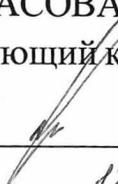


Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет культурологии и социально-культурной деятельности
Кафедра педагогики социально-культурной деятельности

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

 М.В.Камоцкий
«23» 12 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. декана факультета

 А.М.Стельмах
«26» 12 2022 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

**ТЕХНОЛОГИЯ РЕКРЕАЦИОННО-
АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Специальность 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность

Специализация 1-23 01 14 01 Организация и методика социально-культурной
деятельности в культурно-досуговых учреждениях

Составители: Кириченко А.Г., старший преподаватель кафедры педагогики
социально-культурной деятельности

Рассмотрено и утверждено на заседании Совета факультета культурологии и
социально-культурной деятельности
«26» декабря 2022г., протокол № 5

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Макаревич А.В., заведующий кафедрой педагогики социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат искусствоведения

Кафедра молодежной политики и социокультурных коммуникаций государственного учреждения образования «Республиканский институт высшей школы».

Рассмотрен и рекомендован к утверждению:

Кафедрой педагогики социально-культурной деятельности
(протокол № 7 от 23.12.2022.);

Советом факультета культурологии и социально-культурной деятельности
(протокол №5 от 26.12.2022.)

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4-6
2.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	
2.1	Конспект лекций	7-61
3.	ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	61- 65
3.1	Темы и задания для практических занятий	
4.	РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ	65-70
4.1	Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов	
4.2	Контрольные вопросы и задания для самопроверки	
4.3	Требования и задания к зачету	
4.4	Требования и задания к экзамену	
5.	ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	70-74
5.1	Учебно-методические карты учебной дисциплины	
5.2	Список основной и дополнительной литературы	

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Технология рекреационно-анимационной деятельности» является профессионально значимой для подготовки специалистов, которым необходимо решать сложные и разносторонние задачи современной культурной жизни; она является одной из ведущих в формировании профессиональной деятельности специалистов социокультурной сферы. Владение ею позволяет профессионально организовывать культуру досуга разновозрастной аудитории. Содержание учебной дисциплины обеспечивает логическое продолжение и углубление знаний, полученных студентами в результате овладения такими учебными дисциплинами, как «педагогика и психология», «социально-культурная деятельность», «сценарно-режиссерские основы социально-культурной деятельности» и другими из цикла общепрофессиональных и специальных дисциплин.

Целью изучения учебной дисциплины является знакомство студентов с основными формами, понятиями и принципами организации рекреационно - анимационных программ, технологии создания и реализации рекреационных и анимационных программ, создания материальной базы для эффективной работы организатора.

Основные задачи курса:

- представить систему знаний в области теории рекреационно-анимационной деятельности;
- сформировать практические навыки организации рекреационно-анимационной деятельности;
- вырабатывать практические умения по осуществлению рекреационно-анимационной деятельности с различными категориями населения;
- развить творческие и профессиональные способности студентов.

В результате изучения дисциплины студенты должны *знать*:

- теорию рекреационно-анимационной деятельности как компонент культуры, ее педагогический потенциал, социальную сущность и роль в организации культурно-досуговой деятельности;
- архитектонику (композиционную постройку создания) различных видов рекреационно-анимационных программ.

уметь:

- организовывать и осуществлять различные виды рекреационно-анимационных программ с учетом особенностей социальных групп населения;
- использовать основные методы и приемы в разработке рекреационно-анимационных программ в социуме;

- использовать мультимедийные технологии в создании рекреационно-анимационных программ.

обладать:

- культурой языка, педагогическим тактом и эстетическим вкусом;
- приемами создания условий для межличностного общения участников рекреационно-анимационных программ;
- приемами отбора различных форм культурно-досуговой деятельности.

Структура содержания учебной дисциплины включает теоретические знания об основных понятиях, содержании, инструментари рекреационных технологий. Практическая часть курса рассчитана на развитие навыков самостоятельной разработки студентами различных видов рекреационно-анимационных программ и проектов с учетом особенностей конкретного социума и региона. В соответствии с образовательным стандартом после завершения обучения в учреждении высшего образования специалист социокультурной сферы должен быть подготовлен к различным видам деятельности, которые соотносятся с универсальными, базовыми профессиональными и специализированными компетенциями.

Требования к компетенциям специалиста:

УК-1. владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации;

ВК-6. проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности;

БПК-8. применять категориальный аппарат в области социально - культурной деятельности, собирать, анализировать и обобщать научную информацию, передовой отечественный и зарубежный опыт, результаты экспериментов и наблюдений, связанных с профессиональной деятельностью;

БПК-13. разбираться в технологических основах социально-культурной деятельности;

БПК-14. реализовывать технологии культурно-досуговой деятельности в учреждениях социокультурной сферы (рекреационно-игровые, информационно-познавательные, художественно-зрелищные);

БПК-15.разрабатывать игровые программы для разных групп населения.

Согласно целям и задачам данной дисциплины основными методами (технологиями) обучения являются: проблемное обучение (частично поисковые и исследовательские методы); интерактивные технологии, основанные на формах и методах активного обучения (творческие показы, мастер-классы, форум) В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины “Технология

рекреационно-анимационной деятельности” отведено 70 часов, из них 56 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение часов по видам занятий: лекции – 12 часов, практические - 44 часа.

Рекомендованные формы контроля – зачет и экзамен.

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Конспект лекций

Лекция1.

ВВЕДЕНИЕ. СОЦИАЛЬНАЯ И ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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

1.1. Досуг в контексте рекреационно-анимационной 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-досуговой 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 растраченных 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, существенным 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 рекреационно-анимационной 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 рекреационно-анимационной 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.

Лекция 2

РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

1. Воспитательный потенциал рекреационно-анимационной деятельности.
2. Общая характеристика основных видов рекреационно-анимационной деятельности.
3. Педагогическое управление рекреационно-анимационной деятельностью.

2.1. Воспитательный потенциал рекреационно-анимационной 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, граффитти 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 рекреационно-анимационной деятельностью.

Педагогическое управление рекреационно-анимационной 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, самодеятельным 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 самостоятельность 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 РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

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

3.1. Общее понятие о средствах, формах и методах рекреационно-анимационной деятельности.

Рассматривая технологию рекреационно-анимационной 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 д.р.

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-досуговая 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 рекреационно-анимационной 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 рекреационно-анимационной программы.

Рекреационно-анимационная программа содержит в себе все исходные данные технологического процесса, но имеет свою специфику, особенно в сценарной – постановочной технологии. Как социально – художественное явление, рекреационно-анимационная 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 рекреационно-анимационной 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 сценарии многих рекреационных программ включаются приглашённые гости, реальные герои, интересные собеседники, чтобы процесс общения был более насыщенным, познавательным и интересным.
- в структуру 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 издоровительный

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 самодеятельности 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-ДОСУГОВЫЕ ПРОГРАММЫ И ИХ ХАРАКТЕРИСТИКА

1. Понятие «комплексная культурно-досуговая программа» как форма сочетания разнообразных видов деятельности.
2. Шоу-программа как вид комплексной культурно-досуговой программы.
3. Профессиональные качества ведущего культурно-досуговых программ.

4.1. Понятие «комплексная культурно-досуговая программа» как форма сочетания разнообразных видов деятельности.

Комплексная культурно-досуговая программа, или *культурно-досуговая программа* – это смонтированный воедино комплекс разнородных элементов, среди которых можно выделить танцевальные блоки, игры, встречи с интересными людьми, концертные номера и многое другое. Можно встретить следующие виды таких программ:

- познавательно-развлекательная программа (конкурс, викторина, интеллектуальная игра);
- праздничная историческая программа (литературно-музыкальные композиции к памятным датам, концертные программы и др.);
- танцевально-игровая программа (вечер отдыха, тематическая дискотека).
- фольклорная программа (обрядовые праздники);

Культурно-досуговая программа несет в себе целью коллективный отдых населения, в названии ее часто присутствует указание на возраст аудитории (конкурсная семейная программа, детский утренник, молодежная шоу-программа). Эта форма мероприятия отличается разнообразием и непринужденностью форм общения – познавательных, развлекательных, самодеятельных, предоставлением участникам возможности переключаться с одного вида деятельности на другой. Такие программы требуют от организаторов творчества, фантазии и изобретательства, а также четкого построения сценария с учетом возраста аудитории.

В настоящее время в структуре современной культуры все большее место занимают увеселительные программы, различные шоу, которым отводится

значительная роль в деле идейного, нравственного и художественного воспитания людей, организации их быта, их досуга и отдыха.

Популярными видами комплексных досуговых программ являются шоу-программы, пышные костюмированные сценические действия с участием популярных артистов (в небольших городах – местного значения), динамически яркие, насыщенные спецэффектами, зрелищные, несущие в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

Существуют также такие виды комплексных досуговых программ (далее КДП), как бал, театрализованное шествие, «посиделки», литературно-музыкальные композиции и пр. Или посвященные памятным датам, а также большие праздничные мероприятия (8 марта, 9 мая, 23 февраля, День смеха – 1 апреля, Новый год, Рождество и др.). Также и различные культурные мероприятия, посвященные профессиональным праздникам (День строителя, День милиции, День энергетика и пр.).

Но существуют и другие - *эсклюзивные* - комплексные культурно-досуговые программы. В настоящее время они начинают пользоваться большой популярностью, и распространяется в следующих сферах:

- туризм и путешествия (занимает первое место по эксклюзивным КДП);
- развлечения (второе место по эксклюзивным КДП).

Что касается туризма, путешествий и развлечений, в сотрудничестве с экскурсионными организациями многие туристические фирмы или частные предприниматели организуют различные виды мероприятий развлекательного и познавательного характера, как для индивидуальных туристов, так и группам. Также предлагаются эксклюзивные досуговые программы. Например, чартер на яхтах, джиппинг, обзорные полеты на самолетах-амфибиях и многое другое.

Таким образом, можно сделать выводы, что в настоящее время они (эксклюзивные культурно-досуговые программы) начинают пользоваться большой популярностью и распространяются в следующих сферах: туризм и путешествия; развлечения.

Эксклюзивные культурно-досуговые программы – это всегда инновации, так как в культурно-досуговой сфере программа не может долго оставаться эксклюзивной в связи с развитием этой сферы, и мгновенными действиями конкурентов.

Система организации досуга определяется интересами и потребностями молодых людей в свободное время. Потребности в сфере досуга имеют определенную последовательность проявления. Удовлетворения одной потребности порождает обычно новую. Это позволяет менять вид деятельности

и обогащать досуг. В сфере досуга и отдыха человека должен осуществляться переход от простых форм деятельности ко все более сложным, от пассивного отдыха – к активному, к удовлетворению более глубоких социальных и культурных стремлений, от физических форм рекреации – к духовным, эстетическим наслаждениям, от пассивного усвоения культурных ценностей – к творчеству.

Когда меняется социальное положение человека, уровень его культуры, то сразу же происходит изменения и в структуре досуга, отдыха. Досуг обогащается по мере увеличения свободного времени и роста культурного уровня. Если человек (а особенно – молодой человек) не ставит перед собой задачу самосовершенствоваться, если его свободное время ничем не заполнено, то происходит деградация досуга, обеднение его структуры.

В комплексных культурно-досуговых программах особое значение имеет творческая деятельность организаторов. Многое зависит именно от них, от их умения предложить интересные формы отдыха, развлечений, услуг и увлечь людей. Вместе с тем культура проведения свободного времени является результатом стараний самой личности, ее желания превратить досуг и отдых в средство приобретения не только новых впечатлений, но и знаний, умений, способностей.

4.2. Шоу-программа как вид комплексной культурно-досуговой программы.

Шоу-программа в контексте социально-культурной деятельности как научной дисциплины является одним из видов комплексных культурно-досуговых программ. Реализация шоу-программы заключается в проведении *шоу-мероприятия* – яркого, красочного, запоминающегося действия. Как правило, в его проведении, а иногда и в подготовке, принимают участие зрители. Поэтому важно, чтобы всю сценарную канву шоу знал только его главный организатор, а остальным были известны детали лишь отдельных фрагментов. Можно даже не оговаривать заранее с участниками время и последовательность их выхода, а вызывать прямо со сцены, тогда большинство из них будет в «боевой готовности» на протяжении всего шоу. Таким образом, создается атмосфера загадочности задолго до начала шоу-мероприятия, и многие номера останутся сюрпризами для большинства.

Характерной особенностью проведения шоу-мероприятия является *корреляция временных периодов шоу и психологии публики.*

Шоу-программа является одним из самых сильных катализаторов положительных эмоций при проведении массовых культурных мероприятий. Эмоции и умелое взаимодействие с залом часто зависят не от ораторских способностей ведущего (хотя и это немаловажно), а от точного математического расчета времени, основанного на многочисленных психологических исследованиях. Главным секретом удачного шоу является точный расчет минут эмоционального пика.

Шоу-программа любого мероприятия, как правило, длится не более одного часа. После этого праздник можно и продолжать, но уже по другому сценарию. Как было отмечено выше, основной аспект шоу – манипулирование эмоциональным фоном аудитории. Для этого психологи выявили эмоциональные пики, присущие группе.

В зависимости от характерологических особенностей личности, во время просмотра шоу у конкретных людей могут возникать эмоциональные подъемы в разное время. Например, звучащая музыка может навевать человеку определенные ассоциации, связанные со значимыми моментами его жизни. Такие ассоциативные подъемы настроения называют знаковыми якорями. Именно поэтому для звукового фона шоу выбирают нейтральные по сути, всем знакомые и любимые музыкальные композиции. Важно просчитать ритм музыки, так как он создает необходимую динамику восприятия шоу зрителями (и участниками).

Несмотря на то, что все люди глубоко индивидуальны, существуют законы группового взаимодействия и массового поведения. Психологи предложили модель наивысших эмоциональных пиков аудитории зрителей, поддерживая и стимулируя которые, организаторы шоу добиваются своих целей – бурной, доброжелательной и активной реакции зрителей на протяжении всего мероприятия. Благодаря этому шоу запоминается как грандиозное событие в жизни человека.

Исходя из того, что шоу-программа длится около часа, выделяют 9 пиков наивысшего эмоционального напряжения зрителей. Эти пики приходят на 1-ю, 3-ю, 7-ю, 17-ю, 23-ю, 37-ю, 47-ю, 55-ю и заключительную минуты.

Наиболее важными считают пики, приходящиеся на 1, 3 и 7 минуты. Это связано с тем, что данные вершины эмоционального напряжения совпадают с началом шоу и формируют у зрителей первое впечатление о нем.

Конец шоу-мероприятия (55 и 60 минуты) должен быть не менее эффективным и ярким, чем его начало. Заключительный аккорд всей шоу

программы – это насыщенный, яркий, бурный номер, краткий по времени, после которого шоу считается полностью законченным.

Для эффектного завершения шоу, так же как и для его начала, можно использовать спецэффекты. Ими могут стать:

- взрыв громкой музыки;
- бенгальские огни или хлопушки, которые все запускают одновременно, по команде ведущего шоу;
- отпускание воздушных шаров в небо или дождь из серпантина и т.п.

Точка наивысших эмоциональных пиков сильна по своему значению, но нейтральна по сути, поэтому желательно добиваться в этот момент положительной реакции зала. Говоря о нейтральности эмоциональных пиков, имеется в виду то, что эмоции в данные временные периоды возникают всегда, но могут иметь разный знак, т.е. могут быть заряжены как положительно, так и отрицательно. Если в пиковые минуты зрители скучают, то формируется острое негативное отношение к мероприятию. И наоборот, если в минуты наивысшего эмоционального пика настроение зрителей на подъеме, им весело, они аплодируют или глубоко заинтересованы происходящим на сцене, шоу считается удачным.

Сегодня на рынке культурно-развлекательных мероприятий, на артистическом рынке существует великое множество эстрадно-развлекательных шоу-программ. Шоу-программы бывают: тематические, смешанные, иллюзионные, пародийные, детские, комические и т.д. В последние годы широкое распространение шоу-программ пришлось на клубы (молодежные, ночные), рестораны, развлекательные центры, диско-клубы, боулинги и бары. Полным ходом эстрадно-развлекательные шоу-программы идут на корпоративных мероприятиях, банкетах, фуршетах, свадьбах, юбилеях, экспозициях и т.п. мероприятиях.

Самые распространенные шоу-программы – смешанные. Это эстрадные шоу-балеты, танцевальные дуэты, артисты оригинального жанра и циркового искусства, животные, клоуны, ростовые куклы, эротический жанр. В любое мероприятие шоу-программа вносит неповторимый колорит и ощущение праздника.

4.3. Мастерство ведущего рекреационно-анимационных 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, конферансье, 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.

Лекция 5

ОРГАНИЗАЦИЯ РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ВЫХОДНЫЕ И ПРАЗДНИЧНЫЕ ДНИ

1. Организация отдыха в выходные дни.
2. Моделирование 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 Моделирование культурно-рекреационных программ.

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.

Рекреационное проектирование – вариативное моделирование программ отдыха и обслуживающих их систем с учетом требований рекреации. Рекреационное проектирование как функция туроператора на стадии разработки проекта тура. Принцип иерархии рекреационной деятельности И.В. Зорина и В.А. Квартальнова, а также деятельностно-ландшафтный принцип рекреационного проектирования В.С. Преображенского. Рекреационное проектирование как структурно-модульный процесс. Элементарное рекреационное занятие – внутренне целостный, однородный, неразделимый на технологические компоненты элемент рекреационной деятельности (ЭРЗ). Классы лидирующих или «ведомых» ЭРЗ. Количество ЭРЗ. Необходимость их классификации на основе взаимозаменяемости. Тип рекреационной деятельности – однородная группировка элементарных рекреационных занятий, каждое из которых взаимозаменяемо и альтернативно для всех других элементарных рекреационных занятий данной группы. При конструировании циклов рекреационной деятельности важными свойствами типов рекреационной деятельности выступают взаимообусловленность и взаимопротивоположность. Цикл рекреационной деятельности – взаимосвязанное и взаимообусловленное сочетание типов рекреационной деятельности, возникающее на базе ведущего ТРД. ЦРД - сюжетная канва будущей туристской программы. Два фундаментальных требования: рекреационной полезности и индивидуальной привлекательности. ТРД подразделяются на целевые (А), дополнительные (В) и сопутствующие (С).

Моделирование цикла рекреационной деятельности.

Туроператор – специалист, который наряду с другими задачами занимается проектированием тура:

- определением рекреационной специализации туристских центров;
- прокладкой туристских маршрутов;
- разработкой программ отдыха;
- измерением эффективности программ отдыха;

– расчетом параметров тура.

Разработаны многочисленные процедуры туроперейтинга, помогающие туроператору эффективно решать эти задачи. В данной главе предлагается концепция рекреационного проектирования туров, основанная на принципе рекреационного проектирования В. С. Преображенского.

Рекреационное проектирование – вариативное моделирование программ отдыха и обслуживающих их систем с учетом требований рекреации. Рекреационное проектирование рассматривается как функция туроператора на стадии разработки проекта тура. Эта задача, как правило, имеет для туроператора вполне конкретный характер – разработать рекреационную программу тура. Пользуясь моделью рекреационного проектирования, можно значительно упростить и ускорить его конкретную реализацию.

В основу моделирования положены принцип иерархии рекреационной деятельности И.В. Зорина и В.А. Квартальнова, а также деятельностно-ландшафтный принцип рекреационного проектирования В.С.Преображенского. Эти два принципа позволяют рассматривать рекреационное проектирование как структурно-модульный процесс, схожий с задачей составления слов из букв, предложений – из слов и, наконец, текста – из предложений. Алфавит туроператора, исходя из этих принципов, должна содержать вместо букв комбинации рекреационной деятельности.

Основные понятия: рекреационная деятельность; элементарное рекреационное занятие (ЭРЗ); типы рекреационной деятельности (ТРД); циклы рекреационной деятельности (ЦРД).

Рекреационная деятельность – деятельность людей, направленная на расширенное воспроизводство их живых сил и характеризующаяся относительным разнообразием поведения людей и самоценностью ее процесса.

Элементарное рекреационное занятие – внутренне целостный, однородный, неразделимый на технологические компоненты элемент рекреационной деятельности.

ЭРЗ – основа формирования программ отдыха. Социологи насчитывают около 100 тыс. ЭРЗ, и число их каждые 10 лет удваивается. Очевидно, что оперирование такой базой требует применения типизации ЭРЗ и сведения их в более крупные группы – типы рекреационной деятельности. Для этого используются такие свойства ЭРЗ, как *альтернативность* и *взаимозаменяемость*. Условием объединения

нескольких ЭРЗ в один ТРД является возможность без видимого ущерба для целей рекреации заменить одно ЭРЗ другим.

Тип рекреационной деятельности – однородная группировка элементарных рекреационных занятий, каждое из которых взаимозаменяемо и альтернативно для всех других элементарных рекреационных занятий данной группы. Иначе говоря, к одному типу рекреационной деятельности относятся взаимозаменяемые элементарные рекреационные занятия (табл. 1). Это условие окажется очень важным в практике конкретного туроперейтинга, когда возможностей для осуществления какого-либо ЭРЗ может и не быть, но необходимо компенсировать этот недостаток предложением туристу других ЭРЗ. Например, в негрибной период можно предложить туристам собирать ягоды, травы, орехи и т. п.

Индекс ТРД	Название ТРД	Примеры ЭРЗ
β ₁	Купания	Плавание в открытом водоеме, плавание в крытом бассейне, зимнее купание, купание в источниках и т. п.
β ₂	Водные аттракционы	Водные горки, водопады, джакузи, игры на воде и т. п.
β ₃	Водные процедуры	Баня, душ, ванны, водный массаж и т. п.
β ₄	Солнечные ванны	Загорание, инсоляции и т. п.
β ₅	Горнолыжный спуск	Слалом, скоростной спуск, сноуборд и т. п.
β ₆	Катания зимние	Катание на лыжах, коньках, санях, снегокатах и т. п.
β ₇	Лыжный инструктаж	Инструктаж, тренинг, обучение и т. п.
β ₈	Альпинизм	Восхождение, движение по траверсу, спуск и т. п.
β ₉	Скалолазание	Скалолазание
β ₁₀	Спелеотуризм	Спелеотуризм
β ₁₁	Туристский поход	Походы некатегорийные: пешие, горные, лыжные, водные, авто-, вело-, мото-, конные и т. п.
β ₁₂	Прогулка	Ходьба в щадящем режим
β ₁₃	Подвижные игры	Общая физическая подготовка, боулинг, боди-билдинг и т. п.
β ₁₄	Общение	Беседа, разговор, обмен мнениями и т. п.

β ₁₅	Участие в выставках	Экспонирование, презентация и т. п.
β ₁₆	Деловые встречи	Переговоры, подписание договора, обсуждение программ и т. п.
β ₁₇	Шопинг	Покупки розничные, покупки оптовые, приобретение сувениров и т. п.
β ₁₈	Климатолечение	Использование климатических факторов: целебного воздуха, ультрафиолетовой радиации, комфортной погоды и т. п.
β ₁₉	Бальнеолечение	Использование минеральной воды, родниковой воды, кумыса, кефира и т. п.
β ₂₀	Грязелечение	Использование рапы, ила, минеральной грязи и т. п.
β ₂₁	Терренкур	Дозированная ходьба
β ₂₂	Экскурсии автобусные	Местные познавательные поездки в сопровождении экскурсовода с использованием автобуса
23	Экскурсии пешие	Местные познавательные прогулки с экскурсоводом
β ₂₄	Посещение музеев	Познавательное посещение музеев, домов-музеев, выставок и т. п.
β ₂₅	Информационно-познавательная деятельность	Индивидуальная разработка маршрута, использование карт, буклетов, путеводителей и т. п.
β ₂₆	Сбор ягод, грибов	Сбор ягод, грибов, орехов, трав и т. п.
β ₂₇	Рыбная ловля	Зимняя ловля, спиннинг, проводка и т. п.
β ₂₈	Охота	Охота зимняя, летняя, с собакой, натаска и т.п.
β ₂₉	Заготовки	Заготовки ягод, грибов, овощей, фруктов, трав и т. п.
β ₃₀	Посещение святых мест	Посещение монастырей, святых мест и т. п.
β ₃₁	Религиозные таинства	Крещение, причастие, исповедь и т. п.
β ₃₂	Участие в религиозных праздниках	Литургия, основные, приходские праздники и т. п.
β ₃₃	Круиз	Речной, морской, озерный круизы
β ₃₄	Морские прогулки	Прогулки на скутере, катере, водные лыжи, водный мотоцикл и т. п.
β ₃₅	Дайвинг	Подводное плавание, подводная охота, подводные съемки и т. п.
β ₃₆	Яхтинг	Управление яхтой, катером и т. п.
β ₃₇	Экспедиция	Специально организованное путешествие, маршрут с научно-исследовательскими и поисковыми целями

β ₃₈	Воздушный полет	Полеты на воздушном шаре, дельтаплане, моноплане, парашюте, вертолете, самолете и т. п.
β ₃₉	Робинзонада	Приключения, переживаемые в одиночестве
β ₄₀	Конная прогулка	Поездки на лошадях, верблюдах, оленях и т. п.
β ₄₁	Автомобильная поездка	Поездки на личном автомобиле, ралли и т. п.
β ₄₂	Театр	Посещение спектаклей, постановок, концертов и т. п.
β ₄₃	Зрелища	Посещение ночных клубов, шоу, фестивалей и т. п.
β ₄₄	Развлекательное питание	Посещение знаменитых ресторанов, кафе, баров, национальная кухня и т. п.
β ₄₅	Малоподвижные игры, казино	Казино, бильярд и т. п.
β ₄₆	Танцы	Танцы, бал и т. п.
β ₄₇	Категорийный туристский поход	Походы категорийные: пешие, горные, водные, лыжные, конные и т. п.
β ₄₈	Спортивные игры	Футбол, волейбол, городки, лапта и т. п.
β ₄₉	Туристская, спортивная подготовка	Учебные, тренировочные походы, тренировки и т. п.
β ₅₀	Инструкторская подготовка	Средняя и высшая инструкторская подготовка и т. п.
β ₅₁	Повышение квалификации	Приобретение новых профессиональных знаний, навыков, умений и т. п.
β ₅₂	Инсентив-туризм	Сочетание задач обучения, повышения квалификации и отдыха
β ₅₃	Участие в научных конгрессах	Семинары, секции, съезды, конгрессы и т. п.
β ₅₄	Участие в фестивалях искусств	Выступления, экспозиции, презентации и т. п.
β ₅₅	Посещение спортивных соревнований	Посещение олимпиад, чемпионатов, соревнований, матчей и т. п.

β ₅₆	Научные дискуссии	Обсуждение научных проблем, симпозиум и т. п.
β ₅₇	Участие в мемориалах	Посещение памятных мест и событий
β ₅₈	Треккинг	Пеший поход без багажа
β ₅₉	Природоохранная деятельность	Восстановление нарушений ландшафта, природного комплекса, биоценоза и т. п.
β ₆₀	Ландшафтные наблюдения	Осмотр уникальных, типичных, аттрактивных ландшафтов
β ₆₁	Научная экологическая деятельность	Охрана природы с научными целями
β ₆₂	Участие в местных праздниках	Участие в бытовых праздниках: свадьба, день рождения и т. п.
β ₆₃	Наблюдения за необычными явлениями	Наблюдения за необычным поведением животных, растениями, действиями и т. п.
β ₆₄	Любительский труд	Садоводство, огородничество, животноводство, цветоводство и т. п.
β ₆₅	Обучение ремеслам	Гончарное дело, вышивание, вязание, резьба и т. п.
β ₆₆	Участие в народных праздниках	Фольклорные, этнические праздники, концерты и т. п.
β ₆₇	Творческие занятия	Литературные занятия, живопись и т. п.

Все разнообразие ЭРЗ в классификации представлено 67 типами рекреационной деятельности. В сущности, ТРД и представляют собой своеобразные буквы, из которых организатор может составить слова – циклы рекреационной деятельности, а далее из циклов и предложения – программу отдыха.

Лекция 6.
ПОДРОБНАЯ РАЗРАБОТКА СЦЕНАРНЫХ ПЛАНОВ
ОСНОВНЫХ КОМПЛЕКСНЫХ КУЛЬТУРНО-РЕКРЕАЦИОННЫХ
ПРОГРАММ

1. Разработка сценарных планов локальных и массовых форм отдыха.
2. Разработка плана организации ежедневного отдыха для разнообразных возрастных групп населения

6.1. Разработка сценарных планов локальных и массовых форм отдыха.

Сценарный план – это перечень всех основных этапов любого мероприятия. Он служит для четкой расстановки сил и средств организаторов, а также обозначает время, место и порядок проведения мероприятия. Необходимо помнить, что план носит исключительно служебно-информативный характер и не заменяет собой сценарий (программу торжественной и официальной части) мероприятия.

Сценарный план праздника или любого другого массового мероприятия позволяет: Четко спланировать все этапы и их логическую взаимосвязь. Продумать методы и приемы достижения цели. Эффективно использовать ресурсы учреждения культуры. Предусмотреть все недоработки и промахи. Его структура отличается универсальностью. То есть, в ней есть введение, основная часть и заключение. Во введении, как правило, раскрывается смысл темы мероприятия, поясняется основная цель, представляются участники, гости, жюри. В основной части участники вовлекаются в разные виды деятельности: игры, соревнования, конкурсы, беседы и так далее. Заключительная часть включает такие методы работы с аудиторией, как рефлексия, вывод, подведение итогов, награждение и другие. Перед написанием сценарного плана, определите тему. Она станет компасом мероприятия, который поможет расставить приоритеты. Продумайте, что именно хотите рассказать зрителям. Далее следует определить идею. Это основная мысль мероприятия, показывающая, что именно авторы хотят доказать зрителям. Определите форму мероприятия. Это его структура. Ее основой является организация материала и аудитории. Форма и жанр должны соотноситься с целью мероприятия и его замыслом. Например, тематический клубный вечер по своей форме представляет собой многожанровое явление, дающее простор творчеству, инициативе, выдумке.

Сценарный план массового мероприятия – это перечень всех основных этапов любого мероприятия. Он служит для четкой расстановки сил и средств

организаторов, а также обозначает время, место и порядок проведения мероприятия.

6.2. Разработка плана организации ежедневного отдыха для разнообразных возрастных групп населения

Отдых - это состояние покоя или активной деятельности, ведущее к восстановлению сил и работоспособности. Работа и отдых тесно связаны между собой и представляют две стороны нормальной жизнедеятельности организма. Правильно организованный и культурный отдых способствует сохранению и укреплению здоровья человека. Существуют две основные формы отдыха - *пассивный и активный*. Пассивный (состояние физиологического покоя) - это отдых во время ночного сна. Многие считают, что физический покой, бесцельное времяпрепровождение являются отдыхом. В действительности, это порождает апатию, расслабляет организм, понижая его тонус, резко ухудшает работоспособность. Только в редких случаях - при большой физической усталости - людям, ослабленным болезнью, необходим покой, пассивный отдых.

Впервые значение активного отдыха научно обосновал И. М. Сеченов. Он заметил, что работоспособность руки после сильного утомления восстанавливается быстрее, если другой, неутомленной, рукой выполнять нейтральную физическую работу.

Активный отдых - отдых, при котором временно включаются мышечные группы, не участвующие в основной работе. После И. М. Сеченова феномен активного отдыха изучали другие ученые. Было установлено, что он применяется не только к физической деятельности, но и достигает наибольшего эффекта при умственном труде.

Активный отдых снимает утомление и восстанавливает работоспособность. Он тренирует организм, придает человеку новые силы и энергию, повышает производительность умственной деятельности.

При организации еженедельного отдыха необходимо соблюдать ряд правил:

- отдыхать активно;
- не заниматься в выходные дни теми же видами деятельности, что и в течение недели;
- постоянно переключаться с одного рода занятий на другой, чередуя умственные и физические нагрузки;
- не менее 3-4 часов находиться на свежем воздухе;

– выходной день - эффективное время для занятий спортом: коньки, футбол, волейбол и т.п.;

– по возможности провести выходные дни за городом, в парке и работой на дачном участке.

Не стоит забывать о создании эмоционального подъема. Чувства радости, удовлетворения, торжества, восторга возбуждают центральную нервную систему, снимают усталость и повышают работоспособность, силу и выносливость. Очень содержательными в этом плане являются туризм, альпинизм, загородные путешествия и экскурсии.

Ежегодный очередной отпуск является жизненно важной необходимостью. Его нужно проводить так, чтобы полученной энергии хватило на весь год. Для этого недостаточно просто хорошо отдохнуть. Ежегодный отпуск должен стать исходным пунктом для претворения в жизнь элементов личной гигиены, методов и приемов сохранения и приумножения здоровья.

Лекция 7.

МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ СЦЕНАРИЯ РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

1. Идеино-тематический замысел рекреационно-анимационной программы
2. Композиционный монтаж эпизодов и блоков сценария программы.

7.1. Идеино-тематический замысел рекреационно-анимационной программы.

Чтобы перейти к технологии создания вспомним задачи анимации. Сама анимация схожа с понятием рекреации. В Толковом словаре туристских терминов понятие «рекреация» определяется как «расширенное воспроизводство сил человека (физических, интеллектуальных и эмоциональных)». Энциклопедия туриста определяет рекреацию как «восстановление и развитие физических и духовных сил человека посредством отдыха, в том числе занятий туризмом». На отдыхе вы восстанавливаемся как морально, так и физически.

Туризм является одним из наиболее активных и интересных видов досуга. В туристическом отдыхе воспитывается терпение, смелость, выносливость, любознательность, становитесь более познавательными и развиваете творческие способности. Именно поэтому анимационные программы включают спортивные игры и состязания, танцевальные вечера, карнавалы, игры, хобби, занятия,

входящие в сферу духовных интересов и т.п. В программе отдыха учитывается план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.

Анимация сейчас распространяется не только в отелях типа курортных, но и в обычных отелях типа все включено и ресторанах. Это именно то, чего турист сейчас ожидает от отдыха: активность, заинтересованность, расширение кругозора.

Подготовка и разработка анимационных программ – особая деятельность туристской отрасли. Функции анимационных программ – организация и руководство культурными, оздоровительными и спортивными мероприятиями, их дальнейшее распространение среди туристов. В период формирования анимационной программы ее организаторам следует ответить на вопросы:

1. Для кого делается программа, где определяется:
 - возраст и пол будущих зрителей (если это семейный отель, какой его контингент, будут ли смотреть нашу программу дети, люди старшего поколения и т.д.);
 - социальное положение и профессиональную занятость (является ли наш отель закрытым клубом для аристократов и избранной части бизнесменов или это молодежный лагерь для студентов;
 - национальность (особенности культур и традиций);
 - стиль жизни отдыхающих в отеле людей (классический, экстремальный, «домострой», и т.д.);
 - состояние здоровья (особенно это важно в разработке спортивно-оздоровительных программ).

2. Что заложено в основу анимационной программы (главная идея и цели ее достижения).

3. Как построить анимационное событие.

Как правило, в начале нового сезона аниматор разрабатывает и утверждает анимационную программу на весь сезон. На каждый день недели (по часам), составляется точное расписание мероприятий, и на каждого члена команды возлагаются определенные обязанности по их проведению. Общая программа анимации готовится таким образом, чтобы развлекательные и спортивные элементы были разнообразны по своей форме, интересны туристам и чтобы в проводимых мероприятиях было задействовано как можно больше участников. Им приходится продумывать все до мелочей, это и костюмы и инвентарь и погоду и т.п. Внеанимационной деятельности аниматоры встречают гостей у ресторана, знакомятся с новоприбывшими гостями, общаются с теми, с

кем сегодня играли, подсаживаются за столики, и, стараясь не допускать паузы в разговоре, развлекают гостей и приглашают принять участие в играх и развлекательных шоу после обеда.

Так, у аниматоров есть свои темные(т.е. те кто не на сцене а за ее пределами. Эти люди принимают участие в подготовке вечерних шоу и развлекательных программ: готовят декорации, костюмы, другой реквизит, гримируют актеров, помогают им одеться и т.д.).

Под технологией создания анимационных программ понимается комплекс приемов труда аниматора, организация этого труда, использование специальных технических средств (объектов, сооружений, инструментов и приспособлений).

Сегментация туристов достаточно велика и я решила взять самую распространенную группу активных туристов – молодежь. Важно дифференцировать молодежную группу, иметь в запасе несколько различных программ или мероприятий, чтобы удовлетворить разные вкусы.

Молодежь – это очень активный народ, они имеют уже свои принципы и видение мира. К данному периоду жизни юноши и девушки становятся физически зрелыми и восходящую энергию нужно куда-то выливать.

Технология создания и реализации анимационных программ для молодежи, как система состоит из нескольких взаимосвязанных подсистем:

- организационная – организация совместной деятельности анимационной команды, экономического, технического, рекламного отделов;

- инструкторско-методическая – создание и разработка сценариев мероприятий, текстов экскурсий, подбор спортивных игр и соревнований, составление маршрутов походов с последующей разработкой методических рекомендаций на основе обобщения опыта;

- режиссерская – распределение ролей, составление планов репетиций, постановка спектакля, шоу;

- техническая – подготовка технических средств (объектов, сооружений, инструментов и т.д.), площадки (сцены) для анимационных мероприятий, реквизита, декораций, освещения, музыкального сопровождения и пр.

Перед созданием новой программы, убедитесь, что такой программы еще нет, в противном случае выделяют 2 метода создания:

1. Поэтапная разработка анимационной программы (от анализа предлагаемых анимационных программ до работы над усовершенствованием программы):

- этап разработки, включающий: анализ анимационных программ, определение новых целей, выбор места и времени, непосредственное

проектирование, составление сметы расходов, подбор творческих коллективов, рекламную кампанию, установку аппаратуры, репетиции, техническую подготовку;

- начальный, в течение которого туристы узнают о том, что появился новый продукт, с гостями устанавливается контакт, иногда производится запись на различные анимационные программы;

- содержательный, этап уже проведения анимационной программы;

- заключительный, в ходе которого происходит награждение участников и прощание с гостями; анализ проведенной программы; анкетирование потребителей с последующим анализом; работа над усовершенствованием программы.

2. Методика подключения к уже существующим анимационным программам или мероприятиям:

- этап разработки, включающий: определение совместных целей; анализ существующей анимационных программ; выбор новой программы, места и времени; проектирование; подбор творческих коллективов; составление сметы расходов; план рекламной компании;

- проведение рекламной компании, т.к. уже эта программа есть, мы говорим о том, что она стала лучше и вам стоит попробовать еще раз;

- начальный, в течение которого туристы, информируются о наличии и содержании анимационной программы, идет запись и сбор групп;

- содержательный – это уже проведение анимационной программы;

- заключительный – в ходе которого иногда происходит награждение участников и прощание с гостями; анализ проведенной программы; анкетирование потребителей с последующим анализом; работа над усовершенствованием программы.

Досуг молодежи можно считать успешным, если анимационные программы, в которые их вовлекают, соответствуют требованиям, изложенным ниже:

- коммуникативность програм – программа должна охватывать всех присутствующих, т.е. устанавливать эмоциональные контакты;

- деятельность программ – программа должна содействовать взаимодействию юных туристов друг с другом и окружающим миром;

- моделирование в программах – анимационная программа помогает молодому туристу установить связь действительности и нереального;

- наличие развлечений;

– наличие релаксации – методы по снижению эмоциональное напряжение, положительно воздействию на нервную систему;

– психотехничность – анимационные программы должны перестраивать психику для усвоения больших объемов информации, что особенно актуально для молодежи, которой так сложно длительное время удерживать внимание на определенном объекте;

–создание условий для неограниченной свободы проведения отпуска с наименьшим количеством правил;

–развивающий аспект – коррекция проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций;

–педагогическая, дидактическая направленность программ;

–воспитательный аспект программ.

Анимационные программы могут быть использованы для того, чтобы научить юных туристов жить в игровом пространстве; быть свободным в созданном аниматорами пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с коллективом; использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

К базовым критериям по построению анимационных программ можно отнести следующие критерии:

- программами должны быть охвачены все способы досуга;
- реализация программы должна превзойти ожидания гостей;
- программы должны обеспечить дружественную обстановку;
- программа каждого дня должна содержать сюрприз, интригу, соответствовать различным желаниям и интересам, программа должна быть ненавязчивой, а завлекательной.

На основе проведенного теоретического исследования можно сделать следующие выводы. Молодежный туризм – это один из социально-культурных механизмов, с помощью которого могут быть созданы условия для возникновения и раскрытия юношеских способностей и потребностей для экспонирования новых возможностей и способов использования в общественной жизни. Молодежный туризм становится актуален как для взрослого поколения, так и для самих туристов, так и для организаторов путешествий, которые увидели в молодежи потенциальный сегмент. Главной особенностью организации молодежного туризма на настоящее время является необходимость включения анимационных программ в путешествие ,организация тематических мероприятий.

Наряду с устными выступлениями в тематических программах широко используются наглядные и художественные иллюстрации, дополняющие и обогащающие каждое отдельное выступление и всю тему. По социально-психологической части, лежащей в его основе такой программы, тематический вечер близок к массовому празднику на открытом воздухе. Не случайно такие вечера, как правило, проводимые клубами в праздничные дни или посвящаемые важнейшим событиям в жизни данного коллектива, села, города, страны, порождают праздничное состояние человека.

Тематическое мероприятие отличается от других мероприятий не только наличием темы и программы, но и тесным слиянием информационно-логической и эмоционально-образной линий в едином сценарии. Диапазон тематического вечера очень широк. Он может представлять собой простейшее иллюстративное соединение информационно-логического и эмоционально-образного начал, но может перерасти в синтетическое театрализованное массовое представление. Тематическая анимационная программа представляет собой событие, историю, действие, нацеленное на определенную тему, вопрос. Все, происходящее по этой программе должно соответствовать выбранной тематике.

В основе тематической анимационной программы обязательно должен лежать сценарий, т.е. подробная литературная разработка содержания тематического вечера, в которой в строгой последовательности излагаются отдельные элементы действия, раскрывается тема, показаны авторские переходы от одной части действия к другой, приводится примерное направление всех публицистических выступлений, вносятся используемые художественные произведения или отрывки из них, предусматриваются средства повышения активности участников, оформление и специальное оборудование помещений.

Отсутствие плана приводит к несоразмерности и несогласованности отдельных его частей, механическому их соединению, обеднению выразительных возможностей и недостаточному раскрытию идеи тематического вечера. Профессиональный подход к работе, в частности к проведению тематических мероприятий, требует от сегодняшних аниматоров умения составлять сценарий и воплощать его.

Рассмотрим основные этапы работы над сценарием тематического мероприятия. В начале работы необходимо придумать идейно-тематическую основу будущего мероприятия, четко определяются тема и идея. В аниматорской практике эти понятия часто недооцениваются, смешиваются, подменяются одно другим, что неминуемо сказывается на качестве сценария:

1. Тема – круг жизненных явлений, отобранных и освещенных автором в сценарии. Другими словами, тема – это то, о чем автор хочет рассказать участникам вечера. Тема обычно задана с самого начала, а к идее, как общему главному выводу, сценарист и режиссер должны подвести участников и зрителей театрализованного действия. Типичная ошибка некоторых практических работников состоит в том, что они нередко стараются подать идею в готовом виде с самого начала тематического мероприятия. Между тем задача в том, чтобы пробудить активное восприятие действия, заставить каждого как бы включиться в события и самому осмыслить идею, которой подчинено развитие действия. В этом творческом процессе зритель становится соучастником массового мероприятия

2. Идея – основной вывод, основная мысль, авторская оценка изображаемых в сценарии событий. Идея – это то, ради чего проводится вечер. На основе идеи решаются методические вопросы. Идея сценария, ставшая точкой зрения автора, служит стержнем для подбора документального и художественного материала, представляет конфликт, композицию, образный строй, подбор выступающих. Нечеткость идеи, как правило, оборачивается нечеткостью сценария, его основных смысловых акцентов. Тема и идея неразрывно связаны друг с другом и в совокупности создают идейно-тематическую основу сценария. Однако для создания клубного сценария, как и всякого литературного произведения, определить его тему еще недостаточно. В сценариях зачастую отсутствует конкретный сюжет, т.е. основные, развивающиеся по ходу действия события, цепь событий, построенных на конфликте.

3. Сюжет – неотъемлемая часть работы над сценарием, важное требование клубной драматургии. Избрав сюжет для массового мероприятия, нужно организовать художественный и публицистический материал так, чтобы сюжет развивался от события к событию, в сценическом действии. Развитие сюжета в сценарии тематического вечера невозможно без определения и разработки конфликта. Он может выражаться в преодолении людьми трудностей, препятствий при достижении определенных целей.

4. Если выбрана тема сценария, определена идея, найден сюжет. Следующим шагом становится разработка композиции будущего сценария, т.е. реализация конфликта, развитие сюжета в сценическом действии. Композиция есть организация действия, а значит, и соответствующее расположение материала.

В начале сценария необходима экспозиция, т. е. короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта, вызвавших его. Экспозиция в сценарии обычно перерастает в завязку. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными. Они несут большую психологическую нагрузку, так как сосредоточивают внимание зрителя, готовят его к восприятию действия, настраивают на определенный лад.

5. Следующая часть сценарной композиции — основное действие, т. е. изображение процесса борьбы, ее перипетий, цепи событий и столкновений, в которых решается конфликт. Основное действие обычно распадается на цепь взаимосвязанных и взаимообусловленных эпизодов. Каждый из них имеет свою логику, свою внутреннюю композицию, через которую красной нитью проходят идея и тема сценария.

6. Это антуражные события с ролями и атрибутикой, тематической подборкой музыки и места проведения. В данном мероприятии гости становятся непосредственными участниками программы, её персонажами в тщательно разработанных образах. Специалисты нашей компании смогут перенести Вас и Ваших гостей в любое место и время, не важно будет ли это прием в великолепном дворце королевы Елизаветы, или же пиратская вечеринка на вражеском фрегате. Одна из важнейших составляющих организации такого мероприятия – эксклюзивный сценарий, который разрабатывается индивидуально, в зависимости от события и пожелания заказчика. Форма – тематическое мероприятие подойдет для любого торжества, будь то корпоративный Новый год или Юбилей кампании.

7. Действие в сценарии подчиняется следующим основным методическим требованиям:

Строгая логичность построения сюжета и развития конфликта. Каждый эпизод сценария должен быть логически обусловлен, связан смысловыми мостиками с предыдущим и последующим. Заметим, однако, что логичность совсем не обязательно должна означать хронологическую последовательность, как это часто понимается авторами клубных сценариев:

- постепенное нарастание действия. Заданное экспозицией-завязкой действие должно развиваться по нарастающей линии к кульминации и развязке;

- законченность каждого отдельного эпизода. Сценарий всегда состоит из эпизодов. Каждый из них обладает внутренней логикой построения и должен быть обязательно закончен, прежде чем начинается, другой. В миниатюре каждый эпизод должен повторить все элементы сценария, законченную композицию.

Действие обязательно должно быть подведено к кульминации, т. е. к наивысшей его точке. В момент кульминации наиболее концентрированное выражение находит идея клубного театрализованного представления. После кульминации должна следовать развязка – финал действия. Это весьма важная часть композиции, ее отсутствие или незавершенность оставляет ощущение неоконченности всего мероприятия. Финал несет особую смысловую нагрузку, так как является наиболее выгодным моментом для максимального проявления активности участников массового мероприятия. Распространенной формой финала в массовом мероприятии являются объединенное выступление на сцене всех исполнителей, коллективное массовое пение, принятие письма, клятвы, обращения.

8. Чтобы подобранный материал не представлял собой «рваного монтажа», не страдал бы излишней пестротой, был стройным произведением, важно обрабатывать стыки между эпизодами. Удачный монтаж создает ощущение целостности, слитности двух совершенно разных элементов: песни и кинокадров, музыки и драматургического фрагмента, сливает воедино художественную иллюстрацию и документальное выступление. Умение монтировать разнообразный материал в единое целостное произведение – это важнейший навык клубного сценариста.

7.2. Композиционный монтаж эпизодов и блоков сценария программы.

Сюжетно-композиционное построение сценария является самой существенной частью творческого процесса и основным звеном технологии создания сценария. Отобранный, в соответствии с замыслом, сценарный материал требует конструктивной организации, соединения всех его элементов в единую целостную логическую структуру, что и обуславливает композиционное его построение.

Композиция - составление, расположение, соединение частей в целое - важнейший организующий компонент художественной формы, придающий художественному произведению единство и целостность. Композиция является основной конструирующей силой любого художественного произведения, это закон, способ соединения звуковых и текстовых частей, например, в литературном и музыкальном произведениях, средство выражения связей между элементами данного произведения. Основная эстетическая функция композиционной организации художественного произведения - это достижение гармонии и совершенства. Гармония (с гр. - согласие, стройность, соразмерность) - это оптимальное сочетание и взаимосоответствие частей и целого,

основной критерий совершенства, одна из существенных характеристик красоты и прекрасного.

Законы композиции - целостность, взаимосвязь и соподчиненность частей целому, контрастность, подчиненность всех средств художественного произведения сценарному замыслу, единство содержания и формы, соразмерность, типизация и обобщение отражают те многосторонние связи, которые необходимо осуществить в процессе творческой работы над драматургией сценария.

Главной творческой задачей в технологическом процессе создания сценария является организация его содержания, которое осуществляется на основе отобранного сценарного материала (совокупности эмоционально-выразительных средств). Содержание - это интеллектуальный компонент сценария. Художественно организованное, оно является объектом эмоционального восприятия и оценок зрительской аудитории, средством общения с автором как художником, его мировоззренческими представлениями, которые выявляются в содержании сценария. Восприятие содержания сценария зрительской аудиторией будет более результативным, если оно композиционно организовано. Этому способствует функциональное размещение структурных элементов композиции сценария - экспозиции, завязки, основного развития действия, кульминации, развязки и финала.

Экспозиция - первый структурный элемент композиционного построения сценария. Как правило, экспозиция располагается вначале и служит основой для развития последующего драматического действия. Особенность экспозиции заключается в том, что в ней практически отсутствует событие. Она лаконична, кратковременна, в ней отражается лишь общий характер темы будущего мероприятия. Это может быть знакомство с участниками театрализованного представления или сообщение ведущего исходных данных о теме предстоящего мероприятия.

В некоторых случаях экспозицию отождествляют с таким композиционным приемом, как пролог, но следует помнить экспозиция и пролог не идентичные понятия. *Пролог (предисловие)* - это композиционный прием, суть которого заключается в показе или демонстрации идеи автора, его отношения к событию, которому посвящено мероприятие. Самым существенным отличием является то, что пролог не связан с основным сюжетным действием, в то время как в экспозиции сюжетное действие берет свое начало. Использование данного приема характерно для театрализованных и особо торжественных представ-

лений, что дает возможность режиссеру-постановщику осуществить красочное зрелищное начало представления.

Завязка - важнейший опорный структурный элемент композиционного построения сценария. Функциональная ценность данного элемента заключается в том, что в его основе, в первую очередь, лежит событие, *исходное*, которое определяет начало драматического конфликта и находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария. Именно исходное событие привлекает внимание зрительской аудитории и побуждает ее следить за дальнейшим сюжетным развитием действия.

В структуре сюжета завязка является определяющим началом развития основного действия, и таким образом, завязка, ее содержание, оказывает влияние на последующий событийный ряд в сюжетно-композиционном построении сценария. Поиск сценаристом оригинального сюжетного решения завязки всегда является драматургической проблемой. Завязка не только формально определяет исходное событие, но и является существенным моментом оригинального драматургического решения сценария. Оригинальное решение завязки во многом определяет последующий ход всего мероприятия. Небрежный, необдуманый подход сценариста к решению завязки, как правило, приводит к сюжетной неопределенности композиционного построения сценария.

Основное развитие действия в композиционном построении является самой обширной частью сценария. Здесь фактически укладывается весь основной сюжет мероприятия. Именно здесь исходное событие, которое произошло в завязке, в основном развитии действия находит свое драматическое продвижение к кульминации. Напомним, что сценарий мероприятия строится из блоков и эпизодов, которые обладают определенной сюжетно-тематической самостоятельностью, то есть имеют свой оригинальный сюжет, внутренний событийный ряд, композиционное построение и свой неповторимый сюжетный ход. Количество блоков и эпизодов определяется творческим замыслом сценариста. Однако здесь необходимо усвоить, что событийный ряд данных блоков и эпизодов подчинен основному сюжетному ходу сценария, его основному сквозному драматическому действию. Общий сюжетный ход, проходя красной нитью через все эпизоды и блоки, связывая их в единое драматическое действие, является главным композиционным приемом, способствующим созданию целостности мероприятия.

В то же время событийный ряд отдельных блоков и эпизодов обеспечивает нарастание сюжетного действия, которое, в конце концов, органично приводит к кульминации сценария. Чем оригинальней будут выстроены блоки и эпизоды в

сценарии, тем ритмичнее будет развиваться сквозное действие, его основной сюжет.

Композиционное построение основной части сценария требует от сценариста большого мастерства, чтобы избежать опасности потери течения сюжета. В этой связи большое значение имеют так называемые *сюжетные акценты*, то есть слова, фразы, сценические действия, которые фиксируют внимание зрительской аудитории на основных сюжетных узлах и позволяют ей с неослабевающим интересом следить за ходом мероприятия и адекватно воспринимать все происходящее на сцене.

Кульминация - вершина развития драматического конфликта в сценарии, высшая точка эмоционального восприятия зрительской аудитории. В центре кульминации лежит *главное событие*, задача которого - в разрешении всего драматического конфликта в сценарии. Если исходное событие в завязке и событийный ряд в основном развитии действия логично между собой сопряжены, то кульминация вытекает естественно и становится смысловым и эмоциональным центром всего мероприятия.

Развязка - как структурный элемент композиционного построения выполняет функцию завершения сюжетной линии сценария. Развязка ставит последнюю точку в развитии сквозного действия. Важно помнить, что в развязке в обязательном порядке следует *заключительное событие*, в котором сообщается результат разрешения драматического конфликта. Следовательно, исходное событие, взявшее свое начало в завязке, пройдя основное развитие действия и достигнув кульминации, в развязке завершает свое драматическое развитие.

Финал - следует за развязкой и означает полное завершение сценического действия. Финал служит средством подведения итогов всего драматического действия, происшедшего на сцене. Особой формой финала является *эпилог* (послесловие). В композиционном построении сценария он выполняет важнейшую апофеозную роль, благодаря чему, например, театрализованная культурно-досуговая программа завершается массовым эмоционально-зрелищным действием.

Знание законов и закономерностей композиционного построения драматического произведения требует умений сценариста использовать приемы *метода монтажа* (с фр. - сборка, соединение). Композиционное построение и монтаж - две взаимосвязанные грани целостного технологического процесса драматургической организации культурно-досуговой программы. Композиция, как эстетический феномен, ориентирована на создание внешне

ощущаемой гармонии содержания и формы программы. Монтаж, выполняя конструктивную технологическую функцию, преследует цель добиться внутреннего смыслового единства разнородного сценарного материала, его эмоционально-образного звучания.

Понятие «*монтаж*» как творческое явление нашло свое глубокое теоретическое осмысление в искусстве кинематографа (Эйзенштейн, Пудовкин, Довженко, Кулешов, Вертов). Монтаж, по мнению Эйзенштейна, присущ любому виду творчества⁵. Элементы монтажа можно обнаружить в литературе, живописи, музыке, театре, архитектуре и в первобытном синкретическом искусстве. Суть и смысл монтажа заключается не в формальных приемах склейки и соединения кадров, а в раскрытии идейно-художественного содержания фильма, его авторской концепции. Монтаж, по Эйзенштейну, - это метод художественного мышления, способ создания особой монтажной образности, отражающей мировоззрение, политические, нравственные и эстетические взгляды художника, требующей его умения синтезировать выразительные средства экрана с целью создания целостного художественного произведения, органично сочетающего язык образов и язык понятий.

Различные приемы монтажа, используемые внутри композиционного построения, придают программе оригинальность и разнообразие способов подачи разнородного материала.

Прием *последовательного* монтажа предполагает расположение материала в хронологической цепи - как событие возникло, какие этапы развития прошло и чем стало в настоящее время. Для последовательного монтажа характерно хронологически смысловое, логическое сцепление сценарного материала.

В основе приема *контрастного* монтажа лежит стремление сценариста показать факты, явления, процессы, находящиеся в противоречии, в конфликтном отношении друг к другу. Такой прием обеспечивает наличие конфликта в драматургии программы, активизирует эмоциональное восприятие зрительской аудитории, придает программе ярко выраженный публицистический характер.

Прием *параллельного* монтажа преследует одновременную организацию действия на нескольких сценических площадках, относительно независимых друг от друга. Так, в культурно-досуговой программе это может быть действие, происходящее на планшете сцены и действие на видеозэкранах, в целом создающие единый художественный образ эпизода или фрагмента программы.

Прием *ассоциативного* монтажа предполагает такое соединение разнородного материала, в котором иллюстрируемая идея-мысль не сообщается

реципиенту в готовой формулировке, а к ней, ее осмыслению и осознанию, он приходит самостоятельно путем ассоциативного сопоставления увиденного в программе. В драматургической организации культурно-досуговой программы активно используются приемы *лейтмотива, дивертисментного коллажа*.

Лекция 8

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ И РЕАЛИЗАЦИИ АНИМАЦИОННО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ И ИХ СПЕЦИФИКА

1. Кто такой аниматор. Специфика подбора образов для аниматора.
2. Туристическая анимация и ее отличия. Методика разработки анимационной сетки для туристической анимации
3. Характеристика личностных качеств аниматора.

8.1. Кто такой аниматор. Специфика подбора образов для аниматора.

Аниматоры – профессиональные артисты, которые привлекаются на различные проекты для развлечения гостей. Механика работы аниматоров может быть довольно разнообразной: они раздают листовки, фотографируются с детьми и взрослыми, встречают гостей и пр. Нередко аниматоров нанимают для работы на корпоративах, детских праздниках, вечеринках, фестивалях, выставках, акциях или мероприятиях в честь открытия новой торговой точки. В зависимости от специфики и общей концепции мероприятия аниматоры могут целенаправленно собирать аудиторию и привлекать ее на площадку, устраивать розыгрыши призов среди детей и взрослых или проводить игровую программу с конкурсами, шоу мыльных пузырей и фокусами.

Промоутеры-аниматоры могут работать поодиночке или в команде, однако во втором случае сложность работы заключается в том, что нужно поймать «общую волну» и работать сообща в одинаковом темпе и настроении.

КРИТЕРИИ ОТБОРА ПЕРСОНАЛА

Помимо стандартных требований к внешним данным и личностным качествам, к аниматорам, как правило, предъявляются и другие особые требования, связанные со спецификой их работы.

- Коммуникабельность. Важнейшими критериями выбора промоутеров на такие проекты становятся коммуникативные способности, навыки свободного общения с аудиторией и творческий потенциал. Аниматорам в процессе работы приходится петь, танцевать, разыгрывать несложные

сценки, поэтому тихий или скованный промоутер не сможет сделать мероприятие достаточно ярким и запоминающимся для целевой аудитории.

- **Артистизм.** Работа аниматором подразумевает постоянный активный контакт с людьми, способность возбудить интерес к мероприятию и вовлечь в игру, пригласить принять участие в конкурсах и т.д. Несмотря на то, что для работы аниматором не обязательно наличие специального образования, особенно высоко на таких акциях ценятся выпускники театральных колледжей и вузов, а также профессиональные актеры, имеющие опыт работы на подобных проектах.
- **Выносливость.** Сохранять позитивный настрой и активный ритм работы на протяжении всего мероприятия – задача не из простых, а уставший или вялый аниматор вряд ли сможет на нужном уровне поддержать необходимую атмосферу. К тому же, нередко аниматорам приходится работать в ростовых куклах или сложносоставных каркасных костюмах, а значит лучше выбирать на подобные проекты физически подготовленных и выносливых промоутеров.

КОСТЮМЫ, ГРИМ И ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

Как правило, исходя из тематики и целей мероприятия с помощью костюмов, специального грима или ростовых кукол создается определенный внешний вид аниматора, уникальный образ, который делает его ярче и заметнее. Так, аниматор на детском празднике может стать героем известного мультфильма, на промо-акции – живым талисманом компании, а на открытии магазина – персонажем стилизованный под общую тематику вечера.

Описывая сценарий вечера, обязательно учитывайте интересы и вкусы целевой аудитории, в противном случае гостям просто станет неинтересно и даже самый коммуникабельный аниматор не сможет улучшить настроение публики.

Аниматоры – персонал для создания особой атмосферы мероприятия. В зависимости от специфики проекта, они могут выполнять различные функции, начиная от раздачи листовок и заканчивая проведением вечера. Задействуйте на проекте коммуникабельный и физически выносливый промо-персонал, а для создания более яркого образа используйте тематические костюмы и грим.

8.2. Туристическая анимация и ее отличия. Методика разработки анимационной сетки для туристической анимации

Анимационные мероприятия – это определенные действия, направленные на осуществление цели и задач анимационной программы. Их последовательное изложение в плане определяет логику всех работ, которая доводится до сведения всех исполнителей через общий план работ, план заключительного этапа и поминутный тайминг (хронометраж) сценария программы.

Его разработка включает в себя:

- составление общего списка всех работ;
- расстановку работ в логической последовательности;
- определение списка контрольных точек и событий;
- согласование списка работ с календарем (выходные дни, праздники и т. п.), занятостью организаторов и исполнителей и внесение в него по необходимости корректив;
- схематическое изображение хронологической последовательности всех запланированных работ и мероприятий. Чаще всего это делается в форме сетевого плана-графика или диаграммы Ганта;
- документальное оформление окончательного плана работ и его утверждение.

Пример анимационной сетки для туристического отдыха.

Анимационная программа

I день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 - 12.00	Открытие пляжного сезона: игры - знакомство всех отдыхающих, розыгрыши, пляжный волейбол, фрисби.
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16.00 - 18.00	◆ Вечерний пляж ◆ Спортивные площадки на территории отеля
19.00 - 20.30	Ужин
21:00 - 22:00	Праздничный концерт, посвященный открытию смены. Вечеринка.
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

II день.

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
--------------	--------------------

7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 - 12.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ teambuilding на пляже ◆ игровые и спортивные площадки
12:00 - 13:30	Обед
14:00 -16:00	Просмотр мультфильма
16.00 - 18.00	Для старших: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Интеллектуальное казино ◆ Игра знакомство «Пора по парам» Для младших: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Шуточные эстафеты
19.00-20.30	Ужин
21.00 - 22.30	Конкурс на лучшую туристическую группу отеля «Thebestteam» Дискотека
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

III день

Время	Мероприятие
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Конкурс юных архитекторов - строительство песчаных замков и фигур на пляже. ◆ интерактивный театр для подростков ◆ веревочный курс – игры на сплочение команды
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16.00 – 18.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Турнир по запуску бумажных самолетиков ◆ Вечерний пляж
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Конкурсно - развлекательная программа «Минута славы» (участники демонстрируют все свои необычные физические способности) ◆ Дискотека
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

IV день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00- 10.20	ФЛЕШМОБ «Я рисую на асфальте» - конкурс на лучший рисунок на асфальте
10.20– 12.00	◆ Спортивные соревнования ◆ Teambuilding на пляже.
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотрмультфильма ◆ Репетиция вечернего конкурса
16:00 - 18:00	Вечерний пляж Спортивные площадки на территории отеля
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	Конкурс грации и артистического мастерства «Мисс Бамбук» Дискотека
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

V день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	◆ Спортивные соревнования ◆ Teambuilding на пляже.
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотрмультфильма ◆ Репетиция вечернего конкурса
16:00 - 18:00	Товарищеский матч по волейболу Вечерний пляж
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:00	◆ Конкурс мужества и артистического мастерства «Мисс Бамбук» ◆ Дискотека
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

VI день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00- 12.00	◆ День Нептуна на пляже ◆ конкурс «Фотоохота»
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	Большие Гонки – глобальное спортивное мероприятие. Сюда включены и командные соревнования, и соревнования капитанов команд. От каждой команды по одному игроку для прохождения определенного типа задания (Перед участием в самой игре необходимо обязательное анкетирование команд, с целью определения слабых игроков (физически и психически, для прохождения ими определенных типов задания, что в последствии положительно скажется на их воспитании)
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	Пешая прогулка «Секреты Кранево»
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

VII день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	◆ Квест «Искатели приключений» ◆ Teambuilding на пляже
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	◆ Формат 4x4 (4 тематических конкурса проходят одновременно на 4 площадках отеля: лучший парикмахер, лучший стилист, лучший фотограф, лучшая модель)
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	Вечер моды «Fashiontime» Дискотека
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

VIII день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Teambuilding на пляже ◆ Шуточные соревнования ◆ Флешмоб «Физкультпривет»
12:00 - 14:00	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	Пешая прогулка на курорт Албена
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 – 23:00	◆ Развлекательная программа «LoveStory»
22.30	◆ Просмотр художественного фильма

IX день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Teambuilding на пляже ◆ Детективная игра «Зелёная пятка» ◆ Спортивные соревнования
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	Пешая прогулка на морской пирс
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	«ВЕЧЕР КАРАОКЕ»
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

X день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание

7:30 - 9:00	Завтрак
10.00 – 12.00	◆ Teambuilding на пляже
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	Турнир по бадминтону Вечерний пляж
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	Вечеринка в бассейне
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

XI день

<i>Время</i>	<i>Мероприятие</i>
7:00	Подъем, зарядка, умывание
7:30 - 9:00	Завтрак
9.00 – 10.00	Занятия по интересам: - психологические тренинги - занятие по вокалу - театральный кружок \фитнес - Handmade - спортивное ориентирование
10.00 – 12.00	◆ Teambuilding на пляже ◆ Акция «Мы за здоровый образ жизни»
12:00 - 13:30	Обед
14:00 - 16:00	Просмотр мультфильма
16:00 - 18:00	◆ Туристическая викторина «Что мы узнали о Болгарии» ◆ Вечерний пляж
19:00 - 20:30	Ужин
21:00 - 22:30	«Огонь party» - (дружеская встреча всех отдыхающих у костра, яркие воспоминания за время отдыха. Символические ритуалы)
22.30	◆ Просмотр молодежного художественного фильма

Лекция 9. ТЕХНОЛОГИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ РЕКРЕАЦИОННО-АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

Алгоритм работы творческой команды

✓ Алгоритм работы творческой команды при организации *рекреационно-анимационных программ*.

Этап: 1. Самостоятельная работа лидера - координатор проекта

Задача лидера:

- разработать концепцию проекта;
- разработать положения о проекте;
- создать регламент проекта;
- подготовить официальные письма, пресс-релиз, предложения о сотрудничестве;
- подбор состава актива;
- разработать план подготовки и проведения проекта.

Этап 2: Работа лидера с творческой группой проекта:

Задача лидера:

- создать творческую единую команду,
- вызвать у команды интерес к проекту,
- создать необходимые для работы условия,
- распределить обязанности,
- регулярно взаимодействовать с командой, прислушиваться к предложениям участников команды.

Задачи команды:

- ✓ разработать сценарный план проекта,
- ✓ организация и проведение кастингов, отсмотров,
- ✓ поиск спонсоров,
- ✓ организация и проведение рекламной кампании проекта,
- ✓ приглашение VIP гостей,
- ✓ при необходимости состав жюри,
- ✓ подготовка технических средств для осуществления проекта.

Этап 3. Работа лидера и актива с участниками проекта – конкурсанты.

Задача лидера:

- познакомить участников с условиями проекта
- организовать психологический тренинг, с целью знакомства и сплочения коллектива (творческая команда + участники), а также для раскрепощения конкурсантов на сцене.
- создать ощущение одной большой творческой команды - взаимодействие - лидер+актив+участники
- дать возможность активу действовать самостоятельно, чтобы студенты осознанно нарабатывали профессиональные навыки.

Задача актива:

- ✓ организовать подготовительно – репетиционный процесс,
- ✓ оказывать помощь участникам при возникновении проблем (как психологических, так и творческих, технических и т.д.)

Этап 4. Работа лидера и актива со зрителем

Общая задача: проинформировать и заинтересовать зрителя о предстоящем проекте, используя для этого различные методы:

Афиша, флаера, радио, телевидение, “сарафанное радио”, рекламные акции и т.д.

Этап 5. Результат проведенной работы – осуществление

Этап 6. Впечатления каждой категории участников проекта:

3. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

3.1 Темы, задания и методические рекомендации по выполнению практических работ

Тема 2. Рекреационно-анимационная деятельность как педагогическая система.

Студенту необходимо написать эссе на тему «Какова роль педагогики в организации и проведении рекреационно-анимационной деятельности»

Тема 3. Понятие и классификация рекреационно-анимационных программ

Студенту необходимо изучить литературу по данной теме и подготовить презентацию с выступлением

Тема 4. Комплексные рекреационно-анимационные программы и их характеристика

Студенту необходимо сделать письменный анализ (по схеме) просмотренных на лекции видеоматериалов

Тема 5. Организация рекреационно-анимационной деятельности в выходные и праздничные дни

Студенту необходимо принять участие в форуме и представить свой вариант мероприятий в выходные и праздничные дни своего региона

Тема 6. Подробная разработка сценарных планов основных комплексных культурно-рекреационных программ.

Студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями из сценарного фонда кафедры по следующим видам конкурсно-развлекательных программ:

- интеллектуально-развлекательные;
- зрелищно-развлекательные;
- спортивно-развлекательные;
- театрализованные конкурсы.

Разработать подробный сценарный план выбранного конкурса и представить его для обсуждения на практическом занятии.

Тема 7. Методика разработки сценария рекреационно - анимационной программы.

Студенту необходимо ознакомиться с разработанными сценариями рекреационно-анимационных программ из сценарного фонда кафедры.

Разработать подробный сценарный план и композиционное построение одной из выбранных тем. Представить сценарный план для обсуждения на практическом занятии.

Тема 8. Технология создания и реализации анимационно-досуговых программ, их специфика

Студенту необходимо изучить литературу и посетить несколько анимационных программ.

Подготовить блок анимационной программы и провести его на практическом занятии перед студентами группы и провести ее перед незнакомой аудиторией.

Тема 9. Технология подготовки и проведения рекреационно-анимационных программ.

По данной теме студенту необходимо разработать алгоритм работы творческой команды для рекреационной программы и представить программу для обсуждения перед студентами группы.

– Идеино-тематический замысел рекреационно-анимационной программы. Разработка сюжета сценария рекреационно-анимационной программы.

На практических занятиях студенты выбирают тему и форму рекреационно-анимационной программы для написания сценария и постановки программы для реальной аудитории. Коллективно определяют идею, актуальность, основной конфликт программы, его композиционное построение. Далее, на практических занятиях студенты предлагают и обсуждают сюжет, сюжетный ход программы, ее сценарно-режиссерское решение, учитывая при этом особенности аудитории, места проведения, материально-техническую базу.

– 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.

Литературная запись сценария рекреационно-анимационной 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.

Разработка режиссерско-постановочного плана сценария рекреационно-анимационной 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).

Распределение ролей в рекреационно-анимационной 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.

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

– 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.

Генеральная репетиция и показ рекреационно-анимационной 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 рекреационно-анимационной 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.

4. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

4.1. Задания и контрольные мероприятия управляемой самостоятельной работы студентов по учебной дисциплине «Технология культурно-рекреационной деятельности»

Тема: Понятие и классификация рекреационно-анимационных программ

Студент составляет электронный каталог по классификации рекреационно-анимационных программ

Тема: Комплексные рекреационно-анимационные программы, их характеристика

Студент делает письменный анализ рекреационно-анимационной программы по схеме.

Тема: Организация рекреационно-анимационной деятельности в выходные и праздничные дни

Студент готовит презентацию рекреационно-анимационных программ в выходные и праздничные дни в регионах РБ (на выбор).

Тема: Подробная разработка сценарных планов основных комплексных культурно-рекреационных программ.

Студент разрабатывает 2-3 подробных сценарных плана по актуальным формам и темам

Тема: Методика разработки сценария рекреационно-анимационной программы

Студент составляет план-конспект по теме: «Инновации XXI века в написании сценария»

Тема: Технология создания и реализации анимационно-досуговых программ, их специфика

Студент составляет анимационную сетку для туристической анимации

Тема: Технология подготовки и проведения рекреационно-анимационных программ.

Студент разрабатывает организационный план проведения культурно-досуговой программы

4.2. Контрольные вопросы и задания для самопроверки студентов.

1. Раскройте сущность понятия рекреационно-анимационная деятельность.
2. Опишите основные виды рекреации человека в сфере досуга.
3. Дайте характеристику функций и принципов рекреационно-анимационной 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 рекреационно-анимационной 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 организации анимационной программы?
11. Раскройте особенности работы аниматора.

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.

4.3. Требования к зачету по учебной дисциплине «Технология рекреационно-анимационной деятельности»

Первая часть зачета – участие в анимационной программе

Результаты творческого показа анимационной программы оцениваются по следующим критериям:

- посещение занятий;
- активная, творческая работа студента на протяжении семестра;
- организационная работа, исполнительское мастерство студентов при подготовке и проведении программы;
- представление совместного сценария анимационной программы;
- распределение обязанностей и их выполнение в срок;
- взаимодействие с командой.

Вторая часть зачета – ответ студента на теоретические вопросы по дисциплине «Технология рекреационно-анимационной деятельности»

Вопросы к зачету

1. Социальная и психофизиологическая сущность отдыха и развлечений.
2. Рекреационно-анимационная деятельность как педагогическая система.
3. Методика подготовки и проведения анимационных программ.
4. Специфика проведения анимационных программ в курортно - туристических комплексах.
5. Разработка анимационной сетки в контексте курортного досуга.
6. Требования к организации и проведению рекреационно-анимационных программ для оздоровительных центров.
7. Игра в структуре рекреационно - анимационной программы.
8. Аниматор: характеристика и особенности работы с разновозрастной аудиторией.

9. Конкурсно-развлекательные программы и их характеристика.
10. Особенности организации и проведения анимации с людьми пожилого возраста.
11. Особенности организации и проведения анимации для детей
12. Характеристика форм организации семейного досуга.
13. Педагогические требования к ведущему рекреационно – анимационных программ.
14. Художественное и музыкальное оформление рекреационно-анимационных программ.
15. Система досуга и анимации за рубежом.
16. Анимационная деятельность как средство активизации аудитории.

4.4. Требования к экзамену по учебной дисциплине «Технология рекреационно-анимационной деятельности»

Первая часть экзамена – организация и проведение рекреационной культурно-досуговой программы.

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

- посещение занятий;
- активная, творческая работа студента над созданием концепции и в процессе написания сценария;
- организационная работа, работа в команде, взаимодействие с артистами, ведущими, а также личное 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

Ответ студента на теоретические вопросы по дисциплине «Технология рекреационно-анимационной 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.
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 рекреационно-анимационных программ.
10. Понятие "досуг", "забава". Структура досуга.
11. Методика создания анимационной сетки.
12. Художественное и музыкальное оформление рекреационно-анимационных программ.
13. Конкурсно-развлекательные программы и их характеристика.
14. Алгоритм работы творческой команды при организации масштабного мероприятия.
15. Система досуга и рекреации за рубежом.
16. Методика организации и проведения анимации для детей.
17. Организация и методические требования к проведению конкурсов красоты «Мисс и Мистер».
18. Многопрограммный вечер отдыха. Методика его подготовки и проведения.
19. Презентация как комплексная форма рекреационно-анимационной деятельности.
20. Специфика организации отдыха в праздничные дни.
21. Анимационная деятельность как средство активизации аудитории.
22. Методика организации и проведения шоу-программ.
23. Организация культурно-рекреационной деятельности с различными категориями населения.
24. Функции и принципы культурно-рекреационной деятельности.

4.5. Примерная тематика дипломных и курсовых работ по учебной дисциплине «Технология рекреационно-анимационной деятельности».

1. Социально-культурные кластеры как специфические условия совершенствования рекреационно-анимационной деятельности.
2. Формирование творческих способностей молодежи в процессе подготовки эстрадно-развлекательных программ.

3. Формирование креативной рекреационно-анимационной деятельности.
4. Художественно-педагогическое профессиональное качество специалиста деятельности.
5. Интерактивные формы рекреационно-анимационной деятельности как средство развития эстетического вкуса молодежи.
6. Культурно-рекреационные технологии как средство организации семейного досуга.
7. Формирование досуговой культуры молодежи в процессе организации рекреационно-анимационной 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 рекреационно-анимационной деятельности.
11. Вечеринка как комплексная форма молодежного досуга.
12. Специфика организации и проведения конкурса красоты «Мисс и Мистер» как средство формирования досуговой культуры молодежи.
13. Внедрение инновационных форм совершенствования рекреационно-анимационной деятельности.
14. Рекреационно-анимационная деятельность как часть индустрии досуга и развлечений.
15. Совершенствование культуры молодежи села, агрогородков, агроусадеб в процессе рекреационно-анимационной деятельности.

5. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

5.1. Учебно-методическая карта учебной дисциплины (для дневной формы обучения)

№ раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
		Лекции	практические занятия		
1	Тема 1. Введение. Социальная и психофизиологическая сущность рекреационно-анимационной деятельности	1			

2	Тема 2. Рекреационно-анимационная деятельность как педагогическая система	1	4		
3	Тема 3. Понятие и классификация рекреационно-анимационных программ.	1	6	2	Создание электронного каталога по классификации рекреационно-анимационных программ
4	Тема 4. Комплексные рекреационно-анимационные программы, их характеристика	1	4	2	Письменный анализ рекреационно-анимационной программы по схеме
5	Тема 5. Организация рекреационно-анимационной деятельности в выходные и праздничные дни.	2	6	2	Презентация рекреационно-анимационных программ в выходные и праздничные дни в регионах РБ (на выбор)
6	Тема 6. Подробная разработка сценарных планов основных комплексных культурно-рекреационных программ.	1	6	4	Разработать 2-3 подробных сценарных плана по актуальным формам и темам
	Тема 7. Методика разработки сценария рекреационно – анимационной программы.	1	4	2	План-конспект по теме: «Иновации XXI века в написании сценария»
	Тема 8. Технология создания и реализации анимационно- досуговых программ, их специфика	2	6	2	Составление анимационной сетки для туристической анимации
	Тема 9. Технология подготовки и проведения культурно-досуговых программ.	2	8	2	Разработать организационный план проведения культурно-
Всего:		12	44	16	

(для заочной формы обучения)

№ ра зд ел а, те мы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	
		Лек- ции	Практи- ческие занятия
1.	<i>Тема 1.</i> Рекреационно-анимационная деятельность как педагогическая система	1	
2.	<i>Тема 2.</i> Комплексные рекреационно-анимационные программы, их характеристика		2
3.	<i>Тема 3.</i> Организация рекреационно-анимационной деятельности в выходные и праздничные дни		2
4.	<i>Тема 4.</i> Методика разработки сценария рекреационно – анимационной программы		2
5.	<i>Тема 5.</i> Технология создания и реализации анимационно- досуговых программ, их специфика	1	2
6.	<i>Тема 6.</i> Технология подготовки и проведения культурно-досуговых программ.	2	4
Всего:		4	12

5.2. Список литературы по учебной дисциплине

Основная

1. *Ермакова, Е. Е.* Анимационный сервис : учебное пособие / Е. Е. Ермакова ; Тюменский государственный университет. – 2-е изд., испр. и доп. – Тюмень : Тюменский государственный университет, 2013. – 236 с.

2. *Булыгина, Ирина Ивановна.* Анимация в сфере гостеприимства : учебник для направлений бакалавриата и магистратуры "Сервис", "Туризм", "Гостиничное дело" / И. И. Булыгина, Е. Н. Гаранина, Н. И. Гаранин. - Москва : Кнорус, 2021. - 267, [1] с. : табл., рис. ; 22x15 см. - (Бакалавриат и магистратура). - Библиогр.: с. 208-216 (97 назв.), библиогр. в прил. - ISBN 978-5-406-08396-3 : 49-84.

3. *Мойсейчук, С. Б.* Прикладная культурология: сценарное мастерство и драматургия культурно-досуговых программ: учебно-методическое пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск: БГУКИ, 2020. – 87 с.

4. Технология социально-культурной деятельности / Министерство культуры Республики Беларусь, Белорусский государственный университет культуры и искусств; [Л. И. Козловская и др.] : учебно-методическое пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность. - Минск : БГУКИ, 2014. - 205 с.

Дополнительная

1. Акунина Ю. А., Ванина О. В. Инновационные формы молодёжного досуга: тренды современности // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2019. №2 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-formy-molodyozhnogo-dosuga-trendy-sovremennosti> (дата обращения: 28.05.2022).

2. Гацук С. Ю. Технологические аспекты основы подготовки анимационных программ // Вуз культуры и искусств в образовательной системе региона : материалы Пятой Всерос. электрон. науч.-практ. конф. — Самара: СГАКИ, 2008. — С. 393—398.

3. Бирюкова, Т.П. Особенности сценария культурно-досуговых программ / Т.П. Бирюкова // Сацьяльна-педагагічная работа. – 2008. – № 7. – С. 35–39.

4. *Вайндорф-Сысоева, Марина Ефимовна.* Организация летнего отдыха детей и подростков : учебное пособие для академического бакалавриата / М. Е. Вайндорф-Сысоева. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва :Юрайт, 2017. - 159, [1] с. : ил., табл. ; 22x14 см. - (Университеты России). - Библиогр.: с. 159-160, конце разд. - ISBN 978-5-534-00397-0:19-20.

5. *Жарков, А.Д.* Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие / А.Д.Жарков, В.М.Чижиков. – М.: МГУКИ, 1998. – 461 с.

6. Зайнутдинова А. Р. Современные тенденции формирования досуговых интересов молодежи в условиях трансформации общества // Вестник ТГУ. 2010. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-formirovaniya-dosugovyh-interesov-molodezhi-v-usloviyah-transformatsii-obschestva> (дата обращения: 28.05.2022).

7. Калейдоскоп культурно-досуговых программ: сборник сценариев культурно-досуговых программ / Минский областной центр народного творчества ; [под ред.: Л. И. Козловской, М. В. Камоцкого ; авт.-сост.: А. А.

Корбут и др.]. - Минск : Издатель Владимир Сивчиков, 2018. - 195 с. ; 20x14 см. - Библиогр. в конце ст. - ISBN 978-985-7030-55-2.

8. *Козловская, Л. И.* Культурно-досуговая программа как условие повышения эффективности организации туристской деятельности / Л. И. Козловская // Разнообразие форм культурного самовыражения: опыт формирования благоприятной среды для охраны и поощрения : VI Международная научно-практическая конференция "Культура Беларуси: реалии современности", (Минск, 13 октября 2017 г.) : сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2017. - С. 93-101. - Библиогр.: 3 назв.

9. *Козловская, Л. И.* Специалист социокультурной деятельности - профессия творческая / Л. И. Козловская // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. - 2020. - № 3 (37). - С. 175-182 : портр. - Библиогр.: с. 181-182 (14 назв.).

10. Плоткин, В.И. Введение в теорию и практику инсценирования / В.И.Плоткин. – М.: Турусел, 2001. – 260 с.

11. Тихоновская, Г. С. Сценарно-режиссерские технологии создания КДП: монография / Г. С. Тихоновская. – М.: Изд. Дом МГУКИ, 2010. – 352с.

12. Тихоновская Г. С. Образовательно-педагогические аспекты оптимизации содержания культурно-досуговых программ // Вестник МГУКИ. 2015. №4 (66). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelno-pedagogicheskie-aspekty-optimizatsii-soderzhaniya-kulturno-dosugovyh-programm> (дата обращения: 28.05.2022).

13. Шубина, И.Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно-методич. пособие / И.Б. Шубина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. – 288с.

14. Шубина, И.Б. Организация досуга и шоу-программ / И.Б.Шубина. – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 352 с.