мастерские, народные университеты. Характеристика видов методических форм. Устные формы: лекции, доклады, кружки, кинолектории. Печатные формы: проспект, брошюра, бюллетень, газета. Наглядные формы: «уголок», «листок», плакат, настенная газета.

Тема 6. Классификация информационно-дискуссионной деятельности

Понятие «информационно-дискуссионная программа» как форма сценического воплощения информационно-публицистического и познавательного содержания. Типы и жанры информационно-дискуссионных программ: информационно-публицистические (презентация, вечер интересных встреч, вечер-портрет), информационно-

художественные (устных журнал, литературная гостиная), дискуссионные (диспут, дискуссия, дебаты, «круглый стол»), шоу-программы (театрализованный суд, ток-шоу, агитбригада). Критерии отбора познавательного материала. Публицистика в содержании информационно-дискуссионных программ.

Тема 7. Методика подготовки и проведения информационно-дискуссионных программ

Актуальные методические требования по подготовке и проведению информационно-дискуссионных программ. Структура информационно-дискуссионных программ. Специфика сценария информационно-дискуссионных программ. Алгоритм разработки информационно-дискуссионных программ. Выбор темы и разработка названия программы. Использование литературно-музыкального материала. Репетиция и проведение программы. Художественно оформление аудитории и его особенности. Критерии оценки программы.

Тема 8. Мастерство ведущего информационно-дискуссионных программ

Основные требования к ведущему. Функции ведущего. Техника речи. Выразительные средства ведения программы. Юмор как средство выразительности. Импровизация и ее роль в ведении информационно-дискуссионных программ.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1 Задания и контрольные мероприятия самостоятельной работы студентов

Тема, содержание работы	Количества часов	Форма предоставления
<p><i>Тема 2: Содержание и сущность информационно-дискуссионной деятельности</i></p> <p>Студент должен осуществить анализ нескольких информационно-дискуссионных программ с выделением цели и задач, содержания ИДД.</p>	2	Анализ информационно-дискуссионных программ
<p><i>Тема 3. «Средства и методы информационно-дискуссионной деятельности»</i></p> <p>Студенту предлагается подобрать художественный и документальный материал, осуществить подбор афиш, подбор музыкального сопровождения, зафиксировать тексты участников программы, разработать приемы активизации аудитории.</p>	2	Подборка материалов для сценария информационно-дискуссионной программы

<p><i>Тема 4. «Формы информационно-дискуссионной деятельности»</i></p> <p>Студент предлагается проанализировать 2 формы информационно-дискуссионных программ и разработать мультимедийную презентацию, которая раскрывает алгоритм разработки данной формы.</p>	4	Мультимедийная презентация
<p><i>Тема 7. «Методика подготовки и проведения информационно-дискуссионных программ»</i></p> <p>Студенту предлагается разработать афишу, пригласительные, а также проект художественного оформления информационно-дискуссионной программы.</p>	2	Афиша, пригласительный билет
<p><i>Тема 8. «Мастерство ведущего информационно-дискуссионных программ»</i></p> <p>Студенту предлагается изучить упражнения по развитию техники речи, а также сформировать для себя комплекс упражнения для применения.</p>	4	Комплекс упражнений для развития техники речи

3.2 Вопросы для самопроверки

1. Сформулируйте цель и задачи информационно-дискуссионной технологии. В чем ее назначение и специфика?
2. Что означает педагогическая направленность информационно-дискуссионной деятельности?
3. Каким образом формируются субъект-субъектные отношения в процессе информационно-дискуссионной деятельности?
4. Охарактеризуйте основные принципы организации информационно-дискуссионной деятельности.
5. Что такое информация? Какие существуют виды информации?
6. К какому уровню информации относится сообщение о предстоящем концерте? Приведите пример телевизионной аналитической программы.
7. Назовите основные признаки социальной информации и прокомментируйте их.
8. Какие существуют средства формирования содержания информационно-дискуссионных программ?
9. Раскройте классификацию методов информационно-дискуссионной деятельности?
10. Какая существует взаимосвязь между организационными и методическими формами информационно-дискуссионной деятельности?
11. По каким критериям можно классифицировать информационно-дискуссионные программы?
12. Назовите жанры информационно-дискуссионных программ, приведите примеры телевизионных программ каждого жанра.
13. Сравните информационно-дискуссионную программу учреждения культуры и телевидения. Определите общие и специфические черты

14. Приведите примеры использования метода иллюстрирования в информационно-дискуссионных программах.

15. В чем особенность структуры информационно-дискуссионной программы? Назовите структурные компоненты программы.

16. Назовите основные этапы работы над созданием информационно-дискуссионной программы и охарактеризуйте их.

3.3 Вопросы для проведения экзамена по учебной дисциплине

1. Понятие «информационно-дискуссионной деятельности».
2. Основные функции, направления и признаки информационно-дискуссионной деятельности.
3. Информация, социальная информация как основные категории раздела, их характеристика.
4. Информационно-дискуссионная деятельность как педагогический процесс: цели, задачи, субъекты деятельности.
5. Принципы организации информационно-дискуссионной деятельности в учреждении культуры.
6. Содержание информационно-дискуссионной деятельности учреждений культуры.
7. Характеристика средств информационно-дискуссионной деятельности.
8. Классификация методов информационно-дискуссионной деятельности.
9. Классификация форм информационно-дискуссионной деятельности и их характеристика.
10. Подходы к классификации информационно-дискуссионных программ.
11. Характеристика сценических форм информационно-дискуссионных программ.

12. Сущность понятия «дискуссия».
13. Виды дискуссионных форм.
14. Методические рекомендации к организации и проведению дискуссии.
15. Иллюстративность как ведущий метод драматургии информационно-дискуссионных программ.
16. Общие черты и специфика сценария информационно-дискуссионной программы.
17. Этапы работы над информационно-дискуссионной программой.
18. Общие методические требования к подготовке программ.
19. Особенности работы над интервью-опросом.
20. Характеристика сценических форм информационно-дискуссионных программ.
21. Алгоритм подготовки и проведения информационно-дискуссионных программ.
22. Обязанности ведущего информационно-дискуссионной программы.
23. Требования, предъявляемые к ведущему информационно-дискуссионной программы.
24. Культура речи в структуре профессиональных компетенций ведущего информационно-дискуссионной программы.

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел “ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ”

Номер раздела темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные		
1	2	3	4	7	7
1	Тема 1. Введение. Цель и задачи учебной дисциплины	2			
2	Тема 2. Содержание и сущность информационно-дискуссионной деятельности	2		2	Анализ информационно-дискуссионных программ
3	Тема 3. Средства и методы информационно-дискуссионной деятельности	2	2	2	Подборка материалов для сценария информационно-дискуссионной программы
4	Тема 4. Формы информационно-дискуссионной деятельности.	2	10	4	Мультимедийная презентация
5	Тема 5. Технология подготовки и проведения информационно-дискуссионной программы	2			
6	Тема 6. Классификация информационно-дискуссионных программ		10		
7	Тема 7. Методика подготовки и проведения информационно-		18	2	Афиша, пригласительный билет

	дискуссионных программ				
8	Тема 8. Мастерство ведущего информационно-дискуссионной программы		4	4	Комплекс упражнений для развития техники речи
	Итого:	10	44	14	

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

4.1 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

Раздел “ ИНФОРМАЦИОННО-ДИСКУССИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ”

для заочной формы обучения

Номер раздела темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСП	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные занятия		
1	2	3	4	7	7
1	Тема 1. Введение. Цель и задачи учебной дисциплины	2			
2	Тема 2. Формы информационно-дискуссионной деятельности.	2			
3	Тема 3. Технология подготовки и проведения информационно-дискуссионной программы	2			
4	Тема 4. Классификация информационно-дискуссионных программ		2		
	Итого:	6	2		
5	Тема 5. Методика подготовки и проведения информационно-дискуссионных программ		6		
6	Тема 6. Мастерство ведущего информационно-дискуссионной программы		6		
	Итого:	6	14		

4.2. Список литературы

Основная

1. Воловик, А. Ф. Педагогика досуга : учебник / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик. – М. : Флинта, 1998. – 139 с.
2. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности / А. Д. Жарков. – М. : Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 1998. – 248 с.
3. Жарков, А. Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности : учебник / А. Д. Жарков. – М. : Издат. Дом МГУКИ, 2007. – 480 с.
4. Завадская, Ж. Е. Формы воспитательной работы с учащейся молодежью : методика подготовки и проведения : учеб.-метод. пособие / Ж. Е. Завадская, З. В. Артеменко. – Минск : Современ. шк., 2010. – 352 с.
5. Информация : поиск, анализ, защита / [авт.-сост. И. Н. Кузнецов]. – Минск : Амалфея, 2002. – 319 с.
6. Коваленко, Г. П. Диалог – дискуссия – деловая игра: искусство общения и обучения во внешкольном педагогическом процессе / Г. П. Коваленко. – Минск, 2000.
7. Кунцевич, Л. Н. Методика подготовки и проведения молодежных диспутов: методич. рекомендации для студентов, стажеров, кураторов и учителей / Л. Н. Кунцевич. – Витебск, 1985.
8. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка : 80 000 слов и фразеолог. выражений / С. И. Ожегов, И. Ю. Шведова. – 4-е изд., доп. – М. : Азбуковник, 1997. – 944 с.
9. Организация и проведение единых дней информирования и информационных часов в учреждении образования “Белорусский государственный университет культуры и искусств” : метод. рекомендации / сост. Н. В. Ершова. – Минск : Белор. гос. ун-т культуры и искусств, 2011. – 31 с.

10. Самерсова, Н. В. Воспитание в процессе экологической деятельности: пособие / Н. В. Самерсова. – Минск : Беларус. навука, 2005. – 232 с.
11. Словарь прикладной социологии / [сост. К. В. Шульга; редкол. : Г. П. Давидюк (отв. ред.) и др.]. – Минск : Изд-во “Университетское”, 1984. – 317 с.
12. Стрельцов, Ю. А. Культурология досуга : учеб. пособие / Ю. А. Стрельцов. – 2-е изд. – М. : Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 2003. – 296 с.
13. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие / Л. И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014 – 206 с.
14. Павлова, Л.Г. Спор, дискуссия, полемика: кн. для уч-ся старш. кл. средн. шк. / Л.Г. Павлова. – М.: Просвещение, 1991. – 127 с.
15. Самерсова, Н. В. Воспитание в процессе экологической деятельности: пособие / Н. В. Самерсова. – Минск : Беларус. навука, 2005. – 232 с. – С. 58 – 72.
16. Шаппо, Н.П. Искусство полемики: методич. руководство для тренеров, судей по поведению дебатной программы / Н.П. Шаппо. – Минск: МГДДиМ, 2005.

Дополнительная

1. Герасимова, О. А. Мастерство шоумена : учеб. пособие / О. А. Герасимова. – Ростов н/Д. : Феникс, 2006. – 192 с.
2. Информационная культура личности: введение в курс : учеб. пособие для вузов культуры и искусства / Н. Б. Зиновьева ; под ред. И. И. Горловой. – Краснодар : [б.и.], 1996. – 136 с.

3. Самарсова, Н. В. Воспитание в процессе экологической деятельности: пособие / Н. В. Самарсова. – Минск : Беларус. навука, 2005. – 232 с. – С. 58 – 72.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Міністэрства адукацыі Рэспублікі Беларусь
Вучэбна-метадычнае аб'яднанне па адукацыі ў галіне
культуры і мастацтваў

ЗАЦВЯРДЖАЮ

Першы намеснік
Міністра адукацыі
Рэспублікі Беларусь

 А.І.Жук

“ 20 ” _____ 2011 г.


Рэгістрацыйны № ТД- Е 406 / тып.


ТЭХНАЛОГІІ САЦЫЯЛЬНА-КУЛЬТУРНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ

**Тыпавая вучэбная праграма
для вышэйшых навучальных устаноў
па спецыяльнасці 1-23 01 14 Сацыяльна-культурная дзейнасць**

УЗГОДНЕНА

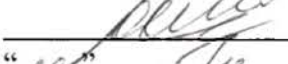
Начальнік аддзела
навучальных устаноў і работы
з творчай моладдзю
Міністэрства культуры
Рэспублікі Беларусь

 А.У.Рыбчынская
“ 25 ” _____ 2011 г.

Старшыня Вучэбна-метадычнага
аб'яднання па адукацыі
ў галіне культуры і мастацтваў
 Б.У.Святлоў
“ 11 ” _____ 2011 г.

УЗГОДНЕНА

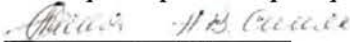
Начальнік упраўлення
вышэйшай і сярэдняй спецыяльнай
адукацыі Міністэрства адукацыі
Рэспублікі Беларусь

 Ю.І.Міксюк
“ 20 ” _____ 2011 г.

Прарэктар па вучэбнай і выхаваўчай
работе дзяржаўнай установы
адукацыі “Рэспубліканскі інстытут
вышэйшай школы”

 В.І.Шупляк
“ 01 ” _____ 2011 г.

Эксперт-нормакантралёр

 Н.Б.Святлоў
“ 01 ” _____ 2011 г.

Мінск 2012

Складальнікі:

Л.І.Казлоўская, загадчык кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт;

Т.П.Бірукова, дацэнт кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт;

В.В.Савіна, дацэнт кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт;

А.В.Рабава, старшы выкладчык кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук;

Н.І.Гуд, старшы выкладчык кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”;

А.П.Байко, старшы выкладчык кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”;

А.А.Мышкавец, дацэнт кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт;

В.У.Рагачова, дацэнт кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук;

Т.М.Радзевіч, дацэнт кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт;

Н.У.Самерсава, прафесар кафедры педагогікі сацыякультурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат педагагічных навук, дацэнт

Рэцэнзенты:

кафедра сацыяльнай педагогікі ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны педагагічны ўніверсітэт імя Максіма Танка”;

Р.І.Вайцяхоўская, дырэктар дзяржаўнай установы “Мінскі абласны цэнтр народнай творчасці”

Рэкамендавана да зацвярджэння ў якасці тыпавай:

кафедрай педагогікі сацыяльна-культурнай дзейнасці ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў” (праатакол № 2 ад 30.09.2010 г.);

прэзідыумам навукова-метадычнага савета ўстановы адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў” (праатакол № 2 ад 11.11.2010 г.);

навукова-метадычным саветам па культуралогіі і сацыяльна-культурнай дзейнасці Вучэбна-метадычнага аб’яднання па адукацыі ў галіне культуры і мастацтваў (праатакол № 1 ад 17.11.2010 г.)

Адказы за рэдакцыю *В.Б.Кудласевіч*

Адказы за выпуск *В.У.Рагачова, А.В.Рабава*

ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА

Тыпавая вучэбная праграма “Тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці” распрацавана для ўстаноў вышэйшай адукацыі Рэспублікі Беларусь у адпаведнасці з патрабаваннямі адукацыйнага стандарту па спецыяльнасці 1-23 01 14 Сацыяльна-культурная дзейнасць.

Вучэбная дысцыпліна “Тэхналогіі СКД” з’яўляецца прафесійна значнай для падрыхтоўкі спецыялістаў, якім неабходна вырашаць складаныя і рознабаковыя задачы сучаснага культурнага жыцця. У праграме дысцыпліны абагульнены тэарэтычныя веды ў галіне сацыяльна-культурнай дзейнасці, а таксама перадавы вопыт, назапашаны ва ўстановах культуры. Дадзены падыход вызначыў логіку пабудовы зместу вучэбнай дысцыпліны, які ўключае наступныя раздзелы: “Гульнёвая дзейнасць”, “Рэкрэацыйна-анімацыйная дзейнасць”, “Інфармацыйна-адукацыйная дзейнасць”, “Святочна-абрадавая дзейнасць”, “Крэатыўная дзейнасць”, “Сацыяльна-культурная рэабілітацыя”, “Сацыяльна-культурнае праектаванне”, “Экалага-культурная дзейнасць”.

Змест дысцыпліны забяспечвае лагічнае працягненне і паглыбленне ведаў, атрыманых студэнтамі ў выніку авалодання такімі дысцыплінамі, як “Педагогіка і псіхалогія”, “Культуралогія”, “Сацыяльна-культурная дзейнасць”, “Менеджмент, маркетынг, фінансаванне, рэклама ва ўстановах сацыяльна-культурнай сферы” і іншымі з цыкла агульнапрафесійных і спецыяльных дысцыплін.

Мэтай вывучэння дысцыпліны з’яўляецца фарміраванне ў студэнтаў тэарэтычных ведаў шматзначнасці тэхналагічнай сістэмы сацыяльна-культурнай дзейнасці і практычных навыкаў выкарыстання тэхналагічнага патэнцыялу галіны ў распрацоўцы і рэалізацыі сацыякультурных праектаў і праграм, пошуку інавацыйных рашэнняў актуальных праблем сацыяльна-культурнай сферы.

Асноўныя *задачы* курса:

- фарміраванне ведаў агульнай структуры і спецыфікі тэхналагічнага працэсу ў сацыяльна-культурнай дзейнасці;
- фарміраванне ведаў і практычных навыкаў у ажыццяўленні гульнёвай, рэкрэацыйна-анімацыйнай, інфармацыйна-

адукацыйнай, святочна-абрадавай, крэатыўнай, экалага-культурнай дзейнасці;

– фарміраванне прафесійных ведаў і ўменняў для авалодання майстэрствам арганізацыі і мадэлявання культурна-адпачынкавых, рэабілітацыйных праграм для розных узроставых катэгорый насельніцтва;

– выпрацоўка практычных навыкаў, выкарыстанне тэхналагічнага патэнцыялу галіны ў распрацоўцы і рэалізацыі сацыяльна-культурных праектаў у галіне адукацыі, мастацтва, вольнага часу, спорту, турызму і г.д.;

– развіццё творчых і прафесійных здольнасцей студэнтаў.

У выніку вывучэння дысцыпліны студэнты павінны ведаць:

– агульную структуру і спецыфічныя рысы тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці як выхаваўчай сістэмы;

– сутнасць і прыроду гульні як сацыяльна-культурнай каштоўнасці;

– функцыі і сацыяльна-педагагічныя задачы рэкрэацыйна-забаўляльнай, святочна-відовішчнай і інфармацыйна-дыскусійнай дзейнасці;

– сацыяльна-педагагічныя і псіхалагічныя патрабаванні да распрацоўкі прафілактыка-карэкцыйных праграм і да суб'екта прафілактыка-карэкцыйнай дзейнасці;

– асаблівасці аматарскай дзейнасці як самастойнай падсістэмы сацыялізацыі асобы, сацыяльнай адукацыі і выхавання;

– адукацыйныя тэхналогіі ў сацыяльна-культурнай дзейнасці, іх сутнасць, спецыфіку і структуру;

умець:

– распрацоўваць і ажыццяўляць разнастайныя віды гульніх, рэкрэацыйна-забаўляльных, святочна-відовішчных і інфармацыйна-дыскусійных праграм з улікам сацыяльна-дэмаграфічных, узроставых і іншых асаблівасцей суб'ектаў сацыяльна-культурнай дзейнасці;

– ажыццяўляць псіхалага-педагагічную прафілактыку і карэкцыю асобы сродкамі сацыяльна-культурнай дзейнасці;

– здзяйсняць адукацыйны працэс ва ўстановах сацыяльна-культурнай сферы.

Структура зместу вучэбнай дысцыпліны ўключае тэарэтычныя веды аб асноўных паняццях, змесце, інструментарыі сацыяльна-культурных тэхналогій; аб прынцыпах, формах і метадах

сацыяльна-культурнага праектавання. Практычная частка курса разлічана на развіццё навыкаў самастойнай распрацоўкі студэнтамі культурна-адпачынкавых праграм і сацыяльна-культурных праектаў з улікам асаблівасцей канкрэтнага соцыуму і рэгіёна.

Згодна з мэтай і задачамі дадзенай дысцыпліны асноўнымі метадамі (тэхналогіямі) навучання з'яўляюцца: праблемнае навучанне (часткова пошукавы і даследчыя метады); інтэрактыўныя тэхналогіі, заснаваныя на формах і метадах актыўнага навучання; камунікатыўныя тэхналогіі (дыскусія, круглы стол, майстар-клас і інш.).

У адпаведнасці з тыповым вучэбным планам на вывучэнне дысцыпліны “Тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці” адведзена 1010 гадзін, з іх 520 гадзін – аўдыторныя заняткі. Прыкладнае размеркаванне гадзін па відах заняткаў: лекцыі – 120, практычныя – 28, лабараторныя – 328, семінары – 44 гадзіны. Рэкамендаваныя формы кантролю – залік і экзамены.

ПРЫКЛАДНЫ ТЭМАТЫЧНЫ ПЛАН

Раздзелы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін				
	усяго	лек- цыі	практ. заняткі	лаб. заняткі	семі- нары
Уводзіны	1	1			
Раздзел I. Гульнёвая дзейнасць					
<i>Тэма 1.</i> Педагагічныя магчымасці гульні ў выхаванні асобы	5	1			4
<i>Тэма 2.</i> Месца гульні ў культурнай дзейнасці асобы	10	2		8	
<i>Тэма 3.</i> Асаблівасці выкарыстання гульні ў клубных і пазашкольных установах	12	2		10	
<i>Тэма 4.</i> Функцыі гульні. Класіфікацыя гульняў	8	2		6	
<i>Тэма 5.</i> Асаблівасці арганізацыі гульні з дзецьмі малодшага школьнага ўзросту	12	2		10	
<i>Тэма 6.</i> Асаблівасці арганізацыі гульняў з падлеткамі і моладдзю	10	2		8	
<i>Тэма 7.</i> Гульнёвая праграма як форма культурна-адпачынкавай дзейнасці	12	2		10	
<i>Тэма 8.</i> Тэхналогія мадэлявання гульнёвых праграм	12	2		10	
<i>Тэма 9.</i> Прафесійныя якасці вядучага гульні	6	2		4	
Раздзел II. Рэкрэацыйна-анімацыйная дзейнасць					
<i>Тэма 10.</i> Сацыяльная і псіхафізіялагічная сутнасць рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці	2	2			
<i>Тэма 11.</i> Анімацыя як кірунак рэкрэацыйнай дзейнасці. Структура і змест вольнага часу	14	2		12	
<i>Тэма 12.</i> Паняцце і класіфікацыя рэкрэацыйна-анімацыйных праграм. Характарыстыка сродкаў выразнасці	12	2		10	
<i>Тэма 13.</i> Міжасобасная камуні-	12	2		10	

Раздзелы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін				
	усяго	лек-цыі	практ. заняткі	лаб. заняткі	семінары
кацыя як аснова арганізацыі і правядзення камерных формаў культурна-адпачынкавай дзейнасці					
Тэма 14. Комплексныя культурна-адпачынкавыя праграмы як форма масавых зносін праз арганізацыю розных відаў дзейнасці	12	2		10	
Тэма 15. Арганізацыя культурна-рэкрэацыйнай дзейнасці ў святочныя дні	18	2		16	
Тэма 16. Тэхналогія мадэлявання культурна-адпачынкавых праграм	16	2		14	
Раздзел III. Інфармацыйна-адукацыйная дзейнасць					
Тэма 17. Змест і сутнасць інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці ў соцыуме	4	2			2
Тэма 18. Асаблівасці арганізацыі працэсу адукацыі ў сацыяльна-культурнай сферы	8	2		2	4
Тэма 19. Формы інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці	8	2		6	
Тэма 20. Класіфікацыя інфармацыйна-дыскусійных праграм	8	2		6	
Тэма 21. Дыскусія ў структуры інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці	6	2		4	
Тэма 22. Структура інфармацыйна-дыскусійнай праграмы	4	2		2	
Тэма 23. Методыка арганізацыі і правядзення інфармацыйна-дыскусійных праграм	8	2		6	
Тэма 24. Мастацтва вядучага інфармацыйна-дыскусійнай праграмы	6	2		4	
Раздзел IV. Святочна-абрадавая дзейнасць					
Тэма 25. Сучасная святочная культура беларусаў. Абрады і іх роля ў жыцці грамадства і асобы	8	2		4	2
Тэма 26. Сучасная сямейная	6	2		4	

Раздзелы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін				
	усяго	лек- цыі	практ. заняткі	лаб. заняткі	семі- нары
абраднасць беларусаў					
Тэма 27. Класіфікацыя свят і іх характэрныя асаблівасці	6	2		4	
Тэма 28. Выкарыстанне народных традыцый у сучасных святах зімовага і веснавага цыклаў	8	2		6	
Тэма 29. Традыцыі і навацыі ў сучасных каляндарных святах летняга і асенняга цыклаў	8	2		6	
Тэма 30. Характарыстыка асноўных кампанентаў свята	8	2		6	
Тэма 31. Асноўныя этапы работы над сцэнарыем свята	8	2		6	
Тэма 32. Арганізацыйная работа пастановачнай групы над увасабленнем свята	12	2		6	4
Раздзел V. Крэатыўная дзейнасць					
Тэма 33. Асновы креатыўнай дзейнасці як тэхналогіі СКД	2	2			
Тэма 34. Гістарычная эвалюцыя сацыяльна-філасофскіх, псіхалага-педагагічных ведаў і навуковых поглядаў на прыроду креатыўнай творчасці чалавека	4	2			2
Тэма 35. Крэатыўнасць як катэгорыя педагогікі і асобасная якасць. Крэатыў як тэхналогія	4	2			2
Тэма 36. Сучасныя метады генеравання ідэй у креатыўнай дзейнасці	6	2		4	
Тэма 37. Псіхалага-педагагічныя даследаванні креатыўнасці. Дыягностыка креатыўных здольнасцей асобы	12	2		8	2
Тэма 38. Тэхніка креатыўнасці ў прафесійнай дзейнасці спецыяліста СКД	22	4		18	
Раздзел VI. Сацыяльна-культурная рэабілітацыя					

Разделы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін				
	усяго	лек- цыі	практ. заняткі	лаб. заняткі	семі- нары
Тэма 39. Тэарэтычныя асновы сацыяльна-культурнай рэабілітацыі. Сучасны статус спецыяліста-рэабілітатара ў сацыяльна-культурнай сферы	8	4			4
Тэма 40. Прынцыпы і метады сацыякультурнай рэабілітацыі. Змест сучасных сацыяльна-культурных рэабілітацыйных тэхналогій	4	2		2	
Тэма 41. Гульнятэрапія ў структуры сацыяльна-культурнай рэабілітацыі	14	2		12	
Тэма 42. Метады і прынцыпы дырэктыўнай і недырэктыўнай гульнятэрапіі. Методыка правядзення гульнятэрапеўтычных заняткаў	14	2		12	
Тэма 43. Арт-тэрапеўтычныя тэхналогіі ў структуры сацыяльна-культурнай рэабілітацыі. Арганізацыя арт-тэрапеўтычнай работы спецыялістамі сацыяльна-культурнай дзейнасці	10	2		8	
Тэма 44. Асаблівасці выкарыстання арт-тэрапеўтычных тэхналогій у працы з рознымі групамі насельніцтва ў дзейнасці ўстаноў культуры	12	4		8	
Раздел VII. Сацыяльна-культурнае праектаванне					
Тэма 45. Сацыяльна-культурнае праектаванне як метады навуковага пазнання і прыкладная дысцыпліна	8	2		6	
Тэма 46. Тэарэтычныя асновы сацыяльна-культурнага праектавання	8	2		6	
Тэма 47. Сутнасць, змест, прынцыпы і функцыі сацыяльна-культурнага праектавання	14	2		12	
Тэма 48. Віды, тэхналагічныя этапы, стадыі, метады і інструмен-	14	2		12	

Раздзелы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін				
	усяго	лек- цыі	практ. заняткі	лаб. заняткі	семі- нары
тарый праектавання					
Тэма 49. Прыярытэтныя кірункі сацыяльна-культурнага праектавання	12	2		10	
Раздзел VIII. Эколага-культурная дзейнасць					
Тэма 50. Сутнасць і асноўныя прынцыпы эколага-культурнай дзейнасці	4	2			2
Тэма 51. Роля нацыянальнага кампанента ў змесце эколага-культурнай дзейнасці	6	2	2		2
Тэма 52. Роля ўстаноў сацыякультурнай сферы ў арганізацыі эколага-культурнай дзейнасці	8	2	4		2
Тэма 53. Праблемы фарміравання экалагічнай культуры асобы ў тэорыі і практыцы сацыякультурнай дзейнасці	6	2	2		2
Тэма 54. Выкарыстанне педагагічнага патэнцыялу сацыякультурнай дзейнасці ў працэсе фарміравання экалагічнай культуры асобы	8	2	4		2
Тэма 55. Фарміраванне эколага-культурнай кампетэнтнасці спецыяліста сацыякультурнай сферы	8	2	4		2
Тэма 56. Дыферэнцыраваны падыход да аўдыторыі ў працэсе арганізацыі эколага-культурнай дзейнасці	12	2	6		4
Тэма 57. Арганізацыйна-метадычныя аспекты эколага-культурнай дзейнасці	10	2	6		2
Разам...	520	120	28	328	44

ЗМЕСТ ДЫСЦЫПЛІНЫ

Уводзіны

Месца і роля вучэбнай дысцыпліны “Тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці” ў сістэме падрыхтоўкі спецыялістаў сацыяльна-культурнай дзейнасці. Мэта і задачы вучэбнай дысцыпліны, яе асноўны змест. Структура вучэбнага курса і яго вучэбна-метадычнае забеспячэнне.

Раздзел I. Гульнівая дзейнасць

Тэма 1. Педагагічныя магчымасці гульні ў выхаванні асобы

Гульня як від чалавечай дзейнасці. Праца – аснова паходжання і развіцця гульні. Адлюстраванне ў гульні характэрных бакоў працы і быту чалавека, спецыфіка гульнівых зносін. Гульня і развіццё пазнавальнай дзейнасці чалавека. Гульня і развіццё творчай дзейнасці чалавека. Гульня і фізічнае развіццё чалавека.

Тэма 2. Месца гульні ў культурнай дзейнасці асобы

Гульня як частка культуры народа. Узаемасувязь гульні і мастацтва. Гульня як від адпачынкавай дзейнасці чалавека. Развіццё гульнівага жанру ў Рэспубліцы Беларусь. Народная гульня як частка духоўнай культуры народа. Характарыстыка народнай гульні. Адлюстраванне культурных традыцый у змесце гульні.

Тэма 3. Асаблівасці выкарыстання гульні ў клубных і пазашкольных установах

Паняцці “гульнівая форма”, “гульнівы кампанент”, “гульнівая праграма”. Асаблівасці ўключэння гульні ў культурна-адпачынкавыя праграмы. Механізм уключэння гульні ў праграму. Прынцыпы адбору гульні для культурна-адпачынкавых праграм. Гульня як спосаб уцягнення гледача ў масавае дзейства.

Тэма 4. Функцыі гульні. Класіфікацыя гульніаў

Характарыстыка функцый гульні. Параметры, якія пакладзены ў аснову класіфікацыі гульні. Аналіз існуючай класіфікацыі гульніаў А.С.Макаранка, Ю.А.Стральцова, А.В.Разумнага, В.М.Грыгор’ева, Л.І.Казлоўскай. Характарыстыка інтэ-

лектуальных гульняў, гульняў фізічнага развіцця, гульняў-драматызацый, арганізацыйна-дзеясных гульняў.

Тэма 5. Асаблівасці арганізацыі гульні з дзецьмі малодшага школьнага ўзросту

Улік узроставых асаблівасцей пры арганізацыі гульняў. Патрабаванні да зместу гульняў. Развіццё сюжэта – важнае патрабаванне пры правядзенні гульні з малодшымі школьнікамі. Методыка правядзення гульняў, якія развіваюць мысленне. Развіццё ініцыятывы, вынаходлівасці дзяцей пры правядзенні гульнівага працэсу. Педагагічныя патрабаванні да кіраўніцтва гульнівым працэсам дзяцей. Гульнятэка малодшага школьніка.

Тэма 6. Асаблівасці арганізацыі гульняў з падлеткамі і моладдзю

Матывы ўключэння падлеткаў і моладзі ў гульніваю дзейнасць. Асаблівасці зносін падлеткаў і моладзі ў працэсе правядзення гульні. Стварэнне ўмоў для праяўлення самадзейнасці падлеткаў і моладзі – аснова арганізацыі гульнівага працэсу. Асаблівасці кіравання гульнівым працэсам падлеткаў і моладзі. Гульнятэка для падлеткаў і моладзі.

Тэма 7. Гульнівая праграма як форма культурна-адпачынкавай дзейнасці

Драматургія гульнівых праграм. Кампазіцыйная пабудова праграмы. Эпізод як першапачатковая ячэйка сцэнарыя. Уключэнне маналогаў вядучага, песень, танцаў, карагодаў у сцэнарый праграмы. Канфлікт у сцэнарыі гульнівай праграмы. Мантаж гульнівых эпізодаў. Лагічнасць, рытмічнасць пераходаў і тэкставых звязак у сцэнарыі гульнівай праграмы. Падбор і чаргаванне гульнівых момантаў у залежнасці ад выяўлення інтэлектуальных і фізічных здольнасцей аўдыторыі. Сюжэтны ход праграмы. Увядзенне персаніфікаваных вобразаў у праграму. Прыёмы актывізацыі гульнівай дзейнасці глядачоў. Музычнае і мастацкае афармленне праграмы. Прызы, прадметы-сімвалы ў праграме.

Тэма 8. Тэхналогія мадэлявання гульнівых праграм

Узроўні мадэлявання. Этапы мадэлявання. Аналіз вядомых гульнівых праграм. Перанясенне іх у мясцовыя ўмовы. Унясенне элементаў навізны ў змест праграмы, сцэнарны ход, арганізацыйна-метадычныя ўмовы, тэхнічныя сродкі. Складанне новай мадэлі гульнівай праграмы.

Тэма 9. Прафесійныя якасці вядучага гульні

Агульная эрудыцыя, густ, такт, пачуццё гумару вядучага праграмы. Імідж і сцэнічны касцюм вядучага і яго роля ў правядзенні праграмы. Таварыскасць, уменне лёгка збліжацца з людзьмі – галоўныя патрабаванні да вядучага гульні. Акцёрскае майстэрства, мастацтва імправізацыі – неабходныя ўмовы творчай работы вядучага праграмы. Тэхніка вядзення праграм рознага зместу. Асаблівасці работы вядучага на розных этапах гульні. Запрашэнне на гульні, тлумачэнне ўмоў гульні, забеспячэнне ходу гульні, падвядзенне вынікаў гульні.

Раздзел II. Рэкрэацыйна-анімацыйная дзейнасць

Тэма 10. Сацыяльная і псіхафізіялагічная сутнасць рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці

Прадмет і аб'ект рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці. Паняцці “вольны час”, “адпачынак”, “забава”. Адпачынак як адна з найважнейшых патрэбнасцей чалавека. Прынцыпы арганізацыі і сацыяльныя функцыі рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці. Месца і роля пазашкольных устаноў і устаноў культуры ў гэтай дзейнасці.

Тэма 11. Анімацыя як кірунак рэкрэацыйнай дзейнасці.

Структура і змест вольнага часу

Забава, адукацыя, самасузіранне, творчасць, свята як кампаненты культурна-адпачынкавай дзейнасці. Рэкрэацыя і анімацыя. Сістэма відаў і формаў вольнага часу. Крытэрыі эфектыўнасці рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці.

**Тэма 12. Паняцце і класіфікацыя
рэкрэацыйна-анімацыйных праграм.
Характарыстыка сродкаў выразнасці**

Агульнае паняцце аб формах і тэхналогіях рэкрэацыйна-анімацыйнай дзейнасці. Асноўныя віды адпачынку і забаў, зносін, гульня, аматарскае мастацкае выкананне, успрыманне відовішча, зносіны з прыродай, заняткі спортам, турызмам, святы. Узаемасувязь асноўных забаўляльных кампанентаў з асветніцкай і выхаваўчай дзейнасцю.

**Тэма 13. Міжасобасная камунікацыя
як аснова арганізацыі і правядзення камерных формаў
культурна-адпачынкавай дзейнасці**

Вячоркі як форма арганізацыі зносін у вольны час. Іх сацыяльна-педагагічная і эстэтычная значнасць. Спецыфіка зносін у “салоне”, “гасцёўні”. Разнастайнасць “салонаў”. Арганізацыйна-метадычныя асаблівасці правядзення вячорак і “салонаў”.

**Тэма 14. Комплексныя культурна-адпачынкавыя
праграмы як форма масавых зносін
праз арганізацыю розных відаў дзейнасці**

Шматпраграмныя вечары адпачынку – спосаб злучэння ўсіх забаўляльных кампанентаў, злучэнне прадстаўлення і масавага дзеяства. Асноўныя тыпы і віды вечароў. Пераход ад пасіўнага адпачынку да творчасці. Арганізацыя культурна-рэкрэацыйнай дзейнасці ў выхадныя дні. Нядзельны адпачынак для розных катэгорый насельніцтва. Сямейныя дні адпачынку. З’яўленне і развіццё новых комплексных формаў адпачынку і забаў.

**Тэма 15. Арганізацыя культурна-рэкрэацыйнай
дзейнасці ў святочныя дні**

Псіхалага-педагагічная патрэбнасць у арганізацыі свят. Характарыстыка формаў на розных пляцоўках. Баль, карнавал, агеньчык як спецыфічныя формы арганізацыі вольнага часу ў святы, структурныя элементы гэтых формаў.

***Тэма 16. Тэхналогія мадэлявання
культурна-адпачынкавых праграм***

Узроўні мадэлявання. Этапы мадэлявання. Унясенне элементаў навізны ў змест праграмы, сцэнарны ход праграмы, арганізацыйна-метадычныя ўмовы. Складанне новай мадэлі культурна-рэкрэацыйнай праграмы.

Раздзел III. Інфармацыйна-адукацыйная дзейнасць

Тэма 17. Змест і сутнасць інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці ў соцыуме

Кірункі і асноўныя функцыі інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці: інфармацыйна-асветніцкая, выхаваўчая, адукацыйная. Інфармацыя, сацыяльная інфармацыя як асноўныя катэгорыі раздзела. Прыкметы і класіфікацыя інфармацыі, сацыяльнай інфармацыі. Інфармацыйны працэс. Інфармацыйныя ўзроўні і іх характарыстыка. Прыкметы інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці: інтэнсіўнасць зместу, даступнасць, вольны характар, адсутнасць жорсткай рэгламентацыі і інш. Інфармацыйна-адукацыйная дзейнасць як педагагічны працэс: мэты, задачы, прынцыпы арганізацыі, суб'екты дзейнасці.

Тэма 18. Асаблівасці арганізацыі працэсу адукацыі ў сацыяльна-культурнай сферы

Сутнасць і спецыфіка адукацыйнай дзейнасці ў сацыяльна-культурнай сферы. Суадносіны навучання і выхавання. Крыніцы і састаўныя часткі адукацыйных тэхналогій. Класіфікацыя адукацыйных тэхналогій па мэтах, змесце, сродках і метадах, якія выкарыстоўваюцца ў сацыяльна-культурнай дзейнасці. Асаблівасці арганізацыі працэсу навучання ў сацыяльна-культурнай сферы: прынцыпы дыдактыкі і метады навучання. Асаблівасці арганізацыі працэсу выхавання ў сацыяльна-культурнай сферы: мадэлі, структура і метады. Сістэма і метады бесперапыннай адукацыі. Інтэграцыя выхаваўчых функцый, магчымасцей устаноў культуры, адукацыі і сацыяльнай работы.

Тэма 19. Формы інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці

Класіфікацыя формаў інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці: арганізацыйныя формы (індывідуальныя, групавыя, масавыя) і метадычныя (вусныя, друкаваныя, наглядныя, комплексныя). Віды арганізацыйных формаў: гурткі, школы, курсы, студыі, майстэрні, народныя ўніверсітэты. Характарыстыка відаў метадычных формаў. Вусныя формы: лекцыі, даклады, гутаркі, чытанні, кіналекторыі і інш. Друкаваныя формы: праспект, брашура, бюлетэнь, газета клубная і інш. Наглядныя формы: “вугалок”, плакат, “лісток” і інш.

Тэма 20. Класіфікацыя інфармацыйна-дыскусійных праграм

Паняцце “інфармацыйна-дыскусійная праграма” як форма сцэнічнага ўвасаблення інфармацыйна-публіцыстычнага і пазнавальнага зместу. Тыпы і жанры інфармацыйна-дыскусійных праграм: інфармацыйна-асветніцкія (лекцыі, гутаркі, чытанні, даклады, вусныя часопісы і інш.), дыскусійныя (дыспуты, дыскусіі і інш.), камбінаваныя. Сродкі фарміравання зместу інфармацыйна-дыскусійнай праграмы: “факты жыцця” і “факты мастацтва”, рэальны герой. Крытэрыі адбору пазнавальнага матэрыялу. Публіцыстыка ў змесце інфармацыйна-дыскусійных праграм. Характэрныя рысы і формы ўвасаблення публіцыстыкі. Характарыстыка клубнай публіцыстыкі. Асаблівасці работы з дакументальнай інфармацыяй.

Тэма 21. Дыскусія ў структуры інфармацыйна-адукацыйнай дзейнасці

Сутнасць паняцця “дыскусія”. Дыскусія як метадычнае навучанне і форма выхаваўчай работы. Віды дыскусіі: дыспут, палеміка, дэбаты, ток-шоу і інш. Агульныя метадычныя патрабаванні да арганізацыі дыскусіі. Асноўныя падыходы да фармуліроўкі тэмы і назвы дыскусійнай праграмы. Патрабаванні да вызначэння пытанняў (колькасць, паслядоўнасць, змест). Правілы арганізацыі і вядзення дыскусіі, этычныя нормы і патрабаванні. Адказы на пытанні. Асаблівасці ўзаемадзеяння вядучага і аўдыторыі. Работа з кансультантамі. Рэгламент у дыскусіі.

Тэма 22. Структура інфармацыйна-дыскусійнай праграмы

Структура праграмы як ідэйна і змястоўна арганізаваны ланцуг вусных выступленняў, мастацкіх сродкаў выразнасці і інш. Зачын праграмы, яго мэты. Вызначэнне асноўных пытанняў і ўдзельнікаў у галоўнай частцы праграмы. Вызначэнне кульмінацыі (арганізацыя галасавання, экспрэс-апытанне ўдзельнікаў і інш.). Заключная частка праграмы, яе змест. Прыёмы актывізацыі аўдыторыі. Агульныя рысы і спецыфіка сцэнарэя інфармацыйна-дыскусійнай праграмы. Кампазіцыйныя патрабаванні да сцэнарэя інфармацыйна-дыскусійнай праграмы. Мэтавая ўстаноўка і лагічная паслядоўнасць стварэння інфармацыйна-мастацкіх блокаў.

Тэма 23. Методыка арганізацыі і правядзення інфармацыйна-дыскусійных праграм

Агульныя метадычныя патрабаванні да падрыхтоўкі і правядзення інфармацыйна-дыскусійных праграм. Алгарытм распрацоўкі інфармацыйна-дыскусійнай праграмы. Выбар тэмы і распрацоўка назвы праграмы. Адбор дакументальнага і мастацкага матэрыялу. Работа з экспертамі як тэхналагічны этап. Спецыфічныя асаблівасці выкарыстання інтэрв'ю-гутаркі. Выкарыстанне літаратурна-музычнага матэрыялу і сродкаў тэатралізацыі – адна з умоў эмацыянальнай выразнасці інфармацыйна-дыскусійнай праграмы. Рэпетыцыі і правядзенне праграмы. Мастацкае афармленне аўдыторыі і яго асаблівасці. Выкарыстанне тэхнічных сродкаў у падрыхтоўцы і правядзенні праграмы. Крытэрыі ацэнкі праграмы.

Тэма 24. Мастацтва вядучага інфармацыйна-дыскусійнай праграмы

Асноўныя патрабаванні да вядучага. Функцыі вядучага. Выкарыстанне граматычных і арфаэпічных норм як асновы культуры мовы. Моўныя сродкі выразнасці і іх выкарыстанне ў інфармацыйна-дыскусійнай праграме (метафара, алегорыя, гіпербала, інверсія, анафара і інш.). Тэхніка мовы. Моўныя навыкі і ўменні вядучага. Выразныя сродкі вядзення праграмы: пачатковая паўза, міміка, імідж вядучага. Гумар як сродак выразнасці. Імпровізацыя і яе роля ў вядзенні інфармацыйна-дыскусійнай праграмы.

Раздзел IV. Святочна-абрадавая дзейнасць

Тэма 25. Сучасная святочная культура беларусаў.

Абрады і іх роля ў жыцці грамадства і асобы

Праблема сучаснай святочнай культуры беларусаў. Месца свят і абрадаў у сістэме выхавання. Паняцці “традыцыя”, “звычай”, “абрад”, “свята” і іх характэрныя асаблівасці. Паходжанне і сацыяльная роля абрадаў. Гістарычная эвалюцыя зместу, формаў, тыпаў і функцый абраду. Асноўныя элементы абраду: слова, сімвал, музыка, дзейства, мастацка-дэкаратыўнае афармленне. Адметныя асаблівасці абраду – сімвалічнасць, умоўнасць, вобразнасць. Класіфікацыя абрадаў.

Тэма 26. Сучасная сямейная абраднасць беларусаў

Сямейна-бытавая абраднасць як састаўная частка сістэмы выхавання. Абрады, звязаныя з нараджэннем дзіцяці. Асноўныя элементы народнага абраду. Рэлігійны абрад хрышчэння. Беларускае народнае вяселле. Рэлігійны абрад вячання. Асаблівасць сучаснай вясельнай абраднасці. Святкаванне залатога і сярэбранага вяселля. Пахавальна-памінальная абраднасць. Структура і характэрныя рысы сучасных пахаванняў і памінак.

Тэма 27. Класіфікацыя свят і іх характэрныя асаблівасці

Класіфікацыя свят, іх характэрныя асаблівасці, спецыфічныя рысы. Група агульнадзяржаўных, прафесійных і дзіцячых свят. Генезіс і тэндэнцыі развіцця свят у сучасных умовах. Адметныя рысы іх творчага вырашэння. Група рэгіянальных, сямейных свят, свят моладзі і свят мастацтваў – іх агульнанацыянальныя рысы і тэрытарыяльныя асаблівасці свят. Творчыя знаходкі і пралікі, шляхі іх пераадолення.

Тэма 28. Выкарыстанне народных традыцый у сучасных святах зімовага і веснавога цыклаў

Асноўныя элементы і функцыянальныя напрамкі каляндарнай абраднасці беларусаў. Традыцыі і навацыі ў каляндарна-абрадавым свяце Каляды.

Структура, характэрныя асаблівасці і адрозненні каляднага абраду, засевак, абраду шчадравання. Калядная варажба. Калядныя гульні і іх абрадавы сэнс. Асаблівасці масленічнага

комплексу беларусаў. Масленічныя абрады і песні. Адраджэнне свята Праводзіны зімы ў Беларусі, яго структура. Традыцыйнае і новае ў веснавых святах беларусаў. Гуканне вясны. Абрады, звязаныя з закліканнем вясны. Велікодныя абрады і звычаі. Рэгіянальныя асаблівасці веснавых абрадаў і песень.

Тэма 29. Традыцыі і навацыі ў сучасных каляндарных святах летняга і асенняга цыклаў

Агульная характарыстыка сучасных беларускіх свят летне-асенняга цыкла. Купальскія абрады і павер'і. Традыцыйныя і новыя элементы купальскага свята. Асенні перыяд беларускага земляробчага календара. Аграрная аснова свят Зажынкі, Дажынкі, Багач. Узнікненне, станаўленне і развіццё свята ўраджаю, яго характэрныя рысы. Беларускі кірмаш. Структура, гандлёвыя дзеянні, кірмашовы тэатр. Забавы і пацехі.

Тэма 30. Характарыстыка асноўных кампанентаў свята

Паняцце “шэсце”. Віды шэсцяў. Асноўныя заканамернасці драматургіі шэсця. Тэатралізаваныя прадстаўленні. Жанры і віды, структура і архітэктоніка. Відовішча. Жанр, дзейная структура. Народнае гуляне як складальная частка свята. Структурныя кампаненты народнага гуляння. Стыль і заканамернасці народнага гуляння. Сучасныя прыёмы актывізацыі ўдзельнікаў свята.

Тэма 31. Асноўныя этапы работы над сцэнарыем свята

Вызначэнне ідэйна-тэматычнай задумы свята. Складанне сцэнарнага плана. Пошук і адбор дакументальнага і мастацкага матэрыялу. Выкарыстанне фальклорнага, этнаграфічнага матэрыялу і мясцовых традыцый. Распрацоўка блокаў і эпизодаў сцэнарыя. Мантаж блокаў і эпизодаў. Літаратурны запіс сцэнарыя.

Тэма 32. Арганізацыйная работа пастановачнай групы над увасабленнем свята

Арганізацыйны камітэт і яго роля ў падрыхтоўцы свята. Схema аргкамітэта, функцыянальная накіраванасць яго асобных аддзелаў. Рабочы план падрыхтоўкі свята. Агульныя напрамкі арганізацыйнай работы пастановачнай групы. Дзейнасць

галоўнага рэжысёра свята. Функцыі асістэнтаў рэжысёра. Арганізацыя рэпетыцыйнага працэсу. Работа балетмайстра, мастака, музычнага кіраўніка, гукарэжысёра. Фінансаванне свята.

Раздзел V. Крэатыўная дзейнасць

Тэма 33. Асновы креатыўнай дзейнасці як тэхналогіі СКД

Актуальнасць навуковага даследавання феномена креатыўнасці. Крэатыўнасць як індикатар грамадскага прагрэсу (яго базавых кампанентаў). Пяць прынцыпаў сучаснасці П. Штомпкі. Крэатыўнасць і праблема захавання (фарміраванні) творчых рэсурсаў чалавечага грамадства. Крэатыўнасць і праблема распрацоўкі новай тэорыі развіцця чалавечага патэнцыялу. Крэатыўнасць і праблема рэфармавання сучаснай адукацыйнай сістэмы. Крэатыўнасць як інтэгратыўная асобасная якасць.

Крэатыўнасць як аб'ект вывучэння гуманітарных навук: філасофія, псіхалогія, педагогіка. Навуковы і ненавуковы падыходы ў вывучэнні креатыўнасці. З'яўленне навуковых тэорый творчасці ў канцы XIX і пачатку XX стагоддзя.

Тэма 34. Гістарычная эвалюцыя сацыяльна-філасофскіх, псіхалага-педагагічных ведаў і навуковых поглядаў на прыроду креатыўнай творчасці чалавека

Анталагічныя і гнэсеалагічныя аспекты філасофіі творчасці. Гісторыя чалавечай цывілізацыі як прадукт творчасці. Гістарычная эвалюцыя чалавечай супольнасці як паказчык змены характару скіраванасці творчай дзейнасці ў розных эпохах.

Творчасць у першабытным грамадстве як аснова фарміравання першых чалавечых супольнасцей. Творчы патэнцыял і креатыўныя здольнасці чалавека ў старажытнаўсходніх цывілізацыях. Ідэі развіцця креатыўнасці асобы ва ўсходняй філасофіі, міфалогіі і рэлігіі. Характар творчай дзейнасці ў антычны перыяд як аснова і перадумова ўзнікнення еўрапейскай цывілізацыі. Крэатыўнасць і творчасць у перыяд Сярэднявечча, эпоху Адраджэння і Новага часу. Асноўныя канцэптэуальныя прынцыпы разумення творчасці ў савецкай грамадскай навуцы (філасофіі, гісторыі, мастацтвазнаўстве, педагогіцы, псіхалогіі і

інш.). Сучасныя падыходы да вывучэння крэатыўнасці і творчасці (А.Маслоу, Дж.Гілфард, Э.Торэнс, І.Прыгожын, А.Уайтхэд і інш.).

Тэма 35. Крэатыўнасць як катэгорыя педагогікі і асобная якасць. Крэатыў як тэхналогія

Этымалогія слова “крэатыўнасць”. Змест і сутнасць катэгорыі “крэатыўнасць”. Крэатыўнасць як асобная якасць. Адрозненне значэнняў паняццяў “крэатыўная дзейнасць” і “крэатыўны працэс”. Шматаспектнасць паняццяў “творчасць” і “крэатыўнасць”. Асноўныя стадыі і паслядоўнасць творчага працэсу. Агульная характарыстыка творчага мыслення (структура, крытэрыі, паказчыкі). Крэатыўны рэсурс і творчасць асобы. Біягенетычныя і сацыякультурныя асновы крэатыўнасці. Крэатыўнасць як паказчык асобнага развіцця.

Чалавечы фактар як цэнтральная праблема развіцця крэатыўнай дзейнасці, працэсу і выніку інавацыйнага развіцця. Рэпрадуктыўнае і прадуктыўнае ў структуры творчага працэсу. Прадуктыўнасць творчага працэсу.

Тэма 36. Сучасныя метады генеравання ідэй у крэатыўнай дзейнасці

Класіфікацыя метадаў развіцця творчага мыслення: інструментальныя і асобныя. Праблема рашэння творчых задач. Машынны (пэўна-алгарытмічны) і абагульнена-алгарытмічны шляхі рашэння творчых задач. Навука рашэння творчых задач – эўрыстыка. Метады, заснаваныя на псіхалагічнай актывізацыі творчага мыслення. Метады, якія сістэматызуюць і актывізуюць перабор варыянтаў. Метады мэтанакіраванага рашэння творчых задач. Псіхалагічная актывізацыя творчага мыслення. Псіхалагічныя бар’еры і іх пераадоленне. Мазгавы штурм А.Осбарна (brain-storming). Генераванне ідэй і іх крытычны аналіз. Паслядоўнасць дзеянняў і кіраванне пры правядзенні мазгавога штурму. Алгарытм правядзення I-G-I (індывід – група – індывід). Мазгавы штурм I-G-I.

Сінектыка У.Гордана. “Групавое мысленне”. Аператары сінектыкі. Ператварэнне незнаёмага ў знаёмае і знаёмага ў незнаёмае. Асабістая аналогія. Прамая аналогія. Сімвалічная аналогія. Фантастычная аналогія. Блок-схема сінектычнага

працэсу. Марфалагічны аналіз. Матрыца ідэй. Нармальнасць і ненармальнасць. Пачуццёвасць, эмацыянальнасць, уяўленне.

Тэма 37. Псіхалага-педагагічныя даследаванні крэатыўнасці.

***Дыягностыка крэатыўных
здольнасцей асобы***

Псіхалагічная дыягностыка крэатыўнасці. Псіхалагічная дыягностыка творчых здольнасцей асобы. Самадыягностыка творчай асобы. Метад “крэатыўнага поля” Д.Б.Багаяўленскай. Апытальнік крэатыўнасці Джонсана. Дыягностыка крэатыўнасці Э.Торэнса, Ф.Вільямса. Праектыўныя метадыкі дыягностыкі творчых здольнасцей асобы.

***Тэма 38. Тэхніка крэатыўнасці
ў прафесійнай дзейнасці спецыяліста СКД***

Актыўныя і пасіўныя тэхналогіі практычнага атрымання ведаў (канструяванне і прадукцыраванне новых ідэй). Ужыванне крэатыўных метадык у сацыякультурнай практыцы і ў крызісных сітуацыях. Агульная характарыстыка трох разнавіднасцей крэатыўнай тэхнікі (інтуітыўных, дыскурсіўных і камбінаваных). Асаблівасці працэсу работы па “метадзе 635” і метадзе калектыўных запісаў. Тэхніка мадэрацыі. Тэхніка складання ментальных карт Т.Бузана. Умовы эфектыўнасці вырабу і ўжыванне ментальных карт. Прынцып бісацыяцыі А.Кестлера як аснова крэатыўнай тэхнікі ў дасягненні значнага выніку. Праграма-ролевы метады генеравання ідэй. Тэхніка інавацыі тупіковых сітуацый. Тэхніка ўяўлення (разумовыя “крэслы” У.Дыснея і інш.). Тэхніка кантрольнай табліцы А.Осбарна. Ментальная “правакацыя” Эдварда дэ Бона. Тэхніка марфалагічнай скрыні Ф.Цвіклі. Тэхніка ТРП Г.Альтшулера. ТРВЗ.

Раздзел VI. Сацыяльна-культурная рэабілітацыя

***Тэма 39. Тэарэтычныя асновы сацыяльна-культурнай
рэабілітацыі. Сучасны статус спецыяліста-рэабілітатара
ў сацыяльна-культурнай сферы***

Рэабілітацыя асобы: мэты, задачы, аб’ект і суб’ект рэабілітацыйнага ўздзеяння. Змест паняццяў “рэабілітацыйная

дзеинасць”, “сацыяльна-культурная рэабілітацыя”, “рэабілітатар”, “карэкцыя”. Структура ведаў, уменняў і навыкаў у галіне сацыяльна-культурнай рэабілітацыі. Роля дзяржавы, грамадскіх арганізацый у станаўленні і развіцці духоўнай падтрымкі і рэабілітацыі асобы.

Асноўныя патрабаванні да кваліфікацыйных характарыстык педагога-рэабілітатара ў сацыяльна-культурнай сферы. Узаемадзеянне спецыяліста сацыяльна-культурнай дзейнасці з бліжэйшым акружэннем пры ажыццяўленні сацыяльна-культурных рэабілітацыйных мерапрыемстваў.

***Тэма 40. Прынцыпы і метады сацыякультурнай рэабілітацыі.
Змест сучасных сацыяльна-культурных рэабілітацыйных
тэхналогій***

Прынцыпы сацыякультурнай рэабілітацыі асобы: сістэмнага, асяродкавага і дыферэнцыраванага падыходу, прынцып зваротнай сувязі і інш. Змест паняцця “метады”. Спецыфіка метадаў і тэхналогій рэабілітацыйнай работы. Метады і тэхналогіі сацыяльна-культурнай рэабілітацыі. Характарыстыка сучасных сацыяльна-культурных рэабілітацыйных тэхналогій: імідж-тэхналогіі, музейная тэрапія, кінатворчасць, цыркавыя тэхналогіі, рэкламныя тэхналогіі, тэхнічная творчасць і інш.

***Тэма 41. Гульнятэрапія ў структуры
сацыяльна-культурнай рэабілітацыі***

Змест паняцця “гульнятэрапія”. Гісторыя ўзнікнення гульнятэрапіі, сучасны стан, перспектывы развіцця. Гульня ў тэрапеўтычным працэсе. Мэты і задачы гульнёвай тэрапіі. Стадыі працэсу гульнёвай тэрапіі. Псіхааналіз і гульнёвая тэрапія. Спецыфіка тэрапеўтычнай і карэкцыйнай працы ў замежнай практыцы, амерыканская і еўрапейская школы гульнятэрапіі. Значэнне гульнёвай тэрапіі для адукацыі і выхавання.

***Тэма 42. Метады і прынцыпы дырэктывнай
і недырэктывнай гульнятэрапіі. Методыка правядзення
гульнятэрапеўтычных заняткаў***

Асноўныя кірункі ў гульнёвай тэрапіі. Дырэктывная і недырэктывная гульнёвая тэрапія: прадстаўнікі, прынцыпы, метадычныя прыёмы. Спецыяліст па гульнёвай тэрапіі: асобныя характарыстыкі і прафесійныя ўменні. Тактыка тэрапеўта

ў дырэктыўнай і недырэктыўнай гульнятэрапіі. Патрабаванні да гульнёвага пакою і прапануемага гульнёвага матэрыялу. Устанаўленне тэрапеўтычных абмежаванняў. Удзел бацькоў у гульнёвай тэрапіі. Спалучэнне індывідуальнай і групавой гульнятэрапіі.

***Тэма 43. Арт-тэрапеўтычныя тэхналогіі
ў структуры сацыякультурнай рэабілітацыі.
Арганізацыя арт-тэрапеўтычнай работы
спецыялістамі сацыяльна-культурнай дзейнасці***

Рэалізацыя лячэбных функцый розных відаў мастацтва ў розныя гістарычныя перыяды. Роля мастацтва ў лячэнні і аднаўленні функцый арганізма. Погляды замежных і айчынных спецыялістаў на лячэбна-карэкцыйнае ўздзеянне мастацтва.

Распрацоўка новых кірункаў ведаў, заснаваных на сінтэзе медыцыны, педагогікі, псіхалогіі, мастацтва (лячэбная педагогіка, педагогічная псіхалогія, арт-педагогіка, тэрапія мастацтвам і інш.). Тэрміналагічнае поле арт-тэрапіі і яе месца ў структуры сацыякультурнай рэабілітацыі (мэты і задачы арт-тэрапіі, асаблівасці правядзення арт-тэрапеўтычных заняткаў).

***Тэма 44. Асаблівасці выкарыстання
арт-тэрапеўтычных тэхналогій
у працы з рознымі групамі насельніцтва
ў дзейнасці ўстаноў культуры***

Магчымасці ўстаноў культуры ў рэабілітацыі розных груп насельніцтва. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў рабоце з дзецьмі. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў рабоце з падлеткамі. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў сацыяльнай сферы. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў спецыяльнай адукацыі. Даследаванне пытанняў гендарнай і культурнай ідэнтычнасці ў арт-тэрапіі. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў рабоце з мігрантамі. Выкарыстанне арт-тэрапіі ў рабоце з людзьмі сталага ўзросту.

Раздзел VII. Сацыяльна-культурнае праектаванне

Тэма 45. Сацыяльна-культурнае праектаванне як метад навуковага пазнання і прыкладная дысцыпліна

Прадмет, мэты, задачы курса “Сацыяльна-культурнае праектаванне”. Паняццыйны апарат, сутнасць зместу сацыяльна-культурнага праектавання як сінтэз ведаў аб разнастайных сацыяльных сферах і грамадстве ў цэлым.

Тэма 46. Тэарэтычныя асновы сацыяльна-культурнага праектавання

Сацыяльныя катэгорыі: прагностыка, сацыяльнае мадэляванне і прагназаванне, гіпотэзы, сацыяльная дзейнасць, класіфікацыя і метадалогія. Перспектыўная праблематыка сацыяльна-культурнага праектавання.

Тэма 47. Сутнасць, змест, прынцыпы і функцыі сацыяльна-культурнага праектавання

Асаблівасці каштоўнасна-арыентаваных прынцыпаў сацыяльна-культурнага праектавання: пераемнасці, суразмернасці, комплекснасці, мэтазгоднасці, рэалістычнасці, праблемна-мэтавай арыентацыі. Вызначэнне функцый: інфармацыйна-адукацыйная, пазнавальная, крэатыўна-пераўтваральная, сацыялінацыйная і інш.

Значнасць практычнага, мэтанакіраванага праектавання: а) магчымасць фарміравання жыццядзейнасці ў сацыяльным і прыродным свеце; б) развіваючы і выхаваўчы патэнцыял практнай дзейнасці; в) стымуляванне ініцыятывы і актыўнасці.

Тэма 48. Віды, тэхналагічныя этапы, стадыі, метады і інструментарый праектавання

Падыходы і спосабы даследавання сацыяльнага асяроддзя: тэарэтыка-метадалагічны, этымалагічны, аперацыйны, камунікатывы, параўнальны і інш. Узаемаадносіны сацыяльнай сферы і эканомікі, палітыкі, духоўнага і ідэалагічнага бакоў жыцця. Тыпы функцыянавання праекта: імітацыйны і рэжымны.

Класіфікацыя праектаў: па тыпе функцый, па дэмаграфічных мадэлях, па статыстычных характарыстыках дынамікі грамадскіх пераўтварэнняў, па гендарна-ўзроставых асаблівасцях.

Асноўныя стадыі працэсу праектавання: усебаковае даследаванне рэальна існуючых сістэм (адукацыі, культуры), сацыяльнага становішча асобных груп і г.д.; вылучэнне асноўных характарыстык і асаблівасцей гэтых сістэм; вызначэнне існуючых заканамернасцей; аналіз эмпірычнага матэрыялу; складанне прагнозаў адпаведнымі камісіямі; выдзяленне праблематыкі; выпрацоўка канцэпцыі, тэхналогій рашэння сацыяльных задач і праблем; эксперыментальная ацэнка вынікаў.

Тэма 49. Прыярытэтныя кірункі сацыяльна-культурнага праектавання

Кірункамі сацыякультурнага праектавання з'яўляюцца наступныя вобласці: культурна-гістарычная спадчына, мастацкае асяроддзе існавання асобы, сацыяльна-псіхалагічная вобласць жыццядзейнасці асобы, маральная складаючая развіцця асобы, ідэйна-выхаваўчы патэнцыял фарміравання самасвядомасці, экалагічнае асяроддзе і інш. Рэалізацыя дадзеных кірункаў ажыццяўляецца праз сацыякультурныя тэхналогіі: рэабілітацыйныя, рэкрэацыйныя, інфармацыйныя, гульнівыя, святочна-абрадавыя.

Раздзел VIII. Экалага-культурная дзейнасць

Тэма 50. Сутнасць і асноўныя прынцыпы экалага-культурнай дзейнасці

Сацыякультурныя высновы станаўлення экалагічнай культуры насельніцтва. Выяўленне спецыфікі і месца экалагічнай культуры ў структуры культуры ў цэлым. Экалагічная культура як аб'ект сацыяльна-педагагічных і сацыякультурных даследаванняў. Структурна-змястоўны аналіз экалага-культурнай дзейнасці.

Тэма 51. Роля нацыянальнага кампанента ў змесце экалага-культурнай дзейнасці

Славянскія традыцыі прыродакарыстання. Асаблівасці земляробчага календара беларусаў і яго ўплыў на развіццё ўзаемаадносін чалавека і прыроды. Тэма прыроды ў беларускай святочна-абрадавай дзейнасці, музычна-песеннай творчасці, народных казках і легендах, прыкладах малога размоўнага жанру

(прыказках, прымаўках, загадках). Сучасная практыка выкарыстання багаццяў жыватворнай вуснапаэтычнай спадчыны ў экалага-культурнай дзейнасці.

Тэма 52. Роля ўстаноў сацыякультурнай сферы ў арганізацыі экалага-культурнай дзейнасці

Установы сацыякультурнай сферы як цэнтры экалагічнай адукацыі і выхавання насельніцтва. Класіфікацыя ўстаноў сацыякультурнай сферы ў кантэксце арганізацыі сацыякультурнай дзейнасці экалагічнага напрамку. Асаблівасці арганізацыі экалага-культурнага працэсу ў навукова-асветніцкіх і культурна-адпачынкавых установах. Сучасныя даследаванні дзейнасці ўстаноў культуры ў галіне экалага-культурнай дзейнасці.

Тэма 53. Праблемы фарміравання экалагічнай культуры асобы ў тэорыі і практыцы сацыякультурнай дзейнасці

Гісторыка-метадалагічныя аспекты станаўлення і развіцця экалагічнай праблематыкі ў тэорыі і практыцы сацыяльна-культурнай дзейнасці. Тэарэтыка-метадычныя асновы фарміравання экалагічнай культуры асобы ў працэсе сацыякультурнай дзейнасці. Асноўныя функцыі і прынцыпы экалага-культурнай дзейнасці.

Тэма 54. Выкарыстанне педагагічнага патэнцыялу сацыякультурнай дзейнасці ў працэсе фарміравання экалагічнай культуры асобы

Экалага-культурная дзейнасць як педагагічная сістэма. Суб'ект, аб'ект, прадмет экалага-культурнай дзейнасці. Асноўныя сродкі і метады экалага-культурнай дзейнасці. Педагагічны патэнцыял сродкаў мастацтва і яго выкарыстанне ў экалага-культурным працэсе. Класіфікацыя форм экалага-культурнай дзейнасці. Арганізацыя дзейнасці клубных аб'яднанняў экалага-культурнага напрамку.

Тэма 55. Фарміраванне экалага-культурнай кампетэнтнасці спецыяліста сацыякультурнай сферы

Сучасны стан экалагічнай падрыхтоўкі арганізатараў сацыяльна-культурнай дзейнасці. Сутнасць, крытэрыі і паказчыкі экалага-культурнай кампетэнцыі спецыяліста сацыякультурнай сферы. Навукова-тэарэтычныя і метадычныя асновы

фарміравання экалага-культурнай кампетэнцыі. Асаблівасці работы спецыяліста сацыякультурнай сферы па арганізацыі дзейнасці клубнага аб'яднання экалагічнага напрамку.

Тэма 56. Дыферэнцыраваны падыход да аўдыторыі ў працэсе арганізацыі экалага-культурнай дзейнасці

Сацыяльна-педагагічныя асновы дыферэнцыяцыі аўдыторыі ўстаноў культуры ў кантэксце арганізацыі сацыякультурнай дзейнасці экалагічнага напрамку. Улік узроставых і псіхалага-педагагічных асаблівасцей дзяцей і моладзі ў працэсе экалага-культурнай дзейнасці. Асаблівасці арганізацыі і правядзення дыягностыкі ўзроўняў экалагічнай культуры дзяцей і падлеткаў ва ўстановах сацыякультурнай сферы.

Тэма 57. Арганізацыйна-метадычныя аспекты экалага-культурнай дзейнасці

“Гульнёвая экалогія” як сродак аптымізацыі экалага-культурнай дзейнасці. Методыка “адчуванне цуду” ў развіцці пачуцёвага ўспрымання прыроды. Экалагічныя казкі: асаблівасці і магчымасці выкарыстання ў экалага-педагагічным працэсе. Методыка арганізацыі і правядзення экалагічных свят.

ІНФАРМАЦЫЙНА-МЕТАДЫЧНАЯ ЧАСТКА

Літаратура

Асноўная

1. *Артеменко, З.В.* Азбука форм воспитательной работы / З.В.Артеменко, Ж.Е.Завадская. – Минск: Новое знание, 2010. – 314 с.
2. *Башмаков, А.И.* Креативная педагогика: методология, теория, практика / под ред. Ю.Г.Круглова. – М.: МГОПУ им. М.А.Шолохова: Альфа, 2002. – 240 с.
3. *Герасимова, О.А.* Мастерство шоумена: учеб. пособие / О.А.Герасимова. – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 192 с.
4. *Гуд, П.А.* Тэхналогія стварэння свята / П.А.Гуд. – Мінск: Беларус. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў, 2008. – 223 с.
5. *Гурскі, А.І.* Святкаванне Каляд на Беларусі / А.І.Гурскі. – Мінск: Польша, 1998. – 166 с.
6. *Жарков, А.Д.* Теория и технология культурно-досуговой деятельности: учебник / А.Д.Жарков. – М.: Изд. дом МГУКИ, 2007. – 480 с.
7. *Киселева, Т.Г.* Социально-культурная деятельность: учебник / Т.Г.Киселева, Ю.Д.Красильников. – М.: МГУКИ, 2004. – 539 с.
8. *Копытин, А.И.* Теория и практика арт-терапии / А.И.Копытин. – СПб.: Питер, 2002. – 368 с.
9. *Крук, Я.* Следам за сонцам: Беларускі народны каляндар / Я.Крук. – Мінск: Польша, 1998. – 213 с.
10. *Курбатов, В.И.* Социальное проектирование: учеб. пособие / В.И.Курбатов, О.В.Курбатова. – М.: Феникс, 2001. – 416 с.
11. *Кухаронак, Т.І.* Маскі ў каляндарнай абраднасці беларусаў / Т.І.Кухаронак. – Мінск: Польша, 2001. – 90 с.
12. *Лэндрет, Г.Л.* Игровая терапия: искусство отношений / Г.Л.Лэндрет. – М.: Междунар. пед. академия, 1994. – 368 с.
13. *Малахова, И.А.* Развитие креативности личности в социокультурной сфере: пед. аспект / И.А.Малахова. – Минск: БГУКИ, 2006. – 327 с.
14. *Морозов, А.В.* Креативная педагогика и психология: учеб. пособие для вузов / А.В.Морозов, Д.В.Чернилевский. – М.: Традиция: Акад. проект, 2004. – 559 с.
15. *Петров, Б.Н.* Массовые спортивно-художественные представления / Б.Н.Петров. – М.: ТВТ Дивизион, 2006. – 376 с.

16. *Рэабілітацыя* насельніцтва мастацтвам: вучэб. дапам. / С.У.Аўдзей, Л.І.Казлоўская, А.І.Смолік; пад рэд. А.І.Смоліка [і інш.]. – Мінск: Беларус. дзярж. ун-т культуры, 1999. – С. 10–35, 119–167.

17. *Самерсова, Н.В.* Воспитание в процессе экологической деятельности: пособие для педагогов социальных, кл. руководителей, воспитателей, специалистов системы внешкольного воспитания и обучения / Н.В.Самерсова; НМЦ Нац. ин-та образования. – Минск: Беларус. навука, 2005. – 232 с.

18. *Самерсова, Н.В.* Экологическая культура личности: социокультурный аспект / Н.В.Самерсова. – Минск: Беларус. гос. ун-т культуры и искусств, 2011. – 274 с.

19. *Черняк, Ю.М.* Образный строй праздника и зрелища / Ю.М.Черняк. – Минск: ТетраСистемс, 2003. – С. 3–148.

20. *Экслайн, В.* Игровая терапия / В.Экслайн. – М.: Апрель-Пресс: ЭКСМО-Пресс, 2000. – 480 с.

21. *Ярошенко, Н.Н.* Социально-культурная анимация: учеб. пособие / Н.Н.Ярошенко; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – 2-е изд., испр. и доп. – М., 2005. – 126 с.

Дадатковая

1. *Ариарский, М.А.* Социокультурная деятельность как предмет научного осмысления / М.А.Ариарский. – СПб.: Арт-студия “Концерт”, 2008. – 791 с.

2. *Артпедагогика* и арттерапия в специальном образовании: учебник для студентов сред. и высш. пед. учеб. заведений / Е.А.Медведева, И.Ю.Левченко, Л.Н.Комиссарова, Т.А.Добровольская. – М.: Академия, 2001. – 248 с.

3. *Бирюкова, Т.П.* Профессионализм и мастерство ведущего культурно-досуговых программ / Т.П.Бирюкова // Педагогика ненасилия в социокультурной деятельности; под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск: Четыре четверти, 2009. – С. 144–151.

4. *Бирюкова, Т.П.* Отдыхаем всей семьей / Т.П. Бирюкова, Л.И.Козловская // Сценарно-методические рекомендации. – Минск: РНМЦ, 1986. – С. 27–74.

5. *Воловик, А.Ф.* Педагогика досуга / А.Ф.Воловик, В.А.Воловик. – М.: Флинта, 1998. – 110 с.

6. *Генкин, Д.М.* Сценарное мастерство культпросветработника / Д.М.Генкин, А.А.Конович. – М.: Просвещение, 1989. – 108 с.

7. Гуд, Н.І. Беларускі кірмаш / Н.І.Гуд, П.А.Гуд. – Мінск: Польша, 1996. – 270 с.

8. Жарков, А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: учеб. пособие / А.Д.Жарков. – М.: МГУКИ, 1998. – 247 с.

9. Жарков, А.Д. Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие / А.Д.Жарков, В.М.Чижиков. – М.: МГУКИ, 1998. – 461 с.

10. Козловская, Л.И. Культурно-досуговая программа в структуре социокультурной деятельности / Л.И.Козловская // Социальная педагогика: проблема инкультурации личности / под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск: Четыре четверти, 2007. – С. 43–51.

11. Козловская, Л.И. Социокультурная деятельность как средство реабилитации / Л.И.Козловская // Сац.-пед. работа. – 2005. – № 8. – С. 3–5.

12. Кэдьусон, Х. Практикум по игровой психотерапии / Х.Кэдьусон, Ч.Шефер. – СПб.: Питер, 2000. – 415 с.

13. Ліцьвінка, В. Святы і абрады беларусаў / В.Ліцьвінка. – Мінск: Польша, 1998. – 189 с.

14. Макарова, Е.Г. Преодолеть страх, или Искусствотерапия / Е.Г.Макарова. – М.: Школа-пресс, 1996. – 303 с.

15. Марков, О.И. Сценарно-режиссерские основы художественно-педагогической деятельности клуба / О.И.Марков. – М.: Просвещение, 1988. – 158 с.

16. Мышковец, А.А. Коррекция тревожности и застенчивости в младшем школьном возрасте / А.А.Мышковец // Сац.-пед. работа. – 2008. – № 7. – С. 39–42.

17. Новаторов, В.Е. Культурно-досуговая деятельность: словарь-справочник / В.Е.Новаторов. – Омск: Алтайский гос. ун-т культуры, 1992. – 182 с.

18. Праздник в подарок / авт.-сост. М.С.Локалова. – Ярославль: Академия развития, 2003. – 335 с.

19. Праздники и обряды БССР. – Минск: Польша, 1988. – 352 с.

20. Рогачева, О.В. Инкультурация младших школьников средствами досуговой деятельности / О.В.Рогачева // Социальная педагогика: проблема инкультурации личности / под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск: Четыре четверти, 2007. – С. 86–95.

21. *Рябова, Е.В.* Патриотическое воспитание подростков в туристско-экскурсионной работе / Е.В.Рябова // Сац.-пед. работа. – 2008. – №7. – С. 48–52.

22. *Савина, В.Ф.* Инкультурация средствами коллективно-индивидуального творчества: моделирование учебного процесса подготовки социальных педагогов – организаторов культурного досуга / В.Ф.Савина // Социальная педагогика: проблема инкультурации личности / под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск: Четыре четверти, 2007. – С. 119–123.

23. *Самерсова, Н.В.* Социокультурная деятельность в контексте решения социально-экологических проблем / Н.В.Самерсова // Социокультурная деятельность как средство воспитания личности: пособие для соц. педагогов и рук. учреждений образования / В.Н.Наумчик, Я.Д.Григорович, Н.В.Самерсова [и др.]; под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск: Выш. шк., 2004. – С. 28–38.

24. *Стрельцов, Ю.А.* Культурология досуга: учеб. пособие / Ю.А.Стрельцов. – 2-е изд. – М.: Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 2003. – 296 с.

25. *Туник, Е.Е.* Тест Е.Торренса. Диагностика креативности: метод. руководство / Е.Е.Туник. – СПб.: ГП ИМАТОН, 1998. – 172 с.

26. *Чечетин, А.И.* Искусство театрализованных представлений / А.И.Чечетин. – М.: Сов. Россия, 1988. – 135 с.

27. *Шубина, И.Б.* Организация досуга и шоу-программ / И.Б.Шубина. – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 350 с.

Крытэрыі ацэнкі вынікаў вучэбнай дзейнасці

Балы	Паказчыкі ацэнкі
1 (адзін)	Адсутнасць ведаў і кампетэнтнасці ў межах адукацыйнага стандарту, адмаўленне ад адказу
2 (два)	Фрагментарныя веды ў межах адукацыйнага стандарту; веды асобных літаратурных крыніц, рэкамендаваных вучэбнай праграмай дысцыпліны; няўменне выкарыстоўваць навуковую тэрміналогію дысцыпліны, наяўнасць у адказе грубых і лагічных памылак; пасіўнасць на практычных і лабараторных занятках, нізкі ўзровень культуры выканання заданняў
3 (тры)	Недастаткова поўны аб'ём ведаў у межах адукацыйнага стандарту; веданне часткі асноўнай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; выкарыстанне навуковай тэрміналогіі, адказы на пытанні са значнымі і лагічнымі памылкамі; слабае валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, некампетэнтнасць у рашэнні стандартных (тыповых) задач; няўменне арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках дысцыпліны; пасіўнасць на практычных і лабараторных занятках, нізкі ўзровень культуры выканання заданняў
4 (чатыры)	Дастатковы аб'ём ведаў у межах адукацыйнага стандарту; засваенне асноўнай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; выкарыстанне навуковай тэрміналогіі, лагічная перадача адказу на пытанні, уменне рабіць высновы без значных памылак; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне выкарыстоўваць яго ў рашэнні стандартных (тыповых) задач; уменне пад кіраўніцтвам выкладчыка рашаць стандартныя (тыповыя) задачы; уменне арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім ацэнку; работа пад кіраўніцтвам выкладчыка на практычных, лабараторных занятках, дапушчальны ўзровень

	культуры виканання заданняў
5 (пяць)	Дастатковыя веды ў аб'ёме вучэбнай праграмы; выкарыстанне навуковай тэрміналогіі, граматычна, лагічная перадача адказу на пытанні, уменне рабіць высновы; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне выкарыстоўваць яго ў рашэнні вучэбных і прафесійных задач; здольнасць самастойна прымяняць тыповыя рашэнні ў межах вучэбнай праграмы; засваенне асноўнай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне арыентавацца ў базавых тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім параўнальную ацэнку; самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, фрагментарны ўдзел у групавых абмеркаваннях, дастатковы ўзровень культуры виканання заданняў
6 (шэсць)	Дастаткова поўныя і сістэматызаваныя веды ў аб'ёме вучэбнай праграмы; выкарыстанне неабходнай навуковай тэрміналогіі, граматычна, лагічная перадача адказу на пытанні, уменне рабіць абагульненні і абгрунтаваныя высновы; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне выкарыстоўваць яго ў рашэнні вучэбных і прафесійных задач; здольнасць самастойна прымяняць тыповыя рашэнні ў межах вучэбнай праграмы; засваенне асноўнай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне арыентавацца ў базавых тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім параўнальную ацэнку; актыўная самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, перыядычны ўдзел у групавых абмеркаваннях, дастаткова высокі ўзровень культуры виканання заданняў
7 (сем)	Сістэматызаваныя, глыбокія і поўныя веды па ўсіх раздзелах вучэбнай праграмы; выкарыстанне навуковай тэрміналогіі (у тым ліку на замежнай мове), граматычна, лагічная перадача адказу на пытанні, уменне рабіць абагульненні і абгрунтаваныя высновы; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне выкарыстоўваць яго ў

	<p>пастаноўцы і рашэнні навуковых і прафесійных задач; свабоднае валоданне тыповымі рашэннямі ў межах вучэбнай праграмы; засваенне асноўнай і дадатковай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім аналітычную ацэнку; самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, удзел у групавых абмеркаваннях, высокі ўзровень культуры выканання заданняў</p>
8 (восем)	<p>Сістэматызаваныя, глыбокія і поўныя веды па ўсіх пастаўленых пытаннях у аб'ёме вучэбнай праграмы; выкарыстанне навуковай тэрміналогіі (у тым ліку на замежнай мове), граматыя, лагічная перадача адказу на пытанні, уменне рабіць абагульненні і абгрунтаваныя высновы; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны (у тым ліку тэхнікай інфармацыйных тэхналогій), уменне выкарыстоўваць яго ў пастаноўцы і рашэнні навуковых і прафесійных задач; здольнасць самастойна рашаць складаныя праблемы ў межах вучэбнай праграмы; засваенне асноўнай і дадатковай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім аналітычную ацэнку; актыўная самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, сістэматычны ўдзел у групавых абмеркаваннях, высокі ўзровень культуры выканання заданняў</p>
9 (дзевяць)	<p>Сістэматызаваныя, глыбокія і поўныя веды па ўсіх раздзелах вучэбнай праграмы; дакладнае выкарыстанне навуковай тэрміналогіі (у тым ліку на замежнай мове), граматыя, лагічная перадача адказу на пытанні; валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне эфектыўна выкарыстоўваць яго ў пастаноўцы і рашэнні навуковых і прафесійных задач; здольнасць самастойна і творча рашаць складаныя праблемы ў нестандартнай сітуацыі ў межах вучэбнай праграмы; поўнае засваенне асноўнай і дадатковай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім</p>

	аналітычную ацэнку; сістэматычная, актыўная самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, творчы ўдзел у групавых абмеркаваннях, высокі ўзровень культуры выканання заданняў
10 (дзесяць)	Сістэматызаваў, глыбокія і поўныя веды па ўсіх раздзелах вучэбнай праграмы, а таксама па асноўных пытаннях па-за яе межамі; дакладнае выкарыстанне навукавай тэрміналогіі (у тым ліку на замежнай мове), граматычная, лагічная перадача адказу на пытанні; дакладнае валоданне інструментарыем вучэбнай дысцыпліны, уменне эфектыўна выкарыстоўваць яго ў пастаноўцы і рашэнні навуковых і прафесійных задач; выразная здольнасць самастойна і творча рашаць складаныя праблемы ў нестандартнай сітуацыі ў межах вучэбнай праграмы; поўнае і дакладнае засваенне асноўнай і дадатковай літаратуры, рэкамендаванай вучэбнай праграмай дысцыпліны; уменне свабодна арыентавацца ў асноўных тэорыях, канцэпцыях і кірунках па дысцыпліне і даваць ім аналітычную ацэнку, выкарыстанне навуковых дасягненняў іншых дысцыплін; творчая самастойная работа на практычных, лабараторных занятках, актыўны творчы ўдзел у групавых абмеркаваннях, высокі ўзровень культуры выканання заданняў

Рэкамендаваныя сродкі

дыягностыкі вынікаў вучэбнай дзейнасці

Для кантролю якасці адукацыі, у тым ліку з прымяненнем камп'ютарнага тэсціравання, рэкамендавана выкарыстоўваць наступныя сродкі дыягностыкі:

- ✓ тыпавыя заданні;
- ✓ тэсты па раздзелах дысцыпліны;
- ✓ вуснае апытанне падчас заняткаў;
- ✓ складанне рэфератаў па раздзелах дысцыпліны;
- ✓ выступленні студэнтаў на семінарскіх занятках па распрацаваных тэмах;
- ✓ адкрытае пасяджэнне аматарскага аб'яднання;
- ✓ абарона курсавых работ;

- ✓ абарона сацыяльна-культурных праектаў;
- ✓ творчы паказ;
- ✓ справаздачная дакументацыя;
- ✓ вусны экзамен.

Вучэбнае выданне

ТЭХНАЛОГІІ САЦЫЯЛЬНА-КУЛЬТУРНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ

*Тытавая вучэбная праграма
для ўстаноў вышэйшай адукацыі
на спецыяльнасці 1-23 01 14 Сацыяльна-культурная дзейнасць*

Карэктар В.Б.Кудласевіч
Тэхнічны рэдактар Л.М.Мельнік

Падпісана ў друк 2012 г. Фармат 60×84¹/₁₆.
Папера пісчая № 2. Ум. друк. арк. 2,17. Ул.-выд. арк. 1,46.
Тыраж экз. Заказ .

УА “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”.
Вул. Рабкораўская, 17, 220007, г. Мінск.
Ліцэнзія № 02330/0003939 ад 19.05.2011 г.

Надрукавана на рызографе
УА “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”.
Вул. Рабкораўская, 17, 220007, г. Мінск.