

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**Южно-Уральский научный центр
Российской академии образования**

**Е. Ю. Никитина
Н. С. Чинькова**

**АНИМАЦИОННАЯ РАБОТА
ОРГАНИЗАТОРОВ
КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Учебно-методическое пособие

Челябинск
2020

УДК 379(021)

ББК 77.05я73

Н 62

Н 62 Никитина, Е. Ю. Анимационная работа организаторов культурно-досуговой деятельности : учебно-методическое пособие / Е. Ю. Никитина, Н. С. Чинькова ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2020. – 78 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-907284-35-7. – Текст : непосредственный.

ISBN - 978-5-907284-35-7

Пособие содержит методические разработки по учебной дисциплине «Анимационная деятельность», представлены информационные материалы для чтения, а также даны методические указания для организации самостоятельной и индивидуальной работы студентов и подготовке к итоговой аттестации. Учебное пособие предназначено для студентов направления специальности 51.02.02 «Социально-культурная деятельность» по виду «Организация культурно-досуговой деятельности» (углубленная подготовка). Материалы издания могут быть использованы на занятиях по дисциплинам психолого-педагогического цикла, связанных с освоением социокультурной анимации и изучением теоретических аспектов анимационной деятельности с различными категориями населения.

Рецензенты:

Р. А. Литвак, доктор педагогических наук, профессор, директор Института культуры детства, заведующий кафедрой педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры»

А. В. Ворожейкина, доцент, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»

ISBN - 978-5-907284-35-7

Работа выполнена в рамках научного проекта Комплексной программы и плана научно-исследовательской, проектной и научно-организационной деятельности научного центра Российской академии образования на базе Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета на 2019-2021 гг.

© Никитина Е. Ю., Чинькова Н. С., 2020

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| <i>Пояснительная записка</i> ----- | 4 |
| 1. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности ----- | 7 |
| 2. Формы и виды анимации ----- | 11 |
| 3. Функции и структура анимации ----- | 14 |
| 4. Анимационных программы, их виды и особенности ----- | 16 |
| 5. Личностные качества аниматора ----- | 22 |
| 6. Профессиональные качества аниматора ----- | 24 |
| 7. Социально-культурная анимация ----- | 27 |
| 8. Менеджмент анимационной деятельности ----- | 29 |
| 9. Особенности работы с различными группами ----- | 34 |
| 10. Особенности активизации аудитории----- | 38 |
| 11. Особенности работы в конфликтной ситуации ----- | 38 |
| 12. Работа в команде ----- | 45 |
| 13. Креативность как профессиональное качество ----- | 47 |
| 14. Работа над сценарием ----- | 50 |
| 15. Основы актерского мастерства аниматора ----- | 54 |
| 16. Создание образа ----- | 57 |
| 17. Техническое оснащение анимационных программ ----- | 61 |
| 18. Специальные навыки ----- | 65 |
| 19. Игра как основа анимационной деятельности ----- | 70 |
| <i>Список литературы</i> ----- | 74 |

Пояснительная записка

Организация свободного времени во все времена являлась актуальной проблемой. Ведь правильно организованный досуг выступает в качестве важного механизма, обеспечивающего безопасное комфортное детство, культурное развитие, информационную безопасность и воспитание достойного гражданина нашего общества.

Для эффективной организации культурно-досуговой деятельности детей и подростков нужны квалифицированные специалисты: педагоги-организаторы, вожатые, аниматоры. Большое значение в современной системе детского досуга имеет эффективный менеджмент, который предполагает наличие в новых детских досуговых структурах квалифицированных работников управления различных уровней. Всех этих специалистов объединяет признание сферы детского досуга как самостоятельным культурно-образовательным пространством и осознание в нем своей роли в качестве специалистов культурно-досуговой деятельности по организации досуга детей и подростков.

Учебное пособие направлено на изучение анимации в культурно-досуговой деятельности детей, подростков и других категорий населения в условиях сферы отдыха и оздоровления; обеспечение оптимальных условий развития профессиональных компетенций и личностно-профессиональных качеств менеджеров социально-культурной деятельности.

МДК 02.01. Основы культурно-досуговой деятельности
Анимационная деятельность ПМ.02. Организационно-творческая деятельность по специальности СПО 51.02.02 Социально-культурная деятельность по виду «Организация культурно-досуговой деятельности» изучается в течение двух семестров на разных курсах.

Менеджер социально-культурной деятельности должен обладать следующими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителем.

ПК 2.1. Обеспечивать функционирование коллективов народного художественного творчества, досуговых формирований (объединений).

ПК 2.4. Использовать современные методики и технические средства в профессиональной работе.

ПК 2.7. Осуществлять деятельность аниматора.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен иметь практический опыт организации культурно-досуговой работы с населением региона, в том числе с детьми и подростками;

– **знать:** теоретические основы, виды и формы анимационной деятельности; общую методику организации анимационной деятельности в культурно-досуговых учреждениях (ор-

ганизациях) и на открытых площадках; методики подготовки и проведения анимационных программ (игровых, конкурсных, дискотек и других) для различных групп населения; основные принципы работы с детьми и подростками; основные этапы развития досуговой работы с детьми и подростками; специфику досуговой работы с детьми и подростками с учетом их возрастных особенностей; основные понятия: досуг ,рекреация, отдых, анимация, социокультурная анимация;

– **уметь:** организовывать культурно-досуговую деятельность в культурно-досуговых и образовательных учреждениях; оказать консультационно-методическую помощь по вопросам организации культурно-досуговой деятельности; организовывать анимационную работу, готовить и проводить с населением различные игровые, конкурсные и другие программы.

1 Анимация

как вид культурно-досуговой деятельности

Студент должен знать:

- историю возникновения понятия «анимационная деятельность»;
- сферы применения анимационных услуг.

Содержание занятия:

1. Возникновение нового направления — анимация.
2. Сферы применения анимационных услуг.

В основе понятия «анимация» находятся латинские слова *anima* — душа; *animatus* — одушевление, что означает воодушевление, одухотворение.

Термин «анимация» впервые появляется во французском языке. В академическом издании «Сокровища французского языка. Словарь языка XIX и XX веков» (Париж, 1974) анимация определяется как действие, направленное на то, чтобы наделить жизнью, вдохнуть жизнь. Анимация считается новым направлением культурно-досуговой деятельности, но следует отметить, что в разных формах она существовала и ранее. Истоки зарождения анимации лежат в культуре античного мира, которую философы, историки и культурологи называют «цивилизацией досуга».

Анимация — стимулирование полноценной рекреационной, социально-культурной, образовательной, культурно-досуговой деятельности человека; организованный процесс

развлечений и физических упражнений, обеспечивающий двигательную активность и общение.

Досуг является частью повседневной культуры общества и человека, поэтому виды и формы проведения свободного времени довольно ярко характеризуют эпоху, нацию в целом, её больших и малых сообществ и отдельных представителей. Свободное время можно посвятить посещению спектакля, концерта или чтению книги. В отличие от таких, внешне пассивных, способов проведения досуга анимация в большинстве случаев отличается активным вовлечением в процесс её участников, развитие игровых событий без которых становится невозможным.

Анимационная деятельность является средством создания масштабных, больших и малых праздников. По справедливому замечанию исследователей, праздник отражает состояние духовного мира человека, его «можно считать одним из опытов бытия в конкретном временном выражении», он является формой экзистенциального бытия человека.

Разница между праздниками и буднями заключена не только в наличии или отсутствии работы, суть праздника как самостоятельного, уникального, неповторимого явления состоит ещё и в особой эмоциональной настроенности его участников. Атмосферу радости, творчества, утилитарно не обусловленных игровых и иных форм деятельности исключить из праздника невозможно, поскольку в этом случае он теряет свой смысл.

Праздник от праздности отличается именно активной вовлеченностью участников действия, конкурса или игры в процесс.

Анимационная деятельность обычно является средством создания праздника, который можно рассматривать как «состояние восторженного духа».

Сферы применения анимации:

- праздники в детских садах;
- организация досуга в учреждениях основного и дополнительного образования;
- детские парки;
- дома культуры;
- летние оздоровительные лагеря;
- клубы различного профиля;
- дворовые мероприятия;
- организация свободного времени лиц, проходящих лечебно-восстановительные процедуры в санаториях и профилакториях;
- корпоративные мероприятия (на предприятии, в ресторане, с выездом на природу);
- городские социально-культурные мероприятия (календарно-обрядовые праздники, фестивали, день города и пр.);
- свадьбы, юбилеи и т. д.

При организации любых анимационных программ важно помнить, что смысл не заключён в самих мероприятиях. Значение анимации состоит в том, «в какие взаимоотношения и с кем вступает игрок, какие качества приобретает, чему учится, что познаёт и открывает в себе, как реабилитируется, самовыражается» и тому подобное. В большинстве случаев заданность игры не препятствует возникновению импровизации, процессы познания, движения и прочее переплетаются в ней, позволяя говорить о синтетическом характере игровой деятельности.

Литература:

1. Нурмухамедова Е. Ю. Социально-культурная анимация как самоорганизующаяся педагогическая система / Е. Ю. Нурмухаме-

дова. – Текст : непосредственный // Воспитание в школе. – 2016 . – № 1 . – С. 13–14.

2. Учебно-методическое пособие по дисциплине (модулю) практикум «Социально-культурная анимация» / сост. С. В. Явон. – Тольятти : Изд-во ПВГУС, 2018 – 32 с. – Библиогр.: с. 29–30 (37 назв.). – Текст : непосредственный.

2 Формы и виды анимации

Студент должен знать типы анимации.

Студент должен уметь определять виды анимации.

Содержание занятия:

1. Особенности анимационной деятельности

2. Типовое и видовое многообразие анимационной деятельности

Реалии современной повседневной жизни и их последствия: экологическое неблагополучие, монотонность и динамика труда, увеличение жизненных нагрузок, чрезмерная физическая и психическая утомляемость, дефицит времени на творчество и хобби, городская суэта и др. — создают предпосылки для обращения к услугам анимации.

Анимационная деятельность характеризуется следующими общими особенностями:

- реализуется только в свободное время;
- дает право выбора, определяется добровольно, поощряет активность и инициативность как одного человека, так и целой группы;
- различается в зависимости национальных и территориальных особенностей и обычаев;
- характеризуется многообразием видов на базе различных интересов взрослых, молодежи и детей;
- отличается индивидуальным подходом к каждому гостю;
- носит гуманистический, культурологический, развивающий, оздоровительный и воспитательный характер.

Далее раскроем специфические особенности анимации через ее типы и виды. Вследствие своего длительного исторического развития анимация приобрела разнообразные типологические формы, которые можно классифицировать по пяти признакам.

1. По территориальному охвату анимация бывает: национальная, государственная, городская, муниципальная, локальная, специальная.

2. По возрастному признаку анимация делится на детскую, юношескую, студенческую, молодежную, семейную, социальную, для пенсионеров и инвалидов.

3. По национальному признаку говорят об этнографической, межнациональной и национальной анимации.

4. По месту проведения различают анимацию парковую, уличную, клубную, ассоциативную, специальную, производственную, в учебных заведениях.

5. По отраслевому признаку анимация распадается на туристскую, рекреационную, гостиничную и трансферную.

Рассматривая анимацию с точки зрения системного подхода как процесс удовлетворения специфических потребностей человека в общении, движении, культуре, творчестве, развлечении и приятном времяпрепровождении, остановимся на видах анимации:

Виды анимации:

1. Анимация в движении — удовлетворяет потребность человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями;

2. Анимация через переживание — удовлетворяет потребность в сопереживании, эмоциональной разрядке, ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также при преодолении трудностей;

3. Культурная анимация — удовлетворяет потребность в духовном развитии личности через приобщение к культурно-историческим памятникам и современным образцам культуры страны, региона, народа, нации;

4. Творческая анимация — удовлетворяет потребность людей в творчестве, демонстрации своих созидательных способностей и установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество;

5. Анимация через общение — удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение;

6. Анимация через успокоение — удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, а также потребность в покое.

Литература:

1. Ермакова Е. Е. Анимационный сервис : учебное пособие / Е. Е. Ермакова. – 2-е изд., испр. и доп. – Тюмень : Издательство Тюменского государственного университета, 2016. – 236 с. – ISBN 978-5-400-01329-4. – Текст : непосредственный.

2. Нурмухамедова Е. Ю. Социально-культурная анимация как самоорганизующаяся педагогическая система / Е. Ю. Нурмухамедова. – Текст : непосредственный // Воспитание в школе. – 2016 . – № 1 . – С. 13–14.

3 Функции и структура анимации

Поскольку анимация носит многосторонний характер, то ее функции определяются социальным назначением:

- рекреационная — направленность на восстановление утраченных физических, психических и интеллектуальных сил;

- гедонистическая – участие в мероприятиях должно доставлять удовольствие (если занятия будут полезными, но не будут приятными, они потеряют значительную долю привлекательности, а вместе с тем и долю полезности);

- адаптационная – позволяет обеспечить адаптацию личности к постоянно изменяющимся как социально-экономическим, так и культурным условиям современного мира;

- оздоровительная — направлена на оздоровление, восстановление и развитие физических сил человека, ослабленных в повседневной трудовой жизни;

- образовательная — позволяет приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире, благодаря чему происходит культурное развитие личности, позволяет получить новую информацию о стране, регионе, людях, традициях, обычаях;

- развивающая — направлена на развитие творческих, артистических, организаторских и другие видов способностей;

- воспитательная — участие в анимационной деятельности приносит интеллектуальное, нравственное, моральное и физическое совершенствование личности, помогает поиску но-

вых отношений между индивидами и группами, а также нового, более качественного образа жизни;

– анимационная деятельность — целенаправленная деятельность, направленная на многомерное и многоплановое взаимодействие педагога и обучающихся в досуговой сфере, с помощью которой удовлетворяются и развиваются релаксационно-оздоровительные, культурно-образовательные, творческие, духовно-нравственные потребности и интересы, формируются и развиваются качества социально-активной личности, способной к преобразованию окружающей действительности и себя в ней.

Литература:

1. Нурмухамедова Е. Ю. Социально-культурная анимация как самоорганизующаяся педагогическая система / Е. Ю. Нурмухамедова. – Текст : непосредственный // Воспитание в школе. – 2016 . – № 1 . – С. 13–14.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. – 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

4 Анимационные программы, их виды и особенности

Студент должен знать:

- понятие анимационной программы;
- формы и виды анимационных программ;
- основные принципы реализации анимационных программ;
- функции туристкой анимации.

Содержание занятия:

1. Отличие анимационных программ от культурно-досуговых;
2. Виды анимационных программ;
3. Основные принципы анимационных программ.

Анимационная программа — интерактивный вид культурно-досуговой программы, предусматривающий активное включение участников в деятельность по ее проектированию и проведению. Это такой план организации досуга, который отличается разнообразием и непринуждённостью форм общения — познавательных, развлекательных, самодеятельных, предоставлением участникам возможности переключаться с одного вида деятельности на другой, которая требует от аниматоров творчества, фантазии и изобретательства, а также четкого построения сценария с учетом возраста аудитории. Организация и руководство анимационными культурными, оздоровительными

ми, спортивными, творческими, познавательными мероприятиями, их дальнейшее распространение предназначено для вовлечения в активное проведение досуга детей, молодежи и взрослого населения.

Понимание особенностей анимационных программ определяет необходимость уяснения общих отличий анимационной программы от культурно-досуговой:

1. Содержание анимационной программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведения мероприятий.

2. Овладение предусмотренными в программе знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии с детьми в досуговое время.

3. Источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и дети и их родителей.

4. В ходе реализации анимационной программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся: руководитель анимационной команды, аниматор, участник, драматург, режиссер, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, ведущий, член жюри.

5. Направленность анимационной программы не столько на развлечение ее участников, сколько на развитие, познание, погружение в культуру.

6. Интерактивность, активное включение в анимационный процесс как организаторов, исполнителей, так и зрителей.

Виды анимационных программ:

1. Спортивные анимационные программы:

– спортивно-оздоровительные программы рассчитаны на любителей спорта и активного отдыха, желающих восстановить

силы и здоровье через активные физические нагрузки в условиях чистой природы и чистого воздуха (спортивные соревнования, эстафеты, спортивные и подвижные игры, фитнес);

– спортивно-развлекательные программы ориентированы на участников любого возраста, строятся на вовлечении в активное движение через заманчивые, увлекательные, веселые конкурсы и безобидные состязания (спортивные праздники, спартакиады, шуточные олимпиады, веселые старты, подвижные игры);

– спортивно-познавательные программы строятся на приобщении к духовно-нравственным ценностям в процессе активного отдыха (походы, пешеходные экскурсии, слеты, туристские соревнования).

2. Творческие программы помогают приобрести различные умения и навыки в различных видах занятий, ремесел. После участия в такой программе ее участники отмечают, что научились общению на местном национальном языке, познакомились с национальными музыкальными инструментами, танцами, кухней и т. д. В числе таких программ может быть аукцион поделок из природных материалов, конкурс любительской фотографии. Выставка песочной скульптуры, фестиваль авторских стихов и песен, мастер-класс по выпечке, по плетению из бересты и т. п.

3. Культурно-познавательные анимационные программы строятся на приобщении к культурно-историческим и духовным ценностям и включают посещение музеев, театров, художественных галерей, парков, выставок, концернов, вечеров поэзии.

4. Конкурсно-игровые программы состоят из разнообразных игр и конкурсов, объединённых общей темой.

5. Приключенческие анимационные программы строятся на соприкосновении их участников с чем-то интересным, вол-

нующим, необычным через участие в ролевых играх и конкурсах, пиратских вылазках, посещение пещер, вечера народных преданий и легенд, ночные походы, тематические пикники.

6. Зрелищно-развлекательные анимационные программы включают праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, шоу-программы. При их проведении необходимо учитывать праздничную культуру, российский праздничный календарь, этнографический аспект, роль народных традиций.

7. В художественно-публицистических программах основным организующим методом выступает метод иллюстрации — это анимационные концерты, тематические и творческие вечера, литературные и музыкальные гостиные.

8. Танцевально-развлекательные программы основываются на методе ритмического движения — это дискотеки, танцевальные вечера, диско-театр.

Учитывая, что в основе анимационных программ лежит игра, и ориентируясь на принципе организации игры, можно выделить семь принципов анимационных программ:

Принцип активности — создание условий для проявления физических и интеллектуальных сил участников, повышения интереса детей, зависимости развития сюжета от их действий (моделирование детьми своего поведения, поиск альтернативных вариантов решения);

Принцип взаимодействия- интенсивность коммуникативных связей в процессе программы, приобретение и обогащение детьми разнообразного социального опыта (диалоговое общение, работа малых групп, выбор различных действий в рамках правил и сюжета программы, проба разных ролей (лидер, творец, организатор и пр.);

Принцип систематичности-совокупность игровых средств и способов воздействия на участников, объединенных в еди-

ный процесс (зрелищность, игровое пространство, музыкальное и художественное оформление);

Принцип целостности — согласованность, взаимовлияние, полнота всех компонентов программы, влияющих на её качество и эффективность;

Принцип динамичности — вариативность деятельности, содержащей в своем сюжете интригу, преодоление какого-либо препятствия, регулирование игрового состояния участников;

Принцип правдоподобия — создание игровой, театрализованной атмосферы, побуждающей «поверить» в обстоятельства; конструирование ситуаций, атрибутов, аналогичных ситуациям реальной жизни (реалистичность восприятия, импровизация, свобода).

Принцип личного проживания_ эмоциональная включенность участника в программу, её атмосферу; наличие у участников состояния, адекватного событиям программы; приобретение участниками в процессе участия в программе опыта, частично переносимого в реальную жизнь

Литература:

1. Артемова Е. Н. Организация анимации в гостеприимстве и туризме : учебно-методическое пособие для вузов / Е. Н. Артемова, О. Г. Владимирова. — Орел : ОрелГТУ, 2010 . — 115 с. — Библиогр.: с. 92 (10 назв.). — Текст : непосредственный.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. — Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. — 159 с. — Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). — Текст : непосредственный.

3. Нестерович В. К. Анимационная деятельность в гостиничном ресторанном сервисе / В. К. Нестерович, А. А. Шилов. — Текст : непосредственный // Сервис в России и за рубежом. — 2008. — № 4 (9). — С. 9–14. Библиогр.: с. 14 (3 назв.).

4. Плотникова В. С. Основы анимационной деятельности : учебное пособие / В. С. Плотникова. Петрозаводск : Издательство ПетрГУ, 2015. – 73 с. Библиогр.: с. 70–71 (17 назв.). – ISBN 978-5-8021-2695-0. – Текст : непосредственный.

5. Приезжева Е. М. Анимационный менеджмент в туризме : учебное пособие / Е. М. Приезжева . – 2-е изд., перераб. и пересм. – М. : Советский спорт, 2014. – 240 с. – ISBN 978-5-9718-0749-0. – Библиогр.: с. 234–238 (58 назв.). – Текст : непосредственный.

5 Личностные качества аниматора

Практическое занятие

Студент должен знать понятие «аниматор».

Студент должен владеть:

- личностными качествами аниматора;
- коммуникативными навыками работы аниматора.

Содержание занятия: развитие коммуникативности, эмпатии, внутренней свободы.

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

Упражнение «7 богатырей»

Цель: Отработать навыки убеждения, умений найти аргументы в пользу своей позиции, презентационные навыки.

Задачи:

- отработать навыки убеждения;
- отработать умение найти аргументы в пользу своей позиции;
- развить умение находить подход к людям;
- подчеркнуть важность интонаций в процессе коммуникации;
- развитие умение невербального средства общения;
- обучить эффективным способам общения.

Ход упражнения.

Одна участница будет играть роль царевны (по жребью). Остальным нужно разделиться на команды по 3–4 участника.

Разыгрывание сказки А. С. Пушкина «О мертвой царевне и семи богатырях». В частности, тот эпизод, где семь богатырей, у которых жила царевна, уговаривают ее выйти за одного из них замуж и остаться с ними навсегда. В нашей сказке будет то же самое, но богатыри, прошедшие ряд тренингов и владеющие даром убеждения, смогут лучше, чем сказочные, убедить царевну отказать от королевича Елисея и остаться в их доме. Каждая мини-группа должна будет подготовить самые заманчивые предложения для того, чтобы уговорить царевну остаться у них, показать все преимущества такого конца сказки.

Группам даётся 10 минут на подготовку, после чего один посланник от каждой группы выступает, обращаясь к царевне со своими аргументами.

После выступления царевна говорит о том, захотелось ли ей остаться у богатырей, какие плюсы и минусы увидела она в выступлениях каждого. Какие эмоции вы испытывали, выполняя это упражнение?

Литература:

1. Кипнис М. Актерский тренинг. Более 100 игр, упражнений и этюдов, которые помогут вам стать первоклассным актером / М. Кипнис. Серия: Золотой фонд актерского мастерства. – Москва : Изд-во АСТ. – Санкт-Петербург : Прайм-Еврознак, 2008. – 249 с. – ISBN 978-5-93878-771-1. – Текст : непосредственный.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. – 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

6 Профессиональные качества аниматора

Практическое занятие

Студен должен знать:

- понятие «аниматор»
- этику аниматора
- профессиональные качества аниматора

Студен должен уметь составлять профессиограмму аниматора.

Содержание занятия:

1. Профессиональные и личностные характеристики аниматора;
2. Этика аниматора.

Практическое задание № 1

Обсуждение понятия «идеал», «профессиональный идеал». Просмотр фрагментов видеоролика анимационных программ. Составить устный рассказ «Портрет аниматора».

Практическое задание № 2

Разделиться на группы по 2–3 человека, приготовить сообщение об аниматорах, личность и мастерство которых служат для них ориентиром в профессиональном воспитании. Каждая группа представляет портрет одного из них. Обсуждение и составление обобщенного портрета педагога-аниматора.

Практическое задание № 3

Коллективная работа над составлением профессиограммы аниматора: Обсуждение понятия «профессиограмма», состав-

ление схемы: Каким должен быть аниматор? Что должен знать? Что должен уметь? Составление обобщенного списка качеств по одному из разделов:

- качества, выражающие отношение к делу, к профессии;
- качества, выражающие отношение к другим людям, к детям;
- качества, выражающие отношение к себе;
- профессиональные знания;
- профессиональные умения.

Таким образом создается обобщённый список, который обсуждается и записывается в таблицу (таблица 1):

Таблица 1

| № | Качество | Хорошо развито | Скорее хорошо, чем плохо | Скорее плохо, чем хорошо | Отсутствует |
|---|----------|----------------|--------------------------|--------------------------|-------------|
| | | | | | |

Практическое задание № 4

Работа над составлением программы развития:

- ознакомление студентов с различными программами самовоспитания;
- самоанализ уровня сформированности профессионально значимых качеств личности, знаний, умений;
- определение роли изучаемых в колледже курсов в профессиональном и личностном становлении ведущего аниматора.

Литература:

1. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011 . – 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

2. Чечётин А. И. Основы драматургии театрализованных представлений : учебник для студентов институтов культуры / А. И. Чечётин. М. : Просвещение, 1981. – 192 с. – Библиогр.: с. 189–190 (48 назв.). – Текст : непосредственный.

7 Социально-культурная анимация

Студент должен знать:

- понятие «социально-культурная анимация»;
- основные принципы социально-культурной анимации.

Содержание занятия:

1. Понятие социально-культурная анимация;
2. Основные принципы социально-культурной анимации.

Социально-культурная анимация — это особый вид социально-культурной деятельности общественных групп и отдельных индивидов, основанный на современных технологиях (социально-педагогических, психологических, культурно-творческих и др.), обеспечивающих преодоление социального и культурного отчуждения. Социально-культурная анимация является одной из относительно молодых отраслей прикладной социальной психологии и педагогики, которую все чаще обозначают как педагогику социально-культурной деятельности. Технологии социально-культурной анимации предполагают в качестве основных методов «оживления» и «одухотворения» отношений между людьми широкое использование общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества, обеспечивая личности условия для включения в творческие, оздоровительные, образовательные, развлекательные и другие виды социально-культурной деятельности.

Среди основных принципов социально-культурной анимации можно выделить следующие положения:

1. Человек должен изучаться и приниматься в его целостности;
2. Каждый человек уникален, поэтому анализ отдельных случаев не менее оправдан, чем статистические обобщения;
3. Человек открыт миру, переживания человеком мира и себя в мире является главной психологической реальностью;
4. Человеческая жизнь должна рассматриваться как единый процесс становления и бытия человека;
5. Человек наделен потенциями к непрерывному развитию и самореализации, которые являются частью природы;
6. Человек обладает определенной степенью свободы от внешней детерминации благодаря смыслам и ценностям, которыми он руководствуется в своем выборе;
7. Человек — это активное, интернациональное, стремящееся к самоактуализации, творческое существо.

Литература:

1. Пядушкина И. И. Анимация в социально-культурном сервисе и туризме : учебное пособие / И. И. Пядушкина. – Иркутск : Изд-во Иркутского государственного университета, 2011. – 192 с. – Текст : непосредственный.
2. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования, обучающихся по направлению подготовки «Сервис» / И. М. Асанова, С. О. Дерябина. – М. : Издательский центр «Академия», 2011. – ISBN 978-5-7695-7179-4. – Текст : непосредственный.

8 Менеджмент анимационной деятельности

Студент должен знать:

- что такое менеджмент анимации;
- структуру анимационной службы;
- технологии социально-культурной деятельности.

Содержание занятия:

1. Клиентоориентированные технологии;
2. Профессиональный рост специалиста.

Основными технологиями, способствующими функционированию анимационной деятельности, являются следующие технологии.

Рекреативные технологии направлены на обеспечение жизнедеятельности человека, его полноценного отдыха от повседневной жизни, восстановления физических и духовных сил, организации активных досуговых занятий и развлечений.

Педагогические игровые технологии. Игра как рекреативная методика способствует успешной организации досуговой деятельности населения, особенно активного досуга. Игровая деятельность является наиболее свободной деятельностью, она способствует более успешному приобретению тех или иных знаний и навыков, включению в сферу культуры и искусства. С помощью игры люди легче преодолевают препятствия к социальному взаимодействию и налаживанию контактов и связей.

Социально-защитные и реабилитационные технологии. По мнению Н. Н. Ярошенко, социокультурная анимация важна

для преодоления социальной изоляции, психологического отчуждения многих категорий населения.

Технологии коммуникаций и общественных связей. В современных условиях общение и налаживание социальных связей становится все более необходимым.

Культуротворческие технологии. Многие люди видят в досуговых занятиях возможность реализации и развития своего творческого потенциала. Культуротворческие технологии способствуют социализации людей различных категорий и возрастов и преодолению тенденции к социальной дезинтеграции посредством вовлечения их в процессы творческой деятельности.

Инновационные технологии. Данные технологии отвечают за прогресс в различных областях культуры, модернизацию видов социально-культурной деятельности, а также выработку максимально большого количества творческих идей, что существенно необходимо в анимационном сервисе.

Управленческие технологии (социокультурный менеджмент). Поскольку социокультурная анимация напрямую связана с организацией досуга населения и является частью социально-культурной сферы, то приемлемо говорить о технологиях социокультурного менеджмента. Продуктом анимационной деятельности является непосредственно организованный отдых, досуг людей. А процесс организации отдыха и развлечений нуждается в управленческих методиках.

Методика планирования:

– разработка анимационной стратегии и концепции туристического комплекса, согласованной с его маркетинговой стратегией;

- разработка типовых анимационных программ и алгоритмов (методик) их адаптации к определенным группам и отдельным туристам;
- анализ факторов, влияющих на полноту и эффективность осуществления анимационного менеджмента и конъюнктуры гостиничного рынка района, региона, страны;
- участие в формировании ценовой политики с учетом комплекса характеристик анимационных услуг и анимационного менеджмента туристического комплекса;
- долгосрочное и краткосрочное планирование анимационной деятельности туристического комплекса, включение мероприятий по совершенствованию анимационной деятельности в его бюджет и бизнес-план.

Методика организации:

- организация и управление отношениями туристического комплекса во внешней среде по вопросам анимационного менеджмента;
- оптимизация использования ресурсов турагенства при выполнении целей и задач анимационного менеджмента;
- формирование эффективной организационной структуры анимационного менеджмента туристического комплекса, подбор, расстановка, подготовка, воспитание кадров, специалистов разного уровня квалификации для анимационного обслуживания;
- организация взаимодействия с другими службами туркомплекса по вопросам анимационного обслуживания: с технической службой (по вопросам эксплуатации технических анимационных установок, систем, сооружений), службой приема и размещения (по ежедневным вопросам работы с клиентом и по изучению потребительского спроса), с финансовой службой (по вопросам финансов), а также с транспортной, туристско-экскурсионной, вспомогательной и другими служба-

ми, с которыми необходимо взаимодействовать в процессе анимационного обслуживания;

- разработка инвестиционной политики по вопросам реализации анимационной концепции (проводится совместно со службой финансового менеджера), участие в формировании инвестиционного портфеля по данному вопросу;

- риск-менеджмент – разработка путей снижения анимационных рисков и организация системы мероприятий по их профилактике и минимизации.

Методика мотивации:

- творческая работа по развитию личности сотрудников анимационной службы, их способности к внутренней мотивации совершенствования анимационного мастерства;

- разработка способов внешней мотивации аниматорского труда, морального и материального поощрения за профессионализм и высокие результаты; формирование принципов заинтересованности; определение параметров удовлетворенности трудом по анимационному обслуживанию туристов;

- превращение любого работника туркомплекса в частичного со предпринимателя, морально и материально заинтересованного в результатах не только анимационной деятельности, но и комплекса в целом;

- повышение квалификации и обеспечение условий для профессионального роста кадров, создание и поддержка престижа анимационной и гостиничной деятельности;

- создание благоприятных условий для самореализации в деле человека, который руководствуется высокими мотивами, гуманистическими и эстетическими ценностями.

Методика анализа и контроля:

- анализ анимационной деятельности туркомплекса и представление его показателей, включая и экономические,

высшему управленческому звену в любой момент времени для оперативного и стратегического управления этой деятельностью;

- корректировка концепции, тактических целей, анимационных программ и методик в соответствии с реальными обстоятельствами и результатами деятельности и анализа;

- корректировка планов и проектов туркомплекса и его подразделений с точки зрения анимационного обслуживания туристов;

- контроль исполнения управленческих решений в рамках анимационного менеджмента;

- контроль технической и других служб туркомплекса в вопросах эксплуатации анимационных технических средств.

Менеджмент анимации — это система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристического рынка.

Литература:

1. Пядушкина И. И. Анимация в социально-культурном сервисе и туризме : учебное пособие / И. И. Пядушкина. – Иркутск : Изд-во Иркутского государственного университета, 2011. – 192 с. – Текст : непосредственный.

2. Третьякова Т. Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме : учебное пособие для вузов / Т. Н. Третьякова. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 272 с. – ISBN 978-5-7695-4454-5. – Библиогр.: с. 269–272 (58 назв.). – Текст : непосредственный.

9 Особенности работы с различными группами

Студент должен знать:

- особенности работы с различными группами;
- возрастную классификацию.

Студент должен владеть навыками дифференцированного подхода при подготовке мероприятия.

Содержание занятия:

1. Взаимодействие с различными возрастными группами;
2. Особенности возрастных изменений;
3. Мотивация и адаптация. Смешанные группы.

Проектирование досуговых программ опирается на социально-демографические признаки аудитории. Специфика анимационной деятельности такова, что наиболее важны не социально демографические, а социально-культурные характеристики, такие, как: возраст и пол участников анимационных мероприятий; социальное положение и профессиональная деятельность (бизнесмены, молодежь, люди пенсионного возраста); национальность (особенности культур и традиций); стиль жизни и степень активности (классический, экстремальный, домашний и др.); состояние здоровья (особенно это важно в разработке спортивно-оздоровительных программ).

Детская аудитория. В силу своих психологических особенностей дети тяготеют к познанию окружающего мира через самый интересный и увлекательный для них способ внешнего

постижения — игру. Активный рост детского организма приводит к подвижности. Это обстоятельство требует включения в детские программы спортивно-соревновательных форм досуга. Однако чрезмерные физические и интеллектуальные нагрузки ведут к быстрой утомляемости детей. Основным принципом организации детского досуга является увлекательность и принцип коллективных действий.

В детском возрасте главным социализирующим институтом является семья, поэтому особого внимания требует организация семейного досуга и отдыха. Семья — это сложный механизм взаимоотношений людей, объединенных на основе определенных интересов. Как в древности, так и в наши дни, совместное проведение досуга, в том числе и туристического, является мощным фактором для создания и укрепления семьи.

При организации семейного досуга необходимо обратить внимание на такие наиболее очевидные характеристики, как: психологический климат в семье; система отношений «лидер ↔ ведомый» или семейное взаимное партнерство; роли воспитания ребенка (кто в вопросах воспитания играет главенствующую роль). Учет этих и ряда других факторов при подготовке досуговых программ для семейного отдыха помогает вносить необходимые коррективы по ходу их проведения.

Подростковая аудитория. Первостепенным социализирующим институтом для подростковой аудитории выступают сверстники и кумиры. С психологической точки зрения, подростковый возраст характеризуется негативизмом, т. е. очень часто необоснованным отвержением общепризнанных авторитетов, ценностей и приоритетов родителей и старшего поколения, что приводит к обострению вечного конфликта «отцов и детей».

Как было отмечено, общение среди своих сверстников является главным социализирующим фактором на данном эта-

пе, а значит, и организация досуговых программ для подростков должна строиться на поддержании такого общения. Другой важнейший момент — это необходимость самоутверждения и самовыражения, стремление к первенству среди равных. Необходимо помочь подростку реализовать эту особенность возраста в сфере творческого, спортивного или иных видах досуга.

Молодежная аудитория. Характерной чертой современного молодежного досуга является преобладание пассивно созерцательных форм его проведения. В практику работы многих учреждений культуры и спорта входят социологические исследования в целях изучения досуговых предпочтений молодежи. Данные опроса (ответов могло быть несколько) свидетельствуют о том, что основная масса современной молодежи пассивные предпочитает развлечения, реже активные. Лишь незначительная часть опрошенных посвящает свободное время образованию, познанию и саморазвитию. Такая тенденция ставит перед организаторами досуга задачу проектирования анимационных программ, в которых присутствуют формы активного вовлечения молодежи в деятельность творческого характера.

Аудитория людей третьего возраста — это категория людей, которые закончили свой трудовой путь и вышли на заслуженный отдых. Пожилые люди, в силу большого количества свободного времени, охотно хотят принимать активное участие во всех сферах социально-культурной жизни. Специфика возраста предполагает ориентацию на комплекс оздоровительных программ. Практика показывает, что оптимальным вариантом является равномерное сочетание активных и пассивных форм организации досуга людей третьего возраста.

Литература:

1. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования, обучающихся по направлению подготовки «Сервис» / И. М. Асанова, С. О. Дерябина. – М. : Издательский центр «Академия», 2011. – ISBN 978-5-7695-7179-4. – Текст : непосредственный.

10 Особенности активизации аудитории

Студент должен знать приемы активизации аудитории.

Студент должен уметь придумать приемы активизации аудитории.

Студент должен владеть навыками активизации аудитории.

Содержание занятия:

1. Активизация аудитории;
2. Особенности активизации детской аудитории.

Активизация аудитории - стремление организаторов театрализованной игровой программы к вовлечению людей в активное личностное участие в действии.

Приемы активизации аудитории — это способы вовлечения публики в действие театрализованного представления.

Хеппинг (анг. «происшествие», «случай»). Участники вовлекаются в серию импровизированных, поступков, лишь в общих чертах, запрограммированных в сценарии. Основные приемы вовлечения зрителей в подобные действия запланированные и провоцирование в условиях специально созданной окружающей среде психологические зерна хеппинга, выражающиеся в отступлении от нормы, в нарушении общепринятого при полной раскованности, стихийном самовыявлении и дозволении инстинкту возобладать над разумом. Прием вовлечения зрителя, превращение его в исполнителя обернулись издевательствами над ними и другими.

Прием заманивания — один из основных приемов вовлечения зрителя в действие — является традиционным приемом игры среди публики, переходящим в игру с самой публикой. А затем постепенное заманивание и втягивание в эту театральную игру всех зрителей.

Скандирование — это состязательное взаимодействие всех участников или зрителей. Деление на команды, сектора, группы и проведение конкурсов и веселых состязаний, такой прием очень часто используется на спортивных соревнованиях по футболу и хоккею среди команд болельщиков.

«Длинные шнуры» (вопрос-ответ) это разговор с залом на любую тему, разговор –интервью.

Игровое действие-игровая ситуация, возникшая на празднике, в процессе которой надо совершить действие за определенное время.

Ритуальное и церемониальное действие-действия, выработанные обычаем — минута молчания, возложение венков и т. д.

Прием «Нанизывания» — коллективное пение, коллективные выходы, шествия, коллективные выступления, рапорты, переклички.

Один из важных моментов любого мероприятия — всегда иметь контакт с детьми. Контакт — это близость, взаимное доверие и понимание, это непосредственный обмен мыслями и чувствами, умение тактично, ненавязчиво проникать в сложный и изменчивый внутренний мир ребенка и направлять его развитие. Для поддержания контакта нужно острое зрение и много внимания. Зависит он, к сожалению, не только от доброго отношения к ребенку и желания всячески с ним подружиться и понравиться.

Живое слово несет большую эмоциональную информацию, создает словесные образы, которые могут передавать

действия, чувства, настроения и переживания человека. Оно создает атмосферу общения между массовой аудиторией и сценической площадкой. В театрализованных формах аудитория воспринимает актера не только на слух, но и визуально. Отсюда важен не только голос, но и поза, движение, жест. Слово должно быть ярким, четким, а диалог героев иметь свою цель и двигать действие вперед.

Здесь важен диалог персонажей с аудиторией, актеры могут задавать провокационные вопросы, спрашивать совета, искать подсказку, вместе думать, как найти выход из трудной ситуации и т. д.

Учитывая время, в течение которого удерживается внимание, продолжительность каждого действия от 5 до 10 минут, не включая игровой момент.

Вербальные контакты детей ярко проявляются в ведущем виде деятельности младших школьников — игре. Во время игровой ситуации персонажи в качестве поддержки просят поддержать игроков, скандируя имя играющего. В действие могут быть включены загадки, буриме, загадки-розыгрыши и т. д.

Необходимость использования в театрализованной игровой программе активных видов деятельности не вызывает сомнения. Одна из главных задач театрализованной игровой программы — включение детей в действие. Это успешно решается при помощи игры, в процессе игры достигается физическая активизация.

В театрализованной программе широко применяются командные и соревновательные игры (эстафета — выполнение одинаковых заданий двумя командами) : «собиралки» - собрать, донести, сложить, вернуться обратно; «рисовалки» — добежать, нарисовать одну деталь, передать маркер следующему участнику; «обгонялки» — добежать, преодолеть пре-

пятствия, вернуться обратно и др. Могут быть использованы следующие игры с залом: передача мяча от первых рядов к последним и обратно, бросание мяча в различных вариантах герою (в сачок, ведро, обруч). Во время проведения игры нельзя забывать о похвале, словах поддержки и поощрении. Для прямого контакта с аудиторией персонажи находятся во время игры на игровой площадке.

Литература:

1. Фоменко Н. К. Технологии ведения культурно-досуговых программ. Ч. 1: Конференс и конференсье : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 — Социально-культурная деятельность, профиль «Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ» / Н. К. Фоменко. – Кемерово : Издательство «Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК)», 2016. – 167 с. – Библиогр.: с. 162–165 (38 назв.). – ISBN 978-5-8154-0363-5. – Текст : непосредственный.

11 Особенности работы в конфликтной ситуации

Практическое занятие

Студент должен знать понятие «конфликт», виды конфликта.

Студент должен уметь анализировать конфликтные ситуации.

Студент должен владеть навыками выхода из конфликтных ситуаций.

Содержание занятия:

1. Конфликты (предотвращение, поведение в конфликтной ситуации, определение направленности)

Конфликт (от лат. *conflictus* — столкновение) — столкновение сторон, мнений, сил, перерастание конфликтной ситуации в открытое столкновение; борьба за ценности и претензии на определенный статус, власть, ресурсы, в которой целями являются нейтрализация, нанесение ущерба или уничтожение соперника.

По отдельному субъекту конфликты бывают внутренними и внешними. К первым относятся внутри личностные конфликты; ко вторым — межличностные, между личностью и группой, межгрупповые. Все виды конфликтов тесно связаны между собой. Так, внутри личностный конфликт может заставить человека действовать агрессивно по отношению к другим и вызвать тем самым межличностный конфликт.

Возникновение внутриличностных конфликтов обусловлено противоречием человека с самим собой. Оно может порождаться рядом обстоятельств:

- необходимостью выбора между двумя взаимоисключающими вариантами действий, каждый из которых в одинаковой степени желателен;
- несовпадением внешних требований и внутренних позиций;
- неоднозначностью восприятия ситуации, целей и средств их достижения, потребностей и возможностей их удовлетворения;
- влечением и обязанностями;
- различного рода интересами и т. д.

Тренинги на выход из конфликтных ситуаций.

Цель: Осознание сущности конфликта и собственных стратегий реагирования в нем.

Упражнение 1 «Приветствие»

Всем членам Т-группы необходимо подойти друг к другу и поздороваться. Каждому с каждым по-особенному, не повторяясь. После этого все садятся в круг и обсуждают, что чувствовали во время приветствия, что было легко, что трудно, что необычно.

Упражнение 2 «Подарок»

Участники тренинга по кругу дарят друг другу пожелания или чувства. После того, как последний подарит свой подарок первому, группа делится чувствами и впечатлениями об упражнении.

Упражнение 3 «Мое имя»

Цель: знакомство, налаживание контакта между членами группы, создание в группе атмосферы доброжелательности.

Ход проведения. Чтобы мы лучше запомнили имена друг друга, расскажите о своем отношении к своему имени. Может быть, вы знаете, как ваши родители выбрали вам это имя, и может вспомните семейную историю или легенду, связанную с вашим именем. Добавьте к своему имени глагол, который начинался на одну букву с вашим именем. А затем вся группа по кругу будет давать свои ассоциации по отношению к вашему имени. В заключение эпизода традиционные вопросы: Что вы чувствовали, когда группы говорила ассоциации? Что вы нового узнали о своем имени? Что вы переживали?

Литература:

1. Ковалев В. Н. Ролевые игры в формировании конфликтологических компетенций // Ломоносовские чтения : материалы ежегодной научной конференции МГУ, 22–24 апреля 2020 года, г. Севастополь / В. Н. Ковалев ; под ред. О. А. Шпырко ; Филиал МГУ в г. Севастополь. Севастополь, 2020. – С. 139–140. – Текст : непосредственный.

12 Работа в команде

Практическое занятие

Студент должен владеть навыками работы в команде.

Содержание занятия:

1. Работа в команде;
2. Понятие, внутренние процессы, условия эффективности деятельности команды;
3. Диагностика групповой ситуации, работа с лидером;
4. Партнерские коммуникации.

Упражнение «Самолет»

Цель: Сплочение команды. Развитие комфортности.

Участникам тренинга дается задание изобразить работу какого-нибудь механизма или машины, например, самолета. Решением группы выбирается пилот, затем каждый выбирает деталь или часть самолета, которую он хочет представлять. Члены группы сначала демонстрируют как они будут демонстрировать свою работу (действия). Представление может быть как вербальным, так и невербальным. Затем все объединяются в один самолет и должны минуту полетать по аудитории. Самолет должен целым и невредимым совершить посадку.

Примечание: Задание можно усложнить, выбрав двух пилотов.

Упражнение «Общее целое»

Цель — сплочение группы.

Оснащение: лист ватмана, большой карандаш.

Группе дается задание. Нарисовать общий рисунок. Все участники берутся одной рукой за общий единственный карандаш и рисуют изображение герба команды. Он не должен быть сложным.

Упражнение «Разминка»

Забавный мозговой штурм. Разбейте группу на подгруппы по 5–8 человек и дайте каждой карандаш и лист бумаги. Попросите каждую группу выбрать человека, который будет писать. Покажите всем какой-нибудь широко используемый предмет, например, вешалку для одежды. По команде «Начали» подгруппы за две минуты написать как можно больше вариантов использования данного предмета. Группы должны работать как можно быстрее и без комментариев. Необычные и сумасшедшие идеи (головной убор, предмет для рыбной ловли) принимаются.

Литература:

1. Тульчинский Г. Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, С. В. Герасимов, Т. Е. Лохина. – СПб. : Издательство «Лань» ; Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2009. – 384 с. – Библиогр.: с. 375–379 (75 назв.). – ISBN 978-5-8114. – Текст : непосредственный.

13 Креативность как профессиональное качество

Практическое занятие

Студент должен знать что такое креативность.

Студент должен уметь презентовать себя.

Студент должен владеть навыками развития креативности.

Содержание занятия:

1. Развитие собственных творческих качеств;
2. Что такое креативность. Разработка креатива — работа с личными комплексами;
3. Методики креативности. Креативная презентация идеи.

Креативность — это способность создавать и находить новые оригинальные идеи, отклоняясь от принятых схем мышления успешно решать стоящие задачи нестандартным образом. Это видение проблем под иным углом и их решение уникальным способом. Креативное мышление — это революционное и созидательное мышление, носящее конструктивный характер.

Упражнение «Стоп-кадр»

Описание упражнения

Участники свободно перемещаются по аудитории. По команде ведущего, подаваемой с помощью хлопка в ладоши, они останавливаются и демонстрируют с помощью мимики и пантомимики (позы, жестов, движений тела) то слово, которое называет ведущий. «Стоп-кадр» продолжается 8-10 с, после

чего по повторному хлопку ведущего участники опять начинают свободно перемещаться по помещению, пока не прозвучит следующий хлопок и не будет названо очередное слово. Желательно заснять «стоп-кадры» с помощью цифровой фото- или видеокамеры и продемонстрировать отснятые материалы участникам непосредственно после упражнения.

Можно использовать, например, такие наборы слов:

– время, прошлое, детство, настоящее, учеба, будущее, профессия, успех;

– встреча, общение, понимание, дружба, любовь, семья, счастье.

Психологический смысл упражнения.

С одной стороны, упражнение развивает навыки экспрессии, с другой, дает возможность участникам в новом ракурсе взглянуть на свое отношение к тем жизненным сферам, которых касаются слова.

Обсуждение

Какие выводы каждый из участников сделал лично для себя при выполнении этого упражнения и в ходе наблюдения за другими участниками?

Упражнение «Усовершенствование игрушки»

Описание упражнения

Участникам демонстрируется мягкая игрушка и дается задание: предложить как можно больше принципиально осуществимых способов ее усовершенствования: что можно сделать, чтобы детям стало интереснее с ней играть? Упражнение выполняется в подгруппах по 4-5 человек, время работы 8-10 мин. Потом представители каждой из подгрупп поочередно излагают свои идеи.

Психологический смысл упражнения

Тренировка умения генерировать идеи в условиях командной работы.

Обсуждение

Что, с точки зрения участников, способствовало появлению новых идей при выполнении этого упражнения, а что препятствовало?

Литература:

1. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов / А. Г. Грецов. – СПб. : Питер, 2008. – 208 с. – ISBN 978-5-91180-221-9. – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное).

14 Работа над сценарием

Студент должен знать:

- особенности построения сценария
- знать композиционный строй

Студент должен владеть навыками анализа анимационной программы.

Содержание занятия:

1. Понятие сценарий, композиционный строй. Способы подбора материала для сценария;
2. Правила оформления сценария для предоставления клиенту.

Сценарий — это развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет содержание и структуру. Сценарий анимационной программы представляет собой подробную литературно-драматическую разработку темы, конфликта. В нем четко определяются игровые эпизоды, их последовательность, форма и время судейства, включение зрелищных заставок. Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Эта специфика заключается в том, что это не просто художественное произведение, а развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание и структуру.

Структура сценария содержит: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и финал.

Экспозиция (пролог) — экспонирует, предьявляет тему вечера, вводит зрителей в предлагаемые обстоятельства дей-

ствия. Это ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествующий конфликту.

Завязка — событие, с которого и начинается развитие действия.

Развитие действия — самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по нарастающей с обязательным конфликтом.

Кульминация — момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия.

Развязка — разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон.

Финал — это своего рода эпилог, то есть окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов.

Способы подбора материала для сценария:

Первый способ. Сценарист исследует факты, связанные с определенным событием (или рядом событий), формирует свою концепцию происшедшего или происходящего и пишет сценарий, создавая на основе изученного свой собственный текст.

Второй способ. Сценарист подбирает документы (тексты, аудио-, видеоматериалы), художественные произведения или фрагменты из них (стихи, отрывки из прозы, вокальные, инструментальные и хореографические номера) и в соответствии со своим замыслом стыкует их, используя так называемый эффект монтажа. Возникает сценарий, который называют компилятивным (компиляция, от лат. — собирать).

Но чаще всего в драматургической работе присутствует *смешанный вариант*. В этом случае в сценарии, наряду с авторскими текстами, присутствует документ, а рядом с музыкальным произведением — известный кинофрагмент.

Оформление сценария

В окончательном варианте сценарий представляет собой документ, по которому работает вся постановочная группа. Он включает в себя следующие элементы:

- обозначение формы анимационной программы, характера зрительской аудитории, событийного назначения;
- название анимационной программы;
- список действующих лиц и исполнителей, технического состава и функций каждого;
- сценарный план с хронометражем или поминутным интервалом блоков, номеров, связок;
- содержательная часть, описывающая действия участников программы в драматургической последовательности (ремарки образного решения, ремарки персонажей, ремарки зрительских действий, текст речи ведущих, название фрагментов действий — «хореографическая композиция», «сольное пение», «коллективная игра»).

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

- режиссерские постановочные концепции: характеристики пространства для действия (сценография, содержание и местонахождение декораций);
- описание схемы движения участников программы и предметов (направления входов и выходов участников, движения декораций и предметов, моменты начала и окончания движения, перемены местоположения действий, мизансцены и их перестройка и т. д.);
- комментарии к звуковому оформлению (содержание, место включения, уровень громкости и т. д.);

- комментарии к световому оформлению (содержание, моменты изменения световой заставки и т. д.);
- характеристику персонажей и их действий (характеристика речи, действенные задачи, костюмы и т. д.);
- жанровые, темпоритмические, стилистические рекомендации по манере игры актеров;
- предполагаемые действия участников (реакция аудитории);
- временной регламент события (продолжительность фрагментов и эпизодов, общая продолжительность программы и т. д.).

Утвержденный сценарий тиражируется и вручается заинтересованным лицам (заказчику, членам анимационной команды).

В практике организации и проведения анимационной программы создание сценария и его воплощение осуществляются одним и тем же лицом (или лицами). Даже в том случае, если режиссер не является автором сценария, он все равно принимает непосредственное участие в работе над ним. Современные интернет-ресурсы предоставляют широкие возможности для выбора разнообразных сценариев, которые, впрочем, предполагают их доработку для конкретной аудитории.

Литература:

1. Ермакова Е. Е. Анимационный сервис : учебное пособие / Е. Е. Ермакова. – 2-е изд., испр. и доп. – Тюмень : Издательство Тюменского государственного университета, 2016. – 236 с. – ISBN 978-5-400-01329-4. – Текст : непосредственный.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. — 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

15 Основы актерского мастерства аниматора

Практическое занятие

Студент должен знать основы актерского мастерства.

Студент должен владеть навыками сценической речи.

Содержание занятия:

1. Сценическая речь и движение;
2. Ораторское искусство;
3. Психологическое и физическое раскрепощение;
4. Развитие творческих способностей.

Среди умений организаторской техники важное место занимает мимика, жесты, техника речи. Предлагаемы комплекс упражнений поможет освоить эти умения. Студентам предлагается не только участвовать в данных упражнениях, но и поочередно провести.

Силами ведущих предлагается дополнить упражнения посредством введения новых, самостоятельно придуманных заданий.

Упражнение 1. Не сходя со стула, посидите так, как сидит: председатель Государственной Думы, пчела на цветке, кассир на рабочем месте, наказанный Буратино, невеста на свадьбе, Филипп Киркоров на Евровидении, преступник на скамье подсудимых. Импровизируйте.

Упражнение 2. Изобразите: как ходит младенец, лев, артист балета, французский король, индийский вождь, раненый солдат.

Упражнение 3. Улыбнитесь, как улыбается очень вежливый японец, кот на солнышке, влюбленный юноша своей девушке, волк зайцу, курица яйцу.

Упражнение 4. Нахмурьтесь, как ребенок, у которого отняли игрушку, человек, желающий скрыть улыбку, рассерженный попугай.

Упражнение 5. Партнёр произносит две фразы, одна из которых является правдой, другая — ложью. Проследить за различием мимики. Затем угадать по мимике, какая из следующей пары фраз правдива, какая ложна.

Упражнение 6. Один партнер изображает выполнение какого-то задания (пришивает пуговицу, печет пирог, выступает в цирке), а другой повторяет все его движения, выполняет роль зеркала. Ведущий оценивает выступления актеров, игравших роль зеркала, по пятибалльной системе.

Упражнение 7. Предложить студентам самостоятельно, экспромтом поставить любую из знакомых сказок. («Теремок», «Три поросенка», «Три медведя и т. д). Разбить по ролям и сыграть.

По результатам практического занятия необходимо обсудить действия ведущих, ощущения группы, общее впечатление.

Ораторское мастерство и правильная техника речи — это залог хорошей работы аниматора. В рамках данного практического занятия студент не только участвует в данных упражнениях, но и проводит.

Упражнение 1. Прочитайте любой текст, хотя бы прогноз погоды, шепотом, с максимальной громкостью, как будто вы замерзли или во рту горячая каша.

Упражнение 2. То же самое, в сочетании со всем перечисленным, но как бы прочитал инопланетянин, человек, только что научившийся говорить, робот, пятилетний ребенок, как

будто вас слушает все человечество, а вы этим текстом должны объяснить, как важно стремиться делать добро друг другу, а других слов у вас нет, как будто этим текстом вы объясняетесь в любви, а другой возможности не будет.

Упражнение 3. Группе необходимо разбиться по парам. Один из партнеров расслабляется, закрывает глаза. Другой партнер задает ему вопросы, стараясь постепенно вывести его из равновесия. Задача первого — различными интонациями, оборотами, словами вывести из равновесия, второго — вести диалог с полным спокойствием.

Упражнение 4. Группе необходимо разбиться по парам. Партнеры обсуждают тему, по которой имеют противоположные точки зрения. Задача: побудить принять свою точку зрения. Приемы: не критиковать личность противника, уходить от прямого спора, высказывать своё мнение косвенно, подводя противника к своей точке зрения.

Упражнение 5. По кругу каждый выдвигает какой-то тезис, а сосед в вежливой форме с ним не соглашается, находя даже самые абсурдные аргументы.

Литература:

1. Чёрная Е. И. Основы сценической речи. Фонационное дыхание и голос / Е. И. Чёрная. 4-е издание, стереотипное. – СПб. : Лань, Планета музыки, 2016. – 176 с. – ISBN 978-5-8114-1322-5. – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное) + DVD.

16 Создание образа

Студент должен знать понятие «реквизит», технику безопасности в работе с реквизитом.

Студент должен уметь подбирать костюм.

Содержание занятия:

1. Работа с костюмом, гримом, реквизитом;
2. Техника безопасности в работе с реквизитом.

Костюм — это визитная карточка профессионального аниматора и 50 % успеха анимационной программы. Это не просто одежда, это и рабочая форма, и образ, элемент из профессионального реквизита. От того, насколько удачно подобран костюм, будет зависеть и успех среди зрителей. Дополнением к костюму также служит грим и игровой реквизит.

К костюму выдвигаются особенные требования. Помимо того, что он должен быть аутентичным для данного персонажа (то есть максимально соответствовать образу), важно обращать внимание на следующие параметры:

1. Красочность

Костюм должен быть достаточно ярким, чтобы сразу бросаться в глаза и притягивать к себе внимание. Даже если аниматор находится в толпе, он должен быть найденным быстро и легко. Для этого используются наиболее выделяющиеся цвета: в первую очередь это оранжевый, красный, желтый, зеленый, фиолетовый, голубой и др.

2. Универсализация

Иногда бывает так, что актеру приходится разыгрывать одновременно несколько разных ролей. В таком случае, чтобы избежать постоянных длительных переодеваний, желательно иметь костюм из составных частей, которые могут быть использованы для разных образов. Например, одни и те же штаны для грозного пирата и для веселого клоуна.

3. Комфортабельность.

В костюме человеку должно быть удобно — не слишком жарко, но и не холодно. Как правило, аниматорам приходится много двигаться, танцевать, прыгать, поэтому наряд не должен быть слишком обтягивающим, но и слишком широкий, так как костюм больших размеров может тоже сковывать движения.

4. Качество изготовления

На качестве экономить нежелательно, ведь костюм может быть поврежден в самый неподходящий момент (например, в разгар праздника), а заменить или починить его будет достаточно сложно. Кроме того, праздничный наряд не должен терять краски после стирки (а стирать его нужно будет часто — во время детских праздников нередко можно испачкаться, да и попотеть в процессе активных телодвижений).

Гримм — искусство изменения внешности актера с помощью гримировальных красок, пластических и волосяных наклеек, парика, прически в соответствии с требованиями исполняемой роли; специальные косметические средства, а также наклейки, накладки, применяемые актерами.

Работа над созданием грима ведется постепенно и не может проходить отдельно от работы над образом. В этом процессе выделяют три этапа:

1) подготовительный, во время которого изучаются материал сценария, эстетика постановки, накапливается иллюстративный материал;

2) эскизный, во время которого делаются пробы рисунка грима на бумаге или на лице актера;

3) завершающий, во время подготовки к публичному выступлению.

Реквизит — совокупность подлинных или бутафорских вещей, необходимых аниматору на игровой площадке во время действия. Иногда реквизит дополняет костюм: зонт, портфель и т. д. Бутафория — изделия, изображающие настоящие предметы, которые по тем или иным причинам сложно или невозможно использовать на площадке. Существуют некоторые особенности подготовки реквизита:

– соответствие реквизита тематике праздника логическая «вписанность» в сценарий и программу;

– соответствие возрасту (как правило, фирмы указывают на изделиях возраст ребёнка);

– безопасность;

– устойчивость (быстро приходящий в негодность реквизит — это лишние деньги для организаторов и испорченное настроение ребёнка на празднике).

При выборе реквизита подумайте о его многофункциональности. Например, с помощью искусственных веток из канатов можно сделать настоящие лианы, что прибавит атмосферности празднику в стиле пиратского острова. Включайте фантазию, тогда не придётся обзаводиться тоннами игрового реквизита.

Правильно подобранный реквизит помогает составить оригинальную программу праздника, которая оставит неизгладимое впечатление в душе каждого гостя.

Литература:

1. Гальперина Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. Серия: Профессиональное туристское образование. – М. : Советский спорт, 2008. – 291 с. – Библиогр.: с. 289–290 (41 назв.). – ISBN 978-5-9718-0315-7. – Текст : непосредственный.

2. Тульчинский Г. Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, С. В. Герасимов, Т. Е. Лохина. – СПб. : Издательство «Лань» ; Издательство «Планета музыки», 2009. – 384 с. – Библиогр.: с. 375–379 (75 назв.). – ISBN 978-5-8114. – Текст : непосредственный.

17 Техническое оснащение анимационных программ

Студент должен знать техническое обеспечение анимационных программ.

Студент должен владеть навыками работы с оборудованием.

Содержание занятия:

1. Приемы работы с оборудованием;
2. Координация деятельности технических и вспомогательных служб.

Использование техники

Одним из элементов сценария являются прямые указания сценариста по технике выполнения той или иной части сценария.

Кинопроекция позволяет ввести в сценарий материал, снятый заранее (документальные, научно-популярные, художественные фильмы, мультипликацию) или перенести на экран действие, происходящее на сцене.

Диапроекция дает большие возможности драматургу: в документальных, научно-популярных жанрах позволяет быстро вводить в действие географические и живописные элементы. Схемы, диаграммы, карты, планы, рисунки, портреты, фотографии, слайды, чертежи, сменяясь на экране, помогают сценаристу более наглядно раскрыть свой замысел. Диапроекция при большом увеличении способна заменить декорацию и

оформление. Действие может моментально перенестись в любую эпоху, любой край земли, на любую планету.

Световые эффекты

Помимо обычной общей освещенности сцены, большой эффект дает использование локального света и цветных фильтров, которые помогают привлекать внимание к новому эпизоду сценария, создавать определенные смысловые и композиционные элементы вечера: сценическую площадку разделить на участки; вести параллельное действие; направить световой луч в ложу или балкон, в проход между рядами. Цветной свет придает смысловое звучание сцене или эпизоду.

Драматическим приемом является частичное или полное затемнение сцены. Прожекторы при необходимости можно сфокусировать в форме круга, квадрата, овала, звезды, цветка. Известны световые эффекты падающего снега, дождя, звездного неба, радуги, северного сияния и т. д.

Шумовое оформление

Воспроизведение на сцене звуков окружающей жизни, соответствующих сценарию, тоже очень важно для режиссёрского замысла. Шумовым оформлением занимается звукооформитель. Исполнителями являются участники специальной шумовой бригады.

Музыкально-звуковое оформление

Наличие хорошей звуковой аппаратуры и профессионального звукорежиссера за пультом дают возможность: ведущему и всем участникам программы говорить в микрофон, не надрываясь в попытках быть услышанным; обеспечить возможность выступления артистов, заполнять паузы в программе фоновой музыкой; организовать «звуковую канву» программы (музыкальные отбивки, джинглы, фанфары, звуковые подкладки под голос); провести танцевальную часть программы (если

она есть в сценарии) сообразно вкусам гостей, оперативно реагируя на жанровые пожелания и заказы песен.

На основе режиссерского сценария составляется монтажный лист, звуковая и световая партитура (Таблица 2, 3).

Таблица 2

| № п\п | Время | Место | Действие | Звук | Свет | Исполнитель | Ответственный | Техническое оснащение |
|-------|-------|-------|----------|------|------|-------------|---------------|-----------------------|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Таблица 3 — Пример оформления звуковой (световой) партитуры

| № п\п | Действие | Включение позиции | Выключение позиции |
|-------|----------|-------------------|--------------------|
| | | | |

Литература:

1. Гальперина Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. Серия: Профессиональное туристское образование. – М. : Советский спорт, 2008. – 291 с. – Библиогр.:

с. 289–290 (41 назв.). – ISBN 978-5-9718-0315-7. – Текст : непосредственный.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011 . – 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

3. Плотникова В. С. Основы анимационной деятельности : учебное пособие / В. С. Плотникова. Петрозаводск : Издательство ПетрГУ, 2015. – 73 с. Библиогр.: с. 70–71 (17 назв.). – ISBN 978-5-8021-2695-0. – Текст : непосредственный.

18 Специальные навыки

Студент должен знать понятия : «аэродизайн», «аква-грим».

Студент должен уметь проводить шоу научное, ленточное, фольгированное и т. д.

Содержание занятия:

1. Аэродизайн, аквагрим. Оформление помещения;
2. Виды современных шоу программ.

Аниматор — это творческая профессия, поэтому чем больше у него навыков (хореография, спорт, рисование, игра на музыкальных инструментах и т.д.) тем больше ценится такой специалист. Ведь аниматор может проводить утром гимнастику или йогу, днем игровую программу, а вечером участвовать в развлекательных мероприятиях в качестве танцора, актера, музыканта и т. д.

Аэродизайн — это оформление помещения воздушными шарами. Сегодня это услуга крайне востребована.

Воздушные шары стали атрибутом всех торжественных моментов нашей жизни. Украшения из воздушных шаров мы видим сегодня везде: на презентациях и корпоративных вечеринках, на свадьбах и юбилеях, на городских и семейных торжествах, и, конечно же, на детских праздниках. Сегодня уже мало кого удовлетворит вид бесформенных и бесцветных шариков, пучками развешенных по стенам. Оформление воздушными шарами становится делом профессионалов, и требования

к качеству их работ и оригинальности идей возрастают. Искусство создания фигур из шаров называется «твистинг» (от англ. twist — крутить, скручивать).

Твистинг — это искусство работы с воздухом, а вернее с воздушными шариками, в которые воздух и заключен. Твистеры — это люди, которые делают всевозможные фигуры, а также скульптуры из воздушных шаров. В мире проводятся различные Фестивали воздушных шаров с конкурсными и семинарскими программами.

Аквагрим — это современная необычная техника, вмещающая в себя сразу несколько видов искусства: театральный грим, обычное рисование акварелью и макияж. Аквагрим — это искусство живописи на лице и теле.

В последнее время аквагрим стал особо популярен среди детей, так как дает деткам возможность перевоплощаться в животных, сказочных и мультяшных персонажей. Другими словами, это самый удачный способ разрушить серые угрюмые будни, это праздник души и для взрослых и для детей. Это искусство стало уместным на больших и маленьких праздниках, на домашних и профессиональных постановках, на отдыхе, на карнавале.

Сейчас очень популярные все различные шоу, бумажные, фольгированные, пенные, световые, ленточные и самое популярное среди детей шоу мыльных пузырей.

Современное **шоу мыльных пузырей** — это настоящее искусство, развлекающее и детей, и взрослых. Артист должен обладать особым мастерством. Ведь нужно уметь приготовить особый раствор для надувания гигантских мыльных пузырей. Внутри такого гигантского пузыря можно поместить человека или предмет. А еще из мыльных пузырей можно делать различные фигуры. Особенное зрелище представляют

собой пузыри, заполненные газом или в сочетании с лазерной иллюминацией.

Рецепт № 1

Этот состав можно назвать самым простым, а для создания радужных пузырей потребуется только немного жидкости для посуды и сахар.

0,5 стакана моющего средства;

2 стакана чистой воды;

2 ложки сахарного песка.

Все компоненты хорошо перемешиваются, и можно начинать праздник!

Рецепт № 2

Ничуть не хуже получаются пузыри, если сахар заменить глицерином и добавить еще моющего средства.

150 мл средства для посуды;

1 литр чистой воды;

3 ложки очищенного глицерина.

Необходимый глицерин можно найти в ближайшей аптеке. После чего все приведенные в рецепте ингредиенты хорошо перемешивают, а далее смесь убирают на сутки в холодное место.

Если хочется поразить взрослых и детей необычными разноцветными пузырями, в состав можно добавить немного жидких пищевых красителей или концентрированный морковный, свекольный сок.

Фольгированное шоу, блестящее шоу, серебряное бумажное шоу, металлизированная бумага — это шоу называют по-разному, но суть остается неизменной: это невероятно красиво.

Плюсов у фольги масса: она не пылит, не воспламеняется и совершенно не царапает руки. Фольгированное шоу — это

эффектный финал праздника, который создаст море положительных эмоций и океан бумажной радости.

По правилам пожарной безопасности любое бумажное шоу запрещено проводить в местах, где есть открытый огонь (необходимо убрать свечи, выключить камины и нагревательные элементы заблаговременно).

До начала шоу необходимо убрать все бьющиеся предметы.

Бумажную дискотеку рекомендуется проводить в закрытых пространствах — комната, кафе, ресторан, лофт.

Вечеринка — это невероятно веселое, позитивное и яркое мероприятие, способное воодушевить и порадовать как детей, так и взрослых. В последнее время подобные праздники обрели удивительную популярность. Секрет успеха в их легкости, доступности и в позитивных эмоциях, которыми они неизменно сопровождаются.

Независимо от того, для кого именно вы готовите такое необычное торжество, чтобы оно прошло удачно, необходимо принимать во внимание определённые правила.

Лучше всего проводить подобные праздники на открытом воздухе. Заранее позаботьтесь о грамотном выборе площадки для мероприятия, чтобы располагать достаточным местом. Помимо открытых площадок, допустимо также проведение таких торжеств в больших по площади залах (например, в ночных клубах). В этом случае вам необходимо будет заранее арендовать клуб и получить разрешение руководства на организацию пенной вечеринки.

Если вы планируете шоу на открытом воздухе, устроить его можно только в летний период, в теплую и сухую погоду.

При заказе генератора мыльной пены обращайтесь только в проверенные и по-настоящему надежные компании. Убедитесь, что они работают с применением исключительно самых

качественных химических составов для создания пены, которые не вызывают аллергии и не оказывают никакого другого вреда здоровью.

Обязательно предупреждайте каждого из гостей, что в программе праздника предусмотрено такое необычное развлечение. Приглашенные должны одеться соответствующим образом -желательно, в простые вещи. Наверняка любому будет обидно, если дорогое платье или роскошный костюм будут испорчены обильным потоком мыльной пены.

Лучше всего устраивать шоу мыльных пузырей в завершающей части праздника.

Как видите, организовать такое торжество совсем не сложно, если знать несколько важных тонкостей. При этом результат мероприятия будет поистине впечатляющим. Улыбки, смех, отрыв, радость и невероятные впечатления — все это подарит вам вечеринка.

Литература.

1. Белодед М. П. Забавные мордашки: аквагрим для детей / М. П. Белодед. Серия: Город мастеров. Москва : Феникс-Премьер, 2015. – 63 с. – ISBN 978-5-222-23360-3 – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное).

19 Игра как основа анимационной деятельности

Студент должен знать что такое досуг, рекреация, отдых, анимация, социокультурная анимация, игра, виды игр.

Студент должен уметь проводить игру.

Содержание занятия:

1. Понятие игра, классификация игр;
2. Особенности организации проведения игры.

1. Досуг — часть свободного времени, отдых и развлечения

2. Рекреация — производное от латинского recreation, что в переводе означает «восстановление», «отдых». Значение данного термина ясно указывает на тесную связь рекреации с функциями, имеющими отношение к восстановлению или обновлению каких-либо качеств человека. С точки зрения производимого эффекта рекреация — это процесс восстановления психофизического баланса человеческого организма.

3. Отдых — это средство, с помощью которого происходит восстановление (рекреация) сил и работоспособности человека (например, медики считают наиболее продуктивным отдыхом сон).

4. Анимация — это своеобразная услуга, целью которой является повышение качества обслуживания, вовлечение потребителей в разнообразные досуговые мероприятия рекреационных комплексов.

5. Социокультурная анимация — особый вид социально-культурной деятельности общественных групп и отдельных индивидов, основанной на современных технологиях (социальных, педагогических, психологических, культуротворческих и др.), обеспечивающих преодоление социального и культурного отчуждения».

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра является многогранным понятием, обозначающим как особый адогматичный тип миропонимания, так и совокупность определенных форм человеческой деятельности, таких, как состязания; игры, основанные на имитации, подражании (театр, религиозные ритуалы и др.); азартные игры с вероятностным исходом (лотерея, рулетка, карты); продуктивные игры человеческого воображения. Высшая ценность игры заключается не в результате, а в самом игровом процессе.

Классификация игр

1. Физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные), экстатические (приводящие в восторг и состояние экстаза), экспромтные игры и развлечения, освобождающие от комплексов, стрессов, лечебные игры и забавы.

2. Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы, сюжетно-интеллектуальные, дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные), строительные, трудовые, технические, конструкторские, электронные, компьютерные и другие; игровые методы обучения.

3. Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы),

деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, ролевые, имитационные).

4. Комплексные игры: коллективно-творческая, досуговая деятельность.

5. Шоу-игры: конкурсы, викторины, лотерея, аукционы.

Технология организации и проведения игры включает следующие этапы:

1 этап. Определяется художественное решение игры, система наградений победителей, составляется организационный проект игры, планируются временные нормы, планируются средства и приемы сплочения группы.

2 этап. Проводится предварительная работа с аудиторией, работа по созданию соответствующей игровой атмосферы, выделяются ведущие (лидеры) и участники игры.

3 этап. Проведение игры, в ходе которого чаще всего объясняются и ее правила.

4 этап. Подведение итогов игры.

Аниматор следит за ходом игры и соблюдении ее правил. При этом ему следует создавать как ситуации риска, которые будут вызывать азарт у игроков, так и ситуацию неопределенности или вероятности как проигрыша или выигрыша. Важно создавать такие условия для участников, при которых они могли бы сами организовать отдельные элементы игры, например, дать возможность им самим выбрать место проведения игры. Предложение самостоятельно выбрать художественное решение игры поможет налаживанию контактов и сближению группы.

После того как игра будет подобрана и составлена, необходимо создать дополнительную, запасную программу на случай непредвиденных обстоятельств. После проведения игры аниматор должен сделать анализ игровой программы, который позволит дать объективную оценку условиям ее проведения,

выявить все положительные и отрицательные моменты, а также недостатки, что в дальнейшем даст возможность не делать подобных ошибок.

При проведении игры аниматору важно помнить: каждый играющий в игре самовыражается, самоутверждается, познает себя и других, поэтому необходимо рассматривать каждого игрока как индивидуальность, способную проявить собственное «Я». В игре не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья. Недопустимо унижать достоинство игроков. Игра должна соответствовать возрасту и особенностям игроков; используемый в игре реквизит должен быть гигиеничным, безопасным, удобным и эстетичным. Каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже у проигравших.

Литература:

1. Плотникова В. С. Основы анимационной деятельности : учебное пособие / В. С. Плотникова. Петрозаводск : Издательство ПетрГУ, 2015. – 73 с. Библиогр.: с. 70–71 (17 назв.). – ISBN 978-5-8021-2695-0. – Текст : непосредственный.

2. Чинькова Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков : учебно-методическое пособие / Н. С. Чинькова, Е. Ю. Никитина ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 227 с. – Библиогр.: с. 209–214 (60 назв.).– ISBN 978-5-907210-78-3. – Текст : непосредственный.

Список литературы

1. Ермакова Е. Е. Анимационный сервис : учебное пособие / Е. Е. Ермакова. – 2-е изд., испр. и доп. – Тюмень : Издательство Тюменского государственного университета, 2016. – 236 с. – ISBN 978-5-400-01329-4. – Текст : непосредственный.

2. Кипнис М. Актерский тренинг. Более 100 игр, упражнений и этюдов, которые помогут вам стать первоклассным актером / М. Кипнис. Серия: Золотой фонд актерского мастерства. – Москва : Изд-во АСТ. – Санкт-Петербург : Прайм-Еврознак, 2008. – 249 с. – ISBN 978-5-93878-771-1. – Текст : непосредственный.

3. Пядушкина И. И. Анимация в социально-культурном сервисе и туризме : учебное пособие / И. И. Пядушкина. – Иркутск : Изд-во Иркутского государственного университета, 2011. – 192 с. – Текст : непосредственный.

4. Артемова Е. Н. Организация анимации в гостеприимстве и туризме : учебно-методическое пособие для вузов / Е. Н. Артемова, О. Г. Владимирова. – Орел : ОрелГТУ, 2010. – 115 с. – Библиогр.: с. 92 (10 назв.). – Текст : непосредственный.

5. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования, обучающихся по направлению подготовки «Сервис» / И. М. Асанова, С. О. Дерябина. – М. : Издательский центр «Академия», 2011. – ISBN 978-5-7695-7179-4. – Текст : непосредственный.

6. Белодед М. П. Забавные мордашки: аквагрим для детей / М. П. Белодед. Серия: Город мастеров. Москва : Феникс-Премьер,

2015. – 63 с. – ISBN 978-5-222-23360-3 – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное).

7. Гальперина Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. Серия: Профессиональное туристское образование. – М. : Советский спорт, 2008. – 291 с. – Библиогр.: с. 289–290 (41 назв.). – ISBN 978-5-9718-0315-7. – Текст : непосредственный.

8. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов / А. Г. Грецов. – СПб. : Питер, 2008. – 208 с. – ISBN 978-5-91180-221-9. – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное).

9. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. – 159 с. – Библиогр.: с. 119–120 (21 назв.). – Текст : непосредственный.

10. Ковалев В. Н. Ролевые игры в формировании конфликтологических компетенций // Ломоносовские чтения : материалы ежегодной научной конференции МГУ, 22–24 апреля 2020 года, г. Севастополь / В. Н. Ковалев ; под ред. О. А. Шпырко ; Филиал МГУ в г. Севастополе. Севастополь, 2020. – С. 139–140. – Текст : непосредственный.

11. Нестерович В. К. Анимационная деятельность в гостиничном ресторанном сервисе / В. К. Нестерович, А. А. Шилов. – Текст : непосредственный // Сервис в России и за рубежом. – 2008. – № 4 (9). – С. 9–14. Библиогр.: с. 14 (3 назв.).

12. Плотникова В. С. Основы анимационной деятельности : учебное пособие / В. С. Плотникова. Петрозаводск : Издательство ПетрГУ, 2015. – 73 с. Библиогр.: с. 70–71 (17 назв.). – ISBN 978-5-8021-2695-0. – Текст : непосредственный.

13. Приезжева Е. М. Анимационный менеджмент в туризме : учебное пособие / Е. М. Приезжева. – 2-е изд., перераб. и пересм. –

М. : Советский спорт, 2014. – 240 с. – ISBN 978-5-9718-0749-0. – Библиогр.: с. 234–238 (58 назв.). – Текст : непосредственный.

14. Третьякова Т. Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме : учебное пособие для вузов / Т. Н. Третьякова. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 272 с. – ISBN 978-5-7695-4454-5. – Библиогр.: с. 269–272 (58 назв.). – Текст : непосредственный.

15. Тульчинский Г. Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, С. В. Герасимов, Т. Е. Лохина. – СПб. : Издательство «Лань» ; Издательство «Планета музыки», 2009. – 384 с. – Библиогр.: с. 375–379 (75 назв.). – ISBN 978-5-8114. – Текст : непосредственный.

16. Учебно-методическое пособие по дисциплине (модулю) практикум «Социально-культурная анимация» / сост. С. В. Явон. – Тольятти : Изд-во ПВГУС, 2018 – 32 с. – Библиогр.: с. 29–30 (37 назв.). – Текст : непосредственный.

17. Фоменко Н. К. Технологии ведения культурно-досуговых программ. Ч. 1: Конференс и конференсье : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 — Социально-культурная деятельность, профиль «Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ» / Н. К. Фоменко. – Кемерово : Издательство «Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК)», 2016. – 167 с. – Библиогр.: с. 162–165 (38 назв.). – ISBN 978-5-8154-0363-5. – Текст : непосредственный.

18. Чёрная Е. И. Основы сценической речи. Фонационное дыхание и голос / Е. И. Чёрная. 4-е издание, стереотипное. – СПб. : Лань, Планета музыки, 2016. – 176 с. – ISBN 978-5-8114-1322-5. – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное) + DVD.

19. Чечётин А. И. Основы драматургии театрализованных представлений : учебник для студентов институтов культуры / А. И. Чечётин. М. : Просвещение, 1981. – 192 с. – Библиогр.: с. 189–190 (48 назв.). – Текст : непосредственный.

20. Чинькова Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков : учебно-методическое пособие / Н. С. Чинькова, Е. Ю. Никитина ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 227 с. – Библиогр.: с. 209–214 (60 назв.).– ISBN 978-5-907210-78-3. – Текст : непосредственный.

Учебное издание

**АНИМАЦИОННАЯ РАБОТА ОРГАНИЗАТОРОВ
КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Учебно-методическое пособие

Елена Юрьевна Никитина
Наталья Сергеевна Чинькова

Ответственный редактор
Я. А. Айрих

Корректор
Л. П. Юздова

Компьютерная вёрстка
В. М. Жанко

План выпуска 2019 г. Подписано в печать 09.12.2020 г.
Формат 60x84/16. Бумага для множительных аппаратов.

Печать на ризографе. Гарнитура Times New Roman.

Уч.-изд. л. 2,3. Усл.-печ.л. 4,5

Тираж 500 экземпляров. Заказ №498.

Оригинал-макет изготовлен в Южно-Уральском научном центре
Российской академии образования.

454080 г. Челябинск, проспект Ленина,69, к.502.

Телефон:(351) 216-56-65.

Отпечатано в типографии Южно-Уральского
гуманитарно-педагогического университета
454080 г. Челябинск, проспект Ленина,69.
Телефон: (351) 216-56-16

ISBN 978-5-907284-35-7



9 785907 284357 >