

ФИЛИАЛ РОССИЙСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА  
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И ТУРИЗМА в Г. ИРКУТСКЕ

М.М. Журавлева

«Анимация в туристском обслуживании»

Курс лекций

по дисциплине «Анимация в туристском обслуживании»  
для студентов РГУФКСиТ, обучающихся  
по специальности 032101.65 «Физическая культура и спорт»

Иркутск 2011

Утвержден на заседании кафедры «Циклических видов спорта и туризма»  
Дата, протокол № \_\_\_\_\_

Рекомендован к изданию научно-методическим советом РГУФКСиТ  
Дата, протокол № \_\_\_\_\_

Журавлева М.М. Курс лекций по дисциплине «Анимация в туристском обслуживании» для студентов РГУФКСиТ, обучающихся по специальности 032101.65 «Физическая культура и спорт». Иркутск, филиал Российского государственного университета физической культуры, спорта и туризма, 2010 г. 132 с.

Курс лекций по дисциплине «Анимация в туристском обслуживании» предназначен для самостоятельного изучения дисциплины студентами очной и заочной форм обучения. В конспектах лекций рассматривается методика анимационной деятельности в туризме, методика организации и проведения туристских анимационных программ, современное состояние и перспектива развития анимационной деятельности в России и за рубежом.

Курс лекций предназначен для студентов, обучающихся по специальности 032101.65 «Физическая культура и спорт».

## **СОДЕРЖАНИЕ**

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>                                                | <b>4</b>   |
| <b>ИСТОРИЯ МАССОВЫХ ПРАЗДНЕСТВ И ЗРЕЛИЩ.....</b>                     | <b>5</b>   |
| <b>СУЩНОСТЬ АНИМАЦИИ В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОМ СЕРВИСЕ И ТУРИЗМЕ.</b>   |            |
| <b>АНИМАЦИЯ КАК ВИД КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....</b>        | <b>13</b>  |
| <b>ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ .....</b>  | <b>39</b>  |
| <b>РЕКРЕАЦИОННАЯ СУЩНОСТЬ ТУРИСТСКОЙ АНИМАЦИИ .....</b>              | <b>55</b>  |
| <b>ДРАМАТУРГИЯ АНИМАЦИОННО-ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ПРОГРАММ.....</b>        | <b>61</b>  |
| <b>ИГРЫ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В</b>        |            |
| <b>ТУРИЗМЕ.....</b>                                                  | <b>88</b>  |
| <b>ИГРОТЕКА АНИМАТОРА.....</b>                                       | <b>103</b> |
| <b>РАЗБОР РАЗЛИЧНЫХ ИГР, КОНКУРСОВ, ВИКТОРИН, ПРИМЕРЫ ПРОВЕДЕНИЯ</b> |            |
| <b>ИГР.....</b>                                                      | <b>103</b> |
| <b>ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ.....</b>                                     | <b>117</b> |
| <b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>                                              | <b>137</b> |
| <b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>                                       | <b>138</b> |

## **ВВЕДЕНИЕ**

Деятельность человека способствует развитию его физических, духовных сил, совершенствует знания, умения, навыки людей, в том числе и в сфере общения. Деятельность порождает определенные отношения. Общественные отношения, в которые вступает человек в процессе деятельности, формируют взгляды, убеждения, идейно-нравственные качества. Поэтому возникает необходимость специальной организации жизни и деятельности в свободное время – досуговой деятельности, которая в туристском пакете определяется как анимация и имеет ряд предпосылок. Развлекаясь, человек удовлетворяет свои духовные потребности, оценивает собственную личность, анализирует свою роль в масштабах различных социальных систем. По мнению психологов, динамика потребностей сопровождается сменой эмоционального фона.

Социальная направленность развития анимационной индустрии выражается в том, что она служит формированию новых личных и общественных потребностей, а также проявлению и развитию потребностей при сложившихся предпосылках. Анимационная индустрия, решая многогранные задачи (прежде всего, воспитания, формирования оптимистического настроения, образования, отдыха, развития культуры человека), по сути своей формирует и развивает личность. Заполняя развлечениями, часть своего свободного времени, человек восстанавливает себя и как трудовая единица.

## **ИСТОРИЯ МАССОВЫХ ПРАЗДНЕСТВ И ЗРЕЛИЩ**

Массовые празднества в эпоху Античности, Средневековья, Возрождения, Просвещения, Новейшего времени, в России.

Массовые праздники и зрелища имеют богатую историю, уходящую своими корнями вглубь веков, в древние народные обряды и действия.

### **Хронология развития массовых празднеств и зрелищ**

#### *Древняя Греция*

Великие Дионисии - праздник весны, плодородия, здоровья.

Малые Дионисии - приурочены к первой пробе молодого вина, в эти дни устраивались веселые процессии с песнями и танцами, играми и шутками, переодеваниями, шествиями ряженных и т.д.

Линей - здесь впервые стали происходить театральные состязания, ставшие составной частью народного празднества.

Анфестерий – праздник продолжался 3 дня. Первый день был посвящен детям, все дети в этот день получали подарки. Во второй день по Афинам ходили горожане, устраивая импровизированные процессии ряженных (персонажи из мифологии). Последний день посвящался памяти усопших.

Мартовские Великие Дионисии - самый главный праздник Великих Дионисий. В первый из 7 дней Великих Дионисий праздничное шествие заполняло весь город. На четвертый день открывались трехдневные драматические состязания. Этими спектаклями заканчивались Великие Дионисии.

#### *Древний Рим*

Пятилетние игры - справлялись по образцу Олимпийских и других древнегреческих игр.

Триумфы - устраивались в честь победы над врагом и являлись массовыми спектаклями, прославлявшими республику, ее силу, могущество, мужество ее боевых легионов.

«Столетние торжества» - справлялись каждые 100 лет.

Луперкалии - празднования в честь Фавна.

Праздник перепутий и «Малые триумфы» - овации, во время которых триумфатор входил в город пешком, а не въезжал на колеснице, как в большом триумфе.

### *Средневековье и эпоха Возрождения*

Карнавалы - массовый народный праздник на городской площади. Основные компоненты карнавала - процессии, игры, акробатические и спортивные показы, мимы, жонглеры, буффоны и маски.

Спектакли под открытым небом - театры за городской чертой возникли в Лондоне. Театральные здания крыш не имели, спектакли в любую погоду игрались под открытым небом. В Италии местом рождения комедии дель арте была площадь, где проходили народные карнавалы.

### *Массовые зрелища России*

Скоморошество - неперенными участниками и заводилами старинных народных праздников и гуляний всегда были скоморохи. Скоморошьи игры и «глумы» превращались в самостоятельные спектакли, которые давали актеры-скоморохи на играх и братчинах.

Карнавальные шествия - «огненные потехи» - начало светских официальных торжеств положил Петр I, с тех пор подобные торжества стали обычаем. В петровские времена многие придворные празднества стали сопровождаться фейерверками. Фейерверки на Руси являли собой целые огненные представления, где были сюжет, развитие действия, кульминация и завершение.

Театрализованные маскарады - театрализованные представления при Екатерине II были официально-пышными дворцовыми зрелищами. Принцип народного представления основывался на вовлечении народных масс в действие.

### *Советская Россия*

«Мистерия-буфф» - массовое зрелище под открытым небом.

Митинг-концерт - одна из форм театрализованного концерта, популярная впервые в послереволюционные годы.

Массовые спектакли-обозрения - основные пункты в программе массового театра: всемирность, монументальность, творчество масс, оркестр искусств.

Кружки самодеятельности в рабочих клубах - лозунг этого массового самодеятельного движения «за искусство, выражающее классовые задачи революции».

Массовый агиттеатр - с помощью агитпредставления стремились усилить воздействие на зрителя.

Театрализованные представления.

Массовые праздники и зрелища имеют множество разновидностей:

- театрализованный массовый пролог;
- массовые постановки под открытым небом;
- физкультурные праздники;
- массовое представление-митинг;
- юбилейные празднества;
- фестивали искусств;
- концерт-обозрение в кино;

Эволюция анимационных программ представлена на рис.1.

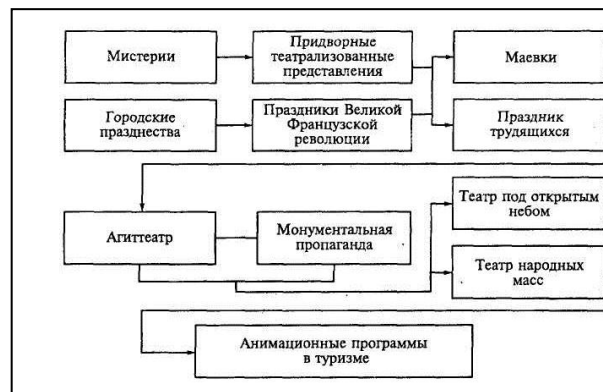


Рис. 1. Эволюция анимационных программ

Разнообразные формы театрализованных анимационных мероприятий представлены на рис. 2.

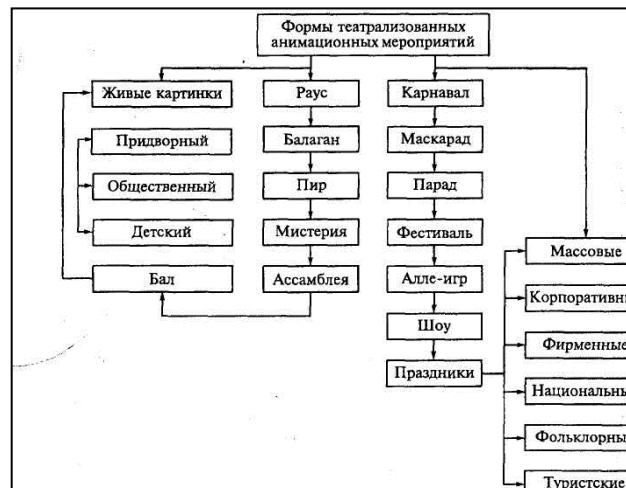


Рис. 2. Формы театрализованных анимационных мероприятий

## Русская народная культура как основа анимационного сервиса

В становлении и развитии русской народной культуры выделяют несколько основных этапов:

- дохристианский период, связанный с древнеславянскими верованиями;
- период утверждения христианства;
- период радикальных реформ, укрепления России международной арене и изменений в русской культуре;
- период социальных перемен в России;
- период возрождения русской народной культуры, осознания ее высокого нравственного потенциала.

Истоки народной художественной культуры, в том числе праздников и обрядов, необходимо искать в глубокой древности. Они тесно переплетаются с трудом и бытом наших далеких предков, находят свое выражение в мифах, былинах, сказаниях, верованиях, обычаях, традициях и т.д. В том или ином виде они сохранились до наших дней, передаваясь из поколения в поколение.

Праздник и обряд в первобытном обществе - своеобразный урок для следующих поколений, средство передачи определенных сведений и трудовых навыков. Он помогал в конкретно-образной форме раскрыть ошибки предшественников и указывал правильные пути для достижения конечной цели, становясь формойкрепления успехов и передачи опыта.

Обрядовые действия были необходимы человеку, удовлетворяли определенным образом его потребность в познании, в передаче трудовых навыков, психологически подготавливали к охоте (или другой трудовой деятельности) людей, ясно представляющих возможные опасности, ибо ничто так не способствует возбуждению нужных эмоций у группы людей, как значительная цель, достижение которой стало органической потребностью этой группы. После совершения обряда на охоту отправляются не разрозненные индивидуумы, готовые разбежаться при первой же неудаче, а сплоченная группа первобытных людей, согласовавшая предварительно свои действия, сосредоточенная на едином предмете действий, охваченная общим настроением, боевым азартом и уверенная в победе. Все это способствовало успешному исходу охоты, что было подмечено нашими далекими предками, а впоследствии привело к тому, что постепенно подобные словесно-символические действия приняли ритуальный характер, выросли в большие традиционные празднества.

Удачное завершение охоты, в результате которой первобытные люди получали большое количество пищи, достаточное для того, чтобы уверено прожить некоторый период, означало начало очередного праздника.



Праздник представляет собой значительный общественный акт, который, как отмечает известный русский ученый, теоретик культуры М.М.Бахтин, является «очень важной первичной формой человеческой культуры». Постепенно сложились характерные и неотъемлемые черты для торжеств.

Стремлением людей ярко, красиво, торжественно и памятно отметить события своей жизни, обусловлено придание этим событиям форм праздников и обрядов. Такие события, как свадьба, рождение ребенка, совершеннолетие, являются переломными моментами в жизни людей, меняющими их отношения с окружающими, дающими им новые права и предъявляющими новые требования. И вполне объяснимо стремление людей празднично отметить эти события торжественными, запоминающимися обрядами, которые переходят из поколения в поколение в определенной устоявшейся, закреплённой форме и выражают внутренний смысл, содержание данного события.

Обрядность - составная часть культуры, отражающая духовную сущность народа, его мироощущение в различные периоды исторического развития, сложное и многообразное явление, выполняющее функции передачи последующим поколениям опыта, накопленного в борьбе за существование, своеобразная реакция человека на жизненные условия, специфическая форма выражения народных устремлений.

Обряд - общественное явление, представляющее собой совокупность утвердившихся в народе условно-символических действий, выражающее определенный магический смысл, связанный с отмечаемыми событиями личной или общественной жизни; это коллективный акт, который строго определяется традицией, а также внешняя сторона религиозной жизни и верований человека.

Традиция – общественное явление, особая форма закрепления общественных отношений, выражающаяся в устойчивых и наиболее общих действиях и нормах общественного поведения, передаваемых из поколения в поколение.

Обычай - правило, регулирующее поведение людей в общественной жизни.

Праздник - торжественная форма ознаменования различных событий общественной жизни, основанная на поверьях и обычаях народа, день, свободный от трудов и повседневных будничных забот.

Ритуал - порядок совершения обряда, последовательность условно-символических действий, выражающих основную идею праздника, внешнее проявление верований человека.

## Календарь русских народных праздников

К древнейшим пластам народной художественной культуры принадлежит обрядовый фольклор, связанный с годовым циклом праздников земледельческого календаря.

В народных праздниках чрезвычайно ярко проявилось смешение двух культур - языческой и христианской. Земледельческий языческий календарь восточных славян смешивался с календарем христианским. Народные праздники и обряды всегда были связаны с русским земледельческим календарем, который сопровождал жизнь наших далеких предков. Он складывался постепенно в течение многих столетий и передавался из поколения в поколение.

Народный календарь базируется на четырех основных астрономических датах, связанных с движениями Земли вокруг Солнца: дни весеннего и осеннего равноденствия (22 марта и 22 сентября), дни зимнего и летнего солнцестояния (22 декабря и 22 июня). От этих четырех дат ведется отсчет всех основных народных празднеств. В повторяющихся циклах праздников олицетворялось обновление жизни.

### Зимние праздники

*Рождество* - один из любимейших праздников русского народа, открывающий Святки. Рождество по времени выпадало с днем зимнего солнцестояния, после которого, по наблюдениям наших далеких предков, начинался поворот к весне, постепенно увеличивался световой день. Праздник нового рождения праздновался 25 декабря и ассоциировался с будущим весенним возрождением природы. Празднуется 7 января (25 декабря)\*. В христианской религии это один из главных христианских праздников, установленный церковью в память о рождении Иисуса Христа.

*Святки* празднуются с 7 января (25 декабря) по 18 января (6 января). Праздничные дни от Рождества до Крещения. Первые 6 дней назывались «святые вечера», вторые 6 - «страшные вечера».

*Васильев вечер* (или «щедрый вечер») празднуется 13 января (31 декабря). Отмечался в середине Святков, т.е. в канун Нового года.

*Крещение* отмечается 19 января (6 января). Христианский праздник, в основе которого лежит евангельское сказание о крещении Иисуса в реке Иордан Иоанном Крестителем. Главное событие праздника – водосвятие.

*Масленица* празднуется с понедельника по воскресенье за 50 дней до Пасхи. Древнеславянский праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны. Обязательные для Масленицы блины не только символизируют чаще появляющееся

солнце, олицетворяющее круговорот в жизни и природе, но и являются древней обрядовой поминальной пищей всех восточных славян. Осуществляется также обряд сжигания соломенного чучела.

### **Весенние праздники**

*Сороки* - день выпадает на 22 марта. В день весеннего равноденствия и начала астрономической весны праздновалась встреча весны.

*\*В скобках указывается празднование по старому стилю*

*Благовещение* выпадает на 7 апреля. Христианский праздник — день, когда ангел принес Деве Марии благую весть о том, что она родит Христа.

*Пасха* - первый воскресный день после первого весеннего полнолуния между 22 марта и 25 апреля. Главный христианский праздник, несущий в себе идею воскрешения, установленный христианской церковью в честь воскресения распятого на кресте Иисуса Христа. В ночь Великой субботы полагается святить в храме кулич и пасху, крашеные яйца.

*Радунница* - вторник следующей после Пасхи недели, означает поминание умерших предков. В этот день куличи, крашеные яйца брали с собой на кладбище.

*Красная Горка* - Фомино воскресенье (вторая неделя после Пасхи). Это один из народных праздников весны. В этот день предки встречали весну, ходили с песнями по улицам, водили хороводы, играли, пели веснянки - обрядовые песни.

### **Летние праздники**

*Семик* - четверг на седьмой неделе после Пасхи. Семик знаменовал конец весны и начало лета. Украшали жилище свежей зеленью и пахучими травами, ветками березы и т. п.

*Троица (Пятидесятница)* празднуется через 50 дней после Пасхи. Христианский смысл Троицы основан на библейском сказании о сошествии Святого духа на апостолов на пятидесятый день после воскресения Христа, после чего они стали понимать все языки. В этот праздник принято украшать храм и жилища ветвями и цветами и самим стоять в храме с цветами.

*Иван Купала* (День Иоанна Крестителя) - 7 июля (24 июня). Основные ритуальные элементы этого дня — погружение в воду, традиционные купанья, разжигание костров («купальниц»), совместная (купная) трапеза. Главным символом был папоротник.

*Ильин день* - 7 августа (20 июля). Этот день служил ориентиром для проведения сельскохозяйственных работ, с ним связано окончание сенокоса и начало жатвы. Он считался также ориентиром в перемене погоды, ознаменовал начало дождей.

*Медовый Спас* - 14 (1 августа). Начиная с этого дня по народной примете пчелы уже перестают носить медовую взятку с цветов

*Яблочный Спас* - 19 (6 августа). По всей России начинали собирать и есть яблоки и фрукты, которые в этот день освящали в храмах. До этого дня нельзя было есть яблоки.

*Ореховый Спас* (Спас на полотне) - 29 (16) августа. По евангельскому преданию в этот день Иисус Христос вытер полотенцем лицо, и на ткани осталось отображение божественного лика. В русской православной церкви праздник получил особое признание.

### **Осенние праздники**

*Осенины* празднуются 15 сентября. Рано утром женщины выходили на берег реки или пруда, встречали матушку Осенину с круглым овсяным хлебом.

*Капустницы* (капустки) отмечались после сбора капусты. Хозяева приглашали гостей в гости. Соседи приходили в дом, поздравляли хозяев с хорошим урожаем, затем с особыми песнями рубили капусту, солили ее. По окончании устраивалась общая трапеза, для которой заранее варилось пиво и пеклись пироги с капустой.

*Зажинки* - начало жатвы. Первый сноп сжинался священником, знахаркой. Иногда он обмолачивался отдельно и его зерна смешивались с семенами, собранными для посева. Сопровождались особыми песнями, содержащими жалобы на тяжесть труда и обращения к Богу с просьбой о помощи.

*Дожинки* - окончание уборки урожая. Существовал обычай оставлять на полосе несколько несжатых колосьев, которые завязывали узлом, прижимали к земле со словами: «Илье на бороду, чтобы святой угодник не оставил нас на будущий год без урожая».

*Покров* - 14(1) октября. Праздник пришел на Русь из Византии и стал одним из самых почитаемых. «На Покров до обеда - осень, после обеда - зима»

## **СУЩНОСТЬ АНИМАЦИИ В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОМ СЕРВИСЕ И ТУРИЗМЕ. АНИМАЦИЯ КАК ВИД КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Определение понятий «досуг», «рекреация», «отдых». Основные понятия туристской анимации. Туристская анимация сегодня. Функция, типология, виды анимации**

Ученые утверждают, что развитие современной цивилизации в наше время зависит уже не столько от научно-технического прогресса, сколько от совершенствования человека. В связи с этим «развитие личности, всех ее сущностных сил становится не только гуманным идеалом, но и приобретает характер необходимости закономерного развития общества».

Активное освоение личностью общественных и производственных отношений зависит от интересов и потребностей личности, ее политического, культурного и нравственного развития в сфере производства и досуга.

В «Толковом словаре живого великорусского языка» В. И. Даль дает характеристику человеку в условиях досуга как «досужий» - умеющий, способный к делу, ловкий, искусный. До начала XX в. понятие «досуг» означало достижение, способность, возможность человека проявить себя в свободное от работы время.

Издrevле досуг рассматривался как цель и способ удовлетворения разнообразных потребностей, в том числе культурных. Следовательно, занятия определенными видами деятельности оказываются важными не столько для общества, сколько для личности. Они представляют собой дополнительный вид занятий по отношению к основному производственному роду деятельности. При этом не исключено, что на определенных этапах исторического развития какое-то из этих занятий поднимается до ранга основного. Об этом свидетельствует, например, развитие различных видов интеллектуальной и художественной деятельности от раннеисторических этапов до настоящего времени.

В жизни общества досуг важен для стабилизации, снятия напряженности, предотвращения общественных конфликтов, укрепления солидарности, взаимосвязи поколений, общения, удовлетворения потребностей личности в радости, развлечении и т. д. Постепенно познавая возможности досуга, способствующего укреплению социального общества на ранней стадии развития цивилизации были официально установлены, прежде всего, такие формы как праздники и обряды, ставшие общезначимыми, т. е. одинаково важными для всех членов социальной или этнической

общности. Поэтому общество заинтересовано в сохранении и развитии праздников, обрядов, ритуалов, коллективных форм общения, развлечения и отдыха.

Существует много разнообразных *типологии* современной досуга. Наиболее значительные из них: деление досуга на деятельный; ежедневный, еженедельный, отпускной, праздничный домашний и внедомашний; индивидуально организованный и коллективно-организационный.

В подходах к пониманию досуга до сих пор нет полного единства, и одновременно существует три позиции:

- 1) деление временного отрезка на рабочее и вне рабочее время, где «досуг» и «вне рабочее время» рассматриваются как одно и то же;
- 2) отождествление понятий «досуг» и «свободное время»;
- 3) досуг- часть свободного времени, отдых и развлечения, не связанные с развитием личности.

Сегодня в энциклопедиях и справочниках «досуг» и «свободное время» между собой уравнивают.

Советский энциклопедический словарь дает такое определение: «*Досуг* (свободное время) - часть вне рабочего времени (в границах суток, недели, года), остающегося у человека (группы, общества) за вычетом непреложных, необходимых затрат. В структуре свободного времени выделяют активную творческую (в том числе общественную) деятельность; учебу, самообразование; культурное (духовное) потребление (чтение газет, книг, посещение кино и т. д.); спорт и прочее; любительские занятия, игры с детьми; общение с другими людьми» (рис.3).

В современных условиях свободное время является настоящей ценностью. Ценность - это повседневный ориентир, с помощью которого человек соотносит свои мысли и действия с социальной действительностью. Это то, что побуждает его и чем он руководствуется в своей жизнедеятельности. Естественно, что ценностные ориентации существуют у человека и по отношению к свободному времени.

Культура досуга – это внутренняя культура человека, предполагающая наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время.

Перечислим ряд общих требований, которым должен отвечать туристский досуг, чтобы быть полноценным:

1. Досуг является общественно осознанной необходимостью. Общество кровно заинтересовано в эффективном использовании свободного времени людей в целях социально-экономического развития и духовного обновления всей нашей жизни.

Сегодня туризм становится все более широкой сферой культурного досуга, где происходит самореализация творческого и духовного потенциала человека и общества в целом.

2. Досуг подразумевает свободный выбор личностью досуговых занятий. Он является необходимым и неотъемлемым элементом образа жизни человека. Поэтому туристский досуг рассматривается как реализация интересов личности, связанных с рекреацией, саморазвитием, самореализацией, общением, оздоровлением и т. п. В этом заключается социальная роль туристского культурного досуга.

3. Значение данных потребностей чрезвычайно велико, ведь наличия только внешних, хотя и определяющих, условий недостаточно для реализации целей всестороннего развития человека. Надо, чтобы и сам человек хотел этого развития, понимал его необходимость. Таким образом, активный, содержательный туристский досуг требует определенных потребностей и способностей людей. Несомненно, досуг должен быть разнообразным, интересным, носить развлекательный и ненавязчивый характер. Такой досуг можно обеспечить предоставлением каждому возможности активно проявить себя и свою инициативу в различных видах отдыха и развлечений.

4. Нужно добиваться преодоления потребительского отношения туристов к досугу, которое присуще многим людям, считающим, что содержательное проведение свободного времени им должен обеспечить кто-то другой, а не они сами. Следовательно, эффективность использования досуга во многом зависит от самого человека, от его личной культуры, интересов и т. д. Деятельность человека в свободное время определяется объективными условиями, окружающей средой, материальной обеспеченностью культурно-досуговых учреждений, курортов, гостиниц и т. д.

5. Деятельность предприятий туризма и отдыха и ее улучшение зависят не только от умелой организации досуга и учета психолого-педагогических факторов. Деятельность туристов в сфере свободного времени основывается на добровольности, личной инициативе, интересе к общению и творчеству. В этой связи встают вопросы общения в коллективах и типологии досугового поведения. Поэтому говорить о содержательности мероприятий, о формах и методах работы можно лишь тогда, когда учитывается психология личности и психология групп, психология коллективов и масс. Реализуя рекреационную цель, учитывая личную инициативу и добровольность в условиях досуга, Организаторы досуга и создают такие мероприятия, в которых заложены программы рекреации, саморазвития и творчества.

Впервые термин «рекреация» был введен американскими социалистами в конце XIX в связи с установлением нормированного 8-часового рабочего дня, выходных и

отпусков. Это поставило общество перед необходимостью решать вопросы массового досуга населения.

Рекреация – производное от латинских глаголов обновлять и восстанавливать (рис 3).

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 - процесс восстановления психофизического баланса человеческого организма.

Рекреация предполагает включение человека в специфические, обогащающие личность виды деятельности. Данное обстоятельство и является основным существенным отличием рекреационной деятельности от досуговой, поскольку досуговая деятельность не обладает ярко выраженной ценностной ориентацией, так как в нее могут включаться как позитивные, так и негативные, разрушающие личность виды активности (например, хулиганство).



Рис.3. Цель и результат рекреации

Однако рекреационными являются лишь виды деятельности, создающие оздоравливающий, восстанавливающий эффект, т.е. конструктивные, положительные, социально оправданные виды занятий. Рекреационная деятельность - деятельность в свободное время, доставляющая удовольствие и обладающая социально приемлемыми качествами.

В Энциклопедии туризма рекреация определяется как «1) расширенное воспроизводство сил человека (физических, интеллектуальных и эмоциональных); 2) любая игра, развлечение и т. п., используемые для восстановления физических и умственных сил; 3) наиболее быстро развивающийся сегмент индустрии досуга, связанный с участием населения в активном отдыхе на открытом воздухе, приходящийся преимущественно на уик-энд; 4) перестройка организма и человеческих



популяций, обеспечивающая возможность активной деятельности при различных условиях, характере и изменениях окружающей среды».

Рекреация направлена:

- на оздоровление человека путем снятия производственного и непроизводственного психического и физического утомления через движение;
- повышение и удовлетворение культурных потребностей, познание окружающего мира, своего места в нем и смысла своего существования;
- повышение общей культуры здоровья человека при занятиях в оздоровительных центрах;
- повышение способности человека к труду, увеличение продолжительности сохранения полноценной работоспособности, что ведет к увеличению фонда рабочего времени вследствие сокращения заболеваний и повышения жизненного тонуса;
- расширение сферы приложения труда;
- увеличение занятости населения за счет рекреационного обслуживания в учреждениях отдыха и в отраслях, косвенно связанных с рекреацией (производство спортивного оборудования и туристского снаряжения, строительство объектов рекреации);
- существенное влияние на структуру баланса денежных доходов и расходов населения за счет организации рекреационных занятий.

Энциклопедический словарь дает такое определение: «*Отдых* — состояние покоя либо деятельность такого рода, которая снимает утомление и способствует восстановлению работоспособности».

Отдых - неотъемлемая часть социальной, экономической и культурной жизни нации, а также один из основных компонентов индивидуального и коллективного поведения личности. Это процесс, направленный на создание среды, способствующей открытию и развитию черт, которые делают человека счастливым. Счастье и позитивное мироощущение являются побочными продуктами полноценного отдыха. Другими словами, счастье дается тем, кто умеет хорошо отдыхать.

Находясь на отдыхе, люди вместе радуются жизни, и это позволяет им установить более крепкие связи на основе приятных воспоминаний о хорошем совместном времяпровождении. Как мы уже знаем, существуют пассивный и активный виды отдыха. Основной смысл такого разделения - определение видов передвижения и интенсивности деятельности человека в процессе отдыха.

Выбор активного или пассивного отдыха зависит от индивидуальных потребностей, привычек, состояния здоровья, интересов и желания отдыхающих. С

течением времени, изменением возраста, уровня образования, жизненного опыта, семейного положения и доходов, а также других факторов образ отдыха постепенно меняется, трансформируется, преобразуется.

*Пассивный отдых* - это состояние бездеятельности. Пассивный отдых и пассивные виды туризма ориентированы на более спокойную и менее напряженную, в смысле физических нагрузок, программу тура или туристского путешествия. Они рассчитаны на лиц, более склонных к спокойному, размеренному времяпровождению, требующему менее напряженного цикла перемещений и физиологических нагрузок.

Пассивный отдых необходим, но целесообразен лишь в разумных пределах. На основе пассивного отдыха у людей вырабатывается привычка к досуговому безделью и скуке. Удельный вес его, как показывает опыт, сравнительно невелик.

В процессе *активного отдыха* происходит не только физиологическая подзарядка организма, но и развитие психологической, социально-психологической сфер личности. Для этого требуется уже не просто физическое расслабление, а деятельный досуг, насыщенный интересными развлечениями, увлекательными занятиями и целым рядом других компонентов.

В существующей теории активного отдыха выявлено, что наиболее эффективным способом снятия состояния утомления служит не просто временный покой уставших органов, а покой, связанный с работой других органов. Психофизиологическая суть такого отдыха заключается в периодическом чередовании разных видов деятельности, т.е. состояния нервных клеток от заторможенного до сильно возбужденного и наоборот. Отдых, организуемый на основе точного знания психологии и физиологии человека и учета соответствующих психофизиологических закономерностей, позволяет решать рекреационные задачи гораздо большей эффективностью.

*Характер организации отдыха* отличается сложной структурой и разнообразием форм проявления, т. е, сильно дифференцирован. Дифференциация потребностей отдыхающих важна для определения структуры и формы рекреационных занятий и рекреационного обслуживания. Для достижения этой цели необходимы анализ рекреационных ресурсов и оценка рекреационных потребностей отдыхающих.

*Виды отдыха* зависят от его специфики, разнообразия, различий в рекреационном обслуживании (фонды размещения - общественные, собственные, арендованные, принадлежащие другим гражданам, - частный сектор и т. д.). К особой группе относятся виды отдыха, не требующие для реализации фондов размещения. По

*продолжительности* отдых подразделяется на длительный (многодневный), отдых выходного дня, или уик-энд (2-3 дня), и однодневный.

Особый интерес представляет русская этнографическая школа в лице И. Абрамова, А.Афанасьева, А. Болотова, В.Даля, И. Забелина, М.Забелина, А. Ефременко и многих других этнографов. Благодаря их уникальным изысканиям сегодня имеется масса разнообразных сведений о досугово-бытовой жизни русского и других народов.

В исследовании Н.Ф. Максютинна отмечается, что «культурно-досуговая деятельность есть подсистема духовно-культурной жизни общества, функционально объединяющая социальные институты, призванные обеспечить распространение духовно-культурных ценностей, их активное творческое освоение людьми в сфере досуга в целях формирования гармонично развитой, творческой личности».

Современные исследователи, такие, как Д. Генкин, А.Жарков, Е. Ключко, разработали научный подход к технологии культурно-досуговой деятельности. Понятие «технология культурно-досуговой деятельности» было введено в 1990 г. До этого в терминологическом аппарате культурно-просветительской работы использовались только понятия «организация» и «методика». С помощью понятия технологии культурно-досуговой деятельности могут быть отражены как ее составляющие, так и сам технический процесс ее функционирования. Непосредственное бытие личности и доминанты культурно-досуговой деятельности обусловлены характерами ментальности, ориентирами духовно-нравственных ценностей и являются самой сутью технологического процесса. Стержнем технологии культурно-досуговой деятельности служит удовлетворение круга человеческих потребностей.

Многообразные виды, типы и формы культурно-досуговой деятельности, которыми занимается человек, чтобы влиять на динамику своего развития, обладают определенными характеристиками отложившихся значений, отстоявшихся традиций, отобранных норм и образцов поведения на основе потребностей, мотивов и целей, условий и средств достижения результатов; действий и операций; предмета и продукта деятельности и являются составляющими механизма технологии.

Технология культурно-досуговой деятельности как система состоит из нескольких подсистем. Они связаны между собой и представляют собой единство идеальных и предметных компонентов:

- организационная подсистема - штатное расписание, должностные инструкции, наличие отделов, секторов, участников работы и т.д.;

- подсистема методической деятельности - сценарные разработки, методические рекомендации, описание опыта и т.д.;

- психологическая подсистема - формальная и неформальная структуры, отношения между участниками деятельности, профессиональное осознание и т.д.

Существуют различные типологии форм анимационной деятельности: по субъекту деятельности (форма массовой, групповой, индивидуальной деятельности); по месту осуществления (домашние и внедомашние культурно-досуговые виды деятельности); по характеру-организации (институционные, общественно-организационные и личностные формы культурно-досуговой деятельности).

Классификация туристской анимации на основе типологического подхода представлена на рис.4.



Рис.4. Классификация туристской анимации на основе типологического подхода

Научно доказано, что любой вид целенаправленной человеческой деятельности при условии превращения последней в самодеятельность, т. е. в деятельность, свободную от внешнего принуждения, и становится основой развития и приложения ее сущностных сил. В этом смысле анимационная деятельность является качественной характеристикой способа человеческой деятельности, которая превращает его в средство раскрытия и реализации сущностных сил человека. Анимационная деятельность выступает одним из важнейших средств приобщения людей к культуре, рождает у них новые потребности и прежде всего потребности в творчестве.

Получив ночлег и питание, турист также хочет получить надлежащую долю развлечения. Развлечения, активные и пассивные, неперенный элемент тура и зависят от направленности путешествия. Перечень видов развлечений зависит от национальности туриста, соблюдаемых им традиций и привычного образа жизни, но

есть общие виды развлечений, легко воспринимаемыми любыми группами туристов, и специфики анимационных объектов.

Чаще всего развлечения построены на организации экскурсии на объекты туристского интереса (музеи, исторические памятники), обзорных экскурсий по городу или местности, наблюдении природных явлений или красивых ландшафтов, иных познавательных или развлекательных мероприятий (например, посещение магазинов или игорных заведений). На курортах и в хороших отелях нанимаются специальные группы аниматоров, чаще всего из числа талантливой молодежи и студентов, которые активно развлекают туристов.

Способы и методы развлечений не имеют предела по выдумки их организаторов. Существует более 100 видов наиболее популярных развлечений, но благодаря фантазии устроителей и техническому прогрессу появляются все новые и новые.

В анимационном сервисе можно выделить несколько элементов, базирующихся на видовых связях основных направлений анимационной деятельности (рис. 5).

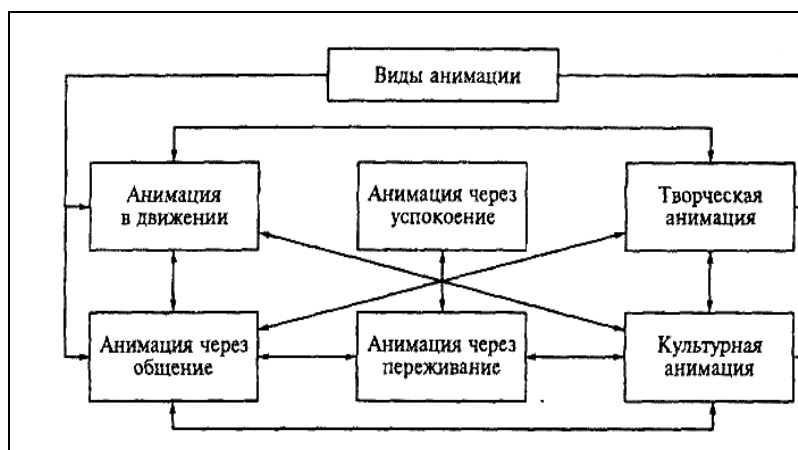


Рис. 5. Видовые связи анимационного сервиса

Анимационная деятельность играет важную роль в структуре туристского продукта и выполняет ряд очень важных функций основными (базовыми) из которых являются психолого-педагогические и рекламные (Рис.6).



Рис. 6. Основные функции туристской анимации

Структура и кадровый состав службы туристского комплекса зависят от его величины и типа, функционального назначения и номенклатуры технических анимационных систем, географического расположения, концепции и программ анимации и других факторов.

В свою очередь формирование эффективной организационной структуры анимационного менеджмента является одной из важнейших задач главного аниматора туристического комплекса. В зависимости от его величины возможны различные (более или менее разветвленные) организационные структуры анимационной службы — отделы. Наиболее распространенная структура анимационной службы гостиничного предприятия приведена на рис. 7.



Рис. 7. Структура анимационной службы гостиничного предприятия

### **Основные понятия туристской анимации. Туристская анимация сегодня**

С учетом общих физиологических и психологических способностей человека, проявляющихся в рекреационной, познавательной и творческой деятельности, в настоящее время осуществляется новое направление туристской деятельности — анимация, которая основывается на общих методах социально-педагогического воздействия на каждую личность в отдельности и на группы туристов, коллектив, нестабильную аудиторию и различные социальные общности в путешествии и на отдыхе. Анимацию называют посредником между личностью и обществом.

Социально-культурная анимация является одной из относительно молодых отраслей прикладной социальной психологии и педагогики, которую все чаще обозначают как педагогику социально-культурной деятельности. Будучи особым и вполне самостоятельным элементом социально-культурной деятельности, анимация входит в досуговую инфраструктуру населения различных стран мира. Социологи отмечают рост бюджета свободного времени и изменение в связи с этим интересов и

потребностей людей в сфере рекреации, туризма, любительского творчества, общественной самодеятельности.

Досуговая сфера превращается в пространство реализации Гражданских инициатив, привлечения населения к участию в значительных культурно-воспитательных и социально-педагогических проектах.

Термин «анимация» (от лат. *animation* - оживлять, воодушевлять, одухотворять) впервые появился в начале XX в. во Франции в связи с введением закона о создании различных ассоциаций и трактовался как деятельность, направленная на то, чтобы провоцировать и усиливать живой интерес к культуре, художественному творчеству.

Хотя и прослеживается история связи развлечений и гостеприимства через века от самых древних времен до наших дней, все же предпосылками возникновения туристской анимации в ее современном понимании являются негативные последствия индустриализации и урбанизации (рис. 8).

Следствием быстрого технического развития (индустриализации) являются такие факторы, как повсеместное техническое окружение и экологическое загрязнение, монотонность труда, физическая и психическая утомляемость, нехватка времени и сил на творчество и любимое дело (хобби).

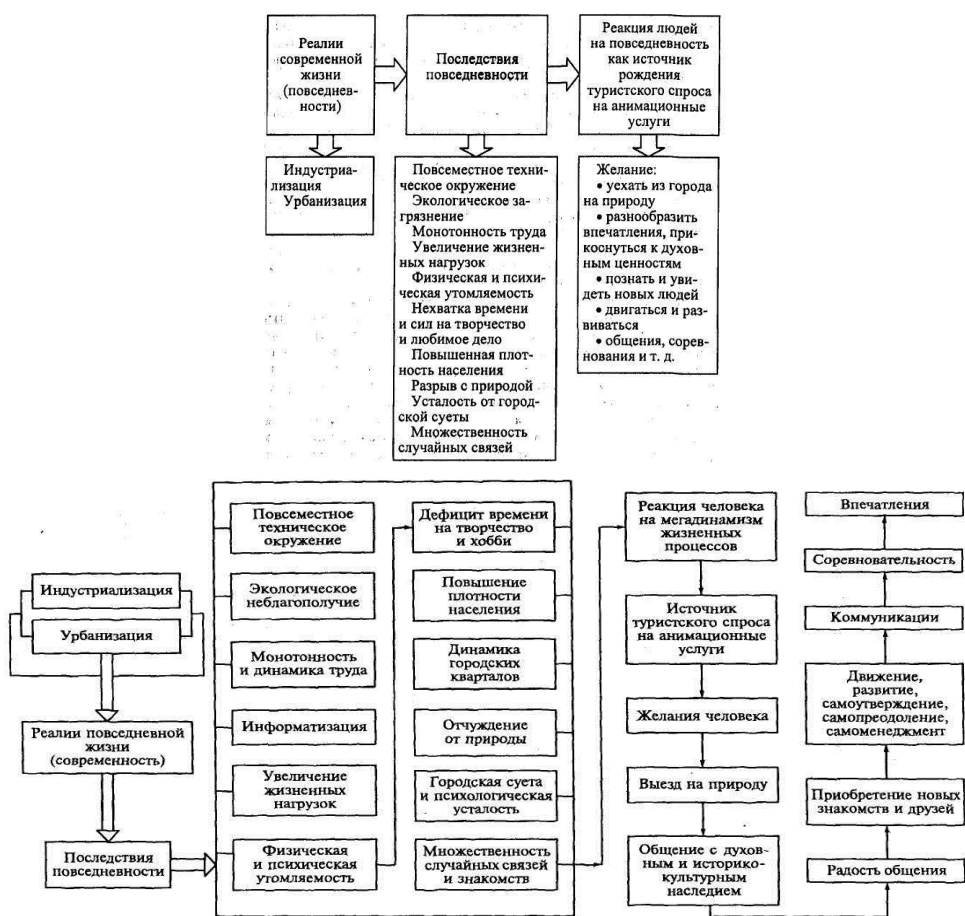


Рис. 8. Предпосылки возникновения туристской анимации

Урбанизация создала различные негативные последствия: повышенную плотность городского населения, увеличенные жизненные нагрузки, усталость от множественности случайных, поверхностных (анонимных) человеческих контактов в городской среде.

Реакцией на эти негативные последствия является желание выехать из города на чистую природу, прикоснуться к духовным ценностям (истории, культуре, искусству), разнообразить жизненные впечатления, устранить физическую и психическую усталость, познать новое, новых людей, познакомиться и пообщаться с ними. И как следствие этого повышенный спрос на такие туристские услуги, как различные виды спортивно-самодеятельного туризма, хобби-туры, экологические природоориентированные туры, экскурсионно-развлекательные маршруты, спортивно-увеселительные и лечебно-восстановительные услуги.

Организация такого отдыха связана с формированием и реализацией таких программ развлечений (анимационных программ), которые бы отвлекали отдыхающего от повседневных жизненных проблем, проводили его эмоциональную разрядку, являясь не только средством избавления от усталости, но и средством нейтрализации негативных сторон повседневной жизни.

### **Функции туристской анимации**

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

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

- *адаптационную*, позволяющую перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой;
- *компенсационную*, освобождающую человека от физической и психической усталости повседневной жизни;
- *стабилизирующую*, создающую положительные эмоции и стимулирующую психическую стабильность;
- *оздоровительную*, направленную на восстановление и развитие физических сил человека, ослабленных в повседневной трудовой жизни;
- *информационную*, позволяющую получить новую информацию о стране, регионе, людях и т. д.;



- *образовательную*, позволяющую приобрести и закрепить В результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире;

- *совершенствующую*, приносящую интеллектуальное и физическое усовершенствование;

- *рекламную*, дающую возможность через анимационные программы сделать туриста носителем рекламы о стране, регионе, туркомплексе, отеле, турфирме и т. д.

Такое разнообразие функций туристской анимации обусловило и многообразие видов анимационной деятельности, а также большую разновидность анимационных программ и мероприятий.

### Типология анимации

Различие понятий «анимация», «рекреационная анимация», «гостиничная анимация», «туристская анимация» связано с многообразием существующих форм и программ досуговой анимационной деятельности. Это разнообразие сказывается не только в гостиничном бизнесе, при формировании туристских маршрутов, но и вообще в организации досуга людей в современной жизни: в странах, городах, городских управах и муниципалитетах, в парках, клубах и ассоциациях, в организациях и учебных заведениях. Поэтому можно говорить об анимационных программах городских и муниципальных, клубных и парковых, производственных и учебных заведений (детских, юношеских, студенческих, для пенсионеров, семей, инвалидов, для национальных меньшинств и т. д.). Типология туранимации представлена на рис. 9.



Рис. 9. Типология туранимации

**Рекреационная анимация** - вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека. Программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими предприятиями с туристами и гостями, так и досуговыми учреждениями с местными жителями. Это дает

нам право утверждать, что понятие «рекреационная анимация» шире, чем понятия «туристская анимация» и «гостиничная анимация».

Туристская и гостиничная анимации тесно связаны с рекреационной, так как главная роль анимационных программ как в отелях, туркомплексах и санаториях, так и в специализированных анимационных турах заключается в оздоровлении отдыхающих, отвлечении их от повседневных забот, в повышении настроения, т. е. в восстановлении жизненных сил и энергии.

**Туристская анимация** - это разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплексе, отеле) на транспортном средстве (круизном теплоходе, поезде, автобусе и т. д.) или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и т. д.), которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга. Другими словами туристская анимация – это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие.

При подготовке анимационных программ учитываются такие особенности туристов, как национальность, возраст, пол, численность (индивидуальная, групповая, массовая), а также активность участия туристов.

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

Первый тип. *Анимационные-туристские маршруты* - целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги (программы) к другой, которые предоставляются в разных географических точках.

В данном случае анимационная программа является целевой, приоритетной и доминирующей в турпакете услуг не только по физическому объему, но и по содержанию, стимулирующему душевные силы. Такая анимационная программа является ценообразующим фактором в турпродукте. Обычно такие программы предназначены для индивидуалов или однородных туристских групп, объединенных общим интересом (профессиональным, хобби).

К таким анимационным программам относятся: культурно-познавательные и тематические, фольклорные и литературные, музыкальные и театральные, искусствоведческие и научные, фестивальные, карнавальные и спортивные или,

например, турпоездки по казино-центрам, расположенным в разных странах, организованные для любителей игры в казино.

Второй тип. *Дополнительные анимационные услуги* в технологических перерывах - программы, предназначенные для «поддержки» основных туристских услуг, оговоренных в турпакете, и действующие в обстоятельствах, обусловленных переездами, задержками в пути и в случаях непогоды (при организации спортивных и самодеятельных туров, на пляжных курортах), а также в случае отсутствия снега на горнолыжных курортах и т. д.

Третий тип. *Гостиничная анимация* - комплексная рекреационная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом и совместном их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса. Преследует цель реализации новой философии гостиничного обслуживания - повышения качества предоставления услуг и уровня удовлетворенности туриста отдыхом. Используется и маркетинговая стратегия гостиницы как одна из основных привлекательных услуг.

Гостиничная анимация - понятие наиболее узкое из трех рассматриваемых, поскольку предполагает только организацию досуга в местах размещения туристов: туркомплексах, отелях, гостиницах, турбазах и др. Иными словами, гостиничная анимация - это досуговая деятельность, предлагаемая гостиницами, отелями, туристскими комплексами. Это наиболее значимая часть туристской анимации. Анимационные программы различаются при разной организации отдыха (в клубах, гостиницах разной целевой направленности и разной величины).

Таблица 1

### Примеры целей туристских анимационных маршрутов

| Страна | Цель поездки                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Англия | Рочестерский фестиваль трубочистов (с 29 апреля по 1 мая). Проводится с 1735 г. Фестивальное веселье по случаю окончания отопительного сезона и зимней «страды» трубочистов проходит в три этапа. На рассвете на вершине холма Блубелл под песни и танцы в окружении костров просыпается «Джек-в-зелени» - зеленый человечек, символизирующий приход весны. Затем по улицам Рочестера проходит парад трубочистов с персонажами: милорд (во главе процессии), миледи (собирает казну), клоуны, барабанщики. Затем нарядные гулянья, ярмарки музыкальных инструментов. В завершение — бал трубочистов и финальная процессия по улицам. Веселый студенческий рок-фестиваль «болотные танцы» в Гластонбери. |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Аргентина | Празднование Дня изобретателя (19 сентября) в Буэнос-Айресе. По улицам везут огромную фигуру Ласо Биро - эмигранта из Венгрии, запатентовавшего изобретение шариковой ручки, которую впервые выпустили в Аргентине в 1945 г.                                                                                         |
| Бразилия  | Карнавал в Рио-де-Жанейро                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Германия  | Праздник пива                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Испания   | Праздник «Томатино» - большая помидорная «война» в г. Букол (последняя среда августа). Празднуется с 1944 г.                                                                                                                                                                                                         |
| Италия    | Праздник кошек (17 февраля). Проводится с 1986 г. Выставки картин кошек, рассказы, лекции, стихи о кошках, художники рисуют их «портреты».                                                                                                                                                                           |
| Россия    | Праздник Победы в Бородинской битве. Туристы увидят «Военно-историческую реконструкцию эпизодов Бородинского сражения», которую выполняют члены военно-исторических клубов России, стран СНГ, Европы, США (около 1000 человек)                                                                                       |
| США       | Праздник холодного чая (в июне). Появился в Сент-Луисе (штат Луизиана) в 1904 г. с легкой руки торговца чайного павильона Ричарда, добавившего в чай лед. Праздник горячего чая (в январе)                                                                                                                           |
| Таиланд   | Праздник черепах (в начале марта) в тайской провинции Пханг Нга. Продолжается семь дней. В этот день в море отпускают маленьких, только что родившихся черепах, которых выращивают специально или подбирают на пляже. Праздник проводится для обострения внимания к исчезающим рептилиям, занесенным в Красную книгу |
| Франция   | Праздники различных гурманов:<br>- карнавал шоколада в Мон-Бильяре,<br>- фестиваль яблок в Гавре,<br>- праздник кулинарного искусства в Дижоне,<br>- празднование (в ноябре) начала сезона сбора грибов, трюфелей в Перигоре                                                                                         |

### **Виды анимации как элементы анимационных программ**

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

Диапазон этих потребностей очень широк, поскольку люди, отправляющиеся на отдых, вкладывают в это понятие совершенно разный смысл; для одних отдых - это путешествие, для других - чтение книг, прогулка по лесу, рыбалка и т. д. Соответственно спросу и мотивации путешествий в практике туристского обслуживания складываются следующие виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих):

- *анимация в движении* - удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями;

- *анимация через переживание* - удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также при преодолении трудностей;

- *анимация через общение* - удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение;

- *анимация через успокоение* - удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, а также потребность в покое и «праздной лени»;

- *культурная анимация* - удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через приобщение к культурно-историческим памятникам и современным образцам культуры страны, региона, народа, нации;

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

Реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер, а перечисленные виды анимации являются составляющими элементами этих программ.

Анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает эти программы более насыщенными, интересными и полезными для укрепления, восстановления здоровья, поэтому *во взаимосвязи туристской анимации и спорта чаще всего и достигается наибольший восстановительно-оздоровительный эффект.*

### **Анимация и спорт. Особенности и значение гостиничной анимации.**

#### **Понятие менеджмента анимации. Функции анимационного менеджмента**

Основа единства анимации и спорта состоит в том, что и туристская анимация, и спорт способствуют, стимулируют жизненных сил, вовлекают отдыхающих в активную деятельность, т. е. выполняют спортивно-оздоровительную функцию.

Практически ни отель, ни турбаза, ни туркомплекс не обходятся без спортивных площадок, тренажерных и спортивных залов. Конечно, большую часть отдыхающих настоящими спортсменами не назовешь, но приобщение их к активной деятельности,

спортивным играм, регулярным занятиям спортом является уже само по себе шагом вперед к оздоровлению и способствует стимулированию жизненных сил.

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

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

Если туркомплекс находится на берегу моря или какого-то крупного водоема, туристам предлагаются парусный спорт, серфинг, водные лыжи, банана, каноэ и др. Туркомплексы, расположенные в горах, предоставляют возможность катания на Горных лыжах и пр. В том или ином туркомплексе при наличии соответствующей материальной базы и тренеров в качестве основных могут быть предложены и другие виды спорта и развлечений: верховая езда, теннис, стрельба из лука, полеты на аэростате, футбол, боулинг, бильярд, гольф и др.

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

Наряду с отдельными видами спорта в туркомплексе могут предлагаться и спортивные занятия общеукрепляющего характера (пробежка по утрам, лодочные прогулки, джип-сафари, рафтинг, велосипедная, пешеходная прогулка, ритмичные занятия под музыку, танцы, водная аэробика).

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

### **Особенности и значение гостиничной анимации**

Для отдыхающего потребность в развлечении стоит на третьем месте после вкусной и разнообразной пищи, комфортабельной и уютной комнаты.

Поэтому анимация туристской и гостиничной деятельности занимает одно из главных мест в структуре отеля и представляет собой отдельную службу, тесно

связанную с другими и имеющую определяющее значение в обеспечении успешного функционирования его на туристском рынке.

Задача анимационной службы - постоянный контакт с отдыхающими, результат которого в значительной степени влияет на общий отзыв об отдыхе. И именно благодаря этому контакту отель может иметь определенный процент постоянных клиентов. Отели, которые стремятся увеличить этот процент (в основном это семейные отели), стараются не менять состав анимационной команды, совершенствуя ее работу.

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

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

В последние годы все большее количество туристских комплексов старается поднять свой уровень обслуживания именно за счет наличия в своей структуре анимационной службы. Если гость провел свой отдых весело и интересно, он может закрыть глаза на такие возможные недостатки, как: неудобства во время перелета и размещения, плохая погода и отсутствие в баре любимого натурального сока.

Гостиничная анимация имеет свои особенности: задумывается, организуется и проводится самой гостиницей, туркомплексом сообразно с потребительским интересом, который изучается на основе анкетных опросов и личного контакта персонала отеля с гостями, а также сообразно с имеющимся опытом обслуживания гостей в своем и в других отелях. При этом учитываются национальность, возраст, пол и другие особенности категорий и групп туристов. Она создает соответствующую гостеприимную, комфортную, дружескую атмосферу в отеле; удовлетворяет потребности туристов в физическом и духовном развитии, эмоциональном обогащении через приятные переживания; имеет комплексный характер благодаря специальным программам, которые охватывают все виды и формы анимации; дает возможность для хорошего общения, приятных личных и совместных переживаний и для развлечений. На постоянных посетителей отеля в компьютерной базе данных службы приема и

размещения ведется обновляемое досье. Кроме того, в гостинице, туркомплексе возможно вовлечение персонала отеля в определенные анимационные программы, что придает, им особый колорит и дружелюбный, гостеприимный характер.

Значение гостиничной анимации для отеля, туркомплекса заключается в повышении степени удовлетворенности туриста обслуживанием, комплексности и качества гостиничной услуги и как следствие - в повышении имиджа отеля, расширении активного туристского сезона, в подъеме престижности профессий сферы гостеприимства, что достигается профессиональной, интеллектуальной эффективной работой талантливых тураниматоров.

Итак, еще раз вернемся к терминам.

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

**Гостиничная анимация** является одним из эффективных средств привлечения гостей в отель. Она влияет и на позитивную оценку работы отеля в целом. Это своеобразные дополнительные услуги клиенту, цель которых пробудить в нем положительные эмоции, почувствовать удовлетворение от отдыха и желание приехать в этот отель еще раз.

**Туристская анимация** - это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие. Туристская анимация основана на личных контактах аниматора с туристами, на совместном участии их в развлечениях, прилагаемых анимационной программой туркомплекса. Это разновидность туристской деятельности, осуществляемой в туркомплексе, отеле, круизном теплоходе, поезде, которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга.

### **Понятие менеджмента анимации**

Преобразование потребностей туриста (гостя) в отдыхе в его удовлетворенность отдыхом, путешествием, а также повышение его запросов возникают в результате оказания ему гостиничных услуг на основе использования взаимодействующих систем среды гостеприимства: материально-технической базы, природного и культурно-исторического комплексов, рекреационной инфраструктуры и обслуживающего персонала. Определяющими гостиничными услугами для данного процесса преобразования в настоящее время становятся анимационные услуги.



*Потребности туриста* - это качественная характеристика состояния туриста перед совершением путешествия, выражающая (сознательно или бессознательно) его стремление изменить это состояние в лучшую для него сторону, например, восстановить физические силы, обрести душевное равновесие, покой и новых друзей, получить эмоциональный заряд или эстетическое удовольствие.

*Удовлетворенность, туриста средой гостеприимства* - это качественная оценка его состояние после совершения путешествия, характеристика полноты достижения сознательных и подсознательных целей путешествия со скидкой на его личное понимание и восприятие окружающего мира, ценности жизни, безопасности, качества обслуживания и гостеприимства.

*Природный комплекс* - это взаимосвязанное и взаимообусловленное сочетание природных объектов и явлений, ресурс и условие удовлетворения потребностей туристов. Природный комплекс активно используется в анимационной деятельности.

Компоненты среды гостеприимства, участвующие в процессе удовлетворения потребностей и запросов туриста, изображены на рис.10.



Рис. 10. Компоненты среды гостеприимства, участвующие в процессе удовлетворения потребностей и запросов туриста.

ПТ – потребности туриста в развитии и совершенствовании биологической (физической) природы человека и общей культуры (социальной природы); УТ – удовлетворенность туриста; 1 – природный и культурно-исторический комплекс; 2 – материально-технические системы и средства ТК; 3 – труд обслуживающего персонала и реально достижимый уровень обслуживания на данном этапе; 4 – менеджмент спортивно-анимационной деятельности в ТК.

**Культурно-исторический комплекс** - это совокупность материальных и нематериальных культурных и исторических ценностей, сосредоточенных в туристском комплексе и вовлекаемых аниматорами в той или иной мере и форме в процесс удовлетворения потребностей туристов в познании, эстетическом наслаждении, комфорте.

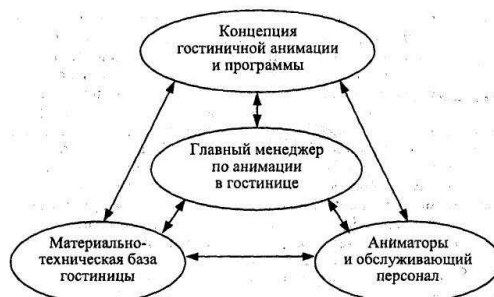
*Материальной базой* в анимационной деятельности туркомплекса являются анимационные технические системы его рекреационной инфраструктуры.

*Обслуживающий персонал* комплекса производит, собирает, сохраняет и предоставляет туристам анимационные услуги, стремясь обеспечить высокое качество обслуживания.

Удовлетворенность туриста путешествием, отдыхом определяется тремя основными взаимозависимыми и взаимообусловленными факторами: 1) ощущением исполнения желания, мечты, надежды (цели путешествия); 2) ощущением комфортности среды гостеприимства; 3) ощущением безопасности среды гостеприимства.

Гостиничная анимация вносит весомый вклад в выполнение всех этих условий положительного преобразования потребностей туриста (гостя) в его удовлетворенность, используя при этом все упомянутые системы среды гостеприимства. Ощущение безопасности у гостя наступает в том случае, когда он начинает чувствовать дружескую атмосферу в отеле вокруг себя и других. Это достигается усилиями и искусной работой аниматоров. Вспомним, кстати, о рычагах адаптационной и стабилизирующей функций анимации: адаптационная функция позволяет перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой (раскрепощенной, комфортной); стабилизирующая - создает положительные эмоции и психическую стабильность, что является базовым ощущением комфорта и безопасности. Ежедневное дружеское общение туристов с аниматорами и участие их в анимационных программах завершают процесс формирования для них комфортной, безопасной среды гостеприимства.

Для эффективной реализации анимационной деятельности нужны три составляющие: 1) концепция гостиничной анимационной деятельности с приложением типовых анимационных программ и методик их адаптации к реальным группам и персоналиям 2) материально-техническая база для спортивно-оздоровительных и развлекательных занятий; 3) талантливые аниматоры, которые способны воплотить концепцию, программы и методики в жизнь, и обслуживающий персонал (рис.11).



Составляющими понятия «анимационный менеджмент» являются *анимация* - процесс предоставления туристу комплекса анимационных услуг с целью максимального удовлетворения его потребностей и *менеджмент* - система управления этим процессом с учетом стратегических цели и миссии отеля, ограничений, правил и условий, корпоративной гостиничной философии (рис.12).



Рис. 12. Составляющие понятия «анимационный менеджмент»: ПТ – потребности туриста; УТ – удовлетворенность туриста

Анимационный менеджмент имеет свою специфику, которая выражается: в специфическом предмете труда, являющемся деятельностью управляемых анимационных систем и служб; в специфическом орудии труда, которым является анимационная программа, в результате труда, которым является удовлетворенность отдыхающих проведенным досугом.

С точки зрения системного подхода анимационный менеджмент представляет собой систему управления, в которой *управляющей подсистемой* (субъектом управления) является руководящий персонал анимационной службы туркомплекса, выступающий здесь в качестве системообразующего фактора (рис.13). *Управляемой подсистемой* (объектом управления) являются туристы и состояние их здоровья (физического, психического, нравственного, соматического), а также исполнительный персонал анимационной, технической и других служб туркомплекса, участвующий в процессе анимационного обслуживания (рис.13).



Рис. 13. Субъект и объект управления в анимационном менеджменте туркомплекса

С другой стороны, анимационный менеджмент наряду с другими составляющими является *подсистемой более общей системы* управления туркомплексом - менеджмента гостеприимства (рис.14).

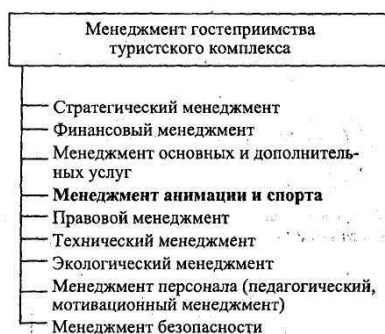


Рис. 14. Менеджмент анимации как одна из подсистем менеджмента гостеприимства

Анимационный менеджмент включает стратегию и тактику управления. **Стратегическая цель** управления анимационным процессом заключается в том, чтобы выдержать общее направление туркомплекса по обеспечению максимального удовлетворения потребностей туристов, особенно в части эмоционально-психического комфорта как составляющей среды гостеприимства, а также выполнить комплекс условий, правил глобальных ограничений в анимационной деятельности с точки зрения факторов внешней и факторов внутренней среды и с точки зрения доходности гостиничного бизнеса. А тактика - это конкретные методы и приемы достижения цели в рамках принятых ограничений.

*Менеджмент гостиничной анимации* - это система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристского рынка.

#### Функции анимационного менеджмента

Анимационный менеджмент как один из видов специализированного менеджмента осуществляется посредством выполнения взаимосвязанных и взаимопроникающих во времени функций планирования, организаций, мотивации и контроля анимационной деятельности туристского комплекса, которые реализуются при решении определенных задач.

#### **Функция «планирование»:**

- разработка анимационной стратегии и концепции ТК, 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 вопросов анимационных услуг и анимационного менеджмента ТК;

- долгосрочное и краткосрочное планирование анимационной деятельности ТК, включение мероприятий по совершенствованию анимационной деятельности в его бюджет и бизнес-план.

#### **Функция «организация»:**

- организация и управление отношениями ТК во внешней среде по вопросам анимационного менеджмента;

- оптимизация использования ресурсов ТК при выполнении целей и задач анимационного менеджмента;

- формирование эффективной организационной структуры анимационного менеджмента ТК, 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 службами, 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.

#### **Функция «мотивация»:**

- 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 его профессионализм и результаты; формирование

принципов заинтересованности; определение параметров удовлетворенности трудом по анимационному обслуживанию туристов;

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

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

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

**Функция «анализ и контроль»:**

- анализ анимационной деятельности ТК 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 ТК и его подразделений с точки зрения анимационного обслуживания туристов;

- контроль исполнения управленческих решений в рамках анимационного менеджмента; контроль технической и других служб ТК в вопросах эксплуатации анимационных технических средств.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

Анимационная программа — это объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий: Технологический процесс создания анимационных программ базируется на трех составляющих, характеризующих объектно-субъектные поведенческие линии:

- объект деятельности — обслуживаемые туристы, население (группы и отдельные личности);
- субъект деятельности — руководитель, специалист анимационной службы;
- собственно анимационная деятельность со всеми ее компонентами — процесс воздействия субъекта на объект.

Все элементы функционирования технологического процесса находятся в единстве взаимодействий и образуют единую систему. Главный элемент этой системы — объект деятельности, люди (туристы, гости, отдыхающие). Все предназначено для удовлетворения их духовных и физических потребностей. Таким образом, при разработке анимационных программ необходимо учитывать следующие факторы, влияющие на восприятие и оценку туристом программы: возраст, пол, национальность, уровень образования, уровень доходов, профессиональные интересы, хобби.

В период формирования анимационной программы ее организаторам в первую очередь следует уяснить;

- какова целевая аудитория (для кого делается анимационная программа);
- что заложено в основу анимационной программы (главная идея, целеполагание);
- как построить анимационное событие (задачи технологического процесса и пути их решения для достижения цели)?

Работу по подготовке и проведению той или иной анимационной программы можно разделить на четыре основных этапа: подготовительный, начальный, основной, заключительный.

*Подготовительный* этап играет важную роль в организации анимационного обслуживания и включает в себя решение следующих задач:

- определение целей и задач;

- проектирование анимационной программы с учетом возрастных, этнических и прочих особенностей потребителей данной услуги;
- создание или подбор сценариев анимационных мероприятий, включенных в программу;
- подбор творческих коллективов и распределение обязанностей внутри анимационных команд;
- выбор места и времени проведения анимационных мероприятий;
- составление сметы расходов на проведение программы;
- техническая подготовка (подбор материальных пособий, закупка инвентаря, изготовление декораций, костюмов, реквизита; т.д.);
- установка звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, оформление сцены, изготовление фонограмм и т. д.;
- проведение репетиций, обучение правилам игр и т.д.;
- информирование туристов о проведении намеченных анимационных мероприятий.

*Начальный* этап является промежуточным между подготовительным и основным, здесь происходит установление контакта с туристами, осуществляются запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок.

*Основной* этап — проведение намеченной программы, реализация замысла.

*Заключительный* этап включает в себя награждение участников и прощание с гостями, опрос потребителей, анализ проведенной программы, работу над совершенствованием программы.

### **Виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе**

*Стрейчинг* - небольшая (на 15 мин) утренняя гимнастика после завтрака;

*Занятия по разогреву тела* - занятия, помогающие подготовить мускулы для более трудных упражнений. При этом нужно делать медленные и мягкие движения, чтобы привести тело и мускулы в напряжение.

*Каратеробика* - новая форма аэробики, которая базируется на движениях карате, но не является такой агрессивной.

*Степ-аэробика* - аэробика на специальных подставках — степах.

*Стрельба из лука* - соединяет концентрацию внимания и технику. Площадка для стрельбы из лука должна находиться в тихом месте и быть обнесена защитной сеткой, чтобы избежать повреждений чего-либо или кого-либо.



*Хоккей на траве* - набирается две команды из числа туристов. Игра проводится по общепринятым правилам.

*Крикет* - по ландшафту расставляются железные скобы. Участникам выдается по деревянному мячу и бите. Задача игроков — первым забить мяч во все ворота (скобы).

*Бочча* - французская игра, проводимая на траве, грунте. На поле помещают маленький белый шарик. Каждый игрок получает по два больших металлических шара с насечками (рисками) — как бы опознавательными знаками принадлежности тому или иному игроку. Нужно металлический шар бросить так, чтобы он оказался как можно ближе к метке - белому шару. У каждого игрока по две попытки. Выигрывает тот, чей шар оказался ближе всех к метке.

*Мини-гольф* - аналог большого гольфа — игра, проводящаяся на небольшой площадке с большим количеством искусственных препятствий.

*Водное поло* - спортивная командная игра в мяч на воде. Играют две команды. Задача каждой команды — забросить мяч в ворота соперников.

*Водная аэробика* - комплекс специальных упражнений на воде в сопровождении ритмичной музыки. Занятия проводятся опытным инструктором, который разрабатывает комплекс упражнений с учетом оптимальных нагрузок для разных категорий туристов. Для привлечения большего интереса используют также элементы клоунады, развлекательных шоу с участием аниматоров.

*Соревнование- конкурс на лучшего ныряльщика* - на дно бассейна помещают монеты или какие-то другие предметы. Участникам конкурса предлагается достать эти монеты. Выигравшим считается тот, кто за определенное время достал наибольшее количество монет.

*Соревнование* - конкурс на лучшего пловца - набирается группа из числа отдыхающих и по сигналу судьи-аниматора начинается заплыв. Выигравшим считается тот пловец, который раньше других достиг противоположного края бассейна.

Основные этапы в технологии анимационной деятельности: анализ обстановки, постановка цели, сбор материала для осуществления намеченной цели, репетиция, проведение программы, анализ проведенной программы. Технология создания и реализации анимационных программ состоит из нескольких взаимосвязанных подсистем: организационная, инструкторско-методическая, режиссерская, техническая.

Формула анимации: использование интереса + оживление экспозиции + включение туристов в действие + разнообразие развлечений.

В таблице 2 рассмотрены формы культурно-досуговых программ и их технологические характеристики.

Таблица 2

### Формы культурно-досуговых программ

| Технологические характеристики                                    | Формы культурно-досуговых программ                                   |                                                                                                 |                                                                                                   |                                                                                                     |                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                   | Литературно-музыкальная композиция                                   | Театрализованный концерт                                                                        | Агитационно-художественное представление                                                          | Театрализованное представление                                                                      | Театрализованное действо                                                                            |
| Доминантная цель действия                                         | Утверждение нравственных истин                                       | Познание мира в образах искусства                                                               | Чествование или критика                                                                           | Демонстрация достижений                                                                             | Празднование, духовное единение                                                                     |
| Средства воздействия и их содержание                              | Художественное воздействие (эстрадные и драматические номера, сцены) | Художественные и публицистические средства (художественные номера и публицистические фрагменты) | Публицистические средства (речи, доклады, церемонии, художественные номера)                       | Художественные и публицистические средства (художественные и публицистические номера, игры, обряды) | Художественные и публицистические средства (художественные и публицистические номера, игры, обряды) |
| Доминантные методы воздействия                                    | Показ                                                                | Показ                                                                                           | Показ, привлечение к действию                                                                     | Показ, привлечение к содействию                                                                     | Привлечение к содействию, ориентация спонтанных действий                                            |
| Уровень активности участников (интерактивности)                   | Минимальный                                                          | Средний                                                                                         | Выше среднего                                                                                     | Высший                                                                                              | Максимальный                                                                                        |
| Формы выражения встречной активности участников (интерактивности) | Созерцание, сопереживание, аплодисменты                              | Созерцание, сопереживание, аплодисменты, бисирование, овации                                    | Активное участие в отдельных фрагментах (выступление с речью, скандирование, тестирование и т.д.) | Активное участие в отдельных фрагментах игровых, обрядовых и массовых действий                      | Активное участие во всех действиях программы                                                        |

### Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.

### Классификация туристов. Особенности работы с туристами разных категорий.

### Формы работы с разными возрастными группами отдыхающих

К видам профессиональной деятельности аниматоров относятся: спортивно-туристская, физкультурно-оздоровительная, зрелищно-развлекательная, познавательно-экскурсионная.

Интересы туристов зависят от множества факторов: возраста, пола, национальности, образовательного уровня, уровня доходов, профессиональных интересов, хобби и т.д..

Очевидно, что с ростом дохода величина расходов на отдых увеличивается. Чем выше доход той или иной семьи, тем больше возможностей для обеспечения более качественного и интересного отдыха. Туристская активность находится также в прямой зависимости от уровня образования потребителей. Люди со средним образованием предпочитают увеселительные поездки; С высшим образованием - склонны к интеллектуальному отдыху. Конечно, потребителей анимационных услуг нельзя четко

разделить по категориям дохода, возраста, пола и рода занятий, можно сделать это лишь условно. Например, некоторые рабочие могут иметь достаточно высокие доходы, но их досуговые потребности могут резко отличаться от потребностей административных работников или крупных бизнесменов. Однако аниматорам, которые должны планировать свои программы с учетом интересов клиентов, важно уметь правильно классифицировать гостей и туристов, чтобы составить программы на любой вкус,

Для того чтобы угодить туристу, аниматоры должны о нем много знать. То, что можно предложить студентам, вряд ли может обрадовать людей пожилого возраста или то, что предназначено для туристов-экстремалов, вряд ли понравится любителям полежать и понежиться на солнышке. Туристы приезжают на отдых, на короткий срок, за который много о них не узнаешь, но выход из этой ситуации все же найдется, если:

- получать информацию о туристах (возраст, пол, национальность, степень активности, любимые виды отдыха) на всех этапах их обслуживания (при оформлении путевки, заселении в отель и при общении с аниматорами);
- уметь классифицировать туристов и мотивы их путешествий, чтобы правильно подобрать для них программу;
- иметь в запасе много программ, рассчитанных на разные категории и интересы туристов.

Существуют различные виды классификации туристов. Наиболее часто встречающаяся - классификация по таким признакам, как пол, возраст, уровень дохода, уровень образования, этническая принадлежность.

**Классификация туристов по возрасту.** При составлении программ отдыха турамиаторами должны учитываться особенности групп отдыхающих:

- 0-2 года - инфанты (грудные дети);
- 3-8 лет - дети-дошкольники;
- 9-18 лет - подростки-школьники;
- 18-25 лет — молодежь, студенты;
- 26-64 года - взрослые люди;
- 65 лет и старше — пожилые люди, пенсионеры.

В отелях отдыхает большое количество молодежи (школьники, студенты, спортивные команды). Это очень активный народ, и главное для них - провести свой отдых максимально весело и интересно. И анимационная команда, проводя свои мероприятия, в первую очередь, обращает внимание именно на эту категорию туристов.

Молодых людей можно разделить на две возрастные категории: 18 до 24 и от 25 до 34 лет. Эти категории располагают значительной двигательной способностью и влиянием, так как они наиболее многочисленны. Поскольку они представляют собой большую группу людей, можно определить комплексные тенденции в данном сегменте - относительно позднее замужество, появление в семье первого ребенка, небольшое домашнее хозяйство, важность карьеры для обоих взрослых членов семьи.

При учете всего этого можно правильно подобрать формы работы с ними, наиболее продуктивно сочетать активный и пассивный отдых, сделать досуг интересным и полноценным.

В межсезонье и зимний период отель посещают люди преклонного возраста, пенсионеры. Для них это самое благоприятное время, когда солнце уже не печет так сильно, как летом. Для этой категории туристов анимационная программа предлагает различного рода интеллектуальные игры и несложные спортивные соревнования: Наблюдается тенденция роста групп людей пожилого возраста (60-65 лет и старше). Эти группы иногда называют рынком людей зрелого возраста, пенсионного возраста, пожилого или «третьего возраста». Этот сегмент рынка должен быть изучен менеджерами анимации, так как он является постепенно растущим и не менее важным, чем остальные возрастные сегменты туристского рынка.

С позиции отношения этих возрастных групп к туризму и путешествиям различают четыре основные подгруппы: группа людей в возрасте от 55 до 64 лет; от 65 до 74; от 75 до 84 и от 85 лет и старше. Возрастная группа людей от 55 до 64 лет характеризуется наличием больших свободных денежных средств, небольших домохозяйств и свободой от материальных расходов на образование, воспитание и содержание детей. Люди от 65 до 74 лет считаются активными пенсионерами. Это важный сегмент туристского рынка. Третью группу составляют люди в возрасте от 75 до 84 лет. По сравнению с первой группой они не так активны, чаще всего не расположены к путешествиям, Четвертую группу составляют люди от 85 лет и старше. Туркомплексы не видят потенциала данного сегмента рынка. Однако необходимо знать, какими анимационными программами можно заинтересовать данную возрастную группу.

Надо помнить, что пенсионеры, хотя и располагают большим количеством свободного времени, которое они могли бы потратить на путешествия, ограничены в денежных средствах. Некоторые пенсионеры продолжают работать и тратить денежные средства на путешествия, Данные возрастные группы людей могут стать потребителями недорогих товаров и услуг, поэтому целесообразно предлагать им

специальные льготы, скидки на размещение и питание, льготные тарифы на транспорте.

Пожилые люди не любят, когда им напоминают об их возрасте. Следовательно, программы должны учитывать этот фактор. Их образ жизни позволяет им путешествовать в любое время года и на более длительный период времени, в отличие от более молодых групп населения. Значит, целесообразно организовать усиленные рекламные кампании для стимулирования спроса этой группы населения, особенно в период недозагрузки туристских предприятий и в межсезонье.

**Классификация по этнической принадлежности.** При составлении анимационных программ для представителей различных наций и народностей надо учитывать этническую принадлежность и быть особенно внимательными, знать национальные традиции по проведению досуга, чтобы ненароком не обидеть гостей.

**Классификация по половому признаку.** Различные программы можно предлагать туристам по половому признаку. Могут быть разработаны чисто женские и мужские досуговые программы.

**Формы работы с разными возрастными группами отдыхающих.** При организации анимации, учитывая особенности, присущие различным возрастным категориям отдыхающих на туристских объектах, можно предлагать следующие формы досуговой деятельности:

Детям дошкольного возраста (любопытным, активным, непосредственным), ведущим типом деятельности которых является игра, можно предложить игротеки, утренники, сказочные путешествия, конкурсы рисунков, прогулки.

Подросткам-школьникам наряду с перечисленными формами можно предлагать и другие. Дети этого возраста отличаются достаточно большой активностью, требовательностью и даже придирчивостью по отношению не только к себе, но и к окружающим их людям. Круг интересов подростка обширен. Это возраст романтики и мечты, поэтому для данной категории отдыхающих особенно привлекательны походы, романтические встречи и путешествия. Чем насыщеннее жизнь ребят в этом возрасте, тем она им больше нравится. Им можно предлагать и экскурсии и беседы, спортивные соревнования и соревнования юных туристов, конкурсы, дискотеки, викторины, эстафеты, рыцарские турниры, веселые часы и праздники.

Для молодежи программы несколько меняются. К этому периоду жизни юноши и девушки становятся физически зрелыми, формируются их характеры и мировоззрения. Основными видами деятельности этого периода являются учеба и производительный труд, которые требуют большого напряжения сил. Но энергии и

здора в этом возрасте не занимать, поэтому в досуговую программу для молодых людей можно включать: КВНы, вечера и дискотеки, аукционы, ярмарки и театральные представления, фестивали и шоу- спартакиады, олимпиады и диспуты.

На туристском рынке для молодых людей существуют две наиболее часто встречающиеся подгруппы: молодые одиночки и молодые семьи без детей. Большинство одиночек - это молодые люди, не обремененные заботами и затратами на воспитание и образование детей, предпочитающие тратить свои средства на отдых, путешествия, обеды в ресторанах и на веселую жизнь. Одиночкам свойственны, как правило, высокий уровень образования, стремление к успеху в профессиональной деятельности, повышенные требования к комфорту и качеству жизни, индивидуализм. Они много внимания уделяют организации своего свободного времени, стремясь в полной мере наслаждаться жизнью. Молодые одинокие люди больше путешествуют, по сравнению со своими ровесниками, состоящими в браке, и с людьми среднего, возраста. Они предпочитают активный отдых за пределами своей страны или региона проживания и пользуются для этого услугами авиатранспорта.

**Для людей среднего возраста**, трудоспособных, стремящихся отдохнуть от повседневной работы, подойдут более спокойные мероприятия: светские салоны и конкурсы, литературные гостиные и творческие вечера, банкеты, презентации и концерты.

**Для пожилых людей**, которым все чаще хочется вспомнить свои молодые годы и все, что с ними связано, неплохо предложить такие формы проведения досуга, как посиделки, чаепития, вечера (старинной музыки, романса, воспоминаний). В этом возрасте накоплен уже большой жизненный опыт, приобретены бесценные навыки, которыми люди этого поколения стремятся поделиться с молодежью, поэтому представляется уместным предложить им показать свое мастерство (поделки), например, на выставках рукоделий.

Предлагаемые гостям виды и формы досуга должны быть психологически оправданы. Людям, занимающимся активными формами работы с большой физической нагрузкой, будет полезен отдых, "снимающий напряжение", усталость, стрессовое состояние. Для тех, кто ведет сидячий образ жизни, страдает от гиподинамии, нужны на отдыхе зарядка и активизация. Кроме того, человек должен получать от досуга и моральное удовлетворение. Поэтому, чтобы правильно составить программу отдыха, необходимо знать, как человек предпочитает проводить свой досуг.

**Классификация туристов по их отношению к проведению досуга.** Туристы по их отношению к проведению досуга делятся на несколько типов личности:

Первый тип - инициативные туристы, которые заранее планируют как рабочие дни отпуска, так и дни отпуска, поэтому все идеи по организации досуга будут принадлежать им. Главная задача тураниматоров в работе с этим типом туристов - умение выслушать и выполнить почти готовую программу, подыграть инициативным туристам. Здесь требуется импровизация и ни в коем случае недопустим перехват инициативы.

Второй тип - деловые люди, которые в обыденной жизни практически лишены досуга, даже свое свободное время они стремятся потратить с максимальной пользой для дела. Чаша всего это бизнесмены, менеджеры, представители научно-технической интеллигенции. Этот тип туристов предпочитает или такой досуг, который дает им возможность совершенствоваться (деловые игры, научные диспуты и пр.), или спокойный отдых, который дает им возможность расслабиться, отдохнуть от стремительного темпа жизни (рыбалка, охота, выезд на природу и пр.).

Третий тип – «узкоспециализированные туристы», имеющие какое-то одно большое увлечение в жизни (коллекционирование, конструирование, моделирование, вязание и т. п.). Любому делу они посвящают все свое свободное время, поэтому им больше всего подходит клубный отдых. Именно в клубе по интересам такой турист получит самое большое моральное удовлетворение.

Четвертый тип - активные туристы, предпочитающие во время досуга как можно больше двигаться (играть в спортивные игры, участвовать в соревнованиях и различных мероприятиях). Работать с ними - одно удовольствие, потому что они поддерживают любую инициативу. Программу для таких туристов надо составлять с расчетом на максимальную двигательную активность.

Пятый тип - пассивные туристы, склонные к домашним формам досуга (чтению художественной литературы, просмотру телепрограмм, многочасовому отдыху на пляже). Эти люди часами могут сидеть у телевизора или читать книги. Для такого типа туристов подойдут программы, в которые включены игры на пляже, вечерние шоу и видеотека.

Шестой тип - неисправимые скептики и ворчуны. К сожалению, встречается и такой тип туристов. Это наиболее сложная категория людей. Их очень трудно чем-либо увлечь, однако при многообразии предлагаемых программ, и они могут найти себе развлечение.

Тураниматорам при составлении досуговых программ необходимо знать и учитывать особенности каждого типа личности.

## **Национальные особенности туристов, их учет при составлении анимационных программ**

Наша планета богата разнообразием народов и культур, каждая из которых является огромным достоянием. Изучением национальных, культурных, языковых и прочих особенностей народов занимается наука этнография. Слово «этнография» греческого происхождения, в буквальном переводе звучащее как «народописание». Это общественная наука, основным объектом изучения которой являются народы (этноты). Основным предметом этнографии составляют характерные, традиционные черты повседневной (бытовой) культуры народов, образующие в совокупности с языком их специфический, этнический облик.

Этнические особенности формируются и изменяются в течение длительного времени. Факторами, влияющими на формирование и изменение этносов, являются: географическая среда, этническое окружение и его культурное воздействие на этнос, Традиции, унаследованные от предков, религия и др.

Представителям народов, безвыездно живущим в течение многих лет на своей родине, кажется, что их способ жизни, манеры поведения, вкусы и социальные взаимоотношения являются целесообразными и правильными, поэтому любые отклонения от устоявшегося стереотипа поведения принимаются ими за странности или особенности национального характера.

Этническая картина мира пестра и разнообразна. Рассматривать ее в деталях в данном пособии нет необходимости, поэтому остановимся на краткой характеристике некоторых национальных особенностей туристов, с которыми приходится сталкиваться российским аниматорам.

Больше всего приходится работать с нашими соотечественниками, поэтому начнем с характеристики россиян.

**Россияне** - отличаются широтой души и оптимизмом, открыты, часто излишне доверчивы, надеются на «авось» даже в самых неподходящих ситуациях, азартны, очень любят все дешевое, а еще больше - достаемое даром. Любят отдыхать с размахом, хорошей песней и плясками. К оздоровительным мероприятиям относятся с прохладцей, потому что здоровье в России пока еще не считается главной человеческой ценностью. Старшее поколение склоняется к интеллектуальным формам досуга, среднее - к пляжному отдыху, а молодежь - к активно-деятельному.

**Немцы** - педантичны, пунктуальны, хладнокровны, деловиты. Они относятся к жизни со всей серьезностью, отличаются своей экономностью, поэтому, заплатив за



отдых, они стараются получить все удовольствия, предоставляемые отелем, участвовать во всех мероприятиях. Любят театр, изучение обычаев посещение базаров. Немцы - самый многочисленный отряд туристов за рубежом. Они - любители прогулок на природе, относятся к ней бережно и заботливо, так же, как к своей и чужой собственности. В пределах Германии немцы учтивы, аккуратны, экономны, разумны и вежливы. За границей они любят отдыхать приятно, весело, простодушно, коллективно. Многие любят выпить спиртное, поесть, петь народные песни. От отпуска стараются взять по максимуму: все солнечные ванны, все экскурсии, развлекательные вечера и программы.

**Поляки** - народ собранный, расчетливый. Основными чертами польского национального характера являются коллективизм, приспособляемость, дар импровизации и способность взять максимум из имеющегося на данный момент под рукой. Поляки отдыхают и работают одинаково продуктивно.

**Американцы** – не любят ездить за границу, считая, что у них, в США, есть и тропики, и арктические районы, и два океана, и единая валюта, и высокий уровень комфорта и т.д. А за границей возможны всякие неудобства. Высокий уровень жизни в США многим американцам обеспечивает возможность путешествовать. К ним относятся в основном пенсионеры, путешествующие группами и энергично стремящиеся многое увидеть и познать, а также бизнесмены.

**Испанцы** - энергичны, но неорганизованны и часто непредсказуемы. Они очень любят всевозможные новшества, развлечения и удовольствия, в том числе и азартные игры. В особую честь у этого народа песни и танцы. Особенно захватывающее зрелище представляют собой их национальные танцы (красивые, ритмичные, зажигательные). Семью, детей, домашний очаг испанцы ставят превыше всего, поэтому любят отдыхать всей семьей где-нибудь на берегу моря, наслаждаясь громкой музыкой и вкусными яствами. Они очень любят всевозможные праздники, зрелищные мероприятия (корриды, фейерверки и пр.).

**Французы** - общительны, аккуратны, щеголеваты, обладают особым чувством юмора, влюблены во все французское. Они будто специально созданы для всевозможных торжеств (банкетов, фестивалей, праздников), которые превращают в грандиозные спектакли, наслаждаясь действием и собственным участием в них. Являясь экспериментаторами по природе, французы с большим уважением относятся ко всякого рода новшествам и выдумкам, поэтому участвуют в них всегда с удовольствием. Любят интимную обстановку, тихую и далекую от большого города. Французы умеют организовать свой досуг (будь то отпуск или выходной день), очень любят заниматься

спортом (во Франции даже автостоянки имеют свои спортивные площадки), поэтому спортивные программы и развлечения для них подходят как нельзя лучше.

**Англичане** - в обыденной жизни педантичны, недоверчивы, осторожны, крайне редко проявляют свои истинные эмоции.

Однако на отдыхе они преображаются, руководствуясь «веселиться, невзирая на возраст и обстоятельства». Они предпочитают активный отдых со всевозможными соревнованиями и состязаниями (спортивными, интеллектуальными, шуточными и т. д.), в которых они непременно стремятся выиграть. Даже пожилые люди поздним вечером, когда уже, казалось бы, давно пора спать, с удовольствием отплясывают на дискотеке наравне с молодежью. Они соглашаются участвовать во всех предлагаемых им мероприятиях, порой даже еще не зная правил, любят острые ощущения. Главное для них - не дать себе скучать.

**Шведы** - приверженцы протестантской трудовой этики. Они постоянно работают или учатся, поэтому свой пятидневный ежегодный отпуск стремятся провести с максимальной пользой. Шведы особенно хотят насытиться за этот период солнечным теплом, поскольку солнце для Швеции с ее суровым климатом - роскошь. Зато и рабочую обстановку они любят чередовать с отдыхом, устраивая всевозможные конференции, семинары, совещания где-нибудь на пароме. Эти деловые встречи сопровождаются непременно экскурсионным обслуживанием и обильными застольями. Шведы охотно занимаются спортом, особенно спортивным ориентированием. Любят театр, с удовольствием знакомятся с культурой, историей, нравами и обычаями местного населения.

**Греки** – умные и тщеславные, энергичные, но неорганизованные и нетерпеливые, страстные и темпераментные, в то же время совершенно не уверенные в себе люди, Их национальный характер представляет собой клубок противоречий, который испокон веков интриговал и зачаровывал путешественников и историков. Греки очень общительны, любят развлечения, праздники, богатые застолья, путешествия, уик-энды.

**Японцы** - очень дисциплинированы и ответственно относятся к своим туристским обязанностям, Организованные в группы, увешанные фотоаппаратами, они любят экскурсии, фотографируют и записывают на видеокамеру экскурсионные объекты. Они музыкальны, любят песни других народов. Любят также изучать культуру других народов. Их мало интересуют природные объекты и пляжный отдых за границей.

## **Анимационные программы для семейного круга. Гостиничные анимационные услуги и программы**

Гостями отелей могут быть как мужчины, так и женщины. Причем планированием отдыха в любой семье, как правило, занимаются женщины, поэтому заинтересовать женскую половину особенно важно.

С каждым годом современные женщины становятся все более важным сегментом туристского рынка, так как они имеют приличные доходы, работу, ранее занимаемую только мужчинами, а следовательно, и большую потребность в полноценном и качественном отдыхе.

Дамы стараются активно заниматься различного рода гимнастикой. Мужчин же больше привлекают разнообразные спортивные соревнования (футбол, настольный теннис) или интеллектуальные (шахматы).

Особое внимание необходимо уделить *семейному досугу*, который выполняет восстановительную функцию семьи, т. е. имеет своей целью восстановление и поддержание здоровья, удовлетворение различных духовных потребностей. Семейные туристы посещают отели в любое время года. Семейные пары (люди в возрасте от 35 до 54 лет) предпочитают тратить деньги на путешествия и развлечения. Большинство людей этого возраста хорошо воспитаны и имеют образование. Приоритетным для них является самосовершенствование. Получение новой информации они считают необходимым средством расширения кругозора. Удовлетворение нужд этой группы важный фактор для дальнейшего успешного развития туристского комплекса.

Часто родители выезжают на отдых вместе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Большой наплыв семейных туристов приходится на летний период и во время школьных каникул. И здесь для аниматора *главной задачей является максимально занять ребенка*, чтобы дать родителям возможность спокойно отдохнуть, не заботясь о нем. Для этого в отелях имеются *детские клубы*, в которых работают аниматоры, говорящие на всех необходимых языках, имеющие педагогическое образование или опыт работы с детьми. В детских клубах предусмотрена своя программа, занимающая детей с утра до вечера. После ужина, перед вечерним шоу, для них проводится специальная детская дискотека. Для определения полноценности досуга используются два основных критерия: первый - *объем свободного времени* для семейного досуга, второй - *содержание досуга*. Оба показателя определяются уровнем развития духовного мира родителей, финансовыми возможностями семьи, а также всем

укладом жизни. Поэтому очень важно, чтобы у семьи была, возможность высвободить время для совместного досуга.

Содержание семейного досуга определяется интересами каждого члена. В семье, где все увлекаются туризмом или являются заядлыми театрами, гораздо проще организовать совместный досуг, чем в той, где в свободное время папа, например, занят охотой и рыбалкой, мама - вязанием, сын - катанием на роликах, а дочь - танцами и рисованием. Однако внешне разные интересы и потребности детей и взрослых можно объединить и реализовать во время совместного отдыха.

### **Гостиничные анимационные услуги и программы**

Программное анимационное воздействие на человека во время его отдыха в той или иной мере способствует сохранению и восстановлению его здоровья: соматического, физического, психического, нравственного.

Эти компоненты здоровья и определяют соответствующую условную типологию направлений и программ туристской анимации:

**Первый тип** - спортивные, спортивно-оздоровительные, спортивно-развлекательные программы.

**Второй тип** - зрелищно-развлекательные, приключенческо-игровые программы.

**Третий тип** - познавательные, спортивно-познавательные, культурно-познавательные, экскурсионные, обучающие, любительские и творческо-трудовые программы. Для каждого из этих направлений можно выделить характерные формы анимационной деятельности.

**Четвертый тип** - комплексные программы, комбинированные из однородных программ.

**Спортивные** анимационные программы предназначены для туристов, увлекающихся тем или иным видом спорта и приехавших в спортивно-туристский комплекс для занятий спортом по определенной системе тренировок в сочетании с отдыхом.

**Спортивно-оздоровительные программы** отличаются от спортивных тем, что они рассчитаны на туристов, любителей и активного отдыха, для которых туркомплекс - это единственное место и возможность восстановления сил и здоровья через активные физические нагрузки в условиях чистой природы и чистого воздуха.

**Спортивно-развлекательные** программы ориентированы на туристов любого возраста. Они строятся на вовлечении туристов в активное движение через заманчивые, увлекательные, веселые конкурсы безобидные состязания.

**Спортивно-познавательные программы** строятся на приобщении туристов к духовно-нравственным ценностям в процессе активного отдыха (походы, пешеходные экскурсии).

Экскурсионные программы состояются из различных видов экскурсий, а обучающие программы помогают туристам приобрести различные умения и навыки (в плавании и других различных видах спортивных занятий, ремесел).

**Культурно-познавательные** анимационные программы туркомплекса строятся на приобщении туриста к культурно-историческим и духовным ценностям нации, страны, местного населения и включают: посещение музеев, театров, художественных галерей, парков, выставок, национальных фольклорных мероприятий, концертов, вечеров поэзии, встреч с известными деятелями культуры. Некоторые из этих программ зависят от платёжеспособности туристов, уровня их интеллектуального развития.

**Приключенческо-игровые анимационные программы** строятся на соприкосновении туриста с интересным, волнующим, необычным (например, участие в ролевых играх и конкурсах, посещении пещер, пиратской вылазке, вечере народных преданий и легенд, ночном походе, ночном спуске на горнолыжном курорте, в тематическом пикнике). Эти программы имеют спрос независимо от возраста, пола, национальности, образования отдыхающих.

**Любительские** (творческо-трудовые) анимационные программы строятся на привлечении туристов к творчеству, сотворчеству, состязанию в изготовлении местных поделок, что вызывает у них интерес к национальным особенностям местного населения. После участия в такой программе гость отмечает, что он научился общению на местном национальном языке, познакомился с национальными музыкальными инструментами, танцами, кухней и т. д. Формы проведения этих программ могут быть самыми разнообразными: аукцион поделок из природных материалов, конкурс любительской фотографии, фестиваль авторских стихов и песен, концерт вокальных и инструментальных исполнителей, выставка детского рисунка, песочной скульптуры и т. д.

**Зрелищно-развлекательные** анимационные программы включают: праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, дискотеки, танцевальные вечера, концерты художественной самодеятельности и т. д.

**Анимационные программы** типа «общение по интересам» являются по сути дела комбинациями из упомянутых программ, однако здесь необходимо уделить больше внимания той непринужденной, ненавязчивой, комфортной обстановке, которая располагала бы к общению соответственно интересам, желаниям, темпераментам, национальностям и т. д. Для этого необходим хороший аниматор - «затравщик», катализатор такого общения. При разработке этих программ ставятся, в частности, следующие цели:

- удовлетворение потребности самовыражения;
- поощрение туристов (гостей, отдыхающих) в развитии своих умений;
- направление развлечений и навыков в созидательное русло;
- избавление от ежедневных проблем и стрессов;
- изменение имиджа и расслабление напряжения;
- приобретение дополнительных знаний в области культуры.

## РЕКРЕАЦИОННАЯ СУЩНОСТЬ ТУРИСТСКОЙ АНИМАЦИИ

### Отдых и рекреационная деятельность в туризме. Валеология как теоретическая основа туристской анимации. Понятие современного здорового образа жизни

#### Отдых и рекреационная деятельность в туризме.

Социальная направленность развития анимационной индустрии выражается в том, что она служит формированию новых личных и общественных потребностей, а также проявлению и развитию потребностей при сложившихся предпосылках. Анимационная индустрия формирует и развивает личность.

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

1. *Инклюзивное время* - время простого, компенсаторного восстановления сил. Инклюзивная рекреационная деятельность встроена в бытовую и трудовую деятельность.

2. *Ежедневное время* - отличается компенсаторно-расширенным восстановлением. В это время могут осуществляться краткосрочные прогулки, утренние зарядки, игры, купание в бассейне, что способствует физическому развитию человека.

3. *Уик-энд* - расширенно-компенсаторное восстановление. Это ежедневная рекреационная деятельность, отнесенная на конец рабочей недели, при которой возможны поездка за город, активные занятия спортом, участие в туристских маршрутах (небольших по протяженности).

4. *Отпускное время* - предназначено для рекреационной деятельности по расширенному восстановлению и развитию живых сил человека, отнесено на конец рабочего года.

Рекреационные технологии входят в повседневную практику обслуживания туристов и местного населения с целью оздоровления практически здоровых людей.

Большая часть рекреационного времени должна быть направлена на привлечение человека к здоровому образу жизни.

Активность, проявленная, прежде всего, самим человеком по сохранению своего здоровья, отразится на состоянии здоровья семьи (микросреды), производственного коллектива (макросреды) и на показателях общественного здоровья. Почвой для оздоровления нации является такая благоприятная социально-экономическая среда, где

стиль и образ жизни не только зависят от личности, но и являются государственной социальной политикой.

### **Валеология как теоретическая основа туристской анимации**

Культура здоровья как глобальная проблема неотъемлема от других проблем человека. Она возникает вместе с ним и изменяется вместе с процессом общечеловеческой культуры. Здоровье актуально во все периоды индивидуального развития организма: от рождения и до смерти, в полном здравии и при болезни.

Человек связан отношениями с обществом и его социальной структурой. Поэтому невозможно решать проблемы здоровья без учета широкого спектра социально-педагогических и социально-психологических факторов. По данным зарубежных и отечественных исследователей, здоровье человека на 50 % зависит от его образа жизни.

Проблема сохранения здоровья через формирование здорового образа жизни тесно переплетается с возрождением культуры здоровья, *валеологической культурой*.

Валеология – интегральная наука о здоровье, «профилактике» индивидуального психического, физического профессионального, общественного здоровья через туризм и туристско-экскурсионную деятельность; наука о комплексе природных, социально-экономических и психологических условий жизнедеятельности человека; о взаимосвязи между здоровьем и факторами, его определяющими – экологическими, генетическими и др.

Науке и просвещению предъявлен крупный социальный заказ - на поиск путей сохранения российского этноса, его здоровья, его трудовой, репродуктивной, валеологической достаточности. Он адресован, в том числе, и сфере анимационной деятельности, благодаря которой человек восстанавливает свои психические и физические силы.

Валеология исходит из современных представлений о закономерностях живой природы и человеческого общества. В то же время валеология - это комплекс наук о формировании здоровья, причинах, методах и средствах его развития и сохранения. Валеология ставит целью формирование у человека научных знаний и потребностей в здоровье.

*В теоретическом плане целью данной науки является изучение закономерностей формирования здоровья человека и разработка методов моделирования здорового образа жизни.*



В практическом отношении валеология должна реализовать цель, направленную на сохранение, укрепление и развитие психофизического здоровья человека.

Знание валеологии способствует изменениям в поступках, привычках, мыслях и желаниях человека, а также в образе его жизни. Это знание должно стать частью человека, реализовываясь в повышении уровня жизнеспособности в окружающем мире, а также в совершенствовании его компонентов: морального, психического, соматического, социального и экономического.

В формировании образа жизни и сохранении здоровья индивида большое значение имеют интеллектуальный и творческий компоненты. Чем больше места в трудовой деятельности занимают творческое начало, инициатива, личностные способности и знания, тем больше эта деятельность приносит удовлетворения и тем самым повышает устойчивость к заболеваниям. Развитие духовного мира человека, его творческих способностей, отношения к труду, к социальной сфере является стратегией валеологии в изменении образа жизни с целью сохранения и приумножения индивидуального здоровья.

Здоровье во многом зависит от жизненных ситуаций и усилий человека, способного активно регулировать состояние с учетом индивидуальных особенностей своего организма, реализовывать программы самосохранения, самоорганизации, саморазвития.

Для этого нужна мотивация сохранения здоровья, знание своего организма, понимание своих психофизиологических возможностей. Однако у большинства населения этих знаний недостаточно.

Для того чтобы валеологическая проблема решалась необходимо воспитание соответствующей культуры: физической - управление движением; физиологической - управление процессами в теле; психологической - управление своими ощущениями и внутренним состоянием; интеллектуальной - управление мыслью и размышлениями. Люди, которые несут воспитательный и обучающий потенциал, должны быть хорошо образованы в области валеологии.

Понятие здоровья отражает качество приспособления организма к условиям внешней среды как процесса взаимодействия человека и среды обитания. Само состояние здоровья формируется в результате взаимодействия внешних (природных и социальных) и внутренних (наследственность, пол, возраст) факторов. Выделяют несколько компонентов (видов) здоровья: соматическое, физическое, психическое, нравственное.

С точки зрения туристской валеологии виды здоровья можно соотнести с видами туристской анимации и формами анимационных занятий (таб. 3):

**Соматическое здоровье** - текущее состояние органов и систем организма человека, основу которого составляет биологическая программа индивидуального развития с использованием *активной туристской анимации*.

**Физическое здоровье** - уровень роста и развития органов и систем организма за счет морфологических и функциональных резервов, обеспечивающих адаптационные реакции с возможным использованием *умеренной туристской анимации*.

**Психическое здоровье** - состояние психической сферы, основу которого составляет уровень общего душевного комфорта, обеспечивающий адекватную поведенческую реакцию. Такое состояние обусловлено как биологическими, так и социальными потребностями, а также возможностями их удовлетворения посредством *досуговой деятельности*.

**направления туристской анимации**

| Виды здоровья | Виды туристской анимации                                   |
|---------------|------------------------------------------------------------|
| Соматическое  | Туристско-оздоровительная                                  |
| Физическое    | Спортивно-оздоровительная                                  |
| Психическое   | Зрелищно-оздоровительная                                   |
| Нравственное  | Познавательно-оздоровительная<br>Обучающая<br>Любительская |

Рис. 15 Типология анимационной деятельности

**Нравственное здоровье** - комплекс характеристики мотивационной и потребностно-информативной сферы жизнедеятельности, основу которого определяет система ценностей, установок и мотивов поведения индивида в обществе. Нравственным здоровьем опосредована духовность человека, так как она связана с общечеловеческими истинами - добра, любви и красоты, совершенствуя его компоненты: моральный, психический, соматический, социальный и экономический.

В таблице 3 рассматривается типология анимационной деятельности. Пяти видам туристской анимации сопоставляются формы анимационных занятий.

### Направления туристской анимации

#### Типология анимационной деятельности

| Виды туристской анимации                    | Формы анимационных занятий                                                                                    |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Туристско-оздоровительная                   | Поход, слет, туристские соревнования                                                                          |
| Спортивно-оздоровительная                   | Спортивные соревнования, фитнес, эстафеты, спартакиада                                                        |
| Зрелищно-оздоровительная                    | Праздник, конкурс, фестиваль, карнавал, ярмарка, дискотека                                                    |
| Познавательная<br>Обучающая<br>Любительская | Экскурсии, лекции, беседы, викторины, состязания знатоков и др. Обучение видам спорта, танцам, ремеслам и др. |
| Комплексная                                 | Комбинированная экскурсия, поход выходного дня, участие в шоу-программе и др.                                 |

**Здоровый стиль жизни** - личностное новообразование, продукт духовных и физических усилий, целостная система жизненных проявлений личности, способствующая гармонизации своей индивидуальности в условиях жизнедеятельности и являющаяся средством самоактуализации в ней личности. Дифференциация понятий «здоровый образ жизни» и «здоровый стиль жизни» позволяет согласовать «норму» и «вариативность», «индивидуальность» и «заданность», определить ту грань, которая разделяет разумное для одного и неприемлемое для другого. Степень оптимальности определяется тем, насколько выбор личности в рамках здорового образа жизни соответствует индивидуальным типологическим особенностям, системе потребностей.

Главной критериальной чертой здорового стиля жизни является его сопряженность с самоактуализацией. Исходя из сказанного, для субъектов жизнедеятельности выделены следующие **критерии здорового стиля жизни**:

- организационный (наличие полноценной жизненной стратегии, а не кратковременных тактик выживания; пролонгированная регуляция времени; восприятие жизни в единстве ее прошлого, настоящего и будущего);
- гигиенический (рациональный режим труда и отдыха, оптимальный двигательный режим, соблюдение правил личной гигиены);
- коммуникативно-деятельностный (богатая палитра различных видов деятельности, регулярная оздоровительная деятельность, способность к продуктивному общению, поисково-творческая активность);
- адаптационно-ролевой (гармоничное протекание процессов социализации и индивидуализации, гибкость в поведении и общении, соразмерность);

- культурно-эстетический (широта культурных контактов, наличие эстетического идеала, способность противостоять проявлениям антикультуры, разумное следование моде);
- ценностно-мотивационный (приоритет ценностей здоровья и саморазвития, наличие валеологического идеала);
- эмоционально-волевой (эмоционально-психологическая устойчивость, внутренний локус контроля, спонтанность, оптимизм);
- индивидуально-личностный (высокий уровень самопринятия и самоуважения, сензитивность к себе, способность сохранять свою уникальность и творчески реализовывать ее).

## ДРАМАТУРГИЯ АНИМАЦИОННО-ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ПРОГРАММ

### Сценарий как основной вид драматургии. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия.

Одно из существенных качеств анимационно-театрализованного вечера - построение его по драматургическим законам на основе сценария или сценарного плана. Рассмотрим основные понятия драматургии.

**Драматургия** - принцип сценического воплощения отдельных произведений (драматургия спектакля, фильма, сказки, поэмы, анимационно-театрализованной программы).

**Сценарий** (от итал. scenario) - краткое изложение содержания пьесы, сюжетная схема, по которой создаются представления, спектакли, театральные импровизации, балетные спектакли, массовые зрелища и т. п.

Сценарный план - краткий перечень различных выступлений, концертных номеров, эпизодов, составляющих основную программу анимационно-театрализованного вечера, зафиксированный в определенной драматургической последовательности. Бывают мероприятия, которые не всегда требуют развернутого сценария (например, вечера вопросов и ответов, танцевальные вечера). В таком случае достаточно плана сценария, но это не означает, что вечер не должен выстраиваться драматургически.

**Основное правило организации материала по драматургическим законам - это развитие действия по нарастающей.** Нарастание интереса в аудитории организатор должен вызывать различными средствами и приемами, поэтому весь материал важно расположить по принципу нарастания, как его значимости, так и интереса зрителей.

#### **В сценарии вечера могут быть использованы:**

- 1) выступления реальных героев на сцене или зафиксированные на видеопленку;
- 2) оглашение официальных документов (приказов, указов и др.);
- 3) эпистолярные документы (письма, дневниковые записи и т. п.);
- 4) фотодокументы (из личных и государственных архивов, относящиеся к раскрытию данной темы);
- 5) кинодокументы (фрагменты документальных фильмов или собственные съемки того или иного события, момента, важного для данной темы);
- 6) элементы сказок, фольклора, эпоса.

Сценарий состоит из отдельных **эпизодов**. Каждый эпизод подчиняется общей драматургической структуре, единой теме, идее и сквозному приему, но имеет и свою внутреннюю драматургическую законченность, развитие, нарастание и стремление к разрешению внутри целого действия.

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

**Экспозиция** (от лат. *expositio* - описание, изложение) - экспонирует, предъявляет тему вечера, вводит зрителей в предлагаемые обстоятельства действия. Представляются действующие лица, участники и герои повествования. Экспозицию можно назвать *прологом*.

**Завязка** - событие, с которого и начинается развитие действия. Тесно связана с экспозицией.

**Развитие действия** - самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по нарастающей. Действие вечера, которое должно развиваться по нарастающей, невозможно организовать без определения *конфликта*.

**Кульминация** - момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия. Это самый яркий, эмоциональный эпизод или часть его.

**Развязка** - разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон.

**Финал** - это своего рода *эпилог*, т. е. окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов.

Для усиления значимости произведения, повышения эмоционального воздействия, соединения отдельных эпизодов используют приемы монтажа.

**Монтаж** - это творческий процесс в создании сценария, подразумевающий отбор лучших номеров представления и включение их в единое целое в соответствии с режиссерским замыслом.

Наиболее часто в сценариях представлений применяются следующие **приемы монтажа**:

а) **последовательный прием** - каждый материал логически продолжает содержание и настрой предыдущего;

б) **параллельный прием** - в одно и то же время разрабатываются и сопоставляются две параллельные линии повествования, жизни двух героев, две линии поведения и т. п.;

в) **прием контрастного сопоставления материала** - противопоставление разных по содержанию и настроению материалов;

г) **прием лейтмотив** - использование повторяющегося фрагмента музыки или действия;

д) **ретроспективный прием** - переход из настоящего в эпизод, повествующий о событиях прошлого;

е) **ассоциативный прием** - самый сложный, рассчитанный на то, что в момент художественного стыка двух эпизодов у зрителя возникнут определенные ассоциации.

Сценарий анимационной программы театрализованного представления или его сценарный план являются основным документом для разработки режиссерско-постановочного плана, музыкального и светозвукового оформления, проведения и организации всех репетиций, изготовления костюмов, декораций, составления сметы расходов для представления и т. д.

Для проведения анимационной программы театрализованного представления создается особая **инициативная группа, оргкомитет**.

В обязанности членов оргкомитета входит:

- разработка сценария анимационной программы театрализованного представления; подготовка выступающих;
- поиск интересных людей, их интервьюирование, беседа с ними, подготовка их выхода на сцену;
- включение в сценарий определенных эпизодов согласно развитию действия и драматургическим законам;
- оформление зала, фойе, вспомогательных аудиторий;
- подготовка рекламы, афиши, пригласительных билетов.

Существенным компонентом анимационной программы театрализованного представления является разнообразная зрелищная программа, включающая номера, кинофрагменты, танцы, музыку, театрализованные фрагменты, конкурсы, игры.

Каждая анимационная программа театрализованного представления требует ряда *репетиции* с исполнителями и творческими коллективами. Каждый номер должен вписаться в единое действие, в структуру представления. При этом важно помнить о том, что собой представляет эпизод, в который включается номер, завязку или кульминацию.

После репетиций отдельных номеров проводятся сводные репетиции. Их должно быть не менее двух-трех. Затем следуют монтировочные репетиции - световое, музыкальное, техническое оформление действия. И в заключение **генеральная**

**репетиция.** Здесь важно почувствовать слаженность всего механизма предстоящего зрелища.

**Запись сценария анимационной программы театрализованного представления состоит из следующих элементов:**

- описание места действия, его оформления и декораций;
- описание действия;
- использование техники (технические замечания).

Рассмотрим каждый из названных элементов.

**Описание места действия, его оформления и декораций.** В описательной части дается предварительное решение сценической площадки театрализованного представления. Описание служит отправным пунктом для работы художника по оформлению сценической площадки, зала, фойе.

Надписи и текстовые элементы оформления служат девизом, лозунгом или эпитафией, под которым проходит мероприятие. Тексты оформления должны быть лаконичными, выразительными, красочными. Применяется оформление в виде планшетов, в которых отражается основная мысль эпизода.

Существует прием условного оформления сценической площадки. Для создания обстановки действия используются цветовые и световые эффекты, кубы, торцы которых окрашены в разные цвета, и по ходу представления они используются на игровой площадке в разных вариантах.

**Описание действия.** Важное значение при подготовке массовых театрализованных представлений имеют описания точных действий на сцене, поступков героев, театральных жестов, костюмов персонажей, которые раскрывают особенности внешности, характера, яркость исполнения актером роли.

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

**Кинопроекция.** Можно ввести в сценарий материал, снятый накануне праздника; 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 на балкон, в проход между рядами.

Цветной свет придает смысловое звучание сцене или эпизоду. Драматургическим 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.

**Механизмы сцены.** Разрабатывая сценическое действие, следует иметь в виду возможность использования занавеса, кулис, падуг, колосников, поворотного круга, блоков для подвесок, опускающегося и поднимающегося киноэкрана.

### **Сценарий как основной вид драматургии**

Основой для подготовки и проведения анимационно-театрализованных представлений является специально написанный **сценарий - литературная основа действия представления**. В сценарии указываются: действующие лица; оформление сценической площадки, где происходит представление; музыкальные композиции, диалоги, монологи.

Связать художественный и документальный материалы (факты, фотографии, кинокадры, выступления реальных людей) сценаристу помогает удачно найденный **сценарно-режиссерский, или драматургический** ход. Это единый образно-сквозной прием, на который «нанизаны» все эпизоды сценария.

**Замысел сценария** для анимационного представления определяют следующие **компоненты**:

- **тема** - круг явлений действительности, которому посвящено мероприятие;
- **идей** - главная авторская мысль, его убеждения и рассуждения;
- **сверхзадача** - конечная художественная цель.

При работе над сценарием необходимо помнить о зрелищной стороне, его занимательности, динамичности. Сценаристу приходится быть изобретательным, максимально разнообразить приемы, формы и средства воздействия на эмоциональную

сферу зрителей. Учитывая специфику формы анимационно-театрализованного представления, важно помнить о введении в сценарий приемов активизации зрителей, туристов. Удачно найденные приемы помогут добиться гораздо большего успеха при показе такого представления.

**Сценарная группа менеджеров-аниматоров** занимается составлением сценарных планов: тематических вечеров; конкурсов; устных журналов; викторин; театрализованных концертов; выступлений агитбригады; маскарадных шоу; бальных танцев; карнавальных шествий и т. д.

**Специфической особенностью** сценария анимационно-театрализованного представления является заявленный в сюжете **конфликт**, проявляющийся в поступках, действиях героев. Без конфликта нет действия в истинном понимании слова, нет динамики. Без определения главного конфликта невозможно грамотно выстроить развитие всего действия, его нарастающую силу. После определения конфликта необходимо распределить материал в соответствии с замыслом, сюжетом и учетом требований законов композиции драматургического произведения.

**В сюжетную основу** сценария анимационно-театрализованного представления включается *художественный материал* - стихи, песни, танцы, тексты и *фактический материал* - из жизни конкретного коллектива, что делает представление более интересным для аудитории. Сюжетной основой для анимационно-театрализованного представления могут стать известная книга, кинофильм. Узнаваемая основа, в которую включается свой материал, встречает живой отклик.

*Необходимыми элементами, сопровождающими любое праздничное мероприятие, являются:* съемка видеофильма, разработка световой газеты, подготовка слайдов; распечатка программ, объявлений, пригласительных билетов, афиш; подготовка передач для местного радиоузла; организация печатных публикаций в местной газете; оформление стендов фотоматериалами; проведение анализа и подведение итогов по окончании анимационного мероприятия.

Литературно-сценарная работа по разработке анимационной программы имеет свою специфику. По главным направлениям и задачам анимация связана с педагогикой, психологией, этикой, эстетикой, культурой речи, актерским мастерством, театральным искусством. В анимационных программах используются следующие способы воздействия: изложение, демонстрация, упражнение, внушение, убеждение, зрелище, развлечение, просвещение.

## Особенности сценария анимационной программы

Готовых схем сценариев, свободно переносимых из одного мероприятия в другое, не бывает. Каждый новый сценарий требует нового построения, особых деталей, своеобразного настроения мыслей, чувств, значительной; самоотдачи. Анимационная программа должна отражать авторское восприятие жизненного материала, особенности литературного, музыкально-художественного и театрального жанров, специфику культурно-массовой работы.

В зависимости от степени оригинальности разработки сценарии могут быть:

- **оригинальные авторские** - содержат принципиально новые творческие решения, не повторяют по форме и содержанию известные образы, наполнены оригинальностью, фантазией, оставляют в памяти зрителей глубокий эмоциональный след;

- **имеющие характер компиляции** - монтажи, составленные из эпизодов, текстов; построенные на использовании известных сюжетов. Подобный вариант наиболее распространен, пользуется спросом и популярностью, но должен иметь определенную степень авторской индивидуальности и оригинальности мыслей;

- **сценарии-импровизации** - основная сценарная работа заключается в подготовке текстов для ведущих программу. Затем, определяется круг участников, выступающих без подробной разработки текстов. Главное место отводится импровизации, непринужденному разговору со зрителями. Данный вариант также должен быть наполнен элементами творчества, оригинальности, неожиданных сюрпризов.

На ведущего импровизационной программы ложится большая ответственность за построение вечера, стыковку отдельных эпизодов, сочетание театрализованных элементов программы. Ведущий должен иметь специальную подготовку, высокую квалификацию, способность импровизировать.

**Актив аниматоров-сценаристов.** Сценарная работа, как и любой вид творчества, не терпит штампа, шаблона, серости, скуки, однообразия. В связи с этим в творческий актив аниматоров должны входить неординарные личности, талантливые сценаристы, режиссеры профессионалы, творческие работники.

В авторский коллектив могут входить представители литературно-творческих объединений самодеятельных поэтов и прозаиков, редколлегии газет и журналов, любительских кино- и радиостудий.

**Сценарный замысел и его компоненты.** Различные ступени оформления сценарной работы можно разделить на *сценарный план, литературный сценарий и режиссерский сценарий*.

**Сценарный план** — краткое изложение содержания театрализованного действия, сюжетная схема, по которой создаются пьесы, представления, массовые зрелища, импровизации.

**Литературный сценарий** - литературное произведение, предназначенное для воплощения в действие с помощью средств киноискусства, телевидения, театра, эстрады, цирка.

**Режиссерский сценарий** - авторский творческий замысел, индивидуальное толкование произведения, объединяющее работу над постановкой представления с учетом всех участников: актеров, художников, композиторов, исполнителей. *Основные направления, которые должны отражаться в анимационных программах:* формирование научного мировоззрения; патриотическое и интернациональное воспитание; культурная организация отдыха; работа с детьми и подростками, их этическое, эстетическое, музыкально-художественное воспитание; стимулирование интереса у зрителей, создание запоминающейся, оригинальной, необычной программы.

*Поиски формы - творческая сценарная работа, которая не терпит шаблона.* Однако бывают случаи, когда тематика анимационной программы механически переносится из плана в план вместе с однажды найденной формой, что приводит к однообразию и повтору.

*Определение темы анимационной программы, вечера, концерта или праздничного мероприятия не может носить случайный характер, она должна быть детально и глубоко разработана.* Ясность темы - одно из неперенных условий тематических вечеров, страниц, эпизодов. *Секрет сценарного мастерства заключается в том, чтобы найти единую тему.* Две или несколько одновременно развивающихся тем перегружает композицию сценария, отвлекают внимание зрителя, прерывают заинтересованность. Даже если вечер задуман как развлекательный, каждый эпизод должен иметь свою задачу, тему, особый смысл.

*Поиски материала для сценария, его изучение.* Для разработки сценария изучаются факты, события, документы, биографии участников; готовятся видеофильмы, слайды, максимально используются творческие возможности выступающих, шуточные, фантастические сюжеты, дружеские шаржи, частушки, забавные викторины. Менеджеру-аниматору важно выбрать наиболее интересный,

актуальный, необычный материал, наполнить его новизной, фантазией, веселыми играми-соревнованиями, конкурсами, театрализованными представлениями.

*Индивидуальный подход* к разработке темы, раскрытию идеи мероприятия, отбору необходимых материалов - важная задача актива анимационной группы. Только в том случае, когда через сценарий красной нитью проходит индивидуальное отношение организаторов мероприятия, можно рассчитывать на успех. Личностное отношение способствует положительному эффекту и создает определенный настрой у зрителей.

Активу анимационной группы в начальной стадии формирования сценария намеченного мероприятия *необходимо определить его жанр*: документальный; художественный; научно-популярный; юмористический; с элементами театрализации, клоунады.

*В сценарии документальных вечеров* описание действия соединяют с изложением краткого содержания устных выступлений, началом или последними словами текста; обозначаются переходы от одного эпизода к другому; указываются моменты, когда внимание переносится со сцены на экран, фиксируются границы кинофрагментов; обозначаются основные моменты действия: появление перед зрителями, передвижение по сценической площадке, уход со сцены, возникновение и окончание музыкального сопровождения.

*В сценарии массово-игровых мероприятий* излагаются условия игр, их варианты, подробное описание действия.

*Сценарий театрализованного представления* имеет подробные записи монологов, диалогов, описание действий, характеров и душевных состояний персонажей.

*В сценарии массового театрализованного праздника* проводится подробное описание с указанием последовательности выступления индивидуальных участников; музыкальных, театральных и цирковых коллективов; карнавальных шествий. Порядок выхода каждого участника фиксируется по времени.

### **Использование средств в сценарной работе**

В сценарной работе используются различные средства, способные придать театрализованному представлению, вечеру, концерту и любому другому мероприятию яркую окраску, неповторимую индивидуальность и эффектность.

*Документальные средства* используются в проведении вечеров, посвященных памятным, историко-революционным датам или связанных с военно-патриотической

тематикой; митингов, манифестаций, юбилеев, документальных тематических и кино вечеров, устных журналов.

*Художественные средства с элементами театрализации* используются в мероприятиях, организованных для подростков, молодежи, студенческой аудитории; в театрализованных концертах, вечерах отдыха, вечерах знакомства.

*Средства клоунады, буффонады, юмора, пародии, шаржа и ярмарочного праздника* используются для проведения новогодних представлений, карнавалов, маскарадных шоу, игровых программ, детских праздничных шоу, спектаклей, встреч со сказочными героями, танцевальных вечеров, караоке.

*Научно-популярные и технико-пропагандистские средства* в вечерах данной направленности служат для пробуждения интереса к вопросам науки, техники, экономики, используются с целью расширения научно-технического кругозора молодежи, популяризации научных и технических знаний, новых технических достижений. Мероприятия носят научный характер и могут быть представлены в жанрах устных журналов, вечеров передового опыта изобретателей, рационализаторов, например «Наука смотрит в будущее», «Новости техники», «Техника за рубежом» и др. Непременные отличительные черты таких вечеров - передовая научная и техническая мысль, увлекательная форма подачи и изложения материала, актуальность поставленных проблем.

*Музыкально-художественные средства в театрализованных мероприятиях.* Главная идея подготовки и разработки подобных мероприятий заключается в использовании различных жанров искусства при приоритете музыкальных номеров. Театрализованные вечера и обзоры, тематические программы художественной самодеятельности, литературно-музыкальные композиции, альманахи искусств, фольклорные вечера, анимационные праздничные концерты - каждый из них сохраняет свой жанровый почерк, однако всех объединяет музыкально-художественная направленность. Привычные элементы - слово, пантомима, песня, музыка, танец - выступают в новом качестве, создавая новый жанр.

Построение сюжета вечера, камерной программы, массового зрелища или эпизода — важный этап создания сценария. Это работа творческая, требующая знания материала, незаурядной фантазии. Готовых сюжетов для вечеров не существует. Сценарист, разрабатывая сюжет, трансформирует его для раскрытия темы и решения задачи конкретного воздействия на публику.

## Принципы построения сюжета:

**Литературно-повествовательный принцип.** Сюжет раскрывается описательными средствами, способами рассказа. Например, литературно-музыкальную композицию раскрывают персонажи литературных произведений. Можно вводить в действие новые лица - автора произведения, современного читателя, критика; в музыкальных представлениях, композитора, слушателей, музыкальных героев или образы, навеянные музыкой.

**Драматический принцип.** Основное действие, событие создается фантазией сценаристов с помощью действующих лиц. Особое значение приобретают характеры, обстоятельства, поведение персонажей в определенной сценической ситуации, столкновение характеров в героико-драматической или комедийной борьбе.

Литературно-повествовательный и драматический принципы имеют свою специфику, однако их различие не исключает возможности применения одинаковых литературных приемов построения сюжета.

**Сюжет-сопоставление** - сравнение фактов, событий по сходству двух или нескольких ситуаций.

**Сюжет-аллегория** (буквально - изображение отвлеченной идеи посредством образа) - аллегорический перенос смысла на аналогичное событие из жизни животных или сказочных персонажей.

**Сюжет-метафора** - перенесение свойств одного предмета на другой. Метафорическое построение сюжета украшает вечер или театрализованное представление. Яркость, образность - залог успеха. Необходимо уметь находить новые поэтические образы (например, приход весны - новая жизнь; восход солнца - перемена судьбы).

**Сюжет-гипербола** - намеренное преувеличение значимости события, ситуации, факта, определенной черты характера.

**Сюжет-пародия** - сознательная имитация в иронических и юмористических целях, построенная на обобщенных и обостренных конфликтных ситуациях или столкновениях персонажей на сцене.

**Сюжет-гротеск** (причудливый, комичный) - вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания: реального и фантастического, трагического и комического, прекрасного и безобразного.

**Сюжет-сатира** - способ проявления комического, состоящий в уничтожающем осмеянии явлений, которые представляются автору порочными.

**Сюжет-ирония** - способ осмеяния, притворно облакаемый в форму согласия или одобрения, основанный на иносказании. В иронии как виде комического смешное скрывается под маской серьезности, с преобладанием отрицательного отношения к предмету.

**Сюжет-юмор** - сочетает насмешку и сочувствие, внешне комическую трактовку и внутреннюю причастность к тому, что представляется смешным.

**Сюжет-комедия** - основан на хитроумной, запутанной интриге. Осмеиваются характеры, нравы, человеческие качества, банальные идеи.

**Построение предварительной композиции.** Наметив замысел, сценарный ход и сюжет сценария, составляется композиционный план в виде записи по порядку наименований эпизодов, или **план по эпизодам**. В сценарии может быть один или несколько эпизодов. По плану действие может развиваться в следующем порядке: пролог; экспозиция; развитие действия с неожиданным обострением ситуации, поворотами сюжета, завязкой; кульминационный момент; финал, развязка.

**Монтаж** производится из отдельных эпизодов, номеров, страничек, миниатюр, сценок. В задачу сценариста входит тщательная подготовка драматургии каждого отдельного звена.

**Монтаж тематических эпизодов.** В тематических вечерах эпизод представляет собой относительно законченную небольшую тему, являющуюся частью основной, со своей экспозицией (введение в тему), завязкой (постановка вопроса), развитием (раскрытие темы), финалом (завершение, вывод).

Драматургическое построение приемлемо для художественного, научного, популярного, документального и литературного материала.

Принцип тематических блоков - построение вечера из эпизодов, близких по теме, материалу и жанру, в соответствии с развитием действия и сценарным ходом.

### **Монологические и диалогические формы информационно-анимационной деятельности**

Для подготовки и осуществления анимационной программы необходимо научиться интересно и увлекательно рассказывать, т. е. профессионально использовать монологические и диалогические формы.

Анимационные мероприятия необходимо строить по принципам:

- не допускать однообразия сообщений;



- стараться чередовать материал, различный по характеру;
- создавать непрерывную смену информации;
- применять элементы новизны, непредвиденности, неожиданности;
- привлекать и удерживать внимание слушателей эмоциональными, динамичными, взрывными эпизодами, активностью происходящего на сценической площадке;
- следить за постоянной сменой впечатлений, чередовать речевые, музыкальные, шумовые, световые и зрительные элементы.

Монолог - один из элементов сценария анимационного мероприятия. Данная форма используется на встречах, тематических вечерах, в устных журналах, являясь основой театрализованных представлений (репризы ведущих, фельетоны, комментарии, стихи, песни, объявления номеров). Важно привлекать к выступлениям людей, владеющих приемами устной речи, умеющих говорить правильно, ярко, образно.

Мастерство же сценариста заключается в умении:

- «чувствовать глубину слова;
- подготовить текст для исполнителя;
- передать характер выступающего;
- подчеркнуть эмоциональную сторону речи;
- выразить особенности жанра.

Речевую партитуру необходимо строить по принципам правдивости, грамотности, ясности, четкости, простоты выражения мысли, избегая банальных, штампованных, чуждых для русского языка слов и выражений.

При подготовке текста выступающих следует учитывать, что в устной речи есть много особенностей.

Необходимо отказаться от такого оратора, который в своем выступлении коверкает слова, выражает мысли сухим, казенным текстом, отходит от намеченного плана, злоупотребляет терминологией, допускает употребление «слов-паразитов», нецензурных выражений, ведет себя неестественно или грубо по отношению к зрителям.

Диалог в сценарии тесно связан с действием. Он возникает, когда сценаристу нужно показать столкновение разных мнений и интересов характеров. В основе диалога лежит необходимость действующих лиц вступить в драматический или комедийный конфликт, противопоставить свое состояние, настроение, мнение.

Большую роль в диалоге играет ситуация. Новые обстоятельства выдвигают новые мотивы разговора. Настоящий диалог обязательно должен быть обращением собеседников друг к другу и слушателям.

Основные черты разговорного стиля:

- экспрессивность, эмоциональность, непринужденность, образность;
- широкое употребление обиходно-бытовой лексики и фразеологии;
- активное использование внелексических средств (интонации, ударения, пауз, темпа речи и т. п.);
- преобладание простых предложений над сложными;
- использование изобразительно-выразительных средств;
- проявление творческой индивидуальности.

Часто мероприятие сопровождается умелым сочетанием диалога с монологом. В театрализованных жанрах диалог строится на конфликтах характеров. Конфликт необходимо предусмотреть и для конференса.

Общие требования к сценарию заключаются в том, что лексическая, синтаксическая и стилистическая структура речи персонажей должна определяться характерами действующих лиц, их эмоциональным состоянием, обстоятельствами действия, ярким и образным языком, правильностью выбора слов и выражений.

**Диалог в массовых играх.** В массовых жанрах и эпизодах можно предусмотреть диалог с публикой. Он строится на предвидении реакции зрителя и заготавливается в нескольких вариантах. Публике в этом диалоге отводится место для угадывания предметов, отгадывания загадок. Диалог с публикой чередуется с монологом ведущего, который объясняет правила игры, задает вопросы, объявляет победителей. Работая над подобным диалогом, сценарист должен заготовить остроумные и оригинальные ответы, предложения; по характеру они должны соответствовать определенной аудитории, ее возрастному, культурному уровню и воспитанию.

При подготовке выступления специалист-аниматор должен обратить внимание на *правила общения с аудиторией*:

1. Владеть мимикой, выражением своего лица, силой голоса, дикцией, артикуляцией; уметь стоять, двигаться, пользоваться жестами, добиваться максимального контакта с аудиторией.
2. Широко использовать метод импровизации, проявлять уверенность, стараться вызывать положительную реакцию слушателей.

3. Его речь должна иметь эмоциональную окраску, захватывать внимание слушателей, создавать атмосферу сопереживания, эстетического наслаждения.

**Усиление речи.** Сценарист может использовать радио как возможность ведения вечера без выхода ведущего на сцену. Голос за сценой (в микрофон) подчас дает больший эффект. Звукозапись и радиоаппаратура дают возможность широко использовать музыку и шумы, фонограммы выступлений известных государственных и политических деятелей, деятелей науки, культуры и искусства.

### **Подготовка и разработка анимационных программ, массовых праздников, организация концертов, вечеров отдыха**

История массовых форм праздников свидетельствует, что во все эпохи, во всех странах для человечества была характерна тяга к массовым представлениям, зрелищам, театрализованным праздникам. Массовый праздник достиг небывалого расцвета во многих странах мира, стал выражением эмоционального настроения.

Для проведения массовых праздников необходима специальная подготовка режиссеров, постановщиков, профессионалов, специалистов-аниматоров, чтобы не возникло штампа, ремесленничества, шаблона.

Искусство массовых праздников - это огромная сила, к нему необходимо относиться с чувством высокой ответственности, наделять каждую программу индивидуальными качествами, использовать психологические нюансы, отражать в празднике не только факты, но и свое мироощущение, идейную убежденность, взволнованность, гражданскую позицию.

Сегодня невозможно представить нашу жизнь без праздников, которые заняли прочные позиции и предусматривают разнообразный комплекс политических, культурных, художественных, эстетических, анимационных действий.

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

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

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

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

Драматургия массового праздника зависит от следующих обстоятельств.

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

*Художественные средства* - это те возможности, с помощью которых будет выражена идея праздника. К ним относятся: декорации, оформление сцены, площади, игровой площадки; атрибуты, которые используются в процессе представления; дополнительные элементы праздника: фейерверк, салют, запуск голубей, воздушных шаров, полет самолетов и т.д.

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

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

**Сценарий праздника.** Первый этап подготовки массового праздника. Он определяет пути реализации темы, идеи, сверхзадачи массового праздника; решает вопросы индивидуализации, неповторимости каждого праздничного театрализованного действия. Создание сценария является совместной работой драматурга, режиссера, постановщика, художественного руководителя, группы специалистов-аниматоров, художников, композиторов, музыкального оформителя. Важнейшая задача режиссера соблюдать закон коммуникаций действующих сил праздника.

### **Участники праздника делятся на две группы:**

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

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

**Способы повышения заинтересованности зрителя.** Важными способами включения зрителя в массовый праздник являются:

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

**Многоцентровость массовых праздников.** Если в театрализованном концерте необходимо сфокусировать внимание зрителя на сценической площадке, то в массовом празднике надо искать как можно больше рассредоточенных центров, органично разводить в разных направлениях массы людей, пришедших на праздник.

Многоцентровость массовых праздников приобретает особый смысл во время карнавального шествия, маскарадных шоу, фестивалей, которые требуют четкого ритма, площадок для танцев, аттракционов, свободы для движения актеров в театральных костюмах, проезда декорированных машин.

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

Специфика массового праздника предопределяет в сценарии, а также режиссуре особое значение *логики развития действия, логики сцепления образного строя, логики композиции.*

В сценарии массового праздника необходимо иметь: *начало, развитие, кульминацию, финал.* Степень эмоционального накала каждого эпизода, ритмичность,

контрастность, концентрация внимания зрителей, их заинтересованность, строгое взаимодействие эпизодов определяются режиссером в рамках сценария.

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

### **Организация концертов и вечеров отдыха**

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

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

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

Концерты подразделяются также:

- **по месту постановки** - *стационарный* (выступление на привычной сцене), *выездной или гастрольный*;

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

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

- **по составу аудитории**, для которой концерты проводятся - *взрослая, детская, смешанная*. Детская аудитория требует точного расчета концерта во времени, поскольку дети быстро устают; важно тщательно продумывать подбор номеров, их расстановку: дети любят зрелищность, они против монотонности, хотят больше веселых и смешных номеров. Взрослая аудитория более восприимчива к глубинно-содержательным номерам, не устает от продолжительного концерта. Смешанная

аудитория представляют собой наибольшую сложность. Трудно учесть интересы всех возрастных категорий зрителя. Разный возраст, уровень социальной зрелости, адаптации к жизни, культуры, возможности осмысления художественного материала, представленного на сцене исполнителями, - все это требует продуманности и соответствующей подачи каждого номера.

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

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

В зависимости от числа жанров концерты подразделяются:

- на одножанровые - литературные, хореографические, музыкальные, поэтические, юмористические, клоунадные и т. д.;
- многожанровые, или сборные - используются разные жанры: песни, стихи, проза, танцы, цирковые номера, отрывки из спектаклей и т. д.

Основные принципы организации сборного концерта:

- 1) учитывать время всех номеров и концерта в целом. Если концертная программа разрастается, то уместно сделать концерт в двух отделениях, с перерывом для зрителей;
- 2) при расстановке номеров решать в первую очередь организационные, технические проблемы;
- 3) не допускать однообразия в расстановке номеров по их жанру, настроению;
- 4) каждый номер концерта ставить в выгодные для исполнителя условия;
- 5) программу составлять с учетом нарастания зрительского интереса. Самые зрелищные, динамичные, яркие номера распределять по принципу нарастания - ближе к финалу;
- 6) начинать концерт с эффектного номера, чтобы сразу захватить внимание зрителя;
- 7) некоторые номера в программе подавать единым концертным блоком;
- 8) заботиться о целостности впечатления всей концертной программы, помнить о ее развитии, динамике.

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

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

Композиция (от итал. компонере - составлять, складывать). Различные виды энциклопедий трактуют термин «композиция» по-своему, но общий смысл формулировок примерно таков: композиция - это сложное единство различных компонентов, которое достигается в процессе творчества.

Понятие композиции присутствует в любом виде искусства: в живописи, скульптуре, музыке, романе, фильме, а также в театральном анимационном представлении.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

- тематической направленности, • информационной направленности,
- вечера отдыха.

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

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

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

Одной из специфических черт вечера, отличающих его от концерта, композиции, конкурсной программы, является использование специально продуманных и включенных в канву действия **приемов активизации аудитории**. Особенно действенны и часто применяемы приемы **новизны и соучастия**. С помощью приема новизны аудитория легче воспринимает новые факты, сведения, сообщения. С помощью приема соучастия зрители вовлекаются в беседу, конкурс, пение, игру. Этот прием особенно хорош в детской, подростковой и молодежной аудитории, не терпящей пассивной формы поведения. Они становятся не просто зрителями, а зрителями-участниками. Для достижения этой цели организаторами вечера зачастую используется и множество приемов активизации аудитории: массовое исполнение песни, танца, игры, включение в действие подсадного героя в зале, обращение зрителей к участникам вечера по микрофонам, установленным в зале.

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

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

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

Суть театрализации - в целенаправленной организации действия. Для этого придумывается сквозной художественный ход, сюжетная линия. Часто используются персонифицированные герои в качестве сквозных ведущих вечера: герои сказок, мультипликационных и художественных фильмов, книг, исторические деятели. Природа театрализации - в создании особой зрелищно-игровой ситуации.

#### **Стадии и процесс разработки новых анимационных программ**

Группа специалистов-аниматоров должна понимать, что анимационные программы проходят определенные стадии своего жизненного цикла. Для того чтобы выжить на рынке культурно-досуговых услуг, необходимо постоянно разрабатывать

новые анимационные программы, создавать оригинальные праздничные шоу, театрализованные представления.

*Генерирование идей.* Главным источником идей новых анимационных программ являются сами специалисты-аниматоры, режиссеры, сценаристы, постановщики.

*Отбор идей.* Цель отбора - найти новые идеи, наполненные фантазией, нестандартностью мышления, новизной, актуальностью, неординарностью, злободневностью.

*Разработка, постановка и апробация анимационных программ в действии.* Анимационная программа наполняется новыми игровыми элементами, музыкальными и литературными композициями, театральными атрибутами, декорациями, костюмами. Проводятся репетиционные занятия, и только затем производится проверка, апробации программы на туристах.

*Анализ анимационной программы после проведения.* После проведения анимационных программ необходимо проанализировать работу аниматоров на сценической площадке, определить степень профессионализма, самоотдачи, удовлетворения потребностей клиентов в создании хорошего настроения на отдыхе.

*Коммерциализация анимационных программ.* Разработанная новая программа внедряется на рынок услуг развлечения. Специалисты-аниматоры должны регулярно обновлять предоставляемые услуги, внедрять новые игровые элементы, постоянно разрабатывать идеи новых программ.

*Основные характеристики анимационных программ:*

1. *Доступность восприятия.* Показывает, насколько анимационная программа доступна с точки зрения восприятия различными возрастными категориями туристов, их социального положения, времени года, места проведения.

2. *Атмосфера восприятия.* Воспринимается через чувственные ощущения туриста. Главными сенсорными каналами для восприятия атмосферы являются зрение, слух, обоняние, осязание. Следовательно, специфика окружающей среды влияет на клиента.

3. *Взаимодействие туристов со специалистами-аниматорами.* Специалисты-аниматоры являются главным звеном в системе обслуживания, они должны тщательно продумать сюжет анимационной программы и участие туристов в каждой фазе ее проведения, от начальной стадии до заключения.

4. *Взаимодействие туристов между собой в процессе участия в анимационной программе.* Туристы не только воспринимают программу визуально, они становятся частью представления, проявляя активность в участии, инициативу в действии.

5. *Непосредственное участие туристов и влияние на их эмоции.* Включение туристов в систему действия эффективно поднимает уровень удовлетворенности от увиденного, услышанного, создает хорошее настроение и эмоциональный подъем, снижает возможную придирчивость к другим видам услуг.

Одним из важных принципов анимационной деятельности является опора на самостоятельность и активное участие туристов в анимационных мероприятиях не только в качестве зрителей, но и участников, организаторов, инициативных активистов. Туристские учреждения могут рассчитывать на успех только при условии, если будут тесно связаны с туристами, развивая у них инициативу, интерес, активность, энтузиазм.

### **Танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы.**

#### **Принципы и методы туристической анимационной деятельности**

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

#### **При подготовке дискотеки, танцевального вечера необходимо:**

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

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

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

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

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

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

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

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

корректировке и организации материала многие конкурсno-игровые программы можно провести интересно и увлекательно.

**Этапы работы над конкурсno-игровой программой:**

- собрать команду организаторов: исполнителей, осветителей, музыкантов;
- определить тему программы;
- определить число участников проведения конкурсов, игр, аттракционов;
- решить проблемы с помещением, оформлением, техникой, светом, материальными возможностями;
- выбрать группу помощников для проведения игр;
- организовать работу над сценарием (придумывание различных конкурсов и заданий командам, написание текста всей программы).

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

**Принципы и методы туристско-анимационной деятельности**

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

**Принцип обязательности** толчок всему дальнейшему ходу работы. Каждый турист должен уметь спеть, станцевать, прочесть басню, стихи. Обязательность в работе Дает огромные преимущества.

**Принцип сотворчества.** В занятиях драматическим искусством является одним из основополагающих. Без сотворчества нет коллектива, команды, работающей творческой труппы. Сотворчество начинается в упражнениях, этюдах, развитии актерских способностей. Генеральные репетиции спектаклей - это итог настоящего сотворчества специалистов-аниматоров и туристов. Сотворчество специалистов-аниматоров и туристов основано на литературной обработке материалов, обсуждении общих проблем, предложений, написании сценария, развитии фантазии, мозговом штурме.

**Принцип востребованности.** Востребованность в творческой работе специалистов-аниматоров и туристов означает, что способности и умения каждого

туриста должны быть использованы в процессе творческого увлекательного дела путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности, создания новизны.

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

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

## **ИГРЫ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ТУРИЗМЕ**

### **Классификация игр. Виды психологических игр. Народные игры. Игры на развитие логического мышления**

Природа игры определяется по четырем аспектам:

1. Игра есть условность, которая может проявляться по-разному: и как условность состязания, и как условность представления (роль, кукла, знак, обозначение).
2. Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, которые в основном определяют нормы (порядок взаимоотношений участников).
3. Игра как самостоятельное явление культуры занимает в ней определённое место и имеет особые механизмы встраивания.
4. Сущность игры заключается в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми (как социальных, так и личностных) и в становлении гибких переходов в этих отношениях.

Классификация игр как отражение известной и непредсказуемой деятельности, регулирующей творческую активность индивида, предопределяющей весь духовный потенциал человека в труде, учении, досуге, представляется задачей важной и перспективной.

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Не отрицая иных подходов к их классификации, за ее основу предлагается взять человеческую деятельность, которую игры отражают. С одной стороны, такая деятельность, ее вертикальные и горизонтальные связи - это досуг (собственно игра), познание, труд, общение. С другой стороны - это психофизическая интеллектуально творческая и социальная деятельность. Эти виды деятельности взаимопроникают друг в друга, имеют свои модели, структуры, функции, элементы, результаты. С этой позиции все игры подразделяются на следующие виды:

**1. Физические и психологические игры и тренинги** – двигательные (спортивные, подвижные, моторные), экстатические (приводящие в восторг и состояние экстаза), 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. Рассматривая их с точки зрения жанровой и тематической принадлежности, можно выделить музыкальные, спортивные, интеллектуальные, профессиональные и т. д.

Игры можно классифицировать по внешним признакам: содержанию, форме, месту проведения, составу и количеству участников, степени регулирования и управления, наличию аксессуаров. Рассмотрим некоторые из них.

**По содержанию.** Это определяющая сторона игры как таковой. Оно представляет единство всех составных элементов: ее свойств, внутренних процессов, основной идеи игры, ее смысла как социального явления. Содержание включает фабулу, тему, интригу, задачи игры, т. е. это основная направленность игры. По содержанию игры с готовыми правилами подразделяются на спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные, лечебные, коррекционные, шуточные и т.д.

**По форме.** В самостоятельные типовые группы целесообразно выделить следующие игры: детские всех типов; игры празднества; игровой фольклор; игровые театрализованные действия; тренинги и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации, соперничество, конкурсы, эстафеты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификация, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т. д.

**По времени проведения.** Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонными или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Различаются по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

**По месту проведения.** По этому признаку выделяются: настольные, комнатные, уличные, дворовые; игры на воздухе и на местности (в лесу, поле, на воде, туристской площадке и т.д.), игры на празднике и эстраде.

**По составу и количеству участников.** Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуют игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры детей младшего, среднего и старшего школьного

возраста, а также игры взрослых людей. Объективно существуют игры : мальчиков (подростков, юношей, мужчин) и игры девочек, девушек и женщин. В вышеупомянутых играх - особые рефлексия, традиции, приметы пола.

По количеству участников различаются одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые игры.

**По степени регулирования, управления.** Существуют игры, организованные менеджером-аниматором, спортивным инструктором (стихийные, импровизированные), экспромтные, возникшие спонтанно по прихоти туристов.

**По наличию аксессуаров, необходимых для игры** (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов и т. п.). Различаются игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

*Физические игры, построенные на движении, можно разделить на две группы:*  
*а) подвижные; б) спортивные.*

*Первую группу* составляют игры, разные по содержанию, организации, сложности правил и своеобразию двигательных заданий. Среди них можно выделить сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы. *Ко второй группе* (спортивным играм) относятся: городки, бадминтон, баскетбол, настольный теннис, футбол, хоккей и др. Наибольшее применение имеют сюжетные, подвижные игры, игры без сюжета и игры-забавы.

**Сюжетные игры** строятся на основе жизненного опыта взрослых и детей. Знания о явлениях природы, образе жизни, повадках животных и птиц, характерных моментах выполнения трудовых действий людьми разных профессий служат основой для развертывания сюжета и установления правил игры.

**Бессюжетные игры** очень близки к сюжетным, в них нет лишь образов, которым подражают, все остальные компоненты те же: наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Бессюжетные игры по сравнению с сюжетными требуют большей самостоятельности, быстроты, ловкости движений, ориентировки в пространстве.

**Подвижные игры и упражнения** взаимосвязаны, однако по целевому назначению, педагогическим задачам, содержанию и методике проведения игра и упражнение не тождественны. Подвижная игра имеет в основе определенный замысел (образный или условный). Упражнение же представляет собой методически организованные действия, специально подобранные с целью физического воспитания, интеллектуального развития или психологического укрепления личности.

*Игры-забавы (или аттракционы)* часто проводятся на вечерах, праздниках – это веселое зрелище, развлечение для всех присутствующих, доставляющее радость, вызывающее заразительный смех. Но в то же время игры-забавы требуют от участников ловкости, сноровки, находчивости и фантазии.

Подвижные игры в основном коллективные, поэтому у игроков вырабатывается чувство коллективизма, ответственности, умение согласовывать свои действия с действиями других. Создаются условия для общих радостных переживаний, активной деятельности, вдохновения, ликования от победы.

Подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий.

Важна роль подвижных игр в увеличении двигательной активности играющих. Активные двигательные действия при эмоциональном подъеме способствуют значительному усилению деятельности костно-мышечной, сердечно-сосудистой и дыхательной систем, благодаря чему происходят улучшение обмена веществ в организме и соответствующая тренировка функций различных систем и органов.

**К шоу-играм** относятся конкурсы и викторины, которые в свою очередь также делятся на разные категории.

**Конкурс** - относительно интеллектуальная игра, построенная на вопросах и ответах. В игровом контексте конкурсы делятся по возрастному принципу на три категории: для людей среднего и старшего возраста, молодежной аудитории и школьников. Соответственно этому выбираются темы, определяется степень интеллектуальной нагрузки. Конкурсы для школьников строятся по облегченной программе, но и они содержат большой объем познавательного материала. Конкурсы для самых маленьких строятся с учетом их интересов. В качестве вопросов включаются отрывки из фильмов, зарисовки, мультипликации. Молодежные конкурсы учитывают характер аудитории. Для участников среднего и старшего возраста используется четкое разграничение по тематическому признаку: литературные, исторические и др.

**Викторина** - интеллектуальная игра, где на вопросы могут отвечать несколько человек (команд). Вопросы викторин содержат познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у участников определенной эрудиции. Викторины различаются по составу участников (семейные, для индивидуалов, групповые), тематике (музыкальные, литературные и др.).

Бывают викторины и профессиональные (предполагающие наличие у участников глубоких знаний в области техники, экономики, других отраслей науки и производства)

## Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр

Большая психологическая игра - это целостное, законченное, совершенно самостоятельное действие, достаточно продолжительное по времени и имеющее внутреннюю систему целей и правил. Эта игра позволяет участникам получить ценный опыт для их реальной жизни. Большая психологическая игра принципиально отличается от других видов игры тем, что для своих участников она выступает как деятельность, захватывает человека целиком, т. е. это единство мыслей, чувств и движений, это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире.

Игра как уникальное пространство обладает огромным творческим потенциалом, который необходимо использовать в целях туристской анимационной деятельности. Она является психологическим экспериментом, который ставит сам на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, более того - чаще всего неожиданны. Многие факторы создают вокруг психологических игр ауру привлекательности и вместе с тем серьезную проблему - надо знать Психологический уровень игрока (туриста), а для этого необходим профессионал, высококвалифицированный ведущий - аниматор.

Игра как психологический метод может быть использована для того, чтобы научить туристов:

- жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения;
- быть свободными в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с коллективом;
- осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

Задачей анимационной деятельности в процессе игры на отдыхе является создание условий для формирования у всех участников субъективной позиции по отношению к другим людям и к своей жизни.

### **Виды психологических игр**

1. *«Игровые оболочки»* - самый распространенный и простой вид игры. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической, педагогической, воспитательной, художественной или театрализованной работы, которая по своей сути может быть не игровой, а всего лишь тренинговой. Например: туристы попадают в волшебный мир, где предстоят испытания. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе и

т. д. Здесь игра выступает «мифом», защитным слоем тренинговой работы, делая ее более привлекательной и интересной для участников.

«Игровые оболочки» могут быть самыми разными: путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная туристская конференция с проходящими в ее рамках мастер-классами.

2. *«Игра - проживание»* - это более, сложный вид игры как для туристов-участников, так и для ведущего менеджера - аниматора. Для него сложность может представлять управление игровым процессом, для участников опасность связана с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» с непростыми вопросами. Эта игра позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации.

Возраст игроков может быть любой. Например, игра в жизнь на «волшебной поляне», на которой каждый обустраивает свой домик, а затем налаживает отношения с соседями, жизнь на поляне в целом.

Для «игры-проживания» можно придумать множество игровых пространств: необитаемый остров, фантастические миры (чип и женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, которое группа туристов попала с помощью машины времени).

«Игра-проживание» обретает свои настоящие возможности, или организуется в приспособленном для этого помещении с применением театральных и сценических атрибутов.

3. *«Игра-драма»* - вид игровой деятельности, который можно успешно применять в отелях, на туристских базах, в автокемпингах. За содержанием сюжета и изысками антуража любой «игры-драмы» стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершения личного выбора. Важно уметь делать выбор, понимать последствия, Утроить свою жизнь в контексте сделанного выбора: ставить цель, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. «Игра-драма» ориентирована на решение психологических задач, ее квинтэссенция - ситуация совершения выбора. Значительная часть игрового времени уходит на то, чтобы «вживить» участников в их роли и ситуацию. Для этого применяются самые разнообразные приемы: внешний антураж, элементы костюмов, оформление помещения, театральные декорации, световые и музыкальные эффекты, присвоение участникам сюжетных статусов, ролей.

4. «Деловые игры» — это игры, направленные на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников.

«Деловые игры» с детьми могут носить несложный сюжетный характер или иметь вид организационного семинара. В играх *первого вида* дети решают сугубо инструментальные задачи - планируют свое ближайшее и отдаленное будущее, но действие в целом имеет игровую структуру и логику. *Второй вид* - «организационные игры», более сложные, так как в них нет сюжетные линии и заданного извне эмоционального фона отношений.

Перспективное направление - «проектные игры». Их назначение - формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Они учат ребят строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество со сверстниками, вступать в коллегиальные отношения со взрослыми. «Проектные игры» с детьми должны иметь сюжет.

5. «Психологические акции» - это игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве коллектива. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Основная цель таких «акций» расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений. *Жизнь богаче, чем вы ее воспринимаете* - такова идея данного действия. «Психологические акции» могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения.

Важные особенности «акций» - ненавязчивость и необычность. Они не мешают существовать в обычном режиме тем, кто не хочет их замечать, и окрашивают в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться.

**Создание большой психологической игры** - совершенно особый, творческий процесс, в котором очень трудно привести к определенному алгоритму и описать его технологию. Так как любая игра это все-таки профессиональный инструмент, ее создание *начинается с осознания проблемы и вытекающих из нее психологических задач*. Цель и задачи работы, осознанные в процессе анализа некоторой реальной проблемы, определяют всю стратегию создания игры.

Следующий шаг в создании игры - *определение ее вида*. Кроме задач, необходимо учитывать особенности группы, опыт участия детей в психологических процедурах, степень доверия друг другу и ведущему и многое другое.

Самый волнующий и ответственный этап - создание (нахождение) подходящего сюжета и конструирование сценария.

**Волшебный сюжет** обладает замечательным свойством: он позволяет конструировать сценарий под собственную логику, которая может идти в разрез или, скажем, параллельно реальной логике. Это открывает широкие возможности для управления ситуацией, подстройкой сюжета под задачи. Скажем, в нужный момент появляется добрая фея с подсказкой или у героев возникают невозможные в реальности качества, с помощью которых они могут справиться со сложной ситуацией, и это ничуть не мешает игре.

Волшебные сюжеты привлекательны для детей 6-10 лет. Они сами по себе мотивируют ребят на активное участие и предъявляют определенные требования к ним, в частности, к уровню развития их воображения. Дети с бедным воображением или чрезмерно увлеченные компьютерными играми часто с большим трудом включаются в волшебную игру.

**Метафорические сюжеты** погружают участников игры в миры, подобные реальному миру.

Игры классифицируются по месту проведения (в помещении, на природе, стадионе и др.), времена года (весенние, летние и т. д.), возрастным категориям. Они бывают:

- подвижные (бег, прыжки, физические упражнения);
  - с различными предметами (игрушками, мячом, веревкой, обручем, палкой);
  - традиционные (связанные со словесными формулами: прибаутками, песнями, поговорками, шутками, присказками);
  - драматические - предполагают наличие художественного образа, драматического действия, диалога, движения;
  - спортивные - соревнования, состязания, танцевальные движения, йога, тренировка физических способностей;
  - орнаментальные - сопровождаются песнями, музыкальными композициями.
- При этом жест, мимика, движения - символический комментарий к слову. В основном это хороводные игры.
- производственные или деловые - это воспроизведение, изображение разнообразных эпизодов из производственной деятельности (процесс охоты, рыбной ловли, оказание услуг);
  - бытовые - отличительной чертой этих игр является хороводность, т. е. наличие песенного, музыкального и танцевального сопровождения. Бытовые игры делятся:

а) на *общественные* - преимущественно воспроизводящие исторические и военные события;

б) *семейные* - передающие эпизоды семейной жизни, женитьбы, девичьи любовные страдания;

- *игры в шахматы и шашки.*

**Профессиональная деятельность специалиста анимационной сферы** весьма разнообразна и, как всякая деятельность, имеет мотивацию, цель и средства.

*Мотивы профессиональной деятельности*, побуждения специалиста анимационной сферы представляют собой сложное психологическое явление, составляющими которого являются:

- осознание общественной полезности и значимости своего труда в развитии культуры, в создании условий для культурного досуга людей;

- состояние творческой удовлетворенности, радости успеха;

- желание быть с людьми, вести их за собой' в творческом процессе анимационной деятельности;

- стремление занимать лидирующее положение в группе отдыхающих при организации их досуга, всегда быть на виду, осознавать себя нужным людям.

*Цель профессиональной деятельности* специалиста-аниматора обусловлена необходимостью формирования духовно-нравственных ценностей личности, ее эмоционально-эстетического, интеллектуального потенциала, развития творческих способностей в условиях досуга.

Профессия анимационного работника, который имеет квалификацию менеджера-аниматора по разработке и постановке анимационных программ, относится к группе профессий, пригодность к которым формируется только при наличии у человека ярко выраженных природных данных, степень и модальность которых может быть установлена путем углубленной проверки. Специалист анимационной сферы должен обладать качествами хорошего режиссера, педагога, психолога, сценариста, исполнителя-актера, обладать организаторскими способностями, любить и ценить свою работу, знать принципы и средства туристско-анимационной деятельности.

### **Разработка и проведение ролевых игр. Анимационная работа с детьми и подростками**

Следует отметить, что научного единого общего для всех определения игры в литературе не имеется до сих пор, и все исследователи (биологи, этнографы, философы, психологи) отталкиваются от интуитивного осознания соответствующей



культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в этой культуре. Игра рассматривается с нескольких позиций: с позиции философии, социологии, психологии, педагогики и даже биологии. Прежде чем рассматривать игру в образовательном процессе, необходимо дать определение данному явлению. В педагогической литературе существует много определений игры. П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров давали следующее определение игры: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат». Не менее интересно определение игры у Г.К. Селевко: «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». В Педагогическом энциклопедическом словаре предлагается такое определение игры: «... это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности».

Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и другими тренировками, искусством, в особенности исполнительскими его формами. Происхождение игры связывалось с магиико-культовыми потребностями или врождёнными биологическими потребностями организма.

Проанализировав определения игры, мы приходим к выводу, что игра является одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития. Игра является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения младшему. С ее помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. В процессе игры используется личный опыт. В сфере теоретических представлений прочно утвердилась идея, высказанная известным социальным психологом Д. Мидом о том, что игра представляет собой модель социального взаимодействия, средство усвоения ребенком социальных установок. Первоначальные социальные установки возникают в свободной игре ребенка и носят конкретную, непосредственную форму сменяющих друг друга игровых ролей. Более сложные, обобщенные социальные установки, которые не являются индивидуальным отражением общих образцов социального или группового поведения, возникают в игре с правилами. Механизм

усвоения установок связан с одновременным учетом различных ролевых позиций. Через социальные установки осуществляется дальнейшее освоение ребенком социального опыта. Более поздние исследования позволили уточнить эти представления. В последние десятилетия продолжались социально-психологические и социально-антропологические исследования игры как социального феномена, особенно в ее социализирующем значении. Еще Зигмунд Фрейд отмечал, что «самая любимая и всепоглощающая деятельность ребенка – это игра». О первостепенном значении игры для естественного развития ребенка свидетельствует тот факт, что ООН провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребенка. Игра, по мнению известного специалиста в области игровой терапии Г. Лэндерта, автора теории психологии развития, известным опытом и абстрактным мышлением, – это единственная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов. Акцентируя внимание на образовательном значении этого вида человеческой деятельности, специалист в области активных методов обучения Д.Н. Кавтарадзе отмечает, что «игры – это способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов». Лучшей образовательной среды просто невозможно себе представить, что уже является общепризнанным фактом. Однако, как считают многие специалисты, игры бывают разные: одни уводят от реальности, другие помогают адаптироваться к ней. Образование имеет дело только с теми играми, которые способствуют адаптации учащихся к реальным условиям окружающей, в первую очередь, социальной среды.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить. В нем и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Высокая эффективность игрового метода обучения объясняется также высоким уровнем запоминания происходящих во время игры событий. Это соответствует результатам психологических исследований, согласно которым у человека остается в памяти приблизительно 10% из того, что он слышит, 50% из того, что он видит, и 90% из того, что он делает.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, характеризующими учебно-познавательную направленность. Рассматривая дидактическую структуру игры в образовательном процессе, видно, что все

компоненты этой структуры находятся в тесной взаимосвязи, их нельзя отделить один от другого. При использовании игры в образовательном процессе необходимо учитывать функции, требования, цели, компоненты, структурные элементы игры и принципы игровой деятельности.

Специфика средств, объекта и предмета педагогического труда преподавателя определяет своеобразие условий образовательного процесса. В дидактике их подразделяют на внешние и внутренние. Внешние условия – это средства, орудия труда преподавателя, к ним относятся: специфика содержания учебного материала, методы и организационные формы обучения и виды деятельности. Под методом понимается путь достижения, реализации цели и задач обучения. Под средством понимается предметная поддержка учебного процесса. Средствами является голос, речь педагога, его мастерство в широком смысле, учебники, классное оборудование и т.д.

Под внутренними условиями мы понимаем уровень готовности учащихся к усвоению материала. Это можно определить как состояние эмоционально-познавательной активности обучаемых: интерес и внимание к содержанию и предлагаемым видам деятельности, наличие необходимых знаний, умений и т.п. В образовательном процессе игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий, темы, раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии: в качестве технологий проведения урока, занятий или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология внеклассной работы. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного профессионального опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения и педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены и характеризоваться учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях происходит по следующим направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая структура использования игры в образовательном процессе представлена на рис.16.

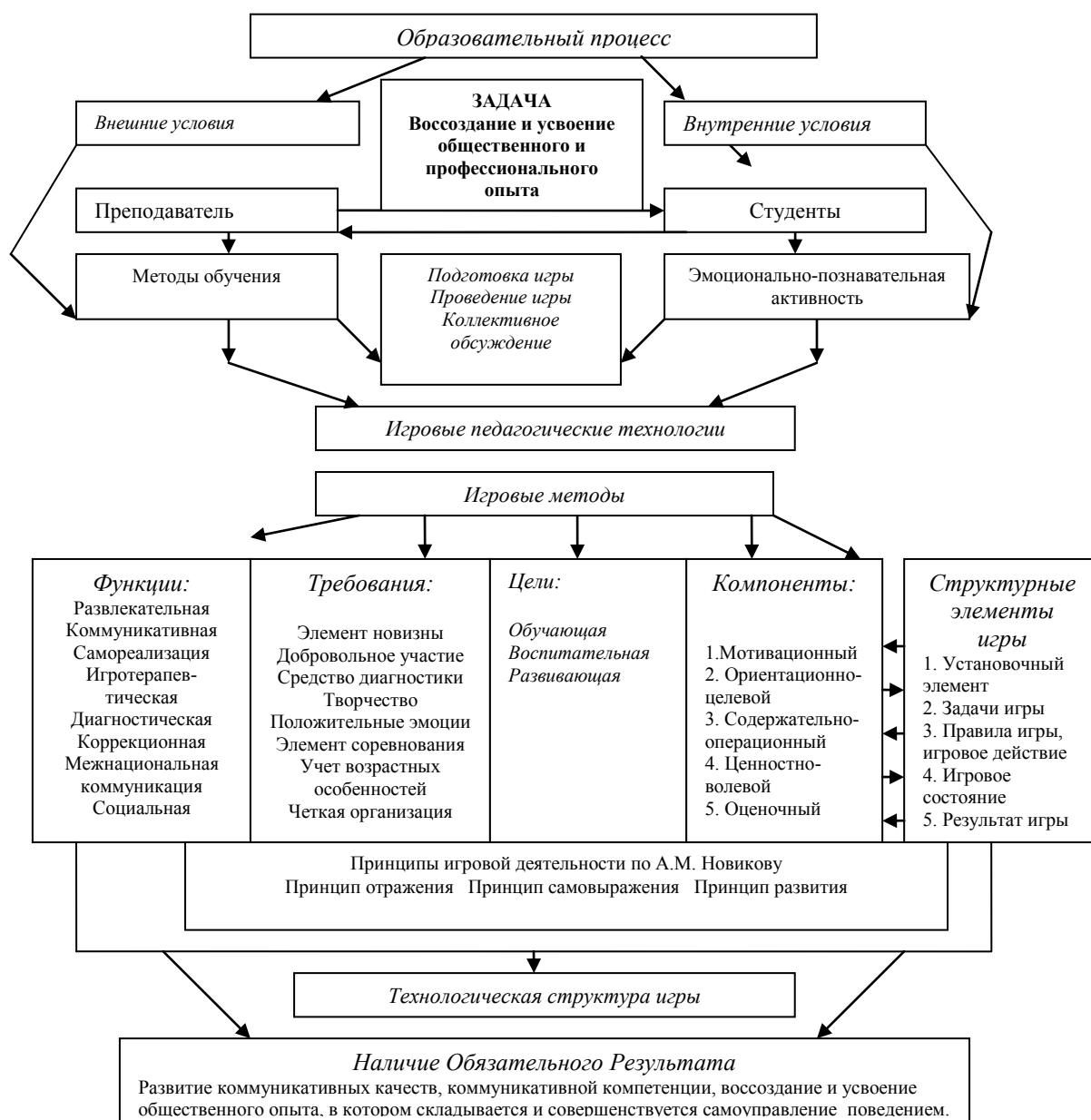


Рис. 16. Дидактическая структура использования игры в образовательном процессе

Опираясь на исследования, проведенные В.В. Николиной, мы выделяем следующие компоненты игровой технологии: мотивационный, ориентационный, целевой, содержательно-операционный, целостно-волевой, оценочный. Мотивационный компонент связан с отношением учащихся к содержанию, процессу деятельности. Он включает мотивы, интересы и потребности учащихся в игре. Мотивация заключается в самом процессе игры. Ориентационный компонент связан с принятием учащимися целей учебно-познавательной деятельности, нравственных установок, ценностей. Ценности, став личностно значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся. Содержательно-операционный компонент предполагает

овладение учащимися содержанием учебного материала, их способность опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. Игровое действие характеризуется сознательной целью, на которую оно направлено. Действие определяется не только целью, но и реальными предметными условиями – системой ориентиров. Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, придает эмоциональную окрашенность игре в виде переживаний. Этот компонент направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, освоение которого осуществляется на основе эмоционально-ценностного отношения к миру. Оценочный компонент игры обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры. Содержанием оценочного компонента является систематическое получение информации о ходе познавательной деятельности. Оценочный компонент обеспечивает самоуправление процессом игры. Все рассмотренные компоненты данной структуры находятся в тесной взаимосвязи, их нельзя отделить один от другого, все они определяют технологическую структуру игры.

В основании структуры мы расположили три принципа игры, опираясь на исследования А.М. Новикова. Первый принцип - это принцип отражения и преобразования. Отношения: игра – объективная реальность. Игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, будучи предпосылкой игры, является вместе с тем и ее результатом. Необходимая для развертывания игры она в игре и формируется. Второй принцип – это принцип самовыражения. Отношения: игра – субъект игры. В процессе игры ее субъект – игрок, актер и т.д. – выражает свой субъективно-личностный мир – субъективную реальность – как самого игрока, так и его изображаемого персонажа. Причем духовный мир игрока несет в себе наряду с личностной психологией и общественную психологию, выражая в игре общественные идеи, общественные настроения, проблемы, потребности и идеалы, но опять же через призму личностного выражения. Третий принцип – это принцип развития и игровой деятельности. Отношения: игра – предшествующий опыт игровой деятельности. Развитие игровой деятельности следует рассматривать, очевидно, в двух плоскостях – филогенетическое развитие игры в русле исторического развития человечества и онтогенетическое развитие игры в русле индивидуального развития каждого отдельного человека.

Рассматривая дидактическую структуру игры в образовательном процессе, мы обращаем внимание на наличие результата, который необходимо достигнуть. Игры

помогают развить коммуникативные качества, коммуникативную компетенцию, воссоздать и усвоить общественный опыт, в котором складывается и совершенствуется самоуправление личности. Коммуникативная компетенция включает профессиональную компетенцию, социокультурные знания. Под профессиональной компетенцией подразумевается умение воспользоваться приобретенными знаниями и навыками для достижения поставленных целей и результатов в профессиональной сфере деятельности.

## **ИГРОТЕКА АНИМАТОРА.**

### **РАЗБОР РАЗЛИЧНЫХ ИГР, КОНКУРСОВ, ВИКТОРИН, ПРИМЕРЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР**

#### **Шуточные игры**

##### **Перейти через лужу**

Дается ситуация: парень с девушкой идут по улице и на их пути попадает огромная и глубокая лужа. Как они будут преодолевать это препятствие? Все гости должны поделиться на пары, каждая из которых придумывает свой выход из положения.

##### **Спичка**

Все присутствующие располагаются в линию, можно по окружности, так чтобы чередовались парень, девушка, парень, девушка и т. п. Затем берется спичка и обрезается кончик с серой. Первый в линии человек должен взять спичку губами и передать следующему, который тоже должен принять ее губами. И так по очереди от одного человека к другому. Когда спичка обойдет всех участников, то ее обрезают примерно на 3 мм и снова пускают по кругу. Это можно повторить еще несколько раз.

##### **Луноход**

Это взрослый вариант детской игры. Проводится она в самый разгар вечеринки. Один человек садится на диван и объявляет себя лунной базой. Остальные будут изображать луноходы. Для этого надо встать на четвереньки и ползать по комнате, говоря, например: «Я — луноход-1» или «Я — луноход-2» и т. д. Можно переговариваться на космическую тему, вроде: «Я — луноход-3, следую на лунную базу для заправки горючим» и т. п.

Основное правило игры — нельзя смеяться. Кто его нарушит, должен ползти на лунную базу (то есть к дивану) для получения задания от человека, который там сидит. Задания могут быть такими:

- снять два слоя обшивки со своего лунохода (или с любого другого);
- залить 200 мл горючего;
- заменить 2 детали обшивки лунохода-2 на новые;
- произвести стыковку с луноходом-3;
- исследовать особенности окружающей местности и т. п.

## **В роддоме**

Для этой игры приглашаются пары, в каждой из которых должны быть парень и девушка. Девушки будут изображать жен, находящихся в роддоме и недавно родивших. А парни — их мужей, жаждущих узнать о своем ребенке как можно больше. Поэтому парни начинают по очереди задавать вопросы, а их напарницы должны как можно подробнее ответить на них, но не вслух, а используя жесты, поскольку окна роддома звуконепроницаемы.

Побеждает та девушка, которая даст наиболее интересный ответ.

## **Ответ по ассоциации**

Эту игру можно провести и за столом. Один человек говорит своему соседу какое-нибудь слово. Тот должен сразу же, не раздумывая, сказать следующему человеку слово, которое является его ассоциацией на первое. Тот придумывает свое слово и говорит его на ухо своему соседу. И так по цепочке до последнего человека, который называет свое слово вслух. Оно сравнивается с самым первым словом. Иногда это бывает очень интересно.

## **Переполненная чаша**

Игра проводится за столом. Все гости начинают передавать по кругу стакан, в который каждый наливает понемногу любого напитка. Тот, у кого стакан будет переполнен и содержимое стакана польется через край, должен будет сказать тост и выпить получившийся коктейль.

## **Игра на раздевание**

Этот розыгрыш обычно делается в день рождения. Друзья втайне от именинника должны изготовить из картона его силуэт в полный рост. На месте лица приклеивается фотография виновника торжества. Затем на этот простой манекен надевается одежда.

Во время праздника гостям задаются вопросы об имениннике. Если кто-то неправильно отвечает, то с манекена снимается какая-нибудь деталь одежды. На самых интимных местах можно прикрепить под одеждой бумажки в виде фиговых листочков, а на обратной стороне написать пожелания ко дню рождения.

## **Чудовище**

Эту игру можно провести прямо за столом. Гостям раздаются листки бумаги и ручки. Каждый должен, не показывая другим, нарисовать голову какого-нибудь животного или человека. Затем верхняя часть рисунка аккуратно загибается так, чтобы



видна была только шея. После чего листочки передаются по часовой стрелке. На полученном листке каждый снова рисует, но уже туловище (с руками, если это человек). Затем листки также загибаются, и снова происходит обмен. В третий раз все рисуют нижние конечности, загибают и передают соседу. В заключительной части все участники, не глядя, подписывают свои рисунки. Опять производится обмен и только теперь рисунки можно развернуть и посмотреть, что за чудовище на них получилось.

### **Угадай колени**

В игре участвуют как парни, так и девушки. Все участники садятся на выстроенные по кругу стулья. Выбирается водящий, которому завязываются глаза. Когда включается музыка, водящий начинает ходить по кругу. Когда музыка умолкает, он тоже останавливается и садится на колени к ближайшему сидящему на стуле человеку. Затем водящий должен угадать, к кому на колени он попал. Если угадает, то этот человек становится водящим.

### **Подарок**

В этой игре участвуют одновременно три человека. Это могут быть как девушки, так и парни. Одного участника ставят посередине комнаты, а двум другим завязывают глаза. Одному из этих двоих дают в руки ленточки. Он должен подойти к стоящему посередине человеку и завязать на нем бантики, где только сможет. После чего другой человек с завязанными глазами должен подойти к обвязанному ленточками человеку и, на ощупь найдя все бантики, развязать их. Затем игроки могут поменяться ролями.

### **Конкурс на одевание**

В этом конкурсе участвуют пары. Им выдаются пакеты с набором одежды. Из каждой пары выбирается по одному человеку, которому завязываются глаза. Они должны будут в течение нескольких минут на ощупь достать из пакета одежду и надеть ее на своего напарника (или напарницу). Побеждает та пара, которая справится с этим заданием быстрее всех.

Можно сделать этот конкурс намного смешнее, если для мужчин подобрать комплекты женской одежды.

### **Найди предмет**

В этой игре участвуют все пришедшие на праздник. Каждый из гостей должен спрятать в своей одежде какой-нибудь небольшой предмет. Обо всех спрятанных

предметах сообщается одному человеку, который составляет список и вывешивает его на видное место. Задачей всех гостей будет в течение вечера найти как можно больше спрятанных вещей. Побеждает нашедший наибольшее количество. Эта игра поможет ближе познакомиться друг с другом.

### **Угадай свое имя**

Для этой увлекательной игры в самом начале вечера всем гостям прикрепляются на спину надписи с именами. Например, «тигренок», «козочка», «гиппопотам», «тостер», «кочерга» и т. д. Все могут прочесть эти надписи на спинах других гостей, но не на своей. Поэтому задачей каждого является в течение праздничного вечера, задавая вопросы другим, узнать, кто он. Вопросы нужно задавать односложные, на которые можно ответить только «да» или «нет». Тот из гостей, кто первым угадает свое имя, считается победителем и получает приз.

### **Чепуха**

Игра называется так потому, что в результате действительно получается чепуха. Состоит она из «мудрых» мыслей игроков. Только есть одно условие — участников в этой игре должно быть не слишком много, по крайней мере, не больше четырех, а лучше вообще два.

Итак, берется длинная узкая бумажка, например половинка тетрадного листа, разорванного по длине. Один участник пишет в начале бумажки фразу, любую, какая придет ему в голову. Потом заворачивает край бумажки, чтобы его фразу не было видно, и передает другому игроку. Тот тоже записывает свою мысль и заворачивает ее. Потом читают то, что получилось. Слово «чепуха» обычно подходит к получившемуся как нельзя лучше.

### **Домашний театр**

#### **Сценические костюмы**

Какой театр обойдется без сценических нарядов? Да никакой! Ведь это второй по важности театральный атрибут (первый — это сами актеры). Конечно, есть такие сценки, для которых не требуется специальных костюмов. Однако для большого театрального действия необходимо переодевание. Материалом для костюмов могут послужить старые вещи. Одежда, которая уже вышла из моды, как нельзя лучше подходит для театрального действия. Прежде всего, костюмы для домашнего представления должны быть простыми. Во многих костюмах необходим такой атрибут, как маска. Ее очень просто сделать из капронового чулка. Для этого размечаются места

для глаз, носа и рта, покрываются клеем, и, когда он высохнет, вырезаются отверстия. Например, таким образом можно изготовить маску инопланетянина.

Футболки, трико и колготки очень легко можно разрисовать красками или фломастерами. Что именно рисовать, зависит от того, для какой роли готовится костюм.

Старые платья светлых тонов и ночные рубашки послужат для создания костюма принцессы или феи. Крылья (для феи или ангела) можно сделать из легкой ткани. Они пришиваются к костюму на спине так, чтобы не мешались при его надевании. На запястьях крылья можно закрепить резинкой.

Для изображения животных подойдут однотонные вещи. Например, чтобы сделать костюм кота, потребуется темное трико, такого же цвета кофта и перчатки. А уж если найдется старая меховая шапка, то это будет просто замечательно. Останется только соорудить уши, обшив кусочки картона черным материалом, и пришить их к шапке. Перед спектаклем исполнителю роли кота рисуются усы.

Вообще универсальных советов по созданию костюмов нет. Это и понятно, ведь сценарии спектаклей могут быть самыми разнообразными, соответственно и персонажи тоже разные. Необходимо уяснить главное: для любого костюма нужна, прежде всего, изрядная доля фантазии. Без этого сценический наряд точно не получится, а вот все остальное можно заменить чем-то другим.

### **Сценки-минутки**

Исполняют два человека.

*Сюжет.* На концерте молодого певца рядом сидят два человека, один держит в руках пакет с яйцами. Происходит такой разговор:

— Послушай, ты же только что бросал в певца тухлыми яйцами, а теперь аплодируешь ему!

— Я хочу, чтобы он вышел поклониться — у меня осталось еще несколько штук...

Исполняют два человека.

*Сюжет.* Исполнители делают вид, что они толкают машину. В качестве машины можно использовать тумбочку. Между ними происходит разговор:

— Да, пожалуй, тот тип, который продал нам свою машину, кое в чем был прав...

— Интересно, в чем же?

— Эта тачка на самом деле почти не расходует бензина.

Исполняют два человека.

*Сюжет.* Исполнители сидят за столом, перед ними стаканы с чаем. Один говорит:

— Я заметил, что все люди имеют свои странности.

— У меня их нет, — отвечает второй.

— И у тебя есть.

— Какие же?

— Я заметил, что ты размешиваешь чай правой рукой.

— Ну и что?

— А большинство людей используют для этого ложечку...

Исполняют два человека.

*Сюжет.* Один исполнитель сидит за столом, он играет роль посетителя ресторана. Другой стоит рядом с ним, через локоть у него перекинута полотенце, он изображает официанта. Их диалог:

— Официант, вчера вечером я, кажется, дал вам тысячерублевую бумажку вместо сотни.

— Вы ошибаетесь, такого не было.

— Вы в этом уверены?

— Абсолютно! За кого вы меня принимаете?!

— Ну, тогда ладно. Просто сегодня выяснилось, что одна из моих тысячерублевых банкнот была фальшивой.

— Минуточку, минуточку... (Роемся в карманах.) Сейчас проверю на всякий случай...

Исполняют два человека.

*Сюжет.* Урок географии. Учительница пытается втолковать ученику-пятикласснику, как находить стороны света по компасу. Ученик никак не может понять.

Учительница:

— Вот видишь стрелку? Направо — это восток, налево — запад, впереди — север. А что у тебя сзади?

Первоклассник замирает, потом смущается и кричит:

— Я же говорил маме, что вы все равно увидите дырку на моих штанах!

Исполняют два человека.

*Сюжет.* Урок английского. Учительница опрашивает учеников.

Учительница:

— Иванов, ду ю спик инглиш? Иванов:

— Чаво? Учительница:

— Садись, два. Петров, ду ю спик инглиш? Петров:

— Чаво? Учительница:

— Садись, два. Сидоров, ду ю спик инглиш? Сидоров:

— Ее, май тиче, аи эм гуд спик инглиш. Учительница. Чаво?!!

Исполняют два человека.

Сюжет. Мама будит своего сына — пора идти в школу.

Мама:

— Вовочка, вставай, пора в школу! Вовочка:

— Да ну ее! Опять Петров на перемене драться будет. Мама:

— Вовочка, пора.

Вовочка:

— Не пойду! Опять Птицын тряпкой для доски кидаться будет.

Мама:

— Вовочка, ты опоздаешь! Вовочка:

— Нет, не пойду! Опять Иванов из рогатки стрелять будет.

Мама:

— Вовочка, как же ты не пойдешь, ты ведь директор школы?!

Исполняет один человек.

Сюжет. Учитель истории объясняет ученикам новую тему:

— За несколько дней до битвы персидский царь послал к грекам посла с требованием... перестань разговаривать, Петров, тебе говорят!, с требованием положить... книги, Шахов, должны лежать в столе, а не раскрытыми на нем... с требованием сложить оружие. Гордый ответ греков был следующий... ты, Карпов, подвинься влево, чтобы я мог видеть, что за глупости Коржевский делает... да, ответ был: приди и возьми. Когда грекам объявили, что число персов так велико, что от них затемнялось солнце, тогда предводитель греков — Леонид — сказал... Касаткин, если ты будешь баловаться, то я тебя к стене поставлю... Леонид сказал, что тем лучше, мы будем сражаться, изменник по имени... Соколов, давай сюда веревку, здесь не место для игр!.. Да, Эфиальт показал персам дорогу через горы, и тогда между греками послышались крики ужаса... кто это, черт возьми, бросается жжеными бумажками?!

Исполняют три человека.

Сюжет. Мальчик приходит в магазин школьных принадлежностей. После него в очереди стоит гражданин. Мальчик:

— Тетенька, а у вас есть клей для 1-го класса? Продавщица:  
— Нет, мальчик. Мальчик:  
— А тетради в кружочек? Продавщица:  
— В какой еще кружочек? Тоже нет. Гражданин (сердито):  
— Мальчик, не морочь продавцу голову и не отнимай времени у людей.  
Девушка, а мне покажите глобус Украины.

### **Новогодняя вечеринка**

Какой праздник ждут, чуть ли не целый год? К чему начинают готовиться задолго до его наступления? Атмосфера, какого праздника сохраняется не один день, а очень-очень долго? Что это за таинственный и волшебный праздник, который одинаково любят и дети и взрослые? Ну конечно, Новый год!

Чтобы почувствовать настоящий праздник, надо начать с украшения квартиры или дома, где намечается гулянье. Можно заранее собраться своей компанией и совместно украсить помещение. Такие хлопоты принесут немало радостных минут. Но можно устроить гостям сюрприз, встретив их в уже красиво оформленном помещении.

Для украшения можно использовать готовые гирлянды, мишуру, серпантин и т. п. А можно кое-что сделать самим. Например, снежинки, которые можно развесить по всей комнате, наклеить на окна, прикрепить к стенам. Очень празднично будут также выглядеть композиции из еловых веток. Их можно разместить на столах, полочках и т. п. Свечи придадут романтичность и изысканность намеченному вечеру. Особенно они будут кстати, если намечается маскарад и гости придут в костюмах. Очень интересно составить забавную стенгазету и повесить ее на видном месте. В ней можно в шутливом тоне осветить некоторые события из жизни приглашенных на вечер.

Чтобы сделать гостям приятное, можно приготовить для них небольшие подарки, которые каждый получит в течение вечера в качестве сюрприза. Это могут быть календарики или ручки, маленький зверек-игрушка — символ наступающего года и т. п. Кто-то найдет свой сюрприз в тарелке, кто-то приклеенным к стулу или в маленькой, красиво упакованной коробочке. В общем, насколько хватит фантазии.

Немаловажной деталью новогоднего вечера является елка. Она украсит любой вечер и создаст сказочное новогоднее настроение. Если в помещении мало места, то можно украсить небольшую елочку или разместить ее в подвешенном состоянии, чтобы затем опустить для праздничного хоровода.

Чтобы новогодний вечер не прошел только за столом и очень скучно, нужно заранее продумать программу, то есть проведение конкурсов, викторин, игр, и подготовить шуточное театральное представление.

Начать программу можно с выбора Деда Мороза и Снегурочки. Для этого гостям раздается что-нибудь из атрибутов этих персонажей (кому-то — варежки, кому-то — посох, борода, мешок и т. п.), и каждый должен представить себя как Деда Мороза или Снегурочку (их количество должно быть одинаковым). И вовсе не обязательно выглядеть традиционно. Наоборот, можно присудить приз за оригинальность импровизированного костюма. Когда все будут готовы, можно начать конкурс на самого настоящего Деда Мороза. Роль жюри могут исполнять те, кто не вошел в число претендентов на эти главные роли вечера.

### **Танцевальный марафон**

Гостям предлагается танцевать под оживленную музыку и при этом перебрасываться какой-нибудь игрушкой или воздушным шариком. Музыка периодически будет останавливаться, и у кого в руках в этот момент окажется игрушка, должен будет сказать новогоднее пожелание.

Длинная рука. Для этого конкурса используются спиночесы или просто детские лопатки. Ими игроки должны будут подогнать елочный шарик назначенному месту. Кто скорее это сделает, тот и выиграл.

### **Остров сказок**

Хозяевами вечера заготавливаются предметы, которые могли бы принадлежать герою какой-нибудь сказки. Например, сапожки (Кот в сапогах), полосатый колпачок (Буратино), бутылка (джинн), рыжее перо (Петушок — Золотой гребешок) и т. п. Все эти предметы складываются в мешок, и ведущий достает их по одному. Гости должны угадывать, кому принадлежит та или иная вещь. Тот, кто угадает, должен сказать новогоднее пожелание, но только голосом угаданного им сказочного персонажа. Наиболее артистичные награждаются подарком. Остальным участникам даются небольшие памятные призы.

### **Мешок с подарками**

Эту игру проводит Дед Мороз. Он говорит: — Я собрался на новогодний праздник и везу с собой в мешке: плюшевого мишку, погремушку...

Следующий участник конкурса должен повторить его слова и добавить еще один предмет. После чего эстафету принимает другой человек, и так по кругу, пока кто-

нибудь не сможет перечислить все накопившиеся в мешке предметы. Подарок получает человек, который последним справился с заданием.

### **Программа новостей**

Участникам раздаются карточки, на которых написано по пять слов. За 30 секунд они должны придумать одно предложение о произошедшем событии в мире так, чтобы в нем содержалась исчерпывающая информация по этому событию, а кроме того, были бы использованы все заданные слова. Эти слова можно обращать в любые части речи.

- 1) Китай, африканец, купальник, биология, шашки;
- 2) Бразилия, снегопад, ракета, декларация, акула;
- 3) Узбекистан, водопад, каток, эпидемия, медведь;
- 4) Антарктида, засуха, страус, ракета, забастовка.

### **Замедленная съемка**

Участники конкурса должны замедленными движениями изобразить следующие ситуации:

- рубка дров;
- взятие яйца из куриного гнезда;
- ранение и перевязывание пальца;
- покос травы и собирание ее в стог.

### **Признание в любви**

Четыре парня должны объясниться в любви четверем девушкам, но при этом их манера речи и движения должны соответствовать поведению: 4-летнего ребенка; 12-летнего подростка; 18-летнего юноши; 70-летнего старика.

- в детском саду;
- в армии.

Изобразить надо так, чтобы можно было угадать персонажей. Приз дается за артистичность и остроумие.

### **С праздником!**

Необходимо придумать текст поздравительной открытки, отправленной на адрес начальника по поводу празднования:

- Дня неформалов;
- Дня защиты прав безработных;



- Дня независимости от денег;
- Дня солидарности анонимных алкоголиков.

### **Конкурс объявлений**

Участникам требуется составить текст объявления, состоящий из нескольких лаконичных предложений:

- о сдаче в аренду автомата Калашникова;
- о покупке города;
- об обмене стран проживания;
- о потере носка и т. п.

Побеждает тот, чье объявление будет самым интересным и оригинальным.

### **Новогодний хоровод**

Гости делятся на команды, после чего им предлагается в сценке изобразить хоровод вокруг елки, организованный:

- в психиатрической больнице;
- в милиции;

### **Интервью**

Для этого конкурса вызываются пары. Они должны будут изобразить сцену взятия интервью. Для этого в каждой паре один человек будет играть роль журналиста, а другой — интервьюируемого:

- человека, который изобрел вечный тормоз;
- победителя конкурса «Лучший козлодой»;
- ударника боевого труда;
- специалиста игры на бутылках.

### **8 Марта**

#### **«Для милых дам»**

Звучит музыка из кинофильма «Шерлок Холмс», на ее фоне на сцену выходят мужчины, одетые как джентльмены из программы «Джентльмен-шоу», обязательно с белыми шарфиками на шее.

1-й джентльмен:

- Я собрал вас, джентльмены, чтобы сообщить главное известие, послезавтра — 8 Марта.

Среди джентльменов смятение, слышатся реплики: «Как 8-е?», «Только-только год начался, а уже 8-е Марта», «Не было печали».

1-й джентльмен:

— Тише, джентльмены, изменить мы все равно ничего не можем.

2-й джентльмен:

— Надо поздравить и подарки сделать.

3-й джентльмен:

— Ну, поздравления — это несложно. Возьмем прошлогодний текст ко Дню рыбака, обращение поменяем, а в конце добавим хоровую декламацию: «Поздравляем, поздравляем, высоких трудовых успехов вам желаем, ура, ура». А вот что подарить?

4-й джентльмен:

— Я предлагаю цветы, а что? И красиво, и эстетично.

5-й джентльмен:

— Нет, джентльмены, это не пойдет, я предлагаю книги. С точки зрения эстетики книги незаменимы и с точки зрения практики — тоже. Есть просто изумительные издания: «Как самой быстро и качественно отремонтировать стиральную машину», «1000 и 1 рецепт из кильки и тюльки»...

2-й джентльмен (перебивает):

— Нет, джентльмены, с точки зрения практики я предлагаю подарить нашим женщинам кастрюли фирмы «Цептер».

3-й джентльмен:

— А что! И выгодно, и практично. Все, что осталось в холодильнике, в одной кастрюле варить можно, и даже без соли, все равно вкусно получится.

4-й джентльмен:

— Джентльмены, а не слишком ли это будет натуралистическим подарком. К тому же курс доллара так неустойчив, может все-таки цветы. Неужели вы видите наших дам только у плиты?

1-й джентльмен:

— Вы правы, сэр. Женщины должны быть в центре внимания.

2-й джентльмен:

— Поскольку наши женщины необыкновенные, давайте сделаем им необыкновенный подарок.

3-й джентльмен:

— Я предлагаю, джентльмены, спеть. 4-й джентльмен:

— Ну что вы, сэр. Поощрите музыкальный слух наших дам.

1-й джентльмен:

— Этот вопрос можно решить очень просто. Мы пригласим известных певцов. Они поют, а мы присоединяемся.

2-й джентльмен:

— Гениально, сэр! (Обращаясь в зал.) Итак, солисты больших и малых театров! Имена их слишком известны, чтобы их называть... Песня для дам!

Вокальный номер. Желательно, чтобы джентльмены подпевали в припеве. После песни все уходят, остаются двое ведущих, после каждого номера выходит новая пара ведущих, задействованы все джентльмены.

1-й джентльмен:

— Ликуют дети, 8 Марта! Помолодейте, сегодня, мамы!

2-й джентльмен:

— В высотах синих пылают звезды! Вы всех красивей сегодня, сестры!

3-й джентльмен:

— В букетах зелень и солнце пляшет, о как весенние невесты наши!

На последних словах начинает звучать музыка следующего номера.

Танцевальный номер. Появляются ведущие.

1-й джентльмен:

— Кто для наших женщин дороже всех на свете? 2-й джентльмен:

— Конечно же, дети! 1-й джентльмен:

— В этот прекрасный весенний праздник примите поздравления от самых юных участников нашего концерта.

Литературно-музыкальная композиция: Выходят дети, это или воспитанники детского сада, или учащиеся начальной школы, все нарядно одеты, с воздушными шарами в руках, выстраиваются на сцене.

1-й чтец:

— В этот радостный, желанный, День весенний, долгожданный, Нашим мамам и сестричкам

От души, не по привычке, Принесем и я, и ты Поздравленья и цветы.

Вокальный номер: песня про маму, на усмотрение музыкального руководителя.

2-й чтец:

— Сегодня в зале светлом собрались мы с цветами! 3-й чтец:

— Стихи, улыбки, танцы подарим нашим мамам.

Танцевальный номер: на усмотрение музыкального руководителя.

4-й чтец:

— С праздником, бабушки, Мамины мамы!

Вас мы сегодня встречаем цветами! 5-й чтец:

— Бабушек добрых любят все дети, Бабушкам нашим эти куплеты!

Вокальный номер.

1-й чтец:

— Говорят, частушки вроде, В наши дни уже не в моде... 2-й чтец:

— Только разве дело в моде? Если любят их в народе?

Девочки уходят, на сцену выходят мальчики, в картузах, украшенных яркими цветами, желательно, чтобы они вынесли пенечки, на которые сядут, в руках двоих — балалайки, у одного — гармонь, желательно макет.

Мальчики поют частушки:

Женский праздник — вот причина, Почему мы здесь поем. Разрешите нам, мужчинам, Вас поздравить с женским днем!

По ребячьему желанью Вас поздравить мы пришли. И мальчишечьи страдания, Вам сегодня принесли.

Целый день я так старался,

На девчонок не смотрел.

Еле-еле удержался — Дернуть за косу хотел.

Говорят, что мы задиры,

Вы не верьте никогда!

В нашей группе (в нашем классе) командиры

Были девочки всегда!

Под музыку мальчики кланяются и уходят.

На сцене вновь появляются ведущие-джентльмены.

1-й джентльмен:

— Как это поется? «Без женщин жить нельзя на свете, нет...» (напевает).

Представляешь, что было бы, если бы не было женщин?

2-й джентльмен:

— Что бы мы делали без лучезарных улыбок, добрых и ласковых рук?

1-й джентльмен:

— Без женщин наша жизнь была бы пуста и неинтересна. А давайте посмотрим, как все начиналось....

## ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

**Схема построения анимационных мероприятий.** Инициативная группа специалистов аниматоров при разработке анимационных мероприятий должна учесть следующую последовательность действий:

- определение периодичности использования анимационной программы;
- выявление основной задачи мероприятия;
- определение актуальности анимационной программы;
- выбор места проведения анимационного мероприятия;
- подбор состава участников программы;
- разработка основной формы построения анимационной программы, общей композиции;
- определение характера участия зрителей, их роли, степени удовлетворения интересов.

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

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

**Метод театрализации.** Культурный досуг туристов имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей. Этот метод реализуется через костюмирование, особый язык общения, обряды, ритуалы, традиции, разнообразные сюжеты жизни.

**Метод состязания.** Состязание помогает развить творческие силы, стимулирует стремление к поиску, открытию, достижению побед над собой.

**Метод равноправного духовного контакта** основан на демократическом и гуманизированном общении.

**Метод воспитывающих ситуаций.** Моделируемые ситуации могут быть самыми различными и могут быть ориентированы на самореализацию, успех, неудачу, доверие, недоверие.

**Метод импровизации.** В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Жизнь туристов наполнена импровизацией. Она выводит на практическую и творческую предприимчивость. Искусство импровизации – это порождение творческого успеха.

## **Задание 1**

### **Составление анимационной программы**

Составьте анимационную программу по плану.

#### *План*

1. Название программы.
- Возрастная категория отдыхающих.
2. Национальность.
3. Цель проведения данного мероприятия.
4. Сценарий (введение, основная часть, заключение).
5. Используемые методы

## **Задание 2**

### **Составление словаря основных понятий и терминов**

Составьте словарь основных понятий и терминов.

Авансцена\_\_\_\_\_

Анаграмма\_\_\_\_\_

Аниматор\_\_\_\_\_

Баллада\_\_\_\_\_

Буриме\_\_\_\_\_

Буффонада\_\_\_\_\_

Варьете\_\_\_\_\_

Водевиль\_\_\_\_\_

Выгородка\_\_\_\_\_

Гетерограммы\_\_\_\_\_

Грим\_\_\_\_\_

Действие словесное\_\_\_\_\_

Действие сценическое\_\_\_\_\_

Деятельность анимационная\_\_\_\_\_

Дивертисмент\_\_\_\_\_

Драма\_\_\_\_\_

Драматургия\_\_\_\_\_

Задник\_\_\_\_\_

Звуковая партитура\_\_\_\_\_

Игры\_\_\_\_\_

Атрибутивные\_\_\_\_\_

Игры бытовые\_\_\_\_\_

Игра деловая

Игра-драма\_\_\_\_\_

Игра драматическая\_\_\_\_\_

Игровая оболочка\_\_\_\_\_

Игра орнаментальная\_\_\_\_\_

Игра-переживание\_\_\_\_\_

Игра подвижная\_\_\_\_\_

Иллюстрирование\_\_\_\_\_

Импровизация\_\_\_\_\_

Интермедия\_\_\_\_\_

Инфраструктура анимации\_\_\_\_\_

Искусство аудиовизуальное\_\_\_\_\_

Искусство драматическое\_\_\_\_\_

Искусство сценическое\_\_\_\_\_

Каламбур\_\_\_\_\_



Коллаж\_\_\_\_\_

Композиция\_\_\_\_\_

Кроссчайнворд\_\_\_\_\_

Лейтмотив\_\_\_\_\_

Липограмма\_\_\_\_\_

Месостих\_\_\_\_\_

Метаграмма\_\_\_\_\_

Мизансцена\_\_\_\_\_

Мим\_\_\_\_\_

Моралите\_\_\_\_\_

Омографы\_\_\_\_\_

Омонимы\_\_\_\_\_

Омофоны\_\_\_\_\_

Палиндром\_\_\_\_\_

Пантомима\_\_\_\_\_

Памфлет\_\_\_\_\_

Партитура\_\_\_\_\_

Парки аттрактивные\_\_\_\_\_

---

Парки культурно-исторические\_\_\_\_\_

---

Парки национальные\_\_\_\_\_

---

Парк национальный\_\_\_\_\_

---

Природный научно-познавательный\_\_\_\_\_

---

Парк тематический\_\_\_\_\_

---

Пародия\_\_\_\_\_

---

Переключка подхватывание\_\_\_\_\_

---

Переключка продолжение\_\_\_\_\_

---

Попурри\_\_\_\_\_

---

Представление агитационно-художественное\_\_\_\_\_

---

Программа анимационная\_\_\_\_\_

---

Программа зрелищно-развлекательная\_\_\_\_\_

---

Программа культурно-досуговая\_\_\_\_\_

---

Программа культурно-познавательная\_\_\_\_\_

---

Программа обучающая\_\_\_\_\_

---

Программа отдыха\_\_\_\_\_

---

Программа спортивно-оздоровительная\_\_\_\_\_

---

Программа спортивно-познавательная\_\_\_\_\_

Программа спортивно-развлекательная\_\_\_\_\_

Программа спортивная\_\_\_\_\_

Рампа\_\_\_\_\_

Ремейк\_\_\_\_\_

Реприза\_\_\_\_\_

Сатира\_\_\_\_\_

Синонимы\_\_\_\_\_

Синописис\_\_\_\_\_

Скетч\_\_\_\_\_

Событийный туризм\_\_\_\_\_

Стилизация\_\_\_\_\_

Стрейчинг\_\_\_\_\_

Сценарий программы\_\_\_\_\_

Сценарий режиссерский\_\_\_\_\_

Тавтограмма\_\_\_\_\_

Театрализация\_\_\_\_\_

Театрализованное действо\_\_\_\_\_

Театрализованное представление\_\_\_\_\_

Театрализованный концерт\_\_\_\_\_

Телестих\_\_\_\_\_

Фабула\_\_\_\_\_

Феерия\_\_\_\_\_

Фельетон\_\_\_\_\_

Фольклор\_\_\_\_\_

Чайнворд\_\_\_\_\_

Шарада\_\_\_\_\_

Шарж\_\_\_\_\_

Экскурсионные программы\_\_\_\_\_

Эпос\_\_\_\_\_

Юмореска\_\_\_\_\_

### **Задание 3**

#### **Проведение конкурса на лучший реферат**

Написание реферата предназначено для развития у студентов приемов и навыков самостоятельной работы с литературой, повышения уровня теоретических и практических знаний, более глубокому и полному усвоению, проработке выбранной темы.

Студентам в рамках учебного плана предлагаются следующие темы для написания реферата: «Массовые празднества в эпоху Античности, Средневековья, Возрождения, Просвещения, Новейшего времени, в России», «Народное декоративно-прикладное искусство. Народное творчество», «Валеология как теоретическая основа туристской анимации. Понятие современного здорового образа жизни», «Русская народная культура как основа анимационного сервиса. Календарь русских народных праздников», «Классификация туристов. Особенности работы с туристами разных категорий».

Готовясь к написанию реферата, студенты руководствуются планом: разработка анимационного мероприятия; сбор информации по теме; посещение библиотек с последующим их указанием; изучение специальной литературы.

**Реферат** – (нем. *Referat*, от лат. *refere* - *докладывать, сообщать*).

1. письменный доклад или выступление по определённой теме, в которых обобщается информация из одного или нескольких источников. 2. Рефераты могут являться изложением содержания научной работы, художественной книги и т.п.

#### **Требования к реферату:**

- реферат должен быть отпечатан или же написан разборчивым почерком с наличием полей, нумерацией страниц;
- время защиты реферата должно составлять 10-15 мин;
- объём работы определяется с учётом содержания темы и, как правило, рекомендуется в пределах 20 – 25 страниц компьютерного текста, от руки 30 – 33 страниц. В работе, без учебников, должно быть использовано не менее 15 книг (монографий), статей.
- в конце работы прилагается список использованной при написании реферата литературы.

Реферат оценивается положительно с учётом полноты раскрытия его теоретического содержания, оценки выводов по основным теоретическим положениям и по использованной литературе. Реферат должен сопровождаться фотографиями. В конце необходимо сделать выводы. При оценке реферата они будут учитываться в первую очередь.

Основными целями и задачами выполнения данной работы являются не только расширение и углубление знаний студента, но и выработка у него умения анализировать теоретический и практический материал, логично, последовательно, ясно, кратко и в тоже время ёмко, излагать свои мысли в письменном виде.

Кроме того, выполнение работы способствует более осмысленному пониманию предмета, метода курса и требует от студента знаний основ методологии исследования, творческого мышления, логики аргументации, изложения самостоятельной позиции.

Тема реферата выбирается студентом из предложенного списка. Правильное оформление научно – справочного аппарата важный этап подготовки студента к написанию рефератов, курсовых и дипломных работ.

Написание работы предполагает углубленное изучение выбранной проблемы (темы и литература прилагаются) на основе привлечения разнообразного круга источников (монографии, сборники статей, публикации из периодических изданий газеты, журналы и т.п., интернет). Материалы, взятые только из интернета, не зачитываются.

#### Оформление работы

Оформление ее научно – справочного аппарата идентичны (одинаковы) при написании курсовых, дипломной работы: печатается на одной стороне листа формата А4. Допускается рукописный вариант разборчивым, четким подчерком. Работа должна быть обязательно скреплена («сшита», прошнурована).

#### **Титульный лист**

Титульный лист обязательно должен содержать следующую информацию:

полное название учебного заведения;

полное название темы реферата;

Кем выполнена работа с указанием:

Курса, группы

Формы обучения (очная, заочная, ускоренная)

Фамилия, Имя, Отчество студента

Фамилия и инициалы научного руководителя с указанием ученой степени, звания;

Внизу титульного листа пишется: - Иркутск, 2011 г.

Программа предполагает знакомство с терминами и понятиями, с которыми студент встретится по ходу подготовки. Для их усвоения рекомендуется вести индивидуальный словарь терминов (гlossарий), куда следует заносить неизвестные слова, а затем находить и раскрывать их значение. При написании реферата рекомендуется использовать данные термины. Написание реферата является обязательным заданием для студента. Оценка за написание реферата составит 4 балла. 2 балла студент получает в любом случае за предоставленную информацию. Остальные 2 балла будут начислены в зависимости от следующих критериев:

Полнота раскрытия теоретического содержания;  
Оценка выводов по основным теоретическим положениям;  
Список использованной литературы (не менее 15 источников);  
Наличие фотографий.

#### **Задание 4**

**Выполните тест и проверьте свои знания**

##### **Вариант 1**

1. Как назывались первые празднества в Древней Греции?
  - А. Масленица
  - Б. Дионисии
  - В. Плодородие
  
2. Сколько всего было праздников Диониса?
  - А. 2
  - Б. 1
  - В. 4
  
3. Обязательный компонент триумфа?
  - А. Иллюминация
  - Б. Театрализованный военный парад
  - В. Массовые спектакли
  
4. Жанр религиозного театра, являвшегося частью многодневного массового действия, в основе которого лежало самодеятельное искусство городского плебса?
  - А. Мистерия
  - Б. Драма
  - В. Комедия
  
5. Шуты, основа искусства которых , злободневная сатира на городской быт и нравы.
  - А. Буффоны
  - Б. Зазывалы
  - В. Жонглеры

6. Одна из форм театрализованного концерта, популярная впервые послереволюционные годы в Советской России.

- А. Митинг - концерт
- Б. Шоу-программа
- В. Карнавал

7. Прочно установившееся в той или иной общественной среде правило, регулирующее поведение людей в общественной жизни.

- А. Ритуал
- Б. Обычай
- В. Праздник

8. Дни весеннего и осеннего равноденствия

- А. 22 марта и 22 сентября
- Б. 22 декабря и 22 июня
- В. 22 мая и 22 октября

9. Христианский праздник, установленный церковью в память о рождении Иисуса Христа.

- А. Рождество
- Б. Пасха
- В. Крещение

10. Праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны.

- А. Масленица
- Б. Святки
- В. Васильев вечер

11. Этот день служил ориентиром для проведения сельскохозяйственных работ, с ним связано окончание сенокоса и начало жатвы.

- А. Покров
- Б. Осенины
- В. Ильин день



12. Часть внерабочего времени, остающегося у человека за вычетом непреложных, необходимых затрат.

А. Рабочее время

Б. Отпуск

В. Досуг

13. Направление туристской деятельности, которая основывается на общих методах социально-педагогических воздействий на каждую личность в отдельности и на группы туристов, коллектив, нестабильную аудиторию и различные социальные общности в путешествии и на отдыхе с учетом общих физиологических и психологических способностей человека, проявляющихся в рекреационной, познавательной и творческой деятельности.

А. Анимация

Б. Рекреация

В. Досуг

14. Вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека.

А. Рекреационная анимация

Б. Туристская анимация

В. Гостиничная анимация

15. Целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги к другой, которые представляются в разных географических точках.

А. Дополнительные анимационные услуги

Б. Гостиничная анимация

В. Анимационные туристские маршруты

16. Интегральная наука о здоровье, «профилактике» индивидуального психического, физического, профессионального общественного здоровья через туризм и туристско-экскурсионную деятельность.

А. Медицина

Б. Валеология

В. Культурология

17. Текущее состояние органов и систем организма человека, основу которого составляет биологическая программа индивидуального развития с использованием туристской анимации.

- А. Физическое здоровье
- Б. Соматическое здоровье
- В. Психическое здоровье

18. Состояние психической сферы, основу которого составляет уровень общего душевного комфорта, обеспечивающий адекватную поведенческую реакцию.

- А. Физическое здоровье
- Б. Соматическое здоровье
- В. Психическое здоровье

19. Спортивное направление анимационных программ.

- А. Туристско-оздоровительная анимация
- Б. Комплексная анимация
- В. Познавательно-оздоровительная анимация

20. Принцип сценического воплощения отдельных произведений

- А. Драматургия
- Б. Драма
- В. Комедии

21. Распределите по нарастающей компоненты структуры сценария

- А. Завязка
- Б. Финал
- В. Развитие действия
- Г. Развязка
- Д. Экспозиция
- Е. Кульминация

22. Переход из настоящего в эпизод, повествующий о событиях прошлого.

- А. Ретроспективный прием

Б. Ассоциативный прием

В. Параллельный прием

23. Намеренное преувеличение значимости события, ситуации, факта, определенной черты характера

А. Сюжет метафора

Б. Сюжет пародия

В. Сюжет гипербола

### **Вариант 2**

1. Где зародились массовые праздничные действия?

А. Древняя Греция

Б. Древний Рим

В. Китай

2. Назовите массовые зрелищные мероприятия в Древней Греции?

А. Праздник пива

Б. Олимпийские игры

В. День города

3. Центр возникновения карнавала?

А. Петербург

Б. Венеция

В. Берлин

4. Народные увеселители на Руси?

А. Скоморох

Б. Мим

В. Гистрион

5. Увеселительное мероприятие на карнавалых празднествах в эпоху Возрождения в XVI в.

А. Комедия дель арте

Б. Соти

В. Риторические камеры

6. Порядок совершения обряда, последовательность условно-символических действий, выражающих основную идею праздника, внешнее проявление верований человека.

- А. Ритуал
- Б. Праздник
- В. Традиция

7. Общественное явление, особая форма закрепления общественных отношений, выражающаяся в устойчивых и наиболее общих действиях и нормах общественного поведения, передаваемых из поколения в поколение.

- А. Обряд
- Б. Ритуал
- В. Традиция

8. Дни зимнего и летнего солнцестояния.

- А. 22 марта и 22 сентября
- Б. 22 декабря и 22 июня
- В. 22 мая и 22 октября

9. Христианский праздник, несущий в себе идею воскрешения, установленный христианской церковью в честь воскресения распятого на кресте Иисуса Христа.

- А. Красная горка
- Б. Пасха
- В. Троица

10. Этот праздник выпадал на день весеннего равноденствия и означал начало астрономической весны.

- А. Благовещение
- Б. Сороки
- В. Семик

11. Праздник, связанный с окончанием уборки урожая.

- А. Зажинки
- Б. Дожинки
- В. Покров

12. Процесс восстановления психофизического баланса человеческого организма.

- А. Свободное время
- Б. Рекреация
- В. Досуг

13. Направление туристской деятельности, которая основывается на общих методах социально-педагогических воздействий на каждую личность в отдельности и на группы туристов, коллектив, нестабильную аудиторию и различные социальные общности в путешествии и на отдыхе с учетом общих физиологических и психологических способностей человека, проявляющихся в рекреационной, познавательной и творческой деятельности.

- А. Анимация
- Б. Рекреация
- В. Досуг

14. Разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии, на транспортном средстве или в месте пребывания туристов.

- А. Туристская анимация
- Б. Гостиничная анимация
- В. Анимационные туристские маршруты

15. Комплексная рекреационная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом и совместном их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса.

- А. Гостиничная анимация
- Б. Туристская анимация
- В. Рекреационная анимация

16. Интегральная наука о здоровье, «профилактике» индивидуального психического, физического, профессионального общественного здоровья через туризм и туристско-экскурсионную деятельность.

- А. Медицина
- Б. Валеология
- В. Культурология

17. Уровень роста и развития органов и систем организма за счет морфологических и функциональных резервов, обеспечивающих адаптационные реакции с возможным использованием умеренной туристской анимации.

- А. Нравственное здоровье
- Б. Психическое здоровье
- В. Физическое здоровье

18. Комплекс характеристики мотивационной и потребностно–информативной сферы жизнедеятельности, основу которого определяет система ценностей, установок и мотивов поведения индивида в обществе.

- А. Нравственное здоровье
- Б. Психическое здоровье
- В. Физическое здоровье

19. Культурно-досуговое направление анимационных программ.

- А. Зрелищно-оздоровительная анимация
- Б. Туристско-оздоровительная анимация
- В. Познавательно-оздоровительная анимация

20. Краткое изложение содержания пьесы, сюжетная схема, по которой создаются представления, спектакли, театральные импровизации, балетные спектакли, массовые зрелища.

- А. План
- Б. Сценарный план
- В. Сценарий

21. Распределите по нарастающей компоненты структуры сценария

- А. Завязка
- Б. Финал
- В. Развитие действия
- Г. Развязка
- Д. Экспозиция
- Е. Кульминация

22. Использование повторяющегося фрагмента музыки или действия

А. Последовательный прием

Б. Прием лейтмотива

В. Последовательный прием

23. Вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания: реального и фантастического, трагического и комического, прекрасного и безобразного.

А. Сюжет-гротеск

Б. Сюжет сатира

В. Сюжет пародия

### Задание 5

Назовите профессиональные качества, характерные для аниматора:

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_
- 6) \_\_\_\_\_
- 7) \_\_\_\_\_
- 8) \_\_\_\_\_
- 9) \_\_\_\_\_
- 10) \_\_\_\_\_

### Задание 6

Профессиональная деятельность специалиста анимационной сферы имеет мотивацию, цель и средства.

Дополните списки своими предположениями, мнениями.

#### 1. Мотивы профессиональной деятельности:

- Осознание полезности и значимости труда в создании культурного досуга;
- Состояние творческой удовлетворенности, радости, успеха;
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## **2. Цели профессиональной деятельности:**

➤ Формирование духовно-нравственных ценностей личности, эмоционального и интеллектуального потенциала;

➤ Развитие творческих способностей;

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

## **3. Средства профессиональной деятельности:**

➤ Обладание качествами режиссера, педагога, психолога, сценариста, актера, организатора;

➤ Наличие природных данных, способствующих формированию личностных качеств менеджера туристской анимации, таких как фантазия, творческий потенциал, воображение;

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_

➤ \_\_\_\_\_



## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

С помощью понятия технологии культурно-досуговой деятельности могут быть отражены как ее составляющие, так и сам технический процесс ее функционирования. Непосредственное бытие личности и доминанты культурно-досуговой деятельности обусловлены характерами ментальности, ориентирами духовно-нравственных ценностей и являются самой сутью технического процесса. Стержнем культурно-досуговой деятельности служит удовлетворение круга человеческих потребностей. Многообразные виды, типы и формы культурно-досуговой деятельности, которыми занимается человек, чтобы влиять на динамику своего развития, обладают определенными характеристиками отложившихся значений, отстоявшихся традиций, отобранных норм и образцов поведения на основе потребностей, мотивов и целей, условий и средств достижения результатов; действий и операций; предмета и продукта деятельности и являются составляющими механизма технологии. Научно доказано, что любой вид целенаправленной человеческой деятельности при условии превращения последней в самостоятельную, т.е. в деятельность, свободную от внешнего принуждения, и становится основой развития и приложения ее сущностных сил. В этом смысле анимационная деятельность является качественной характеристикой способа человеческой деятельности, которая превращает его в средство раскрытия и реализации сущностных сил человека. Анимационная деятельность выступает одним из важнейших средств приобщения людей к культуре, порождает у них новые потребности и, прежде всего, потребность в творчестве. Туристская анимация – это наиважнейшая часть совокупной деятельности на туристском предприятии, выражение высокой степени ее профессионализма, важнейшая составная часть турпродукта. Поэтому, как и всякая другая деятельность на туристском предприятии, анимация должна быть планируемой, четко регламентированной, организационно управляемой и обеспеченной материальными, финансовыми и кадровыми ресурсами. Конечной целью туристской анимации является удовлетворенность туриста отдыхом – его хорошее настроение, положительные впечатления, восстановление моральных и физических сил. В этом заключаются важнейшие рекреационные функции туристской анимации. Значение туристской анимации заключается в повышении качества, разнообразия и привлекательности туристского продукта; увеличении количества постоянных клиентов и спроса на турпродукт; повышение нагрузки на материальную базу турпредприятия, а, следовательно, и в повышении эффективности ее использования, доходности и рентабельности туристской деятельности.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Билич Г.Л., Назарова Л.В. Основы валеологии. – СПб, 1998.
2. Булыгина И.И. Значение курса туранимации в подготовке менеджеров туризма // Актуальные проблемы туризма 99. – М., 1999
3. Гаранин Н.И. Менеджмент туранимации в туркомплексах // Актуальные проблемы туризма 99. – М., 1999
4. Гаранин Н.И., Булыгина И.И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации. - М.: Советский спорт, 2004.
5. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебно-методическое пособие. - М.: Профиздат, 2002. - 288с.
6. Жаркова Л.С. Культурно-досуговая деятельность: теория, практика и методика научных исследований: Учебное пособие. - М.: МГУК, 1994. - 225с.
7. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учебник для педвузов. – М.; Академия, 2000
8. Здоровый образ жизни студента/А.В.Беляев и др. – Иркутск, 2003.
9. Культурно – досуговая деятельность / Под ред. А.Д.Жданова и В.М. Чижикова. – М., 1998.
10. Курило Л. В. Теория и практика анимации: Ч.1. Теоретические основы туристской анимации: Учебное пособие/Л.В. Курило; Российская международная академия туризма. - М.: Советский спорт, 2006. - 195с.
11. Приезжева Е. М. Социально-культурная анимация в туризме: Учеб.-метод. Пособие. - М.: РИБ «Турист», 2003. - 64с.
12. Приезжева Е.М. Организация и методы игровой деятельности в туризме: Учеб.-метод. Пособие/ Е. М. Приезжева; Российская международная академия туризма. - М.: Советский спорт, 2005. - 132с.
13. Приезжева Е.М. Анимация в туристском обслуживании: Рабочая тетрадь/ Е.М. Приезжева; Российская международная академия туризма. – Химки, 2008. – 117, [3] с.
14. Спортивные игры: техника, тактика, методика обучения./ Под ред. Ю.Д.Железняк, Ю.М.Портнова. М.: Академия, 2002.
15. Спортивные игры: техника, тактика, методика обучения./Под ред. Ю.Д.Железняк, Ю.М.Портнова. М.: Академия, 2002.
16. Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме: учеб. пособие для вузов/ Т.Н. Третьякова. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 272 с.
17. Чудакова Н.В. Праздники для детей и взрослых. - М., 1997