

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

**АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ  
ПЕДАГОГА-ОРГАНІЗАТОРА В ОСВІТНЬОМУ  
ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

Навчальний посібник

**Укладач В. В. Макарчук**

Умань 2022

УДК 373.3.091.2(075.8)

А67

### Рецензенти:

*Бялик О. В.*, доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки та освітнього менеджменту Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини;

*Гаврілова Л. Г.*, доктор педагогічних наук, професор кафедри теорії і практики початкової освіти Донбаського державного педагогічного університету.

*Рекомендовано до друку вченою радою  
факультету початкової освіти Уманського державного  
педагогічного університету імені Павла Тичини  
(протокол № 5 від 11 листопада 2021 р.)*

**Анімаційна** діяльність педагога- організатора в освітньому процесі  
А67 початкової школи : навч. посіб. / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; уклад. В. В. Макарчук. – Умань : Візаві, 2022. – 185 с.

Навчальний посібник з курсу «Анімаційна діяльність педагога-організатора в освітньому процесі початкової школи» укладено відповідно до вимог кредитно- модульної системи навчання. Він включає програму курсу та його структуру в межах планових годин з поділом на змістові модулі, а також матеріали для практичних занять (питання для обговорення, тематику повідомлень, завдання для самостійної роботи, список рекомендованої літератури). У посібнику подано термінологічний словник, питання для повторення курсу, список рекомендованих джерел та хрестоматію.

УДК 373.3.091.2(075.8)

© Макарчук В. В., уклад., 2022

## ЗМІСТ

Вступ.....	4
Програма навчальної дисципліни .....	7
Лекції .....	9
Практичні заняття .....	79
Хрестоматія .....	90
Додатки.....	99
Список використаної літератури.....	181

## Вступ

Актуальність дослідження зумовлена об'єктивною соціально-історичною потребою підготовки нового покоління професійних кадрів у галузі виховання як найважливішого ресурсу розвитку.

Теоретичні основи цілісного становлення особистості у фаховій підготовці, пошук і наукова апробація найбільш ефективних шляхів та форм, у яких цей процес здійснюється на різних ступенях безперервного професійного розвитку сучасного педагога, що входять до кола ключових компетентностей.

Стратегічні аспекти реформування визначено в ключових нормативних документах: законах України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014), Галузевій концепції розвитку неперервної педагогічної освіти (2013), Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року (2016).

Професійне виховання вчителів початкових класів ґрунтується на високих духовних, морально-етичних та естетичних засадах.

Анімаційна діяльність і свята, застосування елементів театрального мистецтва є ефективними формами виявлення їх творчої діяльності, а також засобами інтелектуального, емоційного, духовного й естетичного розвитку особистості. Тому особлива увага має бути приділена методам творчої педагогічної роботи зі здобувачами вищої освіти по виробленню в них елементів анімаційної діяльності.

Дисципліна «Анімаційна діяльність педагога- організатора в освітньому процесі початкової школи» оволодіння здобувачами вищої освіти змістом та методикою сценічно-режисерської роботи, широким спектром естетичних стилів та форм театралізованих дійств, складним комплексом знань, пов'язаних із специфікою драматургічного дійства, з вихованням творчого колективу.

**Мета предмета** полягає в опануванні здобувачами вищої освіти знаннями щодо теоретичних засад та практичних аспектів анімаційної роботи; соціально-культурної анімації як виду дозвілля; принципами організації гри; труднощів в організації гри, нестандартних ситуації та шляхів їх подолання; вмінь та професійно-педагогічних навичок використання отриманих знань, необхідних для самостійної педагогічної, організаторської, наукової та виховної сфер діяльності педагога-організатора.

### Головні завдання дисципліни:

- формування системи знань про теоретичні засади та практичні аспекти анімаційної роботи з метою подальшого використання отриманих вмінь і навичок;
- оволодіння інформацією щодо організації різних форм анімаційної діяльності педагогом організатором;
- формування умінь щодо практичного використання отриманих знань.

У результаті вивчення дисципліни у здобувачів вищої освіти формуються наступні **компетентності**:

#### **ЗК 1 – здатність діяти соціально, відповідально та свідомо.**

Виявляти національну й особистісну гідність, громадянську свідомість та активність, дбати про розвиток і функціонування громадянського суспільства; мати й обстоювати власну громадянську позицію незалежно від впливу політичних партій та різних конфесій.

#### **ЗК 3 – здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.**

Проявляти ініціативу, пропонувати ідеї/гіпотези та організовувати діяльність щодо їх доведення, приймати обґрунтовані рішення та нести за них соціальну, етичну відповідальність.

**ФК 1 – проєктувальна.** Здатність використовувати науково-дослідницькі підходи до аналізу, планування, прогнозування діяльності (як особистої, так і керованого фахівцем закладу), передбачення наслідків своїх дій.

**ФК 2 – організаційна.** Здатність виконувати організаційну, моніторингову, координаційну, контрольну діяльність в управлінні початковою школою з дотриманням норм і правил охорони праці.

**ФК 4 – технологічна.** Здатність реалізовувати технологічний підхід у освітньому процесі: використання оптимальних педагогічних технологій навчання учнів на основі знань різноманітних технологій та їх наукових основ, технологічного інструментарію.

#### **Очікувані результати навчання:**

**ПРН 2.** Знати нормативно-правові документи, що регламентують діяльність дошкільних навчальних закладів та загальноосвітніх шкіл; напрями діяльності педагога, його функціональні обов'язки; права та обов'язки суб'єктів освітнього процесу; обсяг і функції роботи організатора дошкільної/початкової освіти; принципи адміністрування та управління; умови і передумови функціонування закладів дошкільної та початкової освіти.

**ПРН 3.** Знати сутність процесу виховання, зміст виховання, основні концепції виховання, новітні технології виховання, принципи, методи, форми організації виховного процесу з метою творчого використання у практичній педагогічній діяльності.

**ПРН 4.** Розуміти, оцінювати та творчо впроваджувати результати наукових досліджень у практику освітньої діяльності навчальних закладів.

Контроль за видами діяльності здобувачів вищої освіти здійснюється шляхом поточного оцінювання під час практичних занять, тематичне тестування, оцінка за індивідуальне навчально-дослідне завдання, підсумковий контроль.

## **Програма навчальної дисципліни**

### **Анімаційна діяльність педагога-організатора в освітньому процесі початкової школи**

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

##### **Тема 1. Педагогічна анімація як галузь наукового знання.**

Співвідношення понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» та їхнє значення для розвитку суспільства. Сучасне розуміння анімації та її теоретична база.

##### **Тема 2. Зародження та розвиток анімаційних форм дозвілля.**

Анімаційні форми дозвілля Стародавньої Греції. Дозвіллева культура Стародавнього Риму. Анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу. Святкова культура українців.

##### **Тема 3. Соціокультурна анімація у контексті педагогічної діяльності.**

Значення та роль соціокультурної анімації як соціалізуючого чинника у контексті педагогічної діяльності. Ефективність впровадження соціокультурної анімації за умови здійснення педагогічної діяльності. Пріоритетні напрями, функції та вимоги до здійснення анімаційної діяльності.

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II ОРГАНІЗАЦІЯ РІЗНИХ ВИДІВ АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ЗАКЛАДІ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

##### **Тема 4. Розробка сценарію анімаційної програми. Драматургія анімаційно-театралізованих програм.**

Сценарно-режисерські основи анімації. Сценарій як основний вид драматургії.

##### **Тема 5. Організація ігрової та спортивної анімації у закладі загальної середньої освіти.**

Гра: поняття, сутність, структура, функції та роль у житті людини. Основні підходи до класифікації ігор. Методика проведення рухливих. Методика складання і проведення ігрових анімаційних програм. Організація спортивної анімації.

**Тема 6. Організація музичної та танцювальної анімації у закладі загальної середньої освіти.**

Поняття та особливості емоційного впливу музики. Форми музичної анімації. Форми сучасної танцювальної анімації. Матеріально-технічна база танцювальних заходів.

**Тема 7. Свято як основа комплексної анімації у закладі загальної середньої освіти.**

Свято: поняття, сутність, історія виникнення, класифікація. Характерні риси святкової анімації. Рекомендації по проведенню свята. Особливості підготовки святкових анімаційних програм.



## Лекція 1. Педагогічна анімація як галузь наукового знання

### План:

1. Співвідношення понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» та їхнє значення для розвитку суспільства.
2. Сучасне розуміння анімації та її теоретична база.

### Список використаної літератури:

1. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: підруч. Київ: Кондор, 2005. 408 с
2. Єрошенков І. Н. Культурно-дозвіллева діяльність в сучасних умовах. М.: НГК, 1994. 69 с.
3. Г.С. Костюка Дозвіллезнавство. Навчальний посібник / АПН України. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В.

**Опорні поняття:** «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» основи дозвілля, вільний час, функції дозвілля, принципи дозвілля, класифікація дозвілля, дозвіллева діяльність, культурно-дозвіллева сфера, соціально-культурна анімація

### 1. Співвідношення понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» та їхнє значення для розвитку суспільства.

Відпочинок. Енциклопедичний словник дає таке визначення: «Відпочинок – стан спокою або діяльність такого роду, яка знімає стомлення і сприяє відновленню працездатності».

Відпочинок є невід'ємною частиною соціального, економічного і культурного життя нації, а також одним з основних компонентів індивідуальної і колективної поведінки особи. Це процес, спрямований на створення середовища, сприяючого відкриттю і розвитку рис, які роблять людину щасливою. Щастя і позитивне світовідчуття є побічними продуктами повноцінного відпочинку. Іншими словами, щастя дається тим, хто уміє добре відпочивати.

Пасивний відпочинок – це стан бездіяльності. Пасивний відпочинок і пасивні види дозвілля орієнтовані на спокійнішу і менш напружену, в сенсі фізичних навантажень діяльність.

В процесі активного відпочинку відбувається не лише фізіологічне зарядження організму, але і розвиток особистості. Для цього потрібно вже не просто фізичне розслаблення, а діяльне дозвілля, насичене

цікавими розвагами, захоплюючим зайняттям і цілим рядом інших компонентів.

За тривалістю відпочинок підрозділяється на тривалий (багатоденний), відпочинок вихідного дня, або уїк-енд (2-3 дні), і одноденний.

Різні види культурно-дозвіллевої діяльності, якими займається людина, мають певні характеристики значень, сталих традицій, відібраних норм і зразків поведінки на основі потреб, мотивів і цілей, умов і засобів досягнення результатів; дій і операцій; предмета і продукту діяльності і є складовими механізми технології.

Вибір типу відпочинку обмежений дією групи факторів, які можна класифікувати на:

1) внутрішні: обмеження вільного часу у певних категорій населення, нерозвинена інфраструктура та нестача кваліфікованих фахівців, низький рівень мотивації населення до соціально-продуктивного дозвілля, недостатня інформованість громадян про функціонування сфери дозвілля та ін.

2) зовнішні: соціальна напруженість, втрата традицій і духовної єдності поколінь, ціннісна нестабільність, перевага споживацтва у соціальному та культурному житті.

Український енциклопедичний словник дає таке визначення: «Дозвілля (вільний час) – частина позаробочого часу (у межах доби, тижня, року), що залишається у людини (групи, товариства) за вирахуванням непорушних, необхідних витрат. У структурі вільного часу виділяють активну творчу (у тому числі громадську) діяльність; навчання, самоосвіту; культурне (духовне) споживання (читання газет, книг, відвідування кіно і т. д.) ; спорт і інше; любительське зайняття, ігри з дітьми; спілкування з іншими людьми».

Існує багато різноманітних сучасних типологій дозвілля:

- діяльне;
- щоденне, щотижневе, відпускне,
- святкове;
- домашнє і поза домашнє;
- індивідуально і колективно організоване.

Культура дозвілля – цей прояв внутрішньої культури людини, допускаючий наявність у неї певних особових властивостей, які дозволяють змістовно і з користю проводити вільний час.

Перерахуємо ряд загальних положень, які дозволяють охарактеризувати повноцінне дозвілля:

1. Обов'язковою «зовнішньою» умовою, що зумовила виникнення дозвілля взагалі, можна вважати наявність вільного часу.

2. Діяльність людини у вільний час визначається об'єктивними умовами, довкіллям, матеріальною забезпеченістю культурно-дозвіллевих установ.

3. Суспільство зацікавлене в ефективному використанні вільного часу людей в цілях соціально-економічного розвитку і духовного оновлення усього нашого життя, тому можна стверджувати, що дозвілля є суспільно усвідомленою необхідністю.

4. Дозвілля є необхідним і невід'ємним елементом способу життя людини. В зв'язку з цим важливо, щоб і сама людина усвідомлювала свою потребу в повноцінному і змістовному проведенні дозвілля.

Дозвілля передбачає вільний вибір особою дозвіллевих занять. Тому воно розглядається як реалізація інтересів особи, пов'язаних з рекреацією, саморозвитком, самореалізацією, спілкуванням, оздоровленням і т. п.

5. Дозвілля має бути різноманітним, цікавим, носити розважальний і ненав'язливий характер. Такі умови можна забезпечити наданням кожному можливості активно проявити себе в різних видах відпочинку і розваг.

6. Треба домагатися подолання споживчого відношення до дозвілля, яке властиво багатьом людям. Вони вважають, що змістовне проведення вільного часу їм повинен забезпечити хтось інший, а не вони самі. Отже, ефективність використання дозвілля багато в чому залежить від самої людини, від її особистої культури, інтересів і т. д.

7. Діяльність людей у сфері вільного часу ґрунтується на добровільності, особистій ініціативі, інтересі до спілкування і творчості.

Дозвілля виконує низку функції та ґрунтується на певних принципах.

Функції дозвілля

- рекреаційна функція;
- комунікативна функція;
- соціальна функція;
- творча функція;
- пізнавальна функція;
- ціннісно-орієнтована функція;
- виховна функція.

Принципи дозвілля:

- принцип інтересу;
- принцип системності;
- принцип добровільності;
- принцип диференціації;
- принцип доступності та якості дозвіллевих послуг;
- принцип відповідності дозвіллевих послуг місцевим умовам.

Предметами різноманітної діяльності людей, які задовольняють будь-які матеріальні або духовні потреби людей різних соціальних груп у сфері дозвілля, є дозвілєві цінності. Види:

1) матеріальні – об'єкти природного і соціокультурного середовища, що мають ціннісно-суттєву значущість для дозвілєвої діяльності людини;

2) духовні – сукупність термінальних цінностей, які впливають на реалізацію вітальних, інтеракціаністичних, соціалізаційних потреб у сфері дозвілля (здоров'я, пізнання, спілкування, саморозвиток, розваги і т. д.)

За сучасних умов підвищується увага до педагогічного потенціалу дозвілля.

Аксіологічний потенціал дозвілля – здатність дозвілля формувати ціннісні уявлення та орієнтації людини.

Репродуктивний потенціал дозвілля – репродуктивна практика, тісно пов'язана із творчою (самодіяльність, аматорське мистецтво тощо).

Педагогікою дозвілля вважають науку про людину, про виховання та розвиток особистості у вільний час, основна мета якої – виховання у людини вміння раціонально використовувати свій вільний час та ефективно проводити своє дозвілля. Об'єктом педагогіки дозвілля виступає соціально-економічний розвиток особистості, вплив соціального середовища на людину, значущість вільного часу людини, соціальні детермінації становлення та формування особистості. У цілому педагогічний процес у сфері дозвілля – це цілеспрямована організація дозвілєвої діяльності та її систематичне удосконалення з огляду на характерні ознаки і потреби особистості.

Значення дозвілля для розвитку суспільства полягає в тому, що воно сприяє стабілізації, зняттю напруженості, запобіганню громадським конфліктам, зміцненню солідарності, взаємозв'язку поколінь, спілкування, задоволенню потреб особи в радості, розвазі і т.

д. Можливості дозвілля, яке сприяє зміцненню соціальних груп, були відомі вже на ранній стадії розвитку цивілізації.

Термін «рекреація» уперше був введений в Америці у кінці ХІХ століття у зв'язку зі встановленням нормованого 8-годинного робочого дня, вихідних і відпусток. Це поставило товариство перед необхідністю вирішувати питання масового дозвілля населення. Рекреація – процес відновлення психофізичного балансу людського організму.

Рекреація припускає включення людини в специфічні види діяльності, які її збагачують. Ця обставина і є основною істотною відмінністю рекреаційної діяльності від дозвіллевої. Дозвіллева діяльність не має яскраво вираженої ціннісної орієнтації, оскільки в неї можуть включатися як позитивні, так і негативні, руйнівні для особи види активності (наприклад, хуліганство).

Значення рекреації полягає в тому, що вона спрямована на:

- оздоровлення людини шляхом зняття виробничого і невиробничого психічного і фізичного стомлення через рух;
- задоволення і розвиток культурних потреб, пізнання навколишнього світу, свого місця в нім і сенсу свого існування;
- підвищення загальної культури, здоров'я людини при зайняттях в оздоровчих центрах;
- підвищення здатності людини до праці, збільшення тривалості збереження повноцінної працездатності, що веде до збільшення фонду робочого часу внаслідок скорочення захворювань і підвищення життєвого тону;

Сьогодні однією з основних сфер життєдіяльності особистості, що містить в собі значний розвивальний потенціал, пов'язаний із саморозвитком особистості, оволодінням нею досягненнями культури і створенням культурних цінностей є дозвілля, яке визначається як засіб відновлення сил людини, її здатність і можливість проявити себе у вільний від роботи час. Якщо розглядати соціальну сутність дозвілля, то вона полягає в знятті напруги, запобіганні суспільних конфліктів, зміцненні солідарності та взаємозв'язку поколінь, задоволенні різноманітних потреб особистості. Дозвілля є не тільки засобом боротьби з негативними явищами, але і здатне формувати в суспільстві гідне морально-психологічне середовище.

Отже можемо визначити, що дозвілля має не тільки рекреаційний та розважальний, а й виховний вплив на розвиток особистості в період його вільного часу.

В останні десятиліття у сфері педагогічно організованого культурного дозвілля формується новий напрям – анімація, під якою розуміють стимулювання повноцінної рекреаційної, освітньої, культурної та соціальної діяльності особистості під час дозвілля. Основою анімації є використання людьми свого вільного часу для культурного саморозвитку і самореалізації.

Вперше, термін «анімація» з'явився на початку ХХ століття у Франції та тлумачився як самостійно спрямована психолого- педагогічна діяльність в сфері культурного дозвілля, як дія, спрямована на те, щоб наділити життям, вдихнути життя.

## **2. Сучасне розуміння анімації та її теоретична база.**

Л.В. Курило, вивчаючи питання теорії та практики анімації, пропонувала таке її визначення: «анімація – це стимулювання повноцінної рекреаційної соціально-культурної дозвільної діяльності людини шляхом впливу на її життєві сили». Також анімація розглядається як діяльність з розробки та подання спеціальних програм проведення вільного часу.

Характерними особливостями анімації є те, що вона:

- здійснюється у вільний час;
- відрізняється свободою вибору, добровільністю, активністю та ініціативою як однієї людини, так і різних соціальних груп;
- зумовлена національно-етнічними та регіональними особливостями і традиціями;
- характеризується різноманіттям видів на базі різних інтересів дітей, молоді та дорослих;
- відрізняється глибокою особистісністю і носить гуманістичний, культурологічний, оздоровчий і виховний характер.

Викладене вище дає змогу дійти висновку, що поняття «анімація» завдяки своїм особливим прийомам спілкування, співпереживання та активної взаємодії суб'єктів педагогічного процесу, створює умови для захопливої діяльності, що стимулює інтерес до неї в інших, а також носить розвивальний, оздоровчий, культурологічний і розважальний характер.

Хоча і простежується історія зв'язку розваг через віки від найдревніших часів до наших днів, все ж таки передумовами виникнення анімації в її сучасному розумінні є негативні наслідки індустріалізації і урбанізації.

Наслідком швидкого технічного розвитку (індустріалізації) є такі чинники, як повсюдне технічне оточення і екологічне забруднення, монотонність праці, фізична і психічна стомлюваність, нестача часу і сил на творчість і улюблену справу (хобі).

Урбанізація створила різні негативні наслідки: підвищену щільність міського населення, збільшені життєві навантаження, втома від множинності випадкових, поверхневих (анонімних) людських контактів в міському середовищі.

На даний час сформувалися наступні види анімації, які задовольняють різні потреби відпочиваючих.

Анімація в русі – задовольняє потреби сучасної людини в русі шляхом залучення її до участі в рухливих спортивних іграх, заняттях аеробікою, відвідування дискотек і просто заняттю елементарною фіззарядкою.

Анімація через спілкування – задовольняє потребу людини в спілкуванні з іншими людьми, а як говорив Сент-Екзюпері: «Спілкування – це розкіш».

Анімація через залучення до культури – задовольняє потребу людей у духовному розвитку за допомогою відвідування музеїв, пам'яток культури, історії й архітектури, тощо.

Творча анімація – задовольняє потребу людини у творчості, у спілкуванні з людьми, близькими за духом, за професією, шляхом диспутів, обміні інформацією, взаємозбагачення один одного.

Реабілітаційна анімація – задовольняє потребу людини в психологічному розвантаженні від повсякденної втоми за допомогою контакту з природою, участі в турпоходах, морських прогулянок тощо.

Під видами анімаційної діяльності треба розуміти сукупність близьких за змістом, жанром і засобами виразності форм культурно-дозвілєвого процесу.

Кожен вид складається з певної кількості (від декількох одиниць до декількох десятків і навіть сотень) анімаційних форм дозвілля.

Форма анімаційного заходу являє собою закінчений вид художньо-творчого продукту, створеного за ідейно-тематичним задумом сценариста-режисера, за спеціально розробленим сценарним планом і реалізованого на сценічному чи ігровому майданчику.

Валеологія як теоретична основа анімації. Культура здоров'я як глобальна проблема невід'ємна від інших проблем людини. Вона виникає разом з ним і змінюється разом з процесом загальнолюдської

культури. Здоров'я актуальне в усі періоди індивідуального розвитку організму від народження і до смерті, в повному здоров'ї і при хворобі.

Валеологія – інтегральна наука про здоров'я: взаємозв'язки між здоров'ям і визначальними його чинниками (екологічними, генетичними та ін.), про комплекс соціальних, економічних і психологічних умов життєдіяльності людини; профілактику захворювань та забезпеченню індивідуального психічного, фізичного, професійного і громадського здоров'я.

У теоретичному плані метою цієї науки є вивчення закономірностей формування здоров'я людини і розробка методів моделювання здорового способу життя.

У практичному відношенні валеологія повинна реалізувати мету, спрямовану на збереження, зміцнення і розвиток психофізичного здоров'я людини.

Виділяють декілька компонентів (видів) здоров'я: соматичне, фізичне, психічне, моральне.

Види здоров'я можна співвіднести з видами туристської анімації і формами анімаційного зайняття.



## Співвідношення видів здоров'я з типами анімаційної діяльності

Види здоров'я	Види анімації	Форми анімаційного зайняття
Соматичне	Туристично-оздоровча	Похід, зліт, туристичні змагання
Фізичне	Спортивно-оздоровча	Спортивні змагання фітнес, естафети, спартакіади
Психічне	Видовищно-оздоровча	Свято, конкурс, фестиваль карнавал, ярмарок, дискотека
Моральне	Пізнавально-оздоровча Повчальна Любительська	Експерсії, лекції, бесіди, вікторини, змагання знавців та ін. Навчання видам спорту танцям, ремеслам та ін.
	Комплексна	Комбінована екскурсія, похід вихідного дня, участь в шоу-програмі та ін.

Здоровий стиль життя – це продукт духовних і фізичних зусиль, цілісна система життєвих проявів особи, яка сприяє гармонізації своєї індивідуальності в умовах життєдіяльності і що є засобом самоактуалізації особи.

### Контрольні запитання

1. Що таке відпочинок?
2. Які види відпочинку Ви знаєте?
3. Дайте визначення дозвілля.
4. Розкрийте зміст поняття «культура дозвілля». Назвіть характеристики поняття «повноцінне дозвілля».
5. В чому полягає соціальна роль культурного дозвілля?
6. З яких підсистем складається технологія культурно-дозвілдової діяльності?
7. Що таке рекреація і на що вона спрямована?
8. Коли з'явився термін «анімація»? Що він означає?
9. Які передумови виникнення анімації Ви знаєте?
10. Перерахуйте види анімації.
11. Що є теоретичною основою анімації?
12. Дайте визначення «здорового стилю життя».

## Лекція 2. Зародження та розвиток анімаційних форм дозвілля

### План:

1. Анімаційні форми дозвілля Стародавньої Греції.
2. Дозвіллева культура Стародавнього Риму.
3. Анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу.
4. Святкова культура українців.

### Список використаної літератури:

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов. Москва: Аспект Перс, 2006.
2. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посіб. Київ: Центр навч. л-ри, 2006.
4. Петрова І. О. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник. Київ: Кондор, 2005.

**Опорні поняття:** зародження анімаційних форм дозвілля, «палестри», «гімнасії», «ескедри», «сферістіони», «дроми», «сімпосіони», дозвільева культура, «обрядовість», «обряд», «традиція», «звичай», «свято», «ритуал».

### 1. Анімаційні форми дозвілля Стародавньої Греції.

Дозвілля первісної людини якоюсь мірою теж слугувало меті виживання в широкому сенсі цього слова. Головною складовою цього процесу були ритуальні дієства, пов'язані з віруваннями і фантастичними уявленнями. Ці дієства були спрямовані на досягнення такого психологічного стану, при якому людина забувала про страх перед оточуючим її світом і заручалася б підтримкою духів, які або захищали її від природної стихії і ворогів, або ж допомагали добувати їжу.

У подальшому подібні ритуали та обряди стають образно-видовищною частиною великих релігійних і побутових свят. Важливим етапом становлення анімаційних форм відпочинку став період розквіту давньогрецької культури.

Анімаційні форми дозвілля давніх греків базувалися на «триєдиній хореї» – своєрідному синтезі музики, співу і танців. Уже в прадавній міфології божественний Аполлон Музагет, покровитель муз, надихав як поетів, так і музикантів, співаків, танцюристів.

Греки любили змагатися не лише у музиці, співах і танцях, але й у театральних виставах і, звичайно ж, у спорті. Все дозвілля греків було проникнуте духом агоністики (боротьбу, змагання).

Вистави в театрах відбувалися у формі агона під час свят на честь бога вина і виноробства Діоніса. Двічі на рік на суд журі з жерців храму Діоніса і глядачів представлялися вистави у жанрах комедії, трагедії і сатирової драми. Переможці театральних агонів отримували скромні нагороди.

Не менш видовищними були спортивні змагання. Греки любили спорт і присвячували багато часу фізичній культурі. Будувалися спортивні майданчики, стадіони і спеціальні простори приміщення для спортивних змагань – палестри. Згодом палестри увійшли до складу гімнасій – багатофункціональних закладів, де займалися не лише спортом, але й науками. Тут були приміщення для ігор молоді, для гімнастичних і силових вправ, для боротьби і кулачного бою. Були при палестрах і кімнати відпочинку – ескедри – з лавами і столами. Крім фізичного перепочинку в ескедрах спортсмени, і не тільки, могли стати свідками виступів і дискусій філософів і риторів. При гімнасіях будували також майданчики для гри у м'яч – сферістерюни, для бігу – дроми. Дбали давньогрецькі архітектори і про гігієну спортсменів – так виникли лазні з гарячою і холодною водою і навіть з парними.

Крім спорту греки присвячували свій вільний час і таким світським розвагам, як сімпосіони (побутові або професійні бенкети). Якщо на сімпосіон збиралися люди, схильні до інтелектуальних занять, то вони вели бесіди на філософські, літературні, життєві теми.

Серед азартних ігор популярністю користувалися бійки півнів.

Надзвичайно насиченим і різноманітним в Аттиці було святкове життя. Анімаційні форми святкування мали майже всі свята, але особливо жваво і різноманітно відзначалися свята на честь богів – Діоніса, Афіни, Аполлона, Зевса, Деметри, Крона, Артеміди, Афродіти та ін.

Крім свят на честь окремих богів у Греції відмічали і державні свята. Вони присвячувалися великим перемогам греків над зовнішніми ворогами. Елевтери, наприклад, влаштовувалися на честь перемоги над персами при Платеях у 479 р до н. е., Марафони – на честь перемоги при Марафоні (490 р. до н. е.).

Театр, спортивні видовища та ігри, триєдина хорея (музика, співи, танці), своєрідна застільна культура, різного роду святковості – усі ці форми дозвіллевой діяльності отримали подальший розвиток у

культурах інших країн та епох Багато з них дійшли до сьогодення, а такі, наприклад, як діонісійські свята, танці «сиртаки», театральні вистави використовуються у туристичному бізнесі сучасної Греції.

## **2. Дозвілєва культура Стародавнього Риму**

Це стосується, в першу чергу, таких видовищ як цькування тварин, гладіаторські бої, виставки потвор (людей і тварин з фізичними вадами). Традиція публічних бійок до смерті виникла під час ритуалів поховань заслужених воїнів їх родичі біля поховання змушували битися рабів.

Іншим анімаційним заходом, що відбувався у спеціально збудованих цирках, були перегони на колісницях. Для римлян ці видовища були азартними, оскільки робилися ставки на переможця. В перегонах брали участь представники еліти і навіть імператори. Емоції під час перегонів досягали апогею, коли змагалися представники різних країн, що входили до складу Римської імперії.

Розваги, що відбувалися в цирках і амфітеатрах, не обмежувалися бійками і перегонами. Тут відбувалися театральні виступи акробатів, еквілібристів, жонглерів, коміків, дресирувальників.

Римляни в своєму дозвілєвому арсеналі мали велику кількість ігор Особливо їм подобались азартні ігри. У тавернах існували спеціальні кімнати для гри в «кості». Азартні ігри, в принципі, були заборонені протягом усього року, за винятком свята Сатурналій.

Були ігри на увагу, на реакцію, на удачу Популярною була гра «Дванадцять ліній»- Вона нагадує сучасну гру «Хрестики-нолики» Знали римляни і гру, схожу на шашки чи шахи. Грали і в рухливі, спортивні ігри.

Крім ігор, улюбленими видами відпочинку римлян були полювання, бенкети, купання в термах.

## **3. Анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу.**

Карнавал народився в Європі. Більшість дослідників сходиться на думці, що прообразом карнавалу стало давньоримське свято Сатурналій.

Це свято було своєрідною реставрацією золотого Сатурнового віку, коли всі люди були щасливими і рівними між собою. На час свята рабам давали «вільну», вони могли відпочивати, веселитись, обмінюватись подарунками. Пригощали рабів, дарували їм подарунки і їх господарі. Раби могли кепкувати з господарів, але щоб уникнути

небажаних наслідків, вони ховали своє обличчя під маскою. Крім того у програмі свята була весела хода до храму Сатурна.

У Середні віки, борючись з утисками з боку інквізиції, анімаційно-карнавальні форми розваг виявлялися у народно-сміхових святах «Віслюка», «Дурня», «свята Невинних», «свята Короля бобів» і навіть у храмових святах чи релігійних «свята Тіла Господня».

Перші згадки про карнавали зустрічаються на межі IX-X ст. Але найвищого розквіту вони досягають у XIV-XV ст., в епоху Ренесансу коли церковно-королівська влада зрозуміла, що боротися з масовими проявами карнавального життя вона вже не в змозі. Інколи карнавали тривали упродовж трьох місяців на рік.

Причин популярності карнавалів було декілька.

По-перше, будь-яке святкове дійство – це ефективний відпочинок людини, і люди користувалися можливістю відпочити після важких трудових буднів.

По-друге, карнавал пізнього середньовіччя і епохи Ренесансу був своєрідним протестом проти церковно-королівської влади та її офіційної культури.

По-третє, карнавал – це свято вседозволеності, коли людина відходила від обмежень і заборон повсякденного життя і могла задовольнити більшість своїх фізіологічних і духовних потреб.

По-четверте, карнавал – це свято проведів Зими і зустрічі Весни, свято оновлення і надій.

У період проведення карнавалу діяв «принцип колеса» ієрархічна драбина переверталась, усі ставали рівними, ролі змінювались, багатство і бідність ховалися під масками.

Російський дослідник М. М. Бахтін запропонував концепцію народно-сміхової культури Середньовіччя стрижнем якої був саме карнавал.

Відбулося проникнення карнавально-сміхового начала у всі церковні і державні свята.

До церковних і державних свят додавались місцеві ярмарки з їх системою народно-майданних веселощів, бенкети супроводжувались об'їданням, пияцтвом, сміхом, вільні сміх і жарти лунали навіть у церкві під час карнавально-видовищних заходів обирали на жарт аббата, архієпископа, папу – вони служили святковому месу і народ раптово починав співати і танцювати у храмах, імітуючи церковну службу. Ці божевільні танці мали місце у більшості європейських країн.

У Німеччині вони отримали назву «танець св. Вітта», в Італії – тарантела, в Іспанії – сарабанда.

Карнавал був основною обрядово-видовищною формою народної культури Середньовіччя. Саме в процесі зародження і розвитку карнавалів були сформовані основні види і форми анімаційної діяльності.

Приблизно до XV ст. в Європі створилася цілісна структура карнавалу сформувалися його зміст і засоби виразності.

Про існування українських карнавалів відомості відсутні, але традиційні дохристиянські й релігійні святковості – Різдво, Масляна, Великдень, Купала – мали багато спільних з карнавалом рис. Це і перетворення у тварин, духів, інших людей, і орієнтація на майбутнє на весну, на нове життя, і нестримні веселощі просто неба з іграми, танцями, піснями.

А от в Російську імперію європейські карнавали були «завезені» Петром I.

Багаточисельні костюмовані ходи по вулицях столиць, Першотравневі карнавали і вибори блазневого Папи, весілля ліліпутів і велетнів – всі ці елементи європейського карнавалу були присутні і в програмах російських карнавалів. Сам Петро I складав реєстри, писав сценарії, слідкував за підготовкою до заходу.

Крім карнавалів з їх багатоденними і складними вуличними діями й ходами, справлялись особливі «свята дурнів» або «свята віслюків», тобто, існував особливий, освячений традицією вільний «великодній сміх».

На яскраві свята Середньовіччя часто перетворювалися і ярмарки. Такими були ярмарки в Нюрі, в Апрасі, в Нюрнберзі та в багатьох інших містах Європи. На ярмарках люди не лише торгували, а й розважались. Ярмаркова площа, особливо у вечірні години, ставала ігровим і сценічним майданчиком.

Мандрівними акторами також були ваганти (школярі), менестрелі (співаки і музиканти), трубадури (провансальські поети-співці), трувери (поети-співці Північної Франції), мінезінгери (поети-співці Німеччини). Всіх їх можна назвати аніматорами дозвілля Середньовіччя. Діяльність представників саме цих професій створила фундамент для появи сучасних розважальників – аніматорів дозвілля.

Творчість жонглерів розквітла в XI-XII ст. разом з розвитком міської і придворної культури. XIII-XV ст. – золотий вік жонглерів. У великих містах жонглери об'єднувались в корпорації зі своїми

статутами. У Парижі та Кьольні на «вулицях жонглерів» і «вулицях музикантів» мешкали «комедіанти», «фідельщики», «скрипалі» Розкішні святковості вимагали великої кількості «веселих людей» і розмаїття розваг, забав і видовищ.

Серед конкурсно-ігрових дійств Середньовіччя можна виділити змагання в силі і спритності (боротьба, перетягування, кидання каміння, ходулі, гойдалки, балансування та ін.), змагання у влучності (стрільба з луку, гра „страта півня»), військові ігри: квінтана (мішень), поєдинки, турніри, ігри з м'ячем і кульками (пелота, «хокей»), кидання дерев'яних куль, кеглі, волан, кидання кілець, кубарі та ін.).

Взимку, коли замерзали водоймища, любили змагатися на ковзанах і санках, застосовуючи навіть парус.

Найпопулярнішими розвагами еліти були полювання і турніри Рицарські турніри стали ще й масовим видовищем Для них відводились спеціальні майдани за містом або біля замку.

#### **4. Святкова культура українців.**

Дозвіллева культура українців сягає своїми коренями сивої давнини. Археологічні знахідки, свідчення чужоземних істориків, починаючи від Геродота (V ст. до н. е.) і закінчуючи готськими і арабськими дослідниками, доводять, що і в дохристиянську добу на території сучасної України кипіло життя. Слов'янські народи вже тоді мали такі історичні риси, притаманні українцям і нині, як працьовитість, гостинність, чесність, добропорядність, співчутливість, єдність і святість родини, пошана до померлих.

Своєрідність вірувань давніх слов'ян, максимальна наближеність їх життя до природи сформували ранню культуру українців, суттєве місце в якій займали родинні, громадські свята, звичаї, ритуальні дійства. Кожна дія, кожний народний твір, такий як колядки, щедрівки, побажання, гаївки, купальські пісні та звичаї, зажинкові, обжинкові пісні – колись були молитовними, магічними діями і словами, що хоча б частково розкривають душу, почуття, вірування, бажання, прагнення та ідеали наших пращурів.

З приходом на Русь християнства традиційні зимові свята набувають інших рис, освячених новою релігією Церква намагалася боротися з проявами язичницької культури. Проте, багато обрядів, ритуалів звичаїв з Корочуна перейшли в найбільше християнське свято – Різдво. З плином часу Різдво набуває нових рис. У ньому, поряд з

народними, доісторичними діями з'являються і нові – суто християнські обряди, ритуали, видовища.

Одним з таких видовищ став Вертеп – лялькова вистава, що розігрується у великому дерев'яному двоповерховому коробі. Вертеп прийшов в Україну з Європи, але тут набув нових оригінальних рис. Інколи вертепом називали живі костюмовані сценки, здебільшого побутової тематики, що розігравалися селянами під час «ходіння з зіркою», «водіння кози».

Обрядовість – складова частина культури, що відбиває духовну суть народу, його світовідчуття в різні періоди історичного розвитку, складне і різноманітне явище, що виконує функції передачі подальшим поколінням досвіду, накопиченого у боротьбі за існування, своєрідна реакція людини на життєві умови, специфічна форма вираження народних прагнень.

Традиція – особлива форма закріплення громадських стосунків, що виражається в стійких діях і нормах громадської поведінки, що передаються з покоління в покоління.

Звичай – правило, яке регулює поведінку людей в громадському житті.

Обряд – громадське явище, сукупність умовно-символічних дій, що затвердилися в народі, виражає певний магічний сенс, пов'язаний з подіями особистого або громадського життя; це колективний акт, який строго визначається традицією, а також зовнішня сторона релігійного життя і вірувань людини.

Ритуал – порядок здійснення обряду, послідовність умовно-символічних дій, що виражають основну ідею свята, зовнішній прояв вірувань людини.

Свято – урочиста форма відзначення різних подій громадського життя, заснована на повір'ях і звичаях народу, день, вільний від праць і буденних турбот.

### **Контрольні запитання**

1. Коли виникли перші прояви анімаційної діяльності? З чим вони були пов'язані?
2. Які анімаційні форми Давньої Греції Ви знаєте? В якій формі вони проводились?
3. Що таке палестри, гімнасії, ескедри, сферістіони, дроми, сімпосіони?
4. Які свята, присвячені богам Давньої Греції Ви знаєте?



5. Які елементи дозвіллевої культури Давнього Риму Ви знаєте?
6. У які азартні ігри грали в Давньому Римі?
7. Назвіть анімаційні форми дозвілля Середьовіччя та Ренесансу.
8. Які різновиди акторів існували у Середьовіччі?
9. Які свята українців Ви знаєте? Яке їхнє коріння?
10. Що таке Вертеп?
11. Розкрийте зміст понять обрядовість, обряд, традиція, звичай, свято, ритуал?

### **Лекція 3. Соціокультурна анімація у педагогічному контексті**

#### **План:**

1. Значення та роль соціокультурної анімації як соціалізуючого чинника у контексті педагогічної діяльності.
2. Ефективність впровадження соціокультурної анімації за умови здійснення педагогічної діяльності.
3. Пріоритетні напрями, функції та вимоги до здійснення анімаційної діяльності.

#### **Список використаної літератури:**

1. Тарасов Л. В. Соціокультурная анимация: истоки, традиции, современность. Москва: ЦСА «Одухотворение», 2008. 129 с.
2. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация: учеб. пособие / Московский гос. ун-т культуры и искусств. Рязанский заочный ин-т (филиал). Москва, 2000. 109 с.
3. Курило Л.В. Теория и практика анимации: учебное пособие / Российская международная академия туризма. Москва: Советский спорт, 2006. Ч.1. Теоретические основы туристской анимации. 195 с.
4. Чернишенко О.І. Соціокультурна анімація: міжнародний досвід, перспективи впровадження в Україні. *Вісник Черкаського університету*. 2008. №123. С.136-143.

**Опорні поняття:** «анімація», соціокультурна анімація, педагогічна діяльність, культурно-дозвіллева діяльність, соціально-педагогічна діяльність, рекреаційна анімація, шкільна анімація, анімація в закладах культури

## **1. Значення та роль соціокультурної анімації як соціалізуючого чинника у контексті педагогічної діяльності.**

В умовах сьогодення головна увага приділяється соціальному вихованню як ефективному важелю впливу на формування у дітей та молоді духовних цінностей та ідеалів, індивідуального та суспільного світогляду. Пріоритетними стають види соціально-виховної діяльності, які спонукають до творчої самореалізації особистості, здійснення свідомого вибору продуктивної активності. Формування таких особистісних якостей, як творча активність, ініціативність, самостійність, відкритість та доброзичливість відбувається здебільшого у дозвіллі як специфічній сфері виховання підростаючого покоління, формування світоглядної культури, потреб, почуттів та емоцій. У процесі становлення особистості неабияку роль відіграє фахівець педагогічної сфери з певним досвідом використання анімації, тобто інноваційних технологій оптимізації і збагачення дозвілля дітей, молоді, дитячих та молодіжних громадських об'єднань. Саме за цих умов анімація дозвіллевої діяльності стає тим орієнтиром, який сприяє зародженню нових ідей, збереженню незалежності думок, здатності адаптуватися до зовнішніх обставин. Флагманом запровадження та розвитку анімаційної діяльності традиційно вважають Францію. Анімаційна діяльність – явище відносно нове у соціально- педагогічному поступі України, однак стало-повсякденне у Франції з часів закінчення Другої світової війни. Поступовий процес модернізації освітньо-виховного середовища Франції того часу відбувався в умовах глобалізації педагогічного простору, прийняття та діалогу культур різних народів, творчого осмислення здобутків зарубіжних освітянсько- виховних систем.

Соціально-культурна анімація – один з найбільш інтенсивно розвиваючих напрямків сучасної соціально-культурної діяльності, який передбачає реалізацію програм творчої реабілітації, активного культурно-розвиваючого відпочинку, соціально-психологічної консолідації суспільних груп на основі цінностей культури.

Це особливий вид соціально-культурної діяльності громадських груп і окремих індивідів, що ґрунтується на сучасних технологіях (соціальних, педагогічних, психологічних, культуротворчих та ін.), які забезпечують подолання соціального та культурного відчуження. У контексті нашого заняття доречним є аналіз поняття «культурно-дозвіллева діяльність», яке сучасною наукою розглядається як одна зі сфер реалізації соціально- культурної діяльності в цілому, де

акумулюються накопичені суспільством культурно-духовні і матеріальні цінності та за допомогою соціально-педагогічних технологій реалізуються в процесі соціальної взаємодії.

Вчені у галузі педагогіки дозвілля культурно-дозвіллеву діяльність визначають як: процес освоєння людиною світу; як колективний та індивідуальний спосіб життєдіяльності людей, в основі якого лежить багатостороння діяльність; як спеціалізовану підсистему духовно-культурного життя суспільства, яка функціонально об'єднує соціальні інститути, що забезпечують виробництво, споживання, збереження і поширення культурних цінностей; як сферу життєдіяльності, яка відкриває унікальні умови формування внутрішнього світу, підвищення культури та всебічного розвитку особистості; як засіб розкриття і реалізації сутнісних сил людини.

Незважаючи на досить різні тлумачення поняття «анімація», вченими наголошується на інноваційності цієї технології, її спрямуванні на процес оптимізації міжгрупових та міжособистісних взаємовідносин, головними засобами покращення якого є духовне спілкування, духовне просвітництво та духовне подвижництво.

Сучасні вітчизняні фахівці із педагогічної роботи розглядають анімацію як різновид соціально-педагогічної діяльності, спрямованої на реалізацію певних дій з метою оздоровлення соціального клімату певного середовища, створення атмосфери креативності, допомоги людям адаптуватися до соціальних змін, сприяння їх інтеграції в соціокультурний простір, спонукання до взаємодії та порозуміння людей в груп. Сама ж анімаційна робота спрямовується на розроблення та впровадження спеціальних індивідуальних і колективних програм змістовного проведення вільного часу, організованих у формі ігор та змагань, танцювальних вечорів, вечорів-зустрічей, марафонів тощо та виконується аніматором – фахівцем.

Головними завданнями анімації у сфері дозвілля вченими одноставно визначається створення умов, спрямованих на розвиток (соціальний, духовний, фізичний) людини, а також вияв і використання соціально-культурних технологій та методів, за допомогою яких можна сприяти подоланню негативних проявів та особистісному удосконаленню.

Особливою сферою діяльності, де ведуться наукові дослідження з проблем анімації, є педагогіка. Тут суть анімації розглядається як сукупність педагогічно організованих взаємодій педагога і вихованця в дозвіллевій сфері, за допомогою яких задовольняються і розвиваються

оздоровчо-відпочинкові, культурно-освітні, культурно-творчі потреби і інтереси, створюються умови для формування соціальної активності особи, здібної до перетворення навколишньої дійсності.

Даний напрям дослідження пропонує такий підхід до визначення функцій педагогічної анімації:

- релаксація – відновлення витраченої енергії, психосоматичне розслаблення, відпочинок, емоційна розрядка;
- комунікація – спілкування і взаємодія;
- когнітивізація – відкриття нового;
- креативізація – творчий розвиток у дії, в русі.

Підкреслюючи творчу природу аніматорської діяльності і необхідність формування нових професійних якостей педагога-аніматора, дослідники акцентують свою увагу на його «харизматичних» якостях і здібностях, а саме: можливості впливати на вихованців, надихати, активізувати їх участь у процесі спілкуванні тощо.

Актуальність педагогічної анімації визначається, в першу чергу, потребою суспільства в кваліфікованих фахівцях педагогах - аніматорах, здатних грамотно управляти вільним часом підростаючого покоління, по-друге, слабкою практичної орієнтованістю освітнього процесу на творчу взаємодію педагогів з дітьми та юнацтвом у сфері вільного часу, недостатньою підготовкою майбутніх педагогів до діяльності класного керівника та використанню інноваційних підходів до організації та проведення виховної роботи. Її результатом буде реалізація сутнісних сил людини, конкретна програма формування та розвитку особистості у сфері вільного часу.

## **2. Ефективність впровадження соціокультурної анімації за умови здійснення педагогічної діяльності.**

Орієнтація на гуманізацію та гуманітаризацію соціальних зв'язків у сучасному суспільстві, посилення уваги до потреб та можливостей самовираження кожної людини, зумовили поглиблену увагу до форм та методів анімації як важливої складової дозвілля.

Дослідженню проблем соціально-культурної анімації присвячені ґрунтовні дослідження М. Аріарського, М. Войзард, К. Кордеса, Г. Ібрагіма, Є. Мамбекова, С. Килимистого, В. Стафійчука, Є. Прієзжевої, М. Ярошенка, Т. Божук, Л. Волик, Т. Сокол, І. Стратілатової, Л. Тарасова та інших.

Анімація є молодого галуззю науки, що сформувалась на перехресті гуманістичної психології, соціальної психіатрії, логотерапії, соціально-культурної діяльності та педагогіки. Анімація як професія, галузь знання та практика роботи педагога в сфері педагогіки дозвілля, виховання, реабілітації, культурної роботи багатьма вченими розглядалась як:

- комплекс з розробки та надання спеціальних програм проведення вільного часу, організації розваг і спортивного дозвілля;
- сукупність занять і видів діяльності, у яких провідна роль належить добровільним та професійним аніматорам.

Доречним є акцентування уваги на ефективності впровадження соціокультурної анімації за умови здійснення педагогічної діяльності. Тому варто надати характеристику понять «соціалізація» та «педагогічна діяльність».

Соціалізація трактується як багатогранний і складний процес, пов'язаний з оволодінням особистістю знаннями, суспільним досвідом, формуванням загально-цивілізаційних ціннісних орієнтацій, засвоєнням норм, принципів і правил людського співжиття, актуалізацією особистісного життєвого і професійного самовизначення, що сприяє формуванню власної соціальної позиції й передбачає успішну інтеграцію в соціальне середовище та реалізацію себе як активного творчого суб'єкта соціальної дійсності.

Як сфера практичної діяльності соціальна педагогіка завжди розглядає «особистість в середовищі», «особистість в ситуації», в певних соціальних, культурно-історичних умовах; обґрунтовуючи доцільність і необхідність впливу на особистість в конкретних певних культурно-історичних умовах життя суспільства, в особистісно-середовищному контексті. Тому саме в особистісно-середовищному контексті соціально-педагогічна діяльність є потужним механізмом реалізації соціокультурної анімації.

На думку французького педагога Р. Торайя, педагогічна анімація має охоплювати усі сфери життєдіяльності молоді людини і формувати її загальну культуру. Вона покликана формувати у молоді людини віру в свої сили і можливості, активізувати процеси самопізнання, самовизнання, самовиховання, формувати гуманний стиль відносин у суспільстві.

У Франції поруч з професійними фахівцями у соціумі працює чисельна армія добровільних і тимчасових працівників, серед яких є працівники профспілок, асоціацій, суспільно-виховних культурних закладів, бібліотек, музеїв, працівники дитячих таборів, лідери громадських і політичних рухів, об'єднань, тренери спортивних клубів, керівники художньої самодіяльності, технічних клубів, тощо.

Практика різних країн свідчить, що чим більш комплексною є модель педагогічної діяльності в соціумі, чим ширшим є коло вирішуваних нею завдань, напрямів діяльності і охоплених категорій населення, тим вищою є її ефективність. Серед основних, базових положень узагальненої моделі педагогічної діяльності в соціумі у західноєвропейських країнах є пріоритет особистості, її потреб, інтересів і запитів, створення оптимальних умов для самопізнання, самовизначення, життєвої і професійної реалізації.

### **3. Пріоритетні напрями, функції та вимоги до здійснення анімаційної діяльності.**

Аналіз наукових досліджень дозволяє нам виокремити пріоритетні напрями анімації:

Анімація у роботі із соціально незахищеними верствами населення найефективніше використовується в клубах, творчих гуртках, групах взаємопідтримки, і дозволяє зробити життя людини духовно змістовнішим, багатограним, забезпечити доступ для залучення до культури і різноманітних форм творчої діяльності, подолати соціально-культурне відчуження та відчуття власної неповноцінності. Мета соціально-культурної анімації – емоційно-смісловий розвиток людини – досягається завдяки використанню методів залучення людини до предметної (через заняття художньою творчістю, спортом, суспільно-корисну діяльність) та рефлексивної діяльності (усвідомлення, діалог, осмислення).

Анімація в закладах культури. Наприклад, у сучасному світі функція театру вже не обмежується аналізом тексту та його сценічного інтерпретування, а будь-яка інновація може бути сприйнята лише за умови підготовки публіки до театрального мистецтва. Театр перетворюється на багатофункціональний культурно-просвітницький заклад, в якому завдяки синтезу різних видів мистецтв (літератури, живопису, музики, танцю, скульптури, пантоміми, драми) створено оптимальні умови для зародження та становлення театральної анімації.

Театральна анімація спрямована на розвиток емоційно-чуттєвої сфери людського «Я», занурення в культуру, метою якого є самореалізація та формування соціально відповідальної людини. Головним принципом філософії театральної анімації є принцип залучення глядача у процес підготовки вистави.

Рекреаційна анімація передбачає комплекс культурно-розважальних програм у поєднанні із лікувально-оздоровчими у межах навчального закладу. Внаслідок розвитку рекреаційної анімації удосконалюється соціально-культурна анімація, що включає дозвіллієві програми, спрямовані на відпочинок та розваги; культурно-мистецькі проекти (від відвідування фестивалів, карнавалів, театралізованих дійств та національних свят до активної участі), спортивні змагання.

Шкільна анімація є складовою педагогіки дозвілля і спрямована на допомогу особистісному самовираженню шляхом використання ігрових, театралізованих та психотерапевтичних методів. Основними принципами «активного» виховання є: врахування ритму життя кожної людини та її індивідуальних можливостей; врахування бажань індивіда та стимулювання нових мотивацій і потреб; допомога у самостійному виборі різних видів анімаційної діяльності; дотримання поваги та рівності у роботі з дітьми; визнання дитини повноцінною особистістю із своїми бажаннями, потребами, правом власного вибору; фізична, інтелектуальна та емоційна участь дитини в анімаційній діяльності.

Значимість та ключова роль соціокультурної анімації у сучасному суспільстві зумовлена тими функціями, які вона здатна вирішувати.

Зазначимо основні функції соціокультурної анімації:

- функція адаптації та участі, що має на меті ефективну соціалізацію та пристосування людини до численних змін навколишнього світу, усунення або пом'якшення соціальних конфліктів, попередження стресів;

- функція рекреаційна, пов'язану з відновленням та розвитком фізичних сил людини, організацією дозвілля населення та цілеспрямованим культурним розвитком особистості;

- функція виховна (анімація відіграє роль додаткової школи, поглиблюючи відповідні знання та культурні інтереси індивіда);

- функція коригувальна, що вивільняє людину від щоденної фізичної та психічної втоми, перекриває психологічні вади, виховні та культурні недоліки;

- функція критична та стабілізаційна, яка сприяє пошуку нових взаємовідносин між індивідами та групами, нових стилів життя, що стимулюють становлення демократії та полікультурності суспільства.

Характерними вимогами до здійснення анімаційної діяльності, обумовленими специфікою дозвілля, є: здійснення у вільний час; добровільність, активність та ініціативність участі в анімаційній діяльності; врахування національно-етнічних та регіональних особливостей і традицій; наявність попередньої підготовки людини до споживання культурних послуг та розваг.

Зважаючи на все вищезазначене, враховуючи потужний соціалізуючий вплив соціокультурної анімації, можна з упевненістю стверджувати, що соціокультурна анімація повинна стати тим особистісним орієнтиром, який сприяє збереженню позитивних переконань, сприйняттю нових ідей, збереженню незалежності думок, здатності адаптуватися до зовнішніх обставин.

Ключові професійні завдання педагога-аніматора полягають в тому, щоб: створити умови, у ході яких особистість прагнула б долучитись до культури; допомогти встановити доброзичливі стосунки в групі; стимулювати особистість до творчої діяльності, самоактуалізації. При цьому він виступає не як керівник групи, а лише у ролі консультанта чи помічника, що допомагає створювати умови для пробудження думок, прийняття рішень та реалізації дій. Він повинен ефективно реалізувати процес соціалізації особистості, її гармонійної інтеграції з суспільством та світом.

Отже, у педагогічному контексті соціокультурна анімація передбачає створення спеціально організованого соціально-педагогічного середовища й цілеспрямованого впливу з метою забезпечення оптимальних соціально-педагогічних умов для пізнання й осмислення молоддю людиною соціально-економічно-екологічних явищ, культурних і духовних надбань людства, формування пріоритету загально-цивілізаційних цінностей, засвоєння та реалізації діяльнісно-поведінкового аспекту, що передбачає дотримання норм і правил співжиття, і діяльність, спрямовану на осмислене життєве і професійне самовизначення та реалізацію окреслених планів і програм особистісної самореалізації, підготовку до самотійного життя.

### **Контрольні запитання:**

1. Дайте визначення культурно-дозвілєвої діяльності.
2. Перелічіть завдання анімації.



3. Вкажіть функції педагогічної анімації та функції соціокультурної анімації.
4. Думки французького педагога Р. Торайя про педагогічну анімацію.
5. Пріоритетні напрями анімації та їх характеристика.
6. Вимоги до здійснення анімаційної діяльності.

#### **Лекція 4. Розробка сценарію анімаційної програми. Драматургія анімаційно-театралізованих програм**

##### **План:**

1. Сценарно-режисерські основи анімації.
  - 1.1. Сценарій анімаційної програми: поняття, різновиди. Монтажний лист. Мізансцена анімаційної програми.
  - 1.2. Сценарний план. Сюжетний хід. Композиційна побудова анімаційної програми.
  - 1.3. Методика організації режисерсько-постановчого процесу.
2. Сценарій як основний вид драматургії.
  - 2.1. Особливості сценарію анімаційної програми.
  - 2.2. Використання допоміжних засобів в сценарній роботі. Принципи побудови сюжету.
  - 2.3. Монологічні і діалогічні форми інформаційно- анімаційної діяльності.

##### **Список використаної літератури:**

1. Культурно-досуговая деятельность / под ред. А. Д. Жданова, А. М. Чижикова. Москва, 1998.
2. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов. Москва: Аспект Перс, 2006. 236 с.
3. Кайдалова Л. Г. Психологія спілкування: навч. посібник / Л. В. Пляка. Харків: НФаУ, 2011. 132 с.
4. История и теория массовых праздников : уч. пособие / Н. М. Андрейчук. Барнаул: АлтГАКИ, 2005. 64 с.
5. Лемер С. Искусство организации мероприятий : стоит только начать! Ростов н/Д: Феникс, 2006. 288 с.

**Опорні поняття:** анімаційна програма, літературний сценарій, монтажний лист, режисерський сценарій, сценарний план, сюжетний

хід, композиційна побудова, драматургія, інформаційно-анімаційна діяльність,

## **1. 1. Сценарій анімаційної програми: поняття, різновиди. Монтажний лист. Мізансцена анімаційної програми.**

Анімаційна програма – це комплексний видовищно-розважальний захід, створений з використанням художньо-творчих методів поживлення процесу рекреації.

Формування анімаційної програми має три основні етапи:

- сценарну розробку;
- режисерське втілення сценарію на ігровому чи сценічному майданчику;
- реалізацію ідейно-тематичного задуму.

Функцію розробки сценарію, як правило, виконують режисери-постановники.

За видами сценарії анімаційних програм поділяються на:

- сценарії театралізованих програм (капусників, вистав, шоу тощо);
- сценарії музичних програм (концертів, музичних конкурсів і фестивалів, музично-салонних заходів тощо);
- сценарії танцювальних програм (балів, танців під живу музику, дискотек тощо);
- сценарії вербальних або інформаційних програм (тематичних вечорів, вечорів запитань та відповідей, круглих столів, дискусійних заходів тощо);
- сценарії ігрових програм;
- сценарії комплексних заходів (свят, фестивалів, карнавалів тощо).

У залежності від форми заходу і його завдань сценарії поділяються на два види:

- літературний;
- режисерський.

Літературний сценарій – це послідовне, докладне, літературне викладення змісту і дії анімаційного заходу, переважно театралізованої форми (театралізованих шоу, концерту, вистави, свята). Літературний сценарій театралізованих програм має свій робочий варіант – монтажний лист. Це своєрідна карта режисера, на якій розкреслена вся майбутня програма і розписані всі деталі.

Монтажний лист анімаційного заходу зазвичай має такий вигляд:

Дія	Текст	Звукоряд	Світло	Відеоряд	Примітки
-----	-------	----------	--------	----------	----------

Звукоряд програми розробляють сценарист-режисер спільно зі звукорежисером, а світлова партитура є продуктом співпраці режисера з художником.

Режисерським сценарієм називається більш деталізований монтажний лист заходу, що не має літературної основи. Досить багато ігрових, видовищних, танцювальних і навіть вербальних програм не потребують розробки літературного сценарію. Тому часто використовують форму монтажного листа для текстового упорядкування майбутньої програми, тобто для створення режисерського сценарію.

Залежно від міри оригінальності розробки сценарії поділяються на:

- оригінальні авторські сценарії містять принципово нові творчі рішення, не повторюють за формою і змістом відомі образи, наповнені оригінальністю, фантазією, залишають в пам'яті глядачів глибокий емоційний слід;

- сценарії компілятивного характеру, які є монтажами, складеними з епізодів, текстів, побудованими на використанні відомих сюжетів. Подібний варіант найбільш поширений, має попит і популярність, але повинен мати певну міру авторської індивідуальності і оригінальності думок;

- сценарії-імпровізації, де основна сценарна робота полягає в підготовці текстів для ведучих програми. Потім визначається круг учасників, що виступають без детальної розробки текстів. Головне місце відводиться імпровізації, невимушеній розмові з глядачами. Цей варіант також має бути наповнений елементами творчості, оригінальності, несподіваних сюрпризів.

Технологія сценарної розробки анімаційної програми включає:

- опис місця дії (сценічного чи ігрового майданчика);
- виклад змісту сценічних чи ігрових дій;
- послідовний виклад усіх дій, що відбуваються на сценічному чи ігровому майданчику і після основної дії, можливі варіанти розвитку подій, що не можуть обмежуватися рамками сценарію (під час масових свят, карнавалів, фестивалів);

- текст для ведучого (ведучих), зв'язки між номерами, епізодами, ігровими блоками, діалоги і монологи;

- тексти для кожного виконавця;

- опис світлових, шумових, кіно-і звуко ефектів;
- опис і графічне зображення мізансцен, особливо масових, переходів і зв'язків між ними;
- розробку художньо-декоративного оформлення;
- виклад передбачуваних прийомів для залучення глядачів до дії (активізації публіки).

## **1. 2. Сценарний план. Сюжетний хід. Композиційна побудова анімаційної програми.**

Робота над створенням сценарію анімаційного заходу здійснюється у декілька етапів:

1) Визначення його теми та ідеї. Тема передбачає розкриття суті певного кола життєвих явищ, відібраних і висвітлених автором «Про що». Ідея – це головна думка, втілена в подіях, що зображуються.

2) Визначення сценічного чи ігрового майданчика:

- його площі і форми;
- місця і особливостей розташування;
- архітектурної специфіки (закрите приміщення, літнє приміщення з дахом, майданчик просто неба);
- кількості посадкових і стоячих місць;
- ступеню контактності потенційної аудиторії з аніматорами;
- акустичних особливостей майданчику чи приміщення, в якому передбачено проведення заходу, ступеню забезпеченості стаціонарними світло і звукотехнічними засобами.

Визначивши специфіку ігрового чи сценічного майданчика, сценарист розробляє сценарний план.

3) Сценарний план – це своєрідний проект майбутнього заходу, в якому викладено послідовність розвитку дій, а також його основні текстові моменти.

4) Сюжетний хід – це прийом, за допомогою якого реалізується дія і komponується в єдине ціле весь художній і документальний матеріал. Якщо в сценарії потрібно побудувати певну сюжетну лінію з діючими особами, то для цього необхідно знайти оригінальний сюжетний хід.

5) Визначення композиції сценарію. Композиція – це організація дії і відповідне розташування матеріалу. Звичайно, у суто розважальних заходах вимоги до композиції сценарію дещо спрощені. Але і в ньому повинні бути: експозиція, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка і фінал.

Експозиція (від лат. опис, виклад) експонує, пред'являє тему вечора, вводить глядачів в пропоновані обставини дії. Видаються дійові особи, учасники і герої оповідання. Експозицію можна назвати прологом.

Зав'язка – подія, з якої і розпочинається розвиток дії. Тісно пов'язана з експозицією.

Розвиток дії – найдовший за часом відрізок дії, який може складатися з декількох епізодів, розташованих по наростаючій. Дію вечора неможливо організувати без визначення конфлікту.

Кульмінація – момент найвищої емоційної напруги в розвитку дії. Це найяскравіший, найемоційніший епізод.

Розв'язка – вирішення конфлікту, перемога однієї з протиборчих сторін.

Фінал – це свого роду епілог, тобто остаточне прояснення усіх ситуацій, вирішення головних і побічних конфліктів.

6) Визначення прологу та епілогу – найважливіших елементів сценарної конструкції. Пролог задає тон усій дії. Це своєрідний камертон, що визначає загальну тональність анімаційного заходу. Епілог завершує тему і часто буває кульмінаційною точкою театралізованої програми.

7) Розробка і графічне зображення мізансцен. Мізансцена анімаційної програми – це своєрідна геометрія сценічної або ігрової дії, що виходить із задуму сценариста-постановника, його ідейного й образного бачення програми.

8) Художній монтаж підготовленого матеріалу. Монтаж – це творчий процес в створенні сценарію, відбір кращих номерів вистави, і включення їх в єдине ціле відповідно до режисерського задуму.

Найчастіше в сценаріях представлень застосовуються наступні прийоми монтажу:

- послідовний прийом – кожен матеріал логічно продовжує зміст і настрої попереднього;

- паралельний прийом – в один і той же час розробляються і зіставляються дві паралельні лінії оповідання, життя двох героїв, дві лінії поведінки і т. п.;

- прийом контрастного зіставлення матеріалу – протиставлення різних за змістом і настроєм матеріалів;

- прийом лейтмотиву – повторення фрагмента, музики або дії;

- ретроспективний прийом – перехід з сьогодення в епізод що оповідає про події минулого;

- асоціативний прийом – найскладніший, розрахований на те, що в момент художнього стику двох епізодів у глядача виникнуть певні асоціації.

### **1. 3. Методика організації режисерсько-постановчого процесу.**

Вирішальним етапом підготовки анімаційного заходу є організація режисерсько-постановчого процесу.

Анімаційна режисура – це мистецтво створення цілісного видовищно-ігрового дійства з елементами активізації публіки, що об'єднується єдиним художнім задумом.

Анімаційна режисура передбачає декілька специфічних підходів до постановки програм.

1) Режисура вербальних програм передбачає ретельну підготовку тексту ведучого або доповідача і стилю подачі матеріалу. Педагог - організатор відпрацьовує з учасниками задіяними у вербальній програмі, культуру мовлення і техніку спілкування, акцентуючи увагу на артикуляції, жестикуляції, інтонації, проводить тренінги для розробки мовного апарату.

2) Режисура ігрових програм базується на максимально ефективній організації простору ігрового майданчику, де кожен знає свій маневр під час проведення гри, а члени журі і глядачі мають можливість у деталях бачити всі переміщення гравців і чути їх репліки.

3) Режисура музичних програм, у першу чергу фестивалів, конкурсів, концертів відрізняється більшим, ніж у вербальній чи ігровій режисурі, спектром засобів виразності. Педагог - організатор при підготовці музичних програм застосовує слово (конферанс), костюм (особливо у виступах фольклорних колективів), світлові ефекти, звуко-режисерський монтаж, феєрверки.

4) Режисура танцювальних програм анімації передбачає введення у канву заходу прийомів активізації публіки за рахунок жвавого спілкування учасників з глядачами, використовуючи при цьому засоби рольової або конкурсної гри.

5) Режисура святкових та театралізованих заходів вимагає від режисера вирішення найбільшої кількості творчих завдань. Тому однією з найпопулярніших форм анімаційних програм є театральне свято, де основними дійовими особами є герої казок і міфів, карнавальні королі і королеви, народні герої та представники флори і фауни (Дід Мороз, Нептун, Бахус, Міккі Маус, Попелюшка, Ярило, Купало, Маланка, Василь тощо).

Першим етапом постановочного процесу є режисерська експлікація. Режисерську експлікацію слід розглядати як основу постановочного плану заходу спочатку в письмовому, а потім в усному викладі режисера. Постановчий план – це своєрідна технологічна програма побудови режисерсько-постановочного процесу, викладена у логічно- послідовному порядку. Експлікація виступає початком цього процесу.

Сутність режисерської експлікації полягає у викладенні перед художньою радою чи режисерсько-постановчою групою, до якої входять всі творчі і технічні працівники (хореограф, художник- сценограф, звукорежисер, відео- інженер, художник зі світлових ефектів, учасники), основної концепції майбутньої постановки. Експлікація дозволяє режисеру пояснити членам творчої групи ідейно- тематичну спрямованість заходу, розподілити ролі між виконавцями, дати потрібні рекомендації щодо розуміння цих ролей.

Другим етапом постановочного процесу є робота над епізодами чи номерами анімаційної програми.

Номером в анімаційній програмі слід вважати закінчену форму виступу в будь-якому жанрі сценічного мистецтва.

Суттєву частину репетиційного процесу займає робота педагога- організатора над музичним, світловим і візуальним оформленням заходу. У цій роботі беруть безпосередню участь звукорежисер, художник, відео інженер. Якщо у програмі заходу є танцювальні номери, то педагог-організатор повинен присвятити частину репетиційного процесу роботі з хореографом.

## **2. 1. Особливості сценарію анімаційної програми.**

Одна з істотних якостей анімаційно-театралізованого вечора – побудова його за драматургічними законами на основі сценарію або сценарного плану. Розглянемо основні поняття драматургії.

Драматургія – принцип сценічного втілення окремих творів (драматургія спектаклю, фільму, казки, поеми, анімаційної програми). Основне правило організації матеріалу за драматургічними законами – це розвиток дії по наростаючій. Наростання інтересу у аудиторії організатор повинен викликати різними засобами і прийомами, тому увесь матеріал важливо розташувати за принципом наростання як його значущості, так і інтересу глядачів.

Сценарій складається з окремих епізодів. Кожен епізод підкоряється загальній драматургічній структурі, єдиній темі, ідеї і

наскрізному прийому, але має і свої розвиток та внутрішню драматургічну закінченість.

Для проведення анімаційної програми театралізованої вистави створюється особлива ініціативна група, оргкомітет.

У обов'язки членів оргкомітету входить:

- розробка сценарію анімаційної програми театралізованої вистави; підготовка промовців;
- включення в сценарій певних епізодів згідно з розвитком дії і драматургічним законам;
- пошук цікавих людей, їх інтерв'ювання, бесіда з ними;
- підготовка їх виходу на сцену;
- оформлення залу, фойє, допоміжних аудиторій;
- підготовка реклами, афіші, запрошень.

Істотним компонентом анімаційної програми театралізованої вистави є різноманітна видовищна програма, що включає номери, кінофрагменти, танці, музику, театралізовані фрагменти, конкурси, ігри.

Кожна анімаційна програма театралізованої вистави вимагає ряду репетицій з виконавцями і творчими колективами. Кожен номер повинен вписатися в єдину дію. Після репетицій окремих номерів проводяться зведені репетиції, їх повинно бути не менше двох-трьох. Потім йдуть монтувальні репетиції – світлові, музичні, технічне оформлення дії. І на закінчення – генеральна репетиція. Тут важливо відчувати злагодженість усього механізму майбутнього видовища.

Запис сценарію анімаційної програми театралізованої вистави складається з наступних елементів:

- опис місця дії, його оформлення і декорацій;
- опис дії;
- використання техніки.

Розглянемо кожного з названих елементів.

Сценарна група займається складанням сценарних планів тематичних вечорів, конкурсів, усних журналів, вікторин, концертів, виступів, маскарадних шоу, бальних танців, карнавальних ходів і т. д.

У сюжетну основу сценарію анімаційної вистави включаються художній матеріал – вірші, пісні, танці, тексти і фактичний матеріал з життя конкретного колективу, що робить представлення цікавішим для аудиторії. Сюжетною основою для вистави, можуть стати відома книга, кінофільм.

Необхідними елементами будь-якого святкового заходу, є:



- зйомка відеофільму, розробка світлової газети, підготовка слайдів;
- друк програм, оголошень, запрошень, афіш;
- підготовка передач для місцевого радіовузла;
- організація друкарських публікацій в місцевій газеті;
- оформлення стендів фотоматеріалами;
- проведення аналізу і підведення підсумків після закінчення анімаційного заходу.

## **2. 2. Використання допоміжних засобів в сценарній роботі.**

У сценарній роботі використовуються різні засоби, здатні надати театралізованій виставі, вечору, концерту і будь-якому іншому заходу яскраве забарвлення, неповторну індивідуальність і ефектність.

Документальні засоби використовуються в проведенні вечорів, присвячених пам'ятним, історичним датам або пов'язаних з військово-патріотичною тематикою (наприклад, ювілей міста, День Перемоги); мітингів, маніфестацій, ювілеїв, документальних тематичних і кіновечорів, усних журналів.

Художні засоби з елементами театралізації використовуються в заходах, організованих для підлітків, молоді, здобувачів вищої освіти; (наприклад, День захисту дітей, «Останній дзвінок», випускний вечір) у театралізованих концертах, вечорах відпочинку, вечорах знайомства.

Засоби клоунади, буфонади, гумору, пародії, шаржу і ярмаркового свята використовуються для проведення новорічних вистав, карнавалів, маскарадних шоу, ігрових програм, дитячих святкових шоу, спектаклів, зустрічей з казковими героями, танцювальних вечорів, караоке.

Науково-популярні засоби у вечорах цієї спрямованості служать для пробудження інтересу до питань науки, техніки, економіки, використовуються з метою розширення науково-технічного кругозору молоді, популяризації наукових і технічних знань, нових технічних досягнень.

Музично-художні засоби в театралізованих заходах. Головна ідея підготовки і розробки подібних заходів полягає у використанні різних жанрів мистецтва при пріоритеті музичних номерів. Театралізовані вечори, огляди, тематичні програми художньої самодіяльності, літературно-музичні композиції, альманахи мистецтв, фольклорні вечори, анімаційні святкові концерти – кожен з них зберігає свій жанровий почерк, проте усіх об'єднує музично-художня спрямованість.

Звичні елементи – слово, пантоміма, пісня, музика, танець – виступають в новій якості, створюючи новий жанр.

Принципи побудови сюжету.

Літературно-розповідний принцип: сюжет розкривається описовими засобами, способами розповіді. Наприклад, літературно-музичну композицію розкривають персонажі літературних творів. Можна вводити в дію нових осіб – автора твору, сучасного читача, критика; у музичних виставах – композитора, слухачів, музичних героїв або образи, навіяні музикою.

Драматичний принцип: основна дія, подія створюється фантазією сценаристів за допомогою дійових осіб. Особливого значення набувають характери, обставини, поведінка персонажів в певній сценічній ситуації, зіткнення характерів в героїко-драматичній або комедійній боротьбі.

Драматургічна побудова прийнятна для художнього, наукового, популярного, документального і літературного матеріалу.

Літературно-розповідний і драматичний принципи мають свою специфіку, проте їх відмінність не унеможливує застосування однакових літературних прийомів побудови сюжету.

Сюжет-зіставлення – порівняння фактів, подій по схожості двох або декількох ситуацій.

Сюжет-алегорія (буквально – зображення абстрактної ідеї за допомогою образу) – перенесення сенсу на аналогічну подію з життя тваринних або казкових персонажів.

Сюжет-метафора – перенесення властивостей одного предмета на інший. Метафорична побудова сюжету прикрашає вечір або театралізовану виставу. Необхідно уміти знаходити нові поетичні образи (наприклад, прихід весни – нове життя; схід сонця – зміна долі).

Сюжет-гіпербола – навмисне перебільшення значущості події, ситуації, факту, певної риси.

Сюжет-пародія – імітація в іронічних і гумористичних цілях, побудована на узагальнених і загострених конфліктних ситуаціях або зіткненнях персонажів на сцені.

Сюжет-гротеск – вид художньої образності, який узагальнює і загострює життєві стосунки за допомогою химерного і контрастного поєднання реального і фантастичного, трагічного і комічного, прекрасного і потворного.

Сюжет-сатира – спосіб прояву комічного, що полягає в нищівному осміянні явищ, які представляються авторові порочними.

Сюжет-іронія – спосіб осміяння, що вдягається у форму згоди або схвалення, заснований на іносказанні. У іронії смішне ховається під маскою серйозності, з переважанням негативного відношення до предмета.

Сюжет-гумор поєднує кепкування і співчуття, зовні комічне трактування і внутрішню причетність до того, що представляється смішним.

Сюжет-комедія заснований на заплутаній інтризі. Висміюються характери, устої, людські якості, банальні ідеї.

### **2. 3. Монологічні і діалогічні форми інформаційно-анімаційної діяльності.**

Для підготовки і здійснення анімаційної програми необхідно навчитися цікаво і захоплююче розповідати, тобто професійно використовувати монологічні і діалогічні форми інформаційно-анімаційної діяльності.

Анімаційні заходи необхідно будувати з урахуванням наступних принципів:

- не можна допускати одноманітності повідомлень;
- необхідно чергувати матеріал, різний за характером;
- треба створювати безперервну зміну інформації;
- важливо застосовувати елементи новизни, непередбаченості, несподіванки;
- слід притягати і утримувати увагу слухачів емоційними, динамічними, вибуховими епізодами, активністю того, що відбувається на сценічному майданчику;
- корисно стежити за постійною зміною вражень, чергувати мовні, музичні, шумові, світлові і зорові елементи.

Монолог – один з елементів сценарію анімаційного заходу. Ця форма використовується на зустрічах, тематичних вечорах, в усних журналах, будучи основою театралізованих вистав (репризи ведучих, фейлетони, коментарі, вірші, пісні, оголошення номерів). Важливо залучати до виступів людей, що володіють прийомами усного мовлення, уміють говорити правильно, яскраво, образно, виразно.

Майстерність сценариста полягає в умінні:

- підготувати текст для виконавця;
- передати характер промовця;
- підкреслити емоційну сторону мови;
- виразити особливості жанру.

Діалог:

1. форма усної мови, розмова двох або декількох осіб.
2. мовна комунікація за допомогою обміну репліками.
3. як частина словесно-художнього тексту діалог домінує в драмі, є присутнім в епічних творах. Існує і як самостійний публіцистичний і філософський жанр (наприклад, діалоги Платона).

Основні риси усної мови:

- переважання простих речень над складними;
- експресивність, емоційність, невимушеність, образність;
- використання образотворчо-виразних засобів;
- широке вживання повсякденно-побутової лексики і фразеології;
- активне використання нелексичних засобів (інтонації наголосу, пауз, темпу мови і т. п.);
- прояв творчої індивідуальності.

При підготовці виступу педагог- організатор повинен звернути увагу на правила спілкування з аудиторією:

1. Треба володіти мімікою, виразом свого обличчя, силою голосу, дикцією, артикуляцією.
2. Уміти стояти, рухатися, користуватися жестами, прагнути до максимального контакту з аудиторією.
3. Важливо широко використати метод імпровізації, проявляти упевненість, намагатися викликати позитивну реакцію слухачів.
4. Мова повинна мати емоційне забарвлення, захоплювати увагу слухачів, створювати атмосферу співпереживання, естетичної насолоди.

Посилення мови. Сценарист може використати радіо як можливість ведення вечора без виходу ведучого на сцену. Голос за сценою (у мікрофон) часом дає більший ефект. Звукозапис і радіоапаратура дають можливість широко використати музику і шуми, фонограми виступів відомих державних і політичних діячів, представників науки, культури і мистецтва.

### **Контрольні запитання**

1. Дайте визначення анімаційної програми. Які етапи її формування?
2. Які види сценаріїв Ви знаєте?
3. Що таке літературний сценарій? Монтажний лист?
4. Які спеціалісти беруть участь у розробці звукоряду, відеоряду, світла?

5. Що таке режисерський сценарій? Їх класифікація в залежності в залежності від оригінальності.
6. Що включає в себе технологія сценарної розробки анімаційної програми?
7. Що таке тема і ідея сценарію? Сценарний план? Сюжетний хід?
8. Дайте визначення композиції і розкрийте її структуру.
9. Поясніть, що таке «пролог», «епілог», «мізансцена»?
10. Розкрийте зміст поняття «монтаж» та його прийомів.
11. Розкрийте зміст етапів постановочного процесу.
12. Що таке драматургія анімаційних театралізованих програм?
13. Що таке епізоди?
14. Які обов'язки членів оргкомітету анімаційної програми?
15. Які види репетицій проводяться при підготовці анімаційної програми?
16. Що є сюжетною основою сценарію?
17. Якими додатковими елементами супроводжується святковий захід?
18. Які засоби використовуються в сценарній роботі?
19. Назвіть принципи побудови сюжету?
20. Які прийоми побудови сюжету Ви знаєте?
21. Дайте визначення монологу і діалогу.
22. Перерахуйте принципи побудови анімаційного заходу.
23. В чому полягає майстерність сценариста.
24. Назвіть основні риси усної мови.
25. Правила спілкування з аудиторією.

## **Лекція 5. Організація ігрової та спортивної анімації у закладі загальної середньої освіти**

### **План:**

1. Гра: поняття, сутність, структура, функції та роль у житті людини.
2. Основні підходи до класифікації ігор.
3. Методика проведення рухливих.
4. Методика складання і проведення ігрових анімаційних програм.
5. Організація спортивної анімації.

### Список використаної літератури:

1. Демчишин А. П., Артюх В. М., Демчишин В. А., Фалес Й. Г. Рухливі і спортивні ігри в школі: посібник для вчителя. Київ: Освіта, 1992. 175с.
2. Дозвілля школярів: Методична розробка. / під ред. Радковської Л. М. Рівне, 2000 .
3. Кругляк О. Я., Кругляк Н. П. Від гри до здоров'я нації. Рухливі та українські народні ігри, естафети на уроках фізичної культури: метод. посіб. Тернопіль: Підручники і посібники, 2000. 80с.
4. Леськів А. Д., Дзюбановська А. Б. Рухливі ігри та естафети на місцевості для школярів молодшого та середнього віку. Тернопіль: СМП „Астон”, 2000. 132с.
5. Теорія і методика навчання рухливих і спортивних ігор: авчально-методичний посібник / укл.: Малахов В. Я. Київ, 1996. 112с.

**Опорні поняття:** «гра», ігрова діяльність, елементи гри, структура гри, класифікації ігор, рухливі ігри, анімаційна програма, спортивна анімація

#### **1. Гра: поняття, сутність, структура, функції та роль у житті людини**

Згадка про гру зустрічається в індійських Ведах, у Біблії, творах древніх філософів Платона, Арістотеля. У більшості давніх народів гру ототожнювали з radoщами та веселощами.

Гра – це активна форма відпочинку, засіб ліквідації фізичної й психологічної напруги.

Значення гри визначається її мотивом, безпосереднім спонуканням до гри, яким є одержання задоволення в самому процесі ігрової діяльності. Гра сприяє формуванню фізичних і духовних здібностей людини, його пізнавальної діяльності, уяви, волі, володіння собою.

Під анімаційною грою розуміють особливу форму спілкування, здатну надати найрізноманітніші естетичні переживання; відчуті пластику танцю, красу співу, можливість показати свою спритність у танці або грі, ерудицію у вікторинах, кмітливість у хитромудрих завданнях, гумор у конкурсах, свою індивідуальність у несподіваних ситуаціях.

Структурно гра складається з таких елементів:

- 1) сюжет – безпосередня дія, що відтворює в грі життєві відносини або почерпнуте із прочитаної (прослуханої) казки;

2) зміст – центральний характерний момент діяльності й відносин між людьми в трудовому й громадському житті, взаємини в цілому;

3) мотиви – відбивають більш безпосереднє ставлення особистості до навколишнього. Значущість тих або інших її сторін переживається в ігровій діяльності на підставі більш безпосереднього ставлення до її власного внутрішнього змісту.

В ігровій діяльності людей відпадає можлива в їх практичній діяльності розбіжність між мотивом і прямою метою дії суб'єкта. У грі відбуваються дії, цілі яких значущі для індивіда за їхнім внутрішнім змістом.

Структура гри у дітей має певну специфіку:

1. Ролі, узяті на себе.
2. Ігрові дії як засіб реалізації цих ролей.
3. Ігрове вживання предметів.
4. Реальні стосунки між тими, хто грає.

Характерною особливістю гри є її двоплановість:

1. Гравець виконує реальну діяльність, здійснення якої вимагає дій, пов'язаних із вирішенням цілком конкретних, часто нестандартних завдань.

2. Низка моментів цієї діяльності має умовний характер, що дозволяє відвернутися від реальної ситуації з її відповідальністю і багаточисельними обставинами.

Основні характеристики гри:

- мотивація;
- зміст;
- опанування певними навичками і вміннями;
- правила.

Функції гри:

- виховна функція;
- комунікативно-творча функція;
- соціокультурна функція;
- компенсаторна функція;
- розважальна функція;
- релаксаційна функція;
- розвивальна функція;
- психотехнічна функція;
- діагностична функція;
- корегувальна функція;
- саморегуляційна функція;

- прогнозувальна функція;
- моделювальна функція.

Гра виступає одним із комплексних засобів виховання: спрямована на всебічну фізичну підготовленість (через безпосереднє оволодіння основами руху й складних дій в умовах, що змінюються, колективної діяльності); удосконалювання функцій організму; рис характеру.

Розробляючи ігрову програму варто пам'ятати, що гра для дорослого – це засіб заповнення дозвілля, а для дітей – можливість освоєння й пізнання світу.

## 2. Основні підходи до класифікації ігор

Основними формами ігрової діяльності в анімації можна вважати: спортивні ігри, дворові ігри, рухливі ігри, настільні ігри, інтелектуальні ігри, рольові ігри, ігри з естради, віртуальні ігри, азартні ігри.

Різноманітність ігор обумовила потребу їхньої класифікації. Загальну класифікацію ігор наведено в таблиці.

Класифікація ігор за видами діяльності людини:

<b>Критерій</b>	<b>Види ігор</b>
1) за принципом фізичної активності та за силою фізичного навантаження	– спокійні; – малорухомі; – рухливі
2) залежно від кількості гравців і способу їхньої організації	– індивідуальні; – парні; – групові; – командні; – масові
3) за місцем їхнього проведення	– у кімнатах відпочинку; – у клубному фойє; – ігри з естради; – на ігровому полі; – ігри на воді й т. д.
4) за часом дії	– зимові; – літні
5) за проявом здібностей	– ігри-конкурси; – змагання на спритність, силу, увагу тощо
6) за віковими групами	– дитячі; – юнацькі;



Фізичні і психологічні ігри і тренінги:

✓ рухливі ( спортивні, рухливі, моторні), екстатичні, що приводять у захват і стан екстазу, експромтні ігри і розваги, що звільняють від комплексів, стресів, лікувальні ігри й забави

Інтелектуально-творчі ігри:

✓ предметні забави, сюжетно- інтелектуальні, дидактичні ігри ( навчально-предметні, навчальні, пізнавальні), будівельні, трудові, технічні, конструкторські, електронні, комп'ютерні й інші; ігрові методи навчання

Соціальні ігри:

✓ творчі сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-драматизації, ігри-мрії), ділові ігри (організаційно-ділові, організаційно-комунікативні, рольові, імітаційні)

Комплексні ігри:

✓ колективно-творча, дозвіллева діяльність

Шоу- ігри:

✓ конкурси, вікторини, лотерея, аукціон; з погляду жанрової й тематичної приналежності – музичні, спортивні, інтелектуальні, професійні й т. д.

Класифікація ігор за організаційно-методичним принципом:

- спортивні ігри;
- ігри хороводного типу;
- атракціони;
- настільні ігри;
- інтелектуальні ігри (вікторини, анаграми, шаради й т. д.);
- імпровізаційні ігрові конкурси;
- аукціони;
- завдання-жарти;
- ігрові тести.

До основних груп ігор зараховують:

1. Конкурсні ігри – спортивні (футбол, волейбол, гандбол, водне поло, теніс, гольф, більярд, шахи); рухливі ігри ( командні естафети лицарські турніри, ігри на реакцію, координацію, силу, швидкість); дворові ( каблучка, квач, жмурки, вибивного, чехарда, король, слон, крокодил, тощо); інтелектуальні ігри ( вікторини «Що? Де? Коли?», «Брей- ринг», «Поле чудес» , «Вгадай мелодію», «Міста», асоціації, слова, тощо.); комплексні ігрові програми (КВК, «Міс», тощо)

2. Рольові (театралізовані) ігри – передбачають включення гравцями образного, асоціативного мислення, акторських здібностей, міміки, пластики, жести для створення певного образу («Дочки-матері», «Козаки-розбійники», «Індіанці», «Ріпка», «Зйомка кліпу» тощо), можуть бути складовою ігрової програми. Більшість рольових ігор стають конкурсними, якщо їх вводять у конкурсну програму КВК, «Красуня готелю», «Краща пара круїзного теплоходу» тощо.

3. Ігри-активізації – використовують для пожвавлення пасивного відпочинку і складають суттєву частину ігрової анімації в рекреаційних закладах або на пляжах (ігри в пляжний бадмінтон, пляжний волейбол у колі, бумеранг, тарілочка тощо).

4. Хороводні ігри – проходять під постійним контролем аніматора. Їхнє головне завдання – одночасне синхронне виконання ритмічних рухів танцювального характеру, фігурних кроків, різного роду перебудов, вибору й переміни партнерів, сороконіжка, паровозик, «Обери мене» тощо.

Особливе місце в ігровій діяльності займають рухливі ігри. Рухливі ігри входять практично в усі програми анімації.

Динамічність, заводний характер суперництва дозволяє людям розкутися, виявити здібності та таланти, прояв яких стримується у повсякденному житті.

Педагоги-організатори в основному пропонують ігри зі швидкісними рухами, стрибками тощо. У зв'язку з тим, що, за твердженням вчених, у наш час фізичні можливості людей зросли в порівняно з їхніми однолітками в минулому, у рухливих іграх бере участь усе більше і більше вікових груп відпочиваючих.

У практиці фізичного виховання існує п'ять видів рухливих ігор:

- тренувальні ігри – поєднують у собі вправи, які допомагають тренувати слух, уважність, спостережливість;
- сюжетно-рольові – припускають орієнтування по карті або азимутові, що розвиває уміння зберігати секретні відомості, проходити непоміченими межу;
- ігри-походи – переслідують освітню мету;
- військово-спортивні ігри – мають прикладний життєвий характер;
- ігри для відпочинку і розваг.

Класифікація рухливих ігор:

Рухливі ігри		
за цільовим призначенням	за віковими групами	за характером організації та взаємодією граючих
✓ з освітньою метою	✓ ігри для дошкільників	✓ Колективні (некомандні) ігри без ведучого і з ведучим
✓ з метою відпочинку	✓ ігри для молодшого шкільного віку	✓ Командні ігри: – без доторкання до суперника; – з доторканням до суперника
✓ з оздоровчою метою	✓ ігри для середнього шкільного віку	
	✓ ігри для молоді	

Рухливі ігри використовують у виді засобів виховання фізичних якостей людини. Це пов'язано з тим, що діти ведуть в основному малорухомий, сидячий спосіб життя, який негативно позначається на їхньому зовнішньому вигляді, стані здоров'я.

Великі фізичні навантаження і монотонні численні повторення рухів під час розминок призводять до своєрідного психологічного застою, стомлюваності, втрати інтересу навіть у організованих і дисциплінованих. Це природна реакція людини на однорідність дій. Інша справа – рухливі ігри, які активізують уважність, піднімають настрій і емоційний стан, сприяють відновленню працездатності, роблять відпочинок активним. Діти граючи, забувають про стомлення, тренуються з бажанням і великим задоволенням.

Вибір ігор і ігрових видів для використання в анімації залежить від самого педагога, його професіоналізму і підготовленості.

### **3. Методика проведення рухливих. Рухливі ігри на спортивних майданчиках. Рухливі ігри для дітей.**

Методика проведення рухливих ігор

Бажання грати пов'язане з потребою людини постійно рухатися опановувати нову інформацію. Гра є бажаним супутником людини, засобом для набуття спортивної форми, що зумовлено психофізіологічною природою цього виду спорту. Ігри рекомендують

використовувати у виді складових частин багатофункціональної програми аніматора. Рухливі ігри є засобом комплексного удосконалення таких рухових якостей людини, як швидкість, сила, спритність, гнучкість тощо.

#### Виховання сили

Із метою виховання сили необхідно підібрати ігри, що впливають на групи м'язів, які без спеціальних вправ розвиваються дуже слабко. В іграх, які сприяють розвитку сили, відпочиваючі повинні переборювати власну вагу або робити протидію своєму супернику. У цих іграх використовують такий інвентар, як набивні м'ячі, гантелі, ослони або просто партнери з групи занять. Для вправ з подолання власної ваги застосовують гімнастичні стінки, бруси, канати тощо. Дуже корисно проводити ігри з пляжного волейболу, естафети на пляжному піску, переборюючи перешкоди зовнішнього середовища з піску, узимку – зі снігу. В ігри можна включати ті вправи, які сприяють збільшенню сили менш розвинутих кінцівок, наприклад, в іграх зі стрибками необхідно приділяти увагу менш розвинутій правій нозі, а в іграх з перетяганням канату – лівій руці. Ігри, спрямовані на виховання сили, можуть бути такими: «Вершники», «Тачка», «Біг крабів», «Регбі на колінах», «Тягни в коло» тощо.

#### Виховання швидкості

Ця якість гарно розвивається в іграх, у яких поєднуються такі прояви швидкості, як реакція у відповідь на сигнал аніматора і швидкість мускульних скорочень, кількість рухів на одиницю часу, швидкість пересування тіла і його частин у просторі. Для розвитку швидкості часто використовують ігри розвитку реакції на об'єкт, який пересувається, що важливо в єдиноборствах і спортивних іграх. Вправи для розвитку швидкості в іграх за характером дуже різноманітні. Наприклад, широко використовують силові вправи. У зв'язку з тим, що швидкісні показники більш ефективні при оптимальному порушенні нервової системи, аніматору варто планувати їх на першу половину дня, до початку втоми. Вправи на розвиток швидкості з активним змаганням двох сторін такі: «Мисливці на качок», «Боротьба за м'яч», «Карасі та щуки» і т. д.

#### Виховання спритності

Необхідність розвитку спритності пов'язана з освоєнням різних рухів і координації їх у різних сполученнях. Ігри на швидкість і точність, виконання дій на рівновагу і координацію створюють гарну основу для виховання спритності. Високий рівень розвитку спритності

необхідний у тому виді рухливих ігор, де рухи мають ациклічний характер, а умови виконання постійно змінюються. В іграх удосконалюється «почуття розрахунку часу». Ігри, які спрямовані на виховання спритності, пов'язані з виконанням вправ, що вимагають сполучення тонких і чітких м'язових зусиль. Тому вони недостатньо ефективні при настанні втоми. Їх рекомендують застосовувати також перед перервами і проводити, коли немає ознак стомлення підопічних. Ігри, які спрямовані на розвиток спритності— це «Переправа на гімнастичних ослонах», «Біг командами», «Захист укріплення», «Передав – сідай», «Естафета з повзанням».

#### Розвиток витривалості

Такі ігри мають входити в плани педагогів-організаторів для загально-фізичної підготовки і використовуватися перед іграми в баскетбол, футбол або ручний м'яч. У цих іграх витривалість виявляється не в статичних, а в динамічних умовах роботи м'язів, у яких чергуються періоди напруги і розслаблення. Існує низка прийомів, за допомогою яких можна регулювати навантаження в грі:

- зменшення кількості гравців за збереження розмірів ігрової площадки;
- збільшення розміру площадки, ускладнення прийомів гри і правил за незмінної кількості гравців.

Вправи для розвитку витривалості, особливо циклічного характеру, які вимагають високої активності в роботі нервової системи; можуть викликати утому, зниження працездатності. Такі вправи добре поєднувати з рухливими іграми, вони не тільки фізично, але й емоційно розвантажують учасників. Ігри «Колесо», «Почергові передачі по колу», «Не давай м'яч ведучому». Розвиткові витривалості сприяють також такі ігри: «Гонки з вибуванням», «Вмій наздоганяти» та ін.

#### Збереження і розвиток гнучкості

Насправді вправи для збереження і розвитку гнучкості складають основу рухливих ігор. Іноді підбираються відповідні ігри для цілеспрямованого впливу на окремі групи м'язів, зв'язки і суглоби. Такі ігри часто виконують зі спортивними снарядами за допомогою збільшених навантажень, збільшення амплітуди рухів, додаткових розтягань м'язів і зв'язок. Активна гнучкість залежить від сили м'язів, тому доцільно включати в ігри елементи силової боротьби, перенесення ваги тощо, у яких виключені статичні навантаження. Варто розуміти, що еластичні якості м'язів можуть змінюватися під впливом центральної нервової системи. Так, при емоційних підйомах (з чим

пов'язана участь у рухливих іграх) гнучкість тіла значно поліпшується. Перед іграми, які спрямовані на розвиток гнучкості, необхідно проводити невеликі розминки, щоб уникнути розтягання зв'язок і розривів м'язових волокон. Із цією метою пропонується декілька фізичних вправ зі звичайного комплексу ранкової фіззарядки. Непродуманий вибір рухливих ігор для розвитку гнучкості може привести до негативних наслідків. Включаючи в ігри той або інший елемент спортивної техніки, аніматор зобов'язаний стежити за тим, щоб основна частина структури рухів не порушувалася. Немає необхідності, наприклад, у грі закріпляти рухи за допомогою максимальних зусиль, якщо це не було зроблено на заняттях до того при формуванні звичок. Для розвитку гнучкості рекомендуються такі ігри: «Передача м'ячів», «Регбі на колінах», «Естафета з повзанням» та інші.

Спеціалісти вважають, що технічно правильне виконання рухів на високій швидкості – завдання, яке дуже важко виконати. У рухливих іграх важко не стільки надати оцінку швидкості гри та сюжету, скільки оцінити якість виконання основних технічних прийомів.

#### **4. Методика складання і проведення ігрових анімаційних програм**

Під ігровою програмою розуміють комплексний анімаційний захід, у якому різноманітні ігрові форми об'єднуються ідейно- тематичним задумом.

Технологія проведення гри

1. Підготовка до гри.

2. Оцінка потенційної аудиторії:

– за принципом спеціалізації закладу;

– методом попереднього спостереження.

3. Оцінка розмірів, форми й акустичних характеристик ігрового майданчика.

4. Оцінка наявності й якості необхідних технічних засобів і реквізиту.

Підготовка інвентарю та обладнання.

5. Вибір гри. Оголошення назви гри; розміщення гравців, команд; вибір

ведучих.

6. Пояснення гри.

7. Проведення гри.

## 8. Підсумки гри.

Види сценаріїв анімаційних ігрових програм:

- 1) тематичні;
- 2) видовищно-розважальні;
- 3) сюжетно-рольові;
- 4) театралізовані.

Компонування сценарію ігрової програми залежить від теми, форми, кількості й якості гравців, особливостей ігрового майданчику.

Складання сценарію ігрової програми передбачає:

- 1) наявність віршів, прозаїчних уривків, текстів ведучого й виконавців ролей;
- 2) зазначення всіх музичних і шумових фрагментів із вказівкою композиторів й авторів слів;
- 3) наявність світлових ефектів, технічних прийомів, художньо-образотворчих засобів, ігрового реквізиту, засобів активізації глядачів;
- 4) зазначення місця проведення, дати написання, жанру сценарію, аудиторії, автора або укладача сценарію; діючих осіб, ігрового реквізиту, надання порад режисерові-постановникові або організаторові програми;
- 5) композиційна будова (експозиція, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка-фінал).

Педагогічні вимоги до організації й проведення ігор:

1. Безпека гри.
2. Безпека, зручність, гігієнічність ігрового інвентарю.
3. Уникання емоційної перенапруги граючих і вболівальників.
4. Розподіл ролей (за принципом: хто ким хоче бути; розподіл ролей організатором; жеребкування).
5. Рівність за силами в команді.
6. Пояснення правил і умов гри.
7. Суддівство ігор.
8. Підведення підсумків гри.
9. Посильність ігрових знань.
10. Послідовність і логічність завдань

## 5. Організація спортивної анімації

Здоровий спосіб життя є основою спортивної анімації. Збереження і зміцнення здоров'я – це головні функції спортивної анімації. Особливе значення приділяється спортивним заняттям, змаганням, конкурсам, рухливим іграм тощо.

В іграх педагоги-організатори безпосередньо беруть участь як гравці, ведучі та судді. В їхнє завдання також входить зацікавлення гравців і контроль за ходом гри, улагоджування можливих конфліктних ситуацій. Під час гри педагог-організатор чітко викладає правила, забезпечує її безперервність, безпеку, організований початок і закінчення з обов'язковим підведенням підсумків і оголошенням переможців.

Необхідно зазначити, що рухливі ігри супроводжують людину з самого народження і до глибокої старості. Через гру ми пізнаємо світ, навчаємося взаємодіяти в колективі, знайомимося з різними моделями поведінки, виявляємо свої знання, активність і багато чого іншого. Однозначно неможливо відповісти на запитання: «Що змушує людину грати?» Бажання активно відпочити? Одержати заряд гарного настрою? Побути у центрі уваги? Очевидно, всі ці відповіді, напевно, і ще багато інших будуть правильними. Але є мотив, про який потрібно пам'ятати завжди, і, мабуть, він буде одним із основних. Адже кожен граючий хоче одержати приз. Людину незмінно вабить можливість побути переможцем, прилюдно «бути увінчаним лавровим вінком».

Педагог-організатор повинен завжди ретельно підходити до вибору призів. Вони повинні бути такими, щоб ними хотілося володіти і зовсім необов'язково дорогими. Цікавий, забавний або престижний приз завжди буде слугувати могутньою мотивацією для гри. Під час вибору подарунків варто враховувати аудиторію.

Помітний, яскравий або незвичайний реквізит теж найчастіше викликає інтерес до гри. Вгадати бажання аудиторії, зрозуміти, що їй необхідно в цей момент, який мотив керуватиме нею до участі в грі, – це і є завдання аніматора.

Спортивна анімація – це комплекс активізуючих програм, сформованих із використанням спортивних ігор.

Суб'єктом спортивної анімації виступає керівник, об'єктом – група та окремі особистості, для яких розробляють анімаційну програму, призначену для задоволення їхніх духовних і фізичних потреб, предметом – спортивні анімаційні програми, в основі яких полягає здоровий спосіб життя. Збереження й зміцнення здоров'я – це основні функції спортивної анімації.

Спортивна гра будується на принципі змагальності – «хто кращий». Організація спортивно-ігрової діяльності передбачає наявність відповідної матеріальної і прокатної бази.

Результат спортивної анімації:



– підтримка гармонійного фізичного та функціонального розвитку; розвиток рухових здібностей, витримки, сили, спритності, рухливості, удосконалювання й поглиблення основних рухових умінь і навичок;

– розвиток і зміцнення фізичних ресурсів людини під час дозвілля, зняття стомлення, відновлення втрачених сил, надання психологічної розрядки за допомогою ігор і розваг;

– зміцнення й розширення знань із питань фізкультури і спорту в профілактиці захворювань і зміцненні здоров'я населення шляхом активізації пропагандистських компаній і профілактики асоціальної поведінки;

– вироблення та зміцнення позитивного ставлення до фізичної культури через зміцнення навички до регулярної рухової активності, диференціювання спортивних інтересів для того, щоб вони стали складовою повсякденного життя;

– використання фізкультури й спорту як важливого компонента морального та інтелектуального розвитку, патріотичного виховання;

– розвиток естетичного смаку до рухової активності, здатності виробити красу рухів;

– розвиток творчих здібностей; виробництво, нагромадження й зберігання нових знань, норм, цінностей, орієнтацій, значень;

– відтворення духовного процесу через підтримку його наступності;

– залучення до занять фізкультурою і спортом усіх категорій населення, використання фізкультури й спорту в соціальній і фізичній адаптації осіб послабленого здоров'я, інвалідів, дітей-сиріт; зміцнення гігієнічних навичок, здатності вести здоровий спосіб життя;

– комунікативне забезпечення знакової взаємодії між суб'єктами діяльності, їх диференціацію і єдність, створення спеціалізованої структури взаємин, опосередкованих культурними компонентами.

### **Контрольні запитання**

1. Поясніть, чому гру вважають складним соціокультурним явищем.
2. Охарактеризуйте основні форми ігрової анімації.
3. Назвіть основні функції гри.
4. Класифікація ігор.
5. Які особливості необхідно враховувати під час підготовки аудиторії до участі в ігровій анімації?
6. Особливості розроблення сценарію ігрової анімації.

7. У чому полягає виховна роль народних рухливих ігор?
8. Які риси характеру здатні розвинути ігри у дитини?
9. Які фактори необхідно враховувати під час проведення ігор із дітьми та підлітками?
10. Які ігри рекомендують проводити аніматору для розвитку сили?
11. У який час рекомендують проводити ігри для розвитку швидкості?
12. Назвіть методику проведення рухливих ігор для виховання спритності.
13. Які вправи варто включати в програму аніматора для виховання гнучкості?
14. Які рухливі ігри використовують у виді розминки перед іграми в баскетбол, футбол, ручний м'яч?

## **Лекція 6. Організація музичної та танцювальної анімації у закладі загальної середньої освіти**

### **План:**

1. Поняття та особливості емоційного впливу музики.
2. Форми музичної анімації.
3. Форми сучасної танцювальної анімації.
4. Матеріально-технічна база танцювальних заходів.

### **Список використаної літератури:**

1. Зимина А. Основы музыкального воспитания и развитие детей младшего возраста. Москва: ВЛАДОС, 2000. 320 с.
  1. Формування музичних здібностей молодших школярів на уроках музики: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2002. 251 с.
  2. Записоцький А. С. Методика роботи молодіжної дискотеки. Київ, 2008. 125 с.
  3. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей. *Избр. труды*: в 2-х т. Москва: Педагогика, 1985. Т. 1. С. 42-222
  4. Культурно-досуговая деятельность / под ред. А. Д. Жданова, А. М. Чижикова. Москва, 1998.

**Опорні поняття:** «музична анімація», сприймання музики, музичний захід, музична виразність, форми музичної анімації, «танцювальна анімація», форми танцювальної анімації, танцювальна культура, види танцю, танцювальні заходи, шоу- програма.

## **1. Поняття та особливості емоційного впливу музики**

Музичне мистецтво – одне з найдавніших в історії людства – формується завдяки поєднанню двох складових: мелодії і ритму, які, зі свого боку, базуються на звуковій палітрі навколишнього світу. Музика безпосередньо передає звуковий бік дійсності, а інші її прояви – опосередковано, асоціюючи звукові враження з зоровими, смаковими тощо.

Під музикою (від грец. μουσική – мистецтво муз) розуміють мистецтво організації музичних звуків, передовсім у часовій (ритм), звуковисотній і тембровій шкалі. Музика відображає дійсність у звукових художніх образах. Основними засобами музичної виразності є: темп, тембр, регістр, ритм, жанр, лад, мелодійний рисунок, інтонаційні нюанси (динаміка звуку).

Музика базується на особливій системі логічного відбору і комбінування звуків за допомогою ладу, ритму, гармоній, тембрів. Музика передає великий спектр емоцій, настроїв, почуттів, образів: радість, захоплення, екстаз тощо.

Для режисури анімаційних театралізованих програм значущими властивостями музики є її образність та емоційна виразність. Мелодікоритмічний малюнок музичного твору здатний задовольнити естетичні потреби людини. Завдяки емоційному напруженню, мелодії і ритму музики педагог-організатор може впливати на емоційний стан як окремої людини, так і всієї аудиторії заходу.

Процес осягнення різноманітного змісту музики складний та обумовлений специфікою природи музичного мистецтва, психофізичними особливостями людини, умовами, що створені для сприйняття музики.

Сприйняття музики – це низка психологічних процесів, які відбуваються у свідомості слухача: фіксація музики, слідкування за її розвитком, співставлення й оцінка, емоційна реакція на звучання.

Особливості процесу сприйняття музики:

- 1) специфіка природи музичного мистецтва;
- 2) психофізичні особливості людини;
- 3) індивідуальні якості людини;
- 4) умови, що створені для сприйняття музики (акустика залу, температура повітря у приміщенні, якість звуку тощо).

Видатний диригент Л. Стоковський визначає такі типи музичного сприйняття:

- 1) насолода фізичною красою звучання;

- 2) реакція на емоційний ряд музичного твору;
- 3) створення паралельного ряду зорових уявлень;
- 4) слідування за формою, ритмом, аранжуванням, інтонацією.

Враховуючи різні типи сприйняття музики людиною, можна керувати процесом прослуховування залежно від загальної мети анімаційного заходу або переключаючи режими сприйняття у процесі шоу-програми.

Плануючи програму музичного заходу, необхідно врахувати її орієнтацію на конкретні музичні запити аудиторії: жанр музики; конкретні твори у музичному (пов'язаному з музикою) творчому процесі; самостійна участь у музичному (пов'язаному з музикою) творчому процесі.

Музична анімація передбачає диференційований підхід педагога - організатора до організації та проведення музичних заходів. Засоби управління сприйняттям аудиторії обираються залежно від теми заходу, форми його проведення, контингенту потенційної аудиторії (вік, освіта, соціальне становище, географічні національні особливості).

На організм людини також впливають музичні стилі

<b>Стиль музики</b>	<b>Дія на організм</b>
Класика (бароко)	активізація роботи і дій; створення відчуття безпеки і стабільності; профілактика низки соматичних захворювань; засіб полегшення страждань, реабілітації після перенесених захворювань або травм
Романтизм	сприяє залученню у життя любові, покращенню настрою, створенню позитивних легких емоцій
Музика імпресіоністів	надання імпульсу до творчості і нових ідей
Джаз, реггі, блюз	покращення настрою; створення відчуття легкості і безтурботності; сприяння розвитку почуття гумору і набуття навичок комунікабельності
Поп-музика	надання енергії руху і створення відчуття внутрішнього благополуччя
Рок	різний вплив на людей: від джерела натхнення і способу зняти нервову напругу і стрес до роздратування та агресії
Панк, реп і хіп-хоп	створення збудливої дії і спонування до активності, антистресова дія, джерело відновлення енергії
Етнічна музика (фолк)	омолодження організму і нормалізація всіх процесів

Більшість людей віддає перевагу легкій для сприйняття музиці, що відповідає сучасній естетиці подачі музичного матеріалу (поп-музика (танцювальна) і традиційна естрада).

Засоби музичної виразності, які використовують педагоги - організатори: відтворення фонограм за допомогою високоякісної апаратури; різноманітні звукові й шумові ефекти (скрегіт диску, гомін залу, оплески, синтезовані звуки тощо); експерименти з образним рядом («театр тіней», відео, кіно, слайди); синхронне накладання тексту ведучого на ритмічний малюнок твору; хореографія; пантоміма тощо.

## **2. Форми музичної анімації**

Становлення музичних форм анімації відбувалося протягом тисячоліть. Коліскою музичної культури Європи і світу можна вважати Стародавню Грецію, де з'явилась триєдина хорея – об'єднання трьох видів мистецтв: музики, співу і танцю. Триєдину хорею застосовували під час релігійних свят, у побутових ритуалах, вихованні молоді, а з V ст. до н. е. – у театральних виставах.

Епохи розвитку людської цивілізації привносили власний внесок у розвиток музичного мистецтва. Суттєво впливала на розвиток музичного мистецтва церква: духовна музика стала невід'ємною складовою життя людини. На сучасну музичну анімацію найбільше вплинула світська, народна, розважальна музика.

Основні форми музичної анімації:

- Музичні фестивалі
- Конкурси
- Концерти
- Ігри
- Зібрання та акції членів музичних клубів
- Музичні заходи в салонах і вітальнях

Музичний фестиваль (фр. festival та лат. festivus – святковий, веселий) - масовий захід, святкування, показ досягнень професійної та самодіяльної музичної творчості.

Як форма сучасної музичної анімації фестиваль є комплексною анімаційною програмою, основний засіб виразності якої – музика.

Функції музичних фестивалів:

- 1) популяризація певного стилю музики;
- 2) залучення до регіону або країни туристів; реклама продукції спонсорів;

3) накопичення коштів для некомерційних або благодійних програм;

4) активізація культурного життя регіону тощо.

#### Класифікація музичних фестивалів

<b>Критерій</b>	<b>Види</b>
1. за віковим цензом	– дитячі, – молодіжні, – фестивалі майстрів (відомих виконавців)
2. за жанром музики	– симфонічна, – камерна, – джазова, – народна, – авторська
3. за рівнем професійності виконавців	– аматорські, – професійні
4. за охопленою територією	– місцеві; – регіональні; – всеукраїнські; – глобальні
5. за національною приналежністю учасників	– національні; – міжнародні
6. за місцем проведення	– на відкритій місцевості (Openair); – у зачиненому приміщенні
7. за вартістю входу	– платні; – безкоштовні

Популярною формою сучасної музичної анімації сьогодні є караоке – розвага, що полягає в непрофесійному співі з використанням пристрою, що дозволяє співати під заздальгідь записану музику (фонограму). Пристрій винайдено в 1971 р. Дайсуке Іноуе.

Професійні музичні конкурси можуть бути однією зі складових фестивальних програм, а можуть виступати як самодостатні заходи.

Різновиди музичних конкурсів:

1. Професійні і напівпрофесійні конкурси музикантів і співаків.

2. Музично-ігрові конкурси в межах навчального закладу.

Концерт (від лат. *concerto* – змагатися) – публічне виконання музичних творів, балетних, естрадних і т. п. номерів за певною, заздалегідь складеною, програмою.

Види:

- 1) за віковим;
- 2) професійним рівнем виконавців;
- 3) за жанром музики, що виконується.

В умовах концерту зазвичай використовують такі прийоми активізації публіки: запрошення публіки до спільного виконання пісні або її приспіву; створення ефекту залу, що рухається (синхронні рухи – імітація вітру, хвилі; світлова ілюмінація (якщо дозволяють правила пожежної безпеки); проведення музично-пісенних ігор із публікою у паузах між виступами артистів (змагання між двома частинами аудиторії на вправність виконання тематичних пісень, наприклад, які починаються на «Ой», або мають у текстах імена, або присвячені темі кохання); проведення немузичних активізацій (ігри з надувними кульками, паперовими літаками тощо).

### **3. Форми сучасної танцювальної анімації**

Танець відображає дійсність у ритмічних рухах. Як складний та багатогранний феномен людської культури, що піддається розумінню лише в єдності біологічного, психологічного, соціокультурного, соціально-психологічного та філософського аспектів танець історично мав декілька етапів становлення

1. Первісний танець - люди «спілкувалися» з духами природи, пізніше – богами за допомогою ритмічних рухів.

2. Формування багатожанрової танцювальної культури - у часи Стародавніх Греції і Риму танець ґрунтувався на суворому дотриманні ритму, синтезі ритмічного кроку та відповідної жестикуляції.

3. Становлення вулично-площового танцю - Середньовіччя початок етапу розшарування танцю за класовою приналежністю. Народна танцювальна культура розвивалась завдячуючи народному мистецтву і мистецтву мандруючих акторів (жонглерів, менестрелів, скоморохів)

4. Формування світського, куртуазного танцю - в епоху Ренесансу з'являються трактати і практичні поради з хореографії, збірки танцювальної музики, до яких входять популярні танці (бас-данс, бранль, павана, гальярда, лендлер – передвісник вальсу)

5. Становлення бального елітного танцю нового часу - у XVIII–XIX ст. формуються танцювальні групи в трактирах, ресторанах, мюзик-холлах, кабаре і вар'єте. Набуває популярності циганське мистецтво танцю. В елітних військових училищах до навчальної програми входять уроки танцю. На європейських балах танцюють пишні менуети, запальні мазурки, вальси.

6. Професіоналізація танцювального мистецтва - танець як художньо-творчий товар (кінець XIX– початок XX ст.)

7. Посилення впливу науково- технічного прогресу на формування складових танцювальної культури- із другої пол. XX ст. популярні: імпровізація в танцювальних формах (вільна пластика, класичний, народний, бальний танець); синтез балетної традиції кінця XIX ст. (створення балету: *libretto*, музичне оформлення, хореографія та постановка – *pas de trois*, *divertissements*, *danse d'action*, класичний, характерний танець, танцювальна пантоміма, художнє оформлення (сценографія, костюми), профнавчання на основі класичної системи танцю – *danse d'ecole*) з танцювальними інноваціями першої пол. XX ст. (модерн-танець, джаз-танець, хіп-хоп танець, імпровізація з тканиною, відтворення миттєвості, показ потворного, символізація та асоціативний образ, перфоманс); новітні форми взаємодії хореографії з іншими мистецтвами (синтез, симбіоз, концентрація, трансляційне сполучення); синтез всіх видів хореографії: народної – російського, українського, іспанського, польського, італійського, угорського, давньоруського, давньоєгипетського, східного, індійського танцю тощо; класичної – академічних балетних зразків, *pas de deux* (*entrèe*, *adagio*, *variations*, *coda*); бальної – європейського стандартного танцю (повільний вальс, танго, віденський вальс, фокстрот, квікстеп; латиноамериканського танцю (самба, ча-ча-ча, румба, пасадобль, джайв); синтез інших видів мистецтва: образотворчого (живопис, скульптура, дизайн), музики (опера, церковна, рок, популярна, романс), театру (ляльковий, оперета, пантоміма, театр тіней, інтерактивний), принципів поетики кіно (стоп-кадр, зворотній рух дії), відео-арт.

У танцювальній культурі виокремлюють такі види танцю:

1. Народний танець (класичні індійські танці, танець живота, гопак, лезгінка, фламенко);
2. Історичний танець (манует, мазурка, полонез, кадрили);
3. Балет (тану- модерн, сучасний балет, контепорарі- денс);



4. Бальні танці (стандартна програма- повільний вальс, квікстеп, танго, фокстрот, віденський вальс; латино- американська програма- ча-ча-ча, джайв, румба, самба, пасадобль);
5. Танці Латинської Америки (танго, самба, румба, сальса, бачата, ча-ча-ча);
6. Вуличний танець (хіп- хоп, брейк- данс, нью- стайл);
7. Ритуальний танець (хака, зар, сама, кечак, сакральний танець);
8. Сучасний танець (джаз- модерн, тектонік, транс, хауз).

Основні форми сучасної танцювальної анімації:

1. Бал- стилізований під естетику 18- 19 ст. танцювальний вечір;
2. Танці під «Живу музику» - танцювальна програма під акомпаніатора або ансамблю виконавців;
3. Дискотека – танцювальний захід, форма музичного супроводу якого – фонограма.

Дискотека – танцювальний вечір, музичний супровід якого забезпечує звукове відтворення фонограм (музичних творів, записаних на електронні носії звуку).

Особливості проведення дискотеки:

- «жива» та електронна обробка музики;
- швидкий темп від 120 уд/хв;
- динаміка світла має відповідати ритму музики;
- традиційний порядок проведення заходу передбачає безперервне відтворення музичної програми з коментарями ведучого на фоні музики. Можливе переривання відтворення, але паузи не повинні перевищувати 25 с (у протилежному випадку такі паузи призводять до порушення ритму).

Соціальні характеристики проведення дискотек: зміна емоційного стану учасників; соціальний контроль поведінки учасників; розвиток ціннісних інтересів.

#### **4. Матеріально-технічна база танцювальних заходів**

Важливою складовою організації танцювальної анімації залишається матеріально-технічна база танцювальних заходів:

1. Спеціалізоване приміщення або танцювальний майданчик.
2. Сцена.
3. Кімната/пульт ді-джея.
4. Комплекс звуковідтворювальної і світлової апаратури.
5. Необхідні меблі.

Технічна підтримка (музичне й світлове оформлення) під час проведення танцювальних шоу-програм.

Звуковий супровід і освітлення – важлива частина створення атмосфери затишку й комфорту. Якість музики, освітлення сцени й залу впливають на відвідуваність заходу. Важливими є рівномірне озвучення простору та сприйняття акустичних систем як невід’ємної частини інтер’єра приміщення. Високотехнологічні лазерні прилади, зенітні прожектори, акустичні системи об’ємного звучання великої потужності дозволяють домогтися неймовірних звукових і світлових ефектів дискотеки.

Особливу увагу необхідно приділити благоустрою території дискотеки. Стіни приміщення під проведення дискотек мають бути покриті шумопоглинальним матеріалом. Територія танцполу має бути вкрита зносостійким нековзним матеріалом (ламінат, камінь).

Сцена для шоу-показів – піднесена (як правило, від 10 до 50 см) частина танцполу з дерев’яним покриттям. Особливості конструкції сцени залежать від місця розташування (закрите приміщенні, відкритий майданчик) і призначення. Для виступів невеликих колективів і сольних концертів можна обмежитися невеликою сценічною площадкою, для постановки й організації великих заходів і шоу потрібне спорудження масивної конструкції сцени, а також блока металевих форм.

Інтер’єр має бути витриманий в одному стилі, сполучення колірної гами, матеріалів і форм – гармонічним.

Кабіну ді-джея варто розташувати таким чином, щоб оператор танцювальних програм мав можливість візуально контролювати всю територію дискотеки. Доступ до кабіни під час проведення анімаційного заходу має бути обмежений.

Важливим також залишається питання гучності проведення танцювально- музичних заходів, яка не має перевищувати 90 дБА, оскільки це шкідливо для здоров’я.

Музика активізує емоційну сферу і моторно-руховий апарат, слово утримує увагу, розважає, дає позитивну інформацію, динамічне світло створює потрібну атмосферу

### **Контрольні запитання:**

1. У чому полягає особливість впливу музики на людину?
2. Визначте особливості музично-пісенної анімації.
3. Аудиторія музичних анімаційних заходів.

4. На які види за цільовим призначенням поділяють концерти?
5. Специфіка танцювальної анімації.
6. У чому полягає відмінність танцювально-розважальної дискотеки від тематичної?
7. Як будується робота над конкурсно-ігровою програмою?
8. У чому полягає підготовка сценічного майданчика для концерту або театралізованого вечору?
9. Вимоги до матеріально-технічної бази танцювальної анімації.

## **Лекція 7. Свято як основа комплексної анімації у закладі загальної середньої освіти**

### **План:**

1. Свято: поняття, сутність, історія виникнення, класифікація.
2. Характерні риси святкової анімації.
3. Рекомендації по проведенню свята.
4. Особливості підготовки святкових анімаційних програм.

### **Список використаної літератури:**

1. Плотникова В. С. Роль анимационной деятельности в формировании здорового образа жизни подростков и молодежи. *Здоровье в школы!* Петрозаводск: КГПА, 2010. С. 222–227.
2. История и теория массовых праздников : уч. пособие / Н. М. Андрейчук. Барнаул: АлтГАКИ, 2005. 64 с.
3. Мазаев А. И. Праздник как социально-художественное явление: монография. Москва: Наука, 1978. С. 11.
4. Бенифанд А. В. Праздник: сущность, история, современность. Красноярск: Изд-во Красноярского ун-та, 2006. С. 34.

**Опорні поняття:** «свято», функції свята, класифікація свят, святкова анімація, драматургія масового свята, риси проведення свята, особливості сценарію анімаційної програми

### **1. Свято: поняття, сутність, історія виникнення, класифікація**

Аналіз феномену свята має складний багатоаспектний характер. Закордонні дослідники цієї проблеми К. Жигульський, М. Мізов розглядають свято в руслі культурології; Д. Марко, Є Тайлор, Д. Фрезер – етнографії й соціокультурної антропології. Вони

пов'язують святкову культуру з ритуалом і міфом. Вагомий внесок у вивчення соціальної ролі ритуалу зробили представники французької соціологічної школи: Р. Бенедикт, Р. Барт, Є. Дюркгейм, Б. Малиновський, М. Мід, М. Мосс, А. Радкліфф- Браун. Теоретичне осмислення свята як гри представив І. Хейзинга. Великий інтерес представляють праці закордонних вчених Р. Генона, Г. Коксу, Й. Пипера, Р. Стронга, Д. Томпсона, Г. Янга й ін.

Вивчення свята у вітчизняній науковій традиції ведеться давно. Початок цьому було покладено ще в ХІХ ст., а потім продовжилося в 20-ті роки ХХ ст. У цей період з'явилося чимало цікавих ідей щодо природи свята. Однак ні в 1920-ті роки, ні в наступний період не була створена обґрунтована методологія наукового вивчення свят. На думку О. Л. Орлова, у 1940-ві й 1950-ті роки вчені не проявляли ініціативи в розробці своїх вистав про свято.

В останні роки, насичені різними святковими торжествами, проблема свята набула особливої актуальності. У зв'язку з розвитком науково-технічного прогресу, а також з поліпшенням умов побуту в людини з'явилося більше вільного часу, який вимагає раціонального використання.

Слово «свято» у широкому побуті, у популярній і науковій літературі має безліч різних значень, що часом суперечать один одному.

Термін «свято» часто вживають для характеристики емоційних станів (свято почуттів, емоцій, душі, серця). Ототожнення свята з почуттями показує лише одну його грань: святковий, емоційно забарвлений стан, викликаний особливим піднятим настроєм.

Слово «свято» означає певний період часу (година, день або дні), коли людина не займається справами. Воно характеризує такий вільний час, коли щось відзначають. Наприклад, певну подію, яку необхідно виділити з потоку інших подій. Останнє досягається у святковому обряді або ритуалі, тобто в певній символічній дії, яка художньо- виразно оформлена, а до того ж завжди пов'язана із чимось надзвичайно радісним або урочистим.

Свято потребує особливої щиросердечної або психологічної налаштованості, у прагненні до святкового настрою (назріла певна святкова ситуація), крім того значення цієї налаштованості зводиться до того, щоб здійснити у структурі свідомості якісь перетворення, неможливі в буденні, зайняті працею дні. «Святкувати» – означає вільно спілкуватися, колективно переживати.

Життєдіяльність у ситуації свята дає людям задоволення в тій його надлишковій формі, яка в буденних умовах пригнічується або ігнорується. Завдяки цьому вона приносить людям розрядку від тієї неприємної напруженості, яка накопичується в них у результаті дій повсякденного характеру.

Підходи до розуміння природи свята:

1. Свято виникає завдяки святковому стану душі людини – календарне свято вторинне (підхід більшою мірою стосується індивідуальних переживань кожної людини).

2. Свято або святковий настрій є конкретним відгуком кожної людини на святкову подію (підхід виводить на колективні реакції соціуму).

Святковість завжди мала суттєве відношення до часу. В основі свята лежить певна і конкретна концепція природного космічного біологічного та історичного часу. Водночас свята на всіх етапах свого історичного розвитку були пов'язані з кризовими, переломними моментами в житті природи, людини і суспільства.

Свято дає людині можливість:

1. Прийняти себе і нарешті повірити, що можна ставити цілі і обов'язково їх досягати.

2. Побачити, що її чують, що вона цікава. Це проявляється через подарунки, які людина отримує від людей, знаючи, що вони про неї думають, люблять і пам'ятають.

3. Зрозуміти, хто твій друг, хто суперник, хто ворог, так як у момент свята люди як маленькі діти – відкриті, наївні і беззахисні (невипадково в свята витрачається так багато грошей).

4. Побачити, як вона сама ставиться до грошей, як їх витрачає.

5. Побачити з боку, як вона ставиться до своїх близьких. Проявляє щире любов або хоче підкупити партнера грошима і дорогими подарунками.

Свято – це комплексний захід, у якому як засоби виразності представлені музика, пісня, танець, слово, елементи театралізації, гра тощо. Усі ці види мистецтва презентують культуру народу в особливій образно-виразній формі.

Свято завжди виконувало важливі суспільні функції, мало глибокий сенс, у ньому людина відчувала себе особистістю, членом колективу. Прояв усіх форм і видів культури будь-якого колективу, починаючи від прийнятих форм поведінки, закінчуючи демонстрацією нарядів і виконанням традиційних обрядів, йде через свято.

Отже, святковий захід виконує такі функції:

1) навчальна функція – створення сценаріїв, сценічний рух, вправи для дикції, вокальні, танцювальні заняття, робота над декораціями, пантоміма, правильне використання жестів і міміки, мистецтво діалогу, перевтілення, експромту;

2) виховна – прояв особистості в ігрових моделях життєвих ситуацій;

3) розвиваюча – гармонійний розвиток особистісних якостей під час підготовки виступу, розширення кругозору, розвиток інтелекту, створення умов для самоствердження й самореалізації;

4) комунікативна – об'єднання в колектив, спілкування між однолітками в процесі підготовки свята, установлення емоційних контактів із застосуванням вправ із спілкування, організація творчого співробітництва з іншими колективами;

5) естетична – розвиток смаку, уміння бачити прекрасне в повсякденному;

6) просвітницька – розвиток інтересу до навколишньої дійсності, телебачення, кінофільмів, радіопередач, читання;

7) розважальна – створення сприятливої атмосфери на репетиціях і під час гри, перетворення заняття в захоплюючу подорож, проведення міні ігор і експромтів;

8) релаксаційна – зняття напруги, викликані підвищеному навчальним навантаженням, за допомогою ігрових приймань і самої гри.

У «чистому» вигляді зазначені функції не зустрічаються, вони взаємозалежні, взаємодоповнюють один одного. Наприклад, реалізація функцій дитячого святкового заходу забезпечує вирішення таких проблем:

1. Об'єднання педагогічних зусиль.

2. Формування міжособистісних відносин.

Свято – це складне, багатобічне явище, яке не має єдиної класифікації. Складність класифікації полягає в тому, що ті самі свята можна включити як в одну групу, так і в іншу. Зробити вичерпну класифікацію свят практично неможливо. Одним із перших класифікацію масових свят ще в XIX ст. запропонував І. М. Снегірійов, який розділив свята на:

1) рухливі і нерухливі (що мають або не мають точної дати);

2) виняткові, тобто пов'язані з особливою подією;

3) сільські й міські;

4) вітчизняні й запозичені.

Ця класифікація не має методологічної основи, однак відбиває найперші кроки науки про свято, містить у собі витoki багатьох, пізніших класифікацій.

Політичні, соціальні й культурні зміни, що відбуваються в процесі історичного розвитку, часто досить різко, іноді супроводжувалися зміною літочислення, введенням нового календаря й нових періодичних свят, на думку К. Жигульського, є обґрунтуванням для розподілу свят на старі й нові, свята старої й нової віри, старого й нового режиму, старого й нового ладу.

Не всі дослідники свята у своїх роботах дають розгорнуту, докладну класифікацію свят, наприклад А. В. Беніфанд у своїй роботі «Праздник: сущность, история, современность» писав так: «Класифікація свята будується за релігійними і безрелігійними, особистісними і груповими, масовими, сімейними і суспільними підставами. Як один із принципів класифікації можна взяти загальнолюдський і класовий характер свята, тоді до одного типу варто зарахувати свята, пов'язані з природою, часом року, із сільськогосподарськими й міськими професіями, сімейно-особистісні, фізкультурно-спортивні, а так само святкування ювілеїв діячів мистецтва, культури, науки, миротворчого характеру, фестивалі, форуми, дні культури і т. д. В іншу групу потрібно включити свята політичні, партійні, суспільні».

Друга лінія, що йде від особистості й суспільних груп, містить у собі особисті, сімейні, племінні, народно-національні, класово-партійні, міжнародні свята. Проте й ця класифікація не досконала, тому що вона «розриває» громадське життя й конкретні соціальні спільності людей. Більш прийнятним принципом класифікації масових свят є класифікація за типом святкової ситуації.

Узагальнена класифікація свят:

- Календарні свята
- Релігійні свята
- Національні свята
- Державні свята
- Професійні та неофіційні свята
- Корпоративні свята
- Корпоративні свята
- Сімейно- побутові
- Сільські й міські

- Постійні або разові
- Анімаційні

Усі свята проходять через сімейний колектив, що входять до кожної оселі. Сімейні свята містять багаті можливості для розумового виховання дитини, для розвитку всіх його дарувань. Для повноцінного розвитку дитини йому необхідний свято як повітря. «Нехай кожен пригадає своє дитинство, і він побачить, що свято для дитини зовсім не те, що для нас, що це дійсно подія в дитячому житті й що дитина вважає свої дні від свята до свята ..... сіро було б дитинство, якби з нього викинути свята..» – писав К. Д. Ушинський.

Передчуття свята – це початок святкового духа, який повинні підтримувати дорослі. Людина сприймає світ почуттями і потрібно, щоб кожне почуття в дітях прокинулося через колір, звуки, запахи та інше. Необхідно надати дитині простір для самостійної активної дії, але водночас необхідно пам'ятати, що свято – це повсякденна педагогіка.

Навчити дітей відпочивати, вести себе на дозвіллі – це важливе завдання батьків і педагогів. Але всі свята, а дитячі особливо, вимагають не стільки часу і грошей, скільки душевного тепла і любові. У дитини має бути щасливе дитинство. Без цієї умови, людина не зможе навчитися любити. Дитина як губка, вбирає в себе все, від того, яким емоційним станом будуть забарвлені його святкові дні, буде залежати його особисте життя, його майбутня сім'я.

У класифікацію сімейних свят можуть входити вікові, соціальні та тематичні принципи:

- 1) свята для членів сім'ї різного віку (дитячі, дорослі);
- 2) свята для членів сім'ї з різними соціальними ролями (для сина, доньки, матері, батька, бабусі, дідуся та ін.);
- 3) свята різноманітної тематики (день народження, хрещення дитини, 1 вересня, «Вітання переможця» та ін.

## **2. Характерні риси святкової анімації**

Основні форми анімаційних свят, які організовують:

- 1) свята казкових і міфологічних героїв (Свято Попелюшки, Свято Нептуна (додаток В);
- 2) свята природи (лісу, гір, моря, річки, квітки);
- 3) народні свята (Купала, Масляна, Русалчин тиждень);
- 4) релігійні свята (Св. Миколая, Різдво, Пасха, Свято тіла Господня);
- 5) календарні свята (Новий рік у східних слов'ян, 1 травня);



б) державні свята (8 березня; 23 лютого).

Створення необхідних умов функціонування святкових театралізованих програм базується на принципах анімаційної діяльності:

1. Принцип пріоритету загальнолюдських інтересів у процесі освоєння духовних і моральних цінностей.

2. Принцип загальної масової культурної творчості, самоорганізації особистості як домінуючої ознаки.

3. Принцип гуманізації змісту виховного потенціалу, всеосяжного підпорядкування інтересам, потребам, установкам особистості.

4. Принцип діалектичної єдності та наступності культурно-історичного, соціально-педагогічного і національного-етнічного досвіду, традицій, інновацій.

Театралізована частина свята – це масова вистава, яка на відміну від свята, завжди вписується в певну сценічну площадку, локалізується певними межами, передбачає розподіл мас на виконавців та глядачів.

Драматургію масового свята визначають як чітке розуміння свята, усвідомлення теми, основних завдань, розкриття величі події, що відбувається, прагнення мобілізувати глядачів на вирішення важливого питання.

Драматургія масового свята залежить від таких обставин:

1. Місце дії масового свята.

2. Художні засоби.

3. Тема масового свята.

4. Сценарій свята.

5. Багатоцентровість масових свят.

Основні риси проведення свята:

1. У свята є «перед святковість» – відчуття очікування, у якому живуть люди в напередодні визначної події.

2. Сценарист та постановник свята мають розробляти сценарій, до якого увійдуть вікторина, танці, пісні, конкурси, спортивні змагання.

3. Свято – це масштабне явище, яке може тривати декілька днів; проходити на декількох площадках.

4. За своїми формою та змістом свято більше за концерт пісні й танцю, фестивалів, шоу-маскарадів, карнавалів тощо.

Одним з важливих принципів анімаційної діяльності при організації святкових заходів є опора на самодіяльність і активну участь дітей в анімаційних заходах не лише в якості глядачів, але і учасників, організаторів, ініціативних активістів.

### **3. Рекомендації по проведенню свята:**

1. Розробити тему, концепцію, «Положення про проведення», «Сценарій».
2. План свята:
  - назва свята;
  - запропонована дата проведення;
  - повний склад учасників;
  - погодинний розклад програми;
  - інформаційна підтримка;
4. Детально прорахувати процес підготовки.
5. Контроль за проведенням.
6. Підведення підсумків.

Тема масового свята визначає характер проведення свята, від неї залежить хід подій і розгортання дій. Щоб розкрити тему, треба наповнити змістом, збудувати в логічній послідовності подання матеріалу, знайти відповідний образ, що відповідає ідеї, ритму, темпу, музичному оформленню. Саме тема диктує підбір концертних номерів, пісень, танцювальних композицій, сюжетів, що театралізуються. Зразкові теми масових свят: «День міста», «Свято кольорів», «День усіх закоханих», «Свято урожаю».

Для того, щоб свято запам'яталося необхідно розробити концепцію. Щоб свято не було клоном інших заходів, у нього має бути своя, неповторна концепція. Тобто концепція вечірки, свята – це те, як ви зможете найяскравіше виразити закладену ідею, щоб залишити відвідування вашого заходу надовго в пам'яті у людей.

Створення сценарію свята – перший етап підготовки масового свята. Він визначає шляхи реалізації теми, ідеї, надзадачі масового свята; вирішує питання індивідуалізації, неповторності кожної святкової дії, що театралізується. Створення сценарію є спільною роботою драматурга, режисера, постановника, художнього керівника, групи фахівців-аніматорів, художників, композиторів, музичного оформлювача.

Сценарій масового свята містить: початок, розвиток, кульмінацію, фінал. Міра емоційного напруження кожного епізоду, ритмічність, контрастність, концентрація уваги глядачів, їх зацікавленість, строга взаємодія епізодів визначаються режисером у рамках сценарію. Велике значення в розкритті теми, підйомі настрою, емоційній дії грає художнє і музичнє оздоблення території свята, ритм, темп, виконавські і акторські сили, режисерська фантазія, театральні костюми, поетичний

настрій.

План свята

Після того, як розроблена концепція, і ви вже маєте уявлення про те, що буде «родзинкою» свята, слід скласти план усього свята від початку до кінця. План свята – це, фактично бізнес – план, куди входить все: від опису концепції до пропонованої кількості людей, які відвідають ваше свято.

Назва свята повинна цілком відбивати його концепцію, залучати до себе увагу, оскільки назва – це обличчя свята. Чим оригінальніше буде назва свята, тим більше шансів, що люди захочуть дізнатися, який зміст свята за ним криється. Також необхідно визначити склад учасників. Склад учасників необхідно визначати з наступних питань:

На яку категорію публіки ви розраховуєте на своєму святі?

Яке потенційне місце (краще, якщо декілька варіантів, щоб була можливість вибору) проведення вечірки?

Який формат музики домінуватиме впродовж усього заходу?

Розклад програми проведення свята краще продумати так, щоб найбільш яскраві номери доводилися на пік вечора.

Процес підготовки свята:

- ✓ Підібрати місце проведення заходу;
- ✓ Запросити для виступів творчі колективи;
- ✓ Забезпечити охорону і медичне обслуговування заходу;
- ✓ Організувати технічне і господарське обслуговування заходів
- ✓ Визначити місце проведення;
- ✓ Організувати рекламно-інформаційний супровід заходів;
- ✓ Забезпечити оформлення місця проведення;
- ✓ Встановити професійне устаткування;
- ✓ Провести урочисте «Відкриття» і «Закриття» заходів;
- ✓ У рамках заходу провести: семінари, майстер-класи, виставки, зустрічі з відомими майстрами, показові виступи.

Контроль за проведенням. День свята – остання напруга. У це день необхідно зібрати у себе підсумки усієї виконаної роботи по організації. Здзвоніться з усіма учасниками і уточніть час їх прибуття на свято. Простежте, щоб гримерна кімната для учасників була в належному стані і в ній було усе необхідне, гардероб функціонував. Під час проведення свята контролюйте дотримання розкладу виступів, за 10 хвилин до кожного перевіряючи готовність. Одним словом, намагайтеся контролювати роботу усіх задіяних у святі учасників.

Підведення підсумків. По закінченню свята і вирішення останніх

супутніх питань, не квапитеся від'їжджати зі свята. Простежте, щоб ніким з учасників не було нічого залишено з особистих речей. Якщо ви в результаті отримали те, на що сподівалися, – значить, свято вдалося! Для себе ж відмітьте усі помічені впродовж проведення свята мінуси і постарайтеся надалі, по можливості, не допустити їх присутності, а відмічені плюси узяти на озброєння.

Оскільки свято – це комплексний захід, його організація потребує серйозних творчих зусиль, наявності спеціальних знань і хоча б невеликого досвіду (його повинен мати шеф-аніматор).

#### **4. Особливості підготовки святкових анімаційних програм.**

До підготовки свята необхідно відноситися з почуттям високої відповідальності, наділяти кожну програму індивідуальними якостями, використати психологічні нюанси, відбивати у святі не лише факти, але і своє світовідчуття, ідейну переконаність, схвильованість, громадянську позицію. Тому для організації масових свят потрібно мати спеціальні навички режисури, постановки.

Особливості підготовки анімаційної програми масового свята:

- необхідно враховувати вид заходу (концерт, театралізований вечір, дискотека, спортивно-масове дійство) ;
- багатоцентровість дії;
- драматургія масового залежить від місця і масштабу дії та використання художніх засобів;
- участь команди аніматорів (а не окремих фахівців) ;
- складність композиції анімаційної програми;
- широке застосування прийомів активізації публіки.

Масове свято припускає одночасне виникнення відразу декількох осередків художньої дії. Кожен учасник може вибрати для себе будь-який об'єкт уваги. Багатоцентровість масових свят набуває особливого сенсу під час карнавального ходу, маскарадних шоу, фестивалів, які вимагають чіткого ритму, майданчиків для танців, свободи для руху акторів в театральних костюмах. У сценарії масового свята необхідно передбачити порядок руху колон, продумати організацію мітингу, спланувати прихід глядачів.

Драматургія масового свята залежить від двох обставин:

- від місця і масштабу дії масового свята; (Свято по своєму масштабу може бути загальноміським, загальнонаціональним, клубним, дитячим, молодіжним. Воно може проходити в місті, в сільській місцевості, на стадіоні, у Будинку культури, в зоні відпочинку, в парку,

в школі. Від вдало вибраного місця проведення масового свята залежить високий емоційний настрій публіки і успіх задуманого) ;

-від використання художніх засобів; (До них відносяться: декорації, оформлення сцени, площі, ігрового майданчика; атрибути, які використовуються в процесі представлення; додаткові елементи свята: феєрверк, салют, запуск голубів, повітряних куль, політ літаків і т. п., що допомагають виразити ідею свята).

В якості засобів виразності і дії на глядачів використовується компоненти: танець, пісня, емоційно-жива картинна композиція, що припускає миттєве перемикавання уваги глядачів з одного об'єкту на інший без деталізації і психологічних мотивувань.

Основну увагу під час роботи над концертом треба приділяти його композиції (від італ. – складання, зв'язування, з'єднання). Енциклопедії трактують термін «композиція» по-різному, але загальний сенс формулювань приблизно такий: композиція – ця складна єдність різних компонентів, яка досягається в процесі творчості. При роботі над композицією, пов'язаною з видовищними формами, завжди допомагає знання основних прийомів монтажу: паралельний, контрастний, логічний, ретроспективний, прийом рефрену, асоціативний.

Активізація публіки. Учасники свята діляться на дві групи:

- безпосередні, активні учасники – діти, технічні працівники, викладачі;
- пасивні учасники – глядачі.

Важливе завдання– об'єднати обидві групи, встановити тісний зв'язок, контакт між дією і сприйняттям. Глядачі повинні співпереживати, активно включатися в дію свята, емоційно виражати своє відношення. І тоді, завдяки азарту учасників, дохідливій і зрозумілій формі, захоплюючій дії, частина пасивних глядачів переходить в розряд активних учасників.

Важливими способами підвищення зацікавленості глядача в ході масового свята є:

- активне включення глядача в дію;
- максимальне зближення виконавців і глядачів шляхом перетворення глядачів на учасників масової дії;
- емоційна дія на глядача (ігрове, музичне, світлове, колірне, феєрверк) ;
- привертання уваги учасників до заходів, конкурсів, ігрових елементів;
- заохочення зацікавленості глядача сувенірами, подарунками,

сюрпризами.

### **Контрольні запитання**

1. Що таке свято?
2. Охарактеризуйте свято як базовий компонент комплексної анімації.
3. Специфіка багатоцентрованості масових свят.
4. Назвіть основні елементи сценарію масового свята.
5. Форми анімаційних свят.
6. Що розуміють під театралізованою частиною свята?
7. Від яких обставин може залежати драматургія масового свята?
8. Які основні характерні риси святкової анімації?
9. Які рекомендації Ви можете дати по проведенню свята?
10. Охарактеризуйте процес підготовки свята.
11. Які анімаційні свята найчастіше проводяться на базі навчального закладу?
12. В чому полягають особливості підготовки анімаційної програми масового свята?

## ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ № 1

**Тема: Основні поняття та визначення дозвіллевої діяльності**

**Мета:** розкрити сутність понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» та навчити здобувачів вищої освіти їх розрізняти, пояснити сучасне розуміння анімації

### Теоретичний матеріал:

1. Теоретичні засади анімаційної діяльності. Співвідношення понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «анімація» та їхнє значення для розвитку суспільства.
2. Сучасне розуміння анімації та її теоретична база.

### Практична робота:

1. Дайте визначення поняттям «відпочинок», «дозвілля», «рекреація».
2. Яке значення для суспільства має дозвілля?
3. Поясніть поняття «анімація» та вкажіть види анімації, які задовольняють різні потреби відпочиваючих
4. Розкрийте зміст поняття «культура дозвілля». Назвіть характеристики поняття «повноцінне дозвілля».
5. В чому полягає соціальна роль культурного дозвілля?
6. З яких підсистем складається технологія культурно-дозвіллевої діяльності?
7. Що таке рекреація і на що вона спрямована?
8. Коли з'явився термін «анімація»? Що він означає?
9. Які передумови виникнення анімації Ви знаєте?
10. Перерахуйте види анімації.
11. Що є теоретичною основою анімації?
12. Дайте визначення «здорового стилю життя».

### Тематика рефератів:

1. Валеологія як теоретична основа педагогічної анімації.
2. Культура здоров'я як глобальна проблема.
3. Врахування соціально-педагогічних і соціально-психологічних факторів у проблемах здоров'я.
4. Валеологія як інтегральна наука про здоров'я. Компоненти здоров'я: соматичне, фізичне, психічне, моральне.

5. Сфера анімаційної діяльності як складова відновлення психічних і фізичних сил.

### **Література:**

1. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник / І. В. Петрова. Київ: Кондор, 2005. 408 с
2. Єрошенков І. Н. Культурно-дозвіллева діяльність в сучасних умовах. Москва: НГІК, 1994. 69 с.
3. Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навчальний посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.

## **ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ № 2**

**Тема:** Зародження та розвиток анімаційних форм дозвілля

**Мета:** розглянути анімаційні форми дозвілля в період їх зародження та формування, розкрити питання про святкову культуру українців

### **Теоретичний матеріал:**

1. Анімаційні форми дозвілля Стародавньої Греції.
2. Дозвіллева культура Стародавнього Риму.
3. Анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу.
4. Святкова культура українців.

### **Практична робота:**

1. Запропонуйте цікаві історичні факти розвитку анімації
2. Коли виникли перші прояви анімаційної діяльності? З чим вони були пов'язані?
3. Які анімаційні форми Давньої Греції Ви знаєте? В якій формі вони проводились?
4. Які елементи дозвіллевої культури Давнього Риму Ви знаєте?
5. Назвіть анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та Ренесансу.
6. Які свята українців Ви знаєте? Яке їхнє коріння?
7. Що таке Вертеп?
8. Розкрийте зміст понять обрядовість, обряд, традиція, звичай, свято, ритуал?



### **Тематика рефератів:**

1. Аналіз анімаційних форм дозвілля Стародавньої Греції та їх вплив на формування сучасного анімаційної діяльності.
2. Характеристика анімаційних форм дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу та їх значення для педагогічної анімації.
3. Організація відпочинку: від найдревніших часів до сьогодення.
4. Організація дозвілля на Русі від стародавніх часів до наших днів.
5. Сучасний стан дозвіллевої сфери в Україні

### **Література:**

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов. Москва: Аспект Перс, 2006.
2. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посіб. Київ: Центр навч. л-ри, 2006.
3. Петрова І. О. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник. Київ: Кондор, 2005.

## **ПРАКТИЧНА РОБОТА № 3**

**Тема: Соціокультурна анімація у педагогічному контексті**

**Мета:** розкрити значення та роль соціокультурної анімації у контексті педагогічної діяльності, ефективність її впровадження та функції, визначити пріоритетні напрями та вимоги до здійснення анімаційної діяльності

### **Теоретичний матеріал:**

1. Значення та роль соціокультурної анімації як соціалізуючого чинника у контексті педагогічної діяльності.
2. Ефективність впровадження соціокультурної анімації за умови здійснення педагогічної діяльності.
3. Пріоритетні напрями, функції та вимоги до здійснення анімаційної діяльності.

### **Практичні завдання:**

1. Вимоги до здійснення анімаційної діяльності.
2. Досвід французьких педагогів з впровадження анімаційної діяльності .

3. Дослідження проблем соціально-культурної анімації, такими вченими як М. Аріарського, М. Войзард, К. Кордеса, Г. Ібрагіма, Є. Мамбекова, С. Килимистого, В. Стафійчука, Є. Прієзжевої, М. Ярошенка, Т. Божук, Л. Волик, Т. Сокол, І. Стратілатової, Л. Тарасова та інших.

4. Дайте визначення культурно-дозвілєвої діяльності.

5. Перелічіть завдання анімації.

6. Вкажіть функції педагогічної анімації та функції соціокультурної анімації.

7. Думки французького педагога Р. Торайя про педагогічну анімацію.

8. Пріоритетні напрями анімації та їх характеристика.

9. Вимоги до здійснення анімаційної діяльності.

### **Тематика рефератів:**

1. Роль і місце соціокультурної діяльності в історико-культурному процесі.

2. Соціально-культурна анімація як засіб реабілітації.

3. Особливості розвитку анімаційного підходу до соціально-педагогічної діяльності.

4. Анімаційно-рекреаційні технології в роботі педагога організатора.

5. Анімаційно-дозвілєва діяльність у відкритому соціумі.

6. Реалізація анімаційної діяльності в різних закладах соціокультурного простору.

### **Література:**

1. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация: истоки, традиции, современность. М.: ЦСА «Одухотворение», 2008. 129 с.

2. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация: Учеб. пособие / Московский гос. ун-т культуры и искусств. Рязанский заочный ин-т (филиал). М., 2000. 109 с.

3. Курило Л. В. Теория и практика анимации. М.: Советский спорт, 2006. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации: учеб. пособ. / Российская международная академия туризма. 195 с.

4. Чернищенко О. І. Соціокультурна анімація: міжнародний досвід, перспективи впровадження в Україні. *Вісник Черкаського університету*. 2008. №123. С. 136-143.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 4

**Тема: Розробка сценарію анімаційної програми. Драматургія анімаційно-театралізованих програм.**

**Мета:** ознайомитись із сценарно-режисерськими основами анімації, особливостями сценарної роботи, визначити монологічні і діалогічні форми інформаційно-анімаційної діяльності

### **Теоретичний матеріал:**

1. Сценарно-режисерські основи анімації.
  - 1.1. Сценарій анімаційної програми: поняття, різновиди.
  - 1.2. Монтажний лист. Мізансцена анімаційної програми
  - 1.3. Сценарний план. Сюжетний хід. Композиційна побудова анімаційної програми. Методика організації режисерсько-постановчого процесу.
2. Сценарій як основний вид драматургії.
  - 2.1. Особливості сценарію анімаційної програми.
  - 2.2. Використання допоміжних засобів в сценарній роботі.
  - 2.3. Принципи побудови сюжету.
  - 2.4. Монологічні і діалогічні форми інформаційно-анімаційної діяльності.

### **Практичні завдання:**

1. Розробіть сценарій анімаційної програми з дотриманням композиційної побудови.
2. Обґрунтуйте правила спілкування з аудиторією.
3. Дайте визначення анімаційної програми. Які етапи її формування?
3. Що таке літературний сценарій? Монтажний лист?
4. Що таке режисерський сценарій? Їх класифікація в залежності в залежності від оригінальності.
5. Що включає в себе технологія сценарної розробки анімаційної програми?
6. Що таке тема і ідея сценарію? Сценарний план? Сюжетний хід?
7. Дайте визначення композиції і розкрийте її структуру.
8. Поясніть, що таке «пролог», «епілог», «мізансцена»?
9. Розкрийте зміст поняття «монтаж» та його прийомів.
10. Розкрийте зміст етапів постановочного процесу.
11. Що таке драматургія анімаційних театралізованих програм?

12. Які види репетицій проводяться при підготовці анімаційної програми?
13. Що є сюжетною основою сценарію?
14. Якими додатковими елементами супроводжується святковий захід?
15. Які засоби використовуються в сценарній роботі?
16. Назвіть принципи побудови сюжету?
17. Які прийоми побудови сюжету Ви знаєте?
18. Перерахуйте принципи побудови анімаційного заходу.

### **Тематика рефератів:**

1. Технологія та методика режисерської розробки анімаційних програм.
2. Створення і реалізація анімаційних програм.
3. Сценарій – основа тематичної анімаційної програми.
4. Роль та значення анімаційних програм.
5. Драматургія анімаційних театралізованих програм.

### **Література:**

1. Культурно-досуговая деятельность / под ред. А. Д. Жданова, А. М. Чижикова. Москва, 1998.
2. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учеб. пособ. для студентов вузов. Москва: Аспект Перс, 2006. 236 с.
3. Кайдалова Л. Г. Психологія спілкування: навч. посібник / Л. В. Пляка. Харків: НФаУ, 2011. 132 с.
4. История и теория массовых праздников: уч. пособие / Н. М. Андрейчук. Барнаул: АлтГАКИ, 2005. 64 с.
5. Лемер С. Искусство организации мероприятий: стоит только начать! Ростов н/Д: Феникс, 2006. 288 с.

## **ПРАКТИЧНА РОБОТА № 5**

### **Тема: Організація ігрової та спортивної анімації у закладі загальної середньої освіти**

**Мета:** розкрити поняття гри, ознайомити здобувачів вищої освіти з методикою проведення рухливих ігор, навчити складати і проводити ігрові анімаційні програми та організовувати спортивні анімації

### **Теоретичний матеріал:**

1. Гра: поняття, сутність, структура, функції та роль у житті людини.
2. Основні підходи до класифікації ігор.
3. Методика проведення рухливих ігор.
4. Методика складання і проведення ігрових анімаційних програм.
5. Організація спортивної анімації.

### **Практичні завдання:**

1. Запропонуйте перелік рухливих ігор для дітей молодшого шкільного віку.
2. Опишіть методику проведення рухливої гри на спортивному майданчику (вказавши всі засоби, час і т. п.).
3. Поясніть, чому гру вважають складним соціокультурним явищем.
4. Охарактеризуйте основні форми ігрової анімації.
5. Назвіть основні функції гри.
6. Класифікація ігор.
7. Які особливості необхідно враховувати під час підготовки аудиторії до участі в ігровій анімації?
8. Особливості розроблення сценарію ігрової анімації.
9. У чому полягає виховна роль народних рухливих ігор?
10. Які риси характеру здатні розвинути ігри у дитини?
11. Які фактори необхідно враховувати під час проведення ігор із дітьми та підлітками?
12. Які ігри рекомендують проводити аніматору для розвитку сили?
13. У який час рекомендують проводити ігри для розвитку швидкості?
14. Назвіть методику проведення рухливих ігор для виховання спритності.
15. Які вправи варто включати в програму аніматора для виховання гнучкості?
16. Які рухливі ігри використовують у виді розминки перед іграми в баскетбол, футбол, ручний м'яч?

### **Тематика рефератів:**

1. Гра як складне соціокультурне явище.

2. Позитивний вплив гри на людину.
3. Особливості розробки сценарію ігрової програми.
4. Особливості підготовки аудиторії до участі у ігровій анімації.
5. Види та значення спортивних заходів в анімації.

### **Література:**

1. Демчишин А. П., Артюх В. М., Демчишин В. А., Фалес Й. Г. Рухливі і спортивні ігри в школі: посіб. для вчителя. Київ: Освіта, 1992. 175с.
2. Дозвілля школярів: методична розробка. / під ред. Радковської Л. М., Рівне, 2000.
3. Кругляк О. Я., Кругляк Н. П. Від гри до здоров'я нації. Рухливі та українські народні ігри, естафети на уроках фізичної культури: метод. посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 2000. 80 с.
4. Леськів А. Д., Дзюбановська А. Б. Рухливі ігри та естафети на місцевості для школярів молодшого та середнього віку. Тернопіль: СМП „Астон”, 2000. 132 с.
5. Теорія і методика навчання рухливих і спортивних ігор: навчально-методичний посібник / укл. Малахов В. Я. Київ, 1996. 112с.

## **ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ № 6**

### **Тема : Організація музичної та танцювальної анімації у закладі загальної середньої освіти**

**Мета:** розглянути особливості емоційного впливу музики, ознайомитись із формати музичної та танцювальної анімації, сформувати матеріально- технічну базу танцювальних заходів

#### **Теоретичний матеріал:**

1. Поняття та особливості емоційного впливу музики.
2. Форми музичної анімації.
3. Форми сучасної танцювальної анімації.
4. Матеріально-технічна база танцювальних заходів.

#### **Практичні завдання:**

1. Побудуйте програму анімації з використанням музичного супроводу.
2. Побудуйте таблицю «Форми музичної анімації».
3. У чому полягає особливість впливу музики на людину?

4. Визначте особливості музично-пісенної анімації.
5. Аудиторія музичних анімаційних заходів.
6. На які види за цільовим призначенням поділяють концерти?
7. Специфіка танцювальної анімації.
8. У чому полягає відмінність танцювально-розважальної дискотеки від тематичної?
9. Як будується робота над конкурсно-ігровою програмою?
10. У чому полягає підготовка сценічного майданчика для концерту або театралізованого вечору?
11. Вимоги до матеріально-технічної бази танцювальної анімації.

### **Тематика рефератів:**

1. Диференційований підхід при розробці музичних анімаційних програм.
2. Особливості розробки музичних анімаційних програм у закладах освіти.
3. Етапи становлення танцювальної культури.
4. Форми сучасної танцювальної анімації: бал, танці під живу музику, дискотека.
5. Оцінювання матеріально-технічної бази танцювальних заходів. Акустична характеристика танцювального майданчика.

### **Література:**

1. Зимина А. Основы музыкального воспитания и развитие детей младшего возраста. Москва: ВЛАДОС, 2000. 320 с.
2. Формування музичних здібностей молодших школярів на уроках музики: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2002. 251 с.
3. Записоцький А. С. Методика роботи молодіжної дискотеки. Київ, 2008. 125 с.
4. Теплов Б. М. Психология музыкальных способностей. *Избр. труды*: в 2-х т. Москва: Педагогика, 1985. Т. 1. С. 42-222

## **ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ № 7**

### **Тема: Свято як основа комплексної анімації у закладі загальної середньої освіти**

**Мета:** розглянути свято як основу комплексної анімації у закладі загальної середньої освіти, висвітлити характерні риси святкової анімації та рекомендації по проведенню свят

### **Теоретичний матеріал:**

1. Свято: поняття, сутність, історія виникнення, класифікація.
2. Характерні риси святкової анімації.
3. Рекомендації по проведенню свята.
4. Особливості підготовки святкових анімаційних програм.

### **Практичні завдання:**

1. Запропонуйте цікавий історичний факт з історії виникнення свята.
2. Розробіть фрагмент анімаційної програми до свята.
5. . Що таке свято?
3. Охарактеризуйте свято як базовий компонент комплексної анімації.
4. Специфіка багатоцентрованості масових свят.
5. Назвіть основні елементи сценарію масового свята.
6. Форми анімаційних свят.
7. Що розуміють під театралізованою частиною свята?
8. Від яких обставин може залежати драматургія масового свята?
9. Які основні характерні риси святкової анімації?
10. Які рекомендації Ви можете дати по проведенню свята?
11. Охарактеризуйте процес підготовки свята.
12. Які анімаційні свята найчастіше проводяться на базі навчального закладу?
13. В чому полягають особливості підготовки анімаційної програми масового свята?

### **Тематика рефератів:**

1. Психологічні особливості впливу свята на людину.
2. Анімаційна діяльність як форма збереження культурної спадщини.
3. Свята як можливість розвитку творчої думки.
4. Свято як базовий компонент комплексної анімації.

### **Література:**

1. Плотникова В. С. Роль анимационной деятельности в формировании здорового образа жизни подростков и молодежи. *Здоровье в школы!* Петрозаводск: КГПА, 2010. С. 222–227.



2. История и теория массовых праздников: уч. пособие / Н. М. Андрейчук. Барнаул: АлтГАКИ, 2005. 64 с.
3. Мазаев А. И. Праздник как социально-художественное явление: монография. Москва: Наука, 1978. С. 11.
4. Бенифанд А. В. Праздник: сущность, история, современность. Красноярск: Изд-во Красноярского ун-та, 2006.

## ХРЕСТОМАТІЯ

### А

Агоністика – гімнастичні вправи і боротьба атлетів у Давній Греції.

Авансцена – простір сцени між завісою й рампою або залом для глядачів.

Алегорія – вираження абстрактних понять у конкретних художніх образах.

Анотація – коротка довідка про книгу, статтю, спектакль та ін.: тема, позиція, призначення, основний зміст, адресат, бібліографічні відомості.

Аксіологічний потенціал дозвілля – здатність дозвілля формувати ціннісні уявлення та орієнтації людини.

### Б

Балет – вид театрального мистецтва, де зміст передається без слів: музикою, танцем, пантомімою.

### В

Вар'єте (розмаїтість) – театр легкого жанру, у репертуарі якого поєднуються різні види сценічного мистецтва з перевагою комедійного. Має розважально-ігровий характер, будується тематичними блоками з окремих номерів, у яких беруть участь співаки, танцюристи, куплетисти, фокусники, клоуни. У танцях вар'єте закладений сплеск емоцій, темперамент, кипіння пристрастей.

Взаємодія між гравцями (player interaction) – властивість гри, що характеризує можливість гравців впливати один на одного своїми діями. Взаємодія гравців буває прямою, коли дії одного гравця прямо впливають на іншого, і непрямую, коли дії одного гравця впливають на іншого лише побічно.

Вільний час – суспільно-історичне явище, частина соціального вільного часу, не зайнята справами виробничої або життєвої необхідності.

Вертеп – старовинний пересувний український ляльковий театр, де ставили релігійні і світські (переважно жартівливі та іронічні) п'єси; відтворення стайні з народженням Христа.

Відпустка – час відпочинку, який обчислюється в календарних днях і надається працівникам зі збереженням місця роботи і заробітної плати.

Водевіль – вид комедії з народними піснями-куплетами, романсами, танцями, п'єсами.

**Г**

Гра (game) – активність індивіда, спрямована на умовне моделювання тієї або іншої діяльності.

**Д**

Декорація – прикраса; художнє оформлення вистави на театральній сцені.

Діалог – розмова між двома або декількома особами.

Діапазон голосу – сукупність звуків (тонів), які можуть бути відтворені голосом актора.

Дикція – ступінь виразності вимови звуків, їх сполучень, складів, слів у різних умовах.

Динамічна гра (fast-paced game) – гра без даунтайма, тобто гра, у якій гравці виконують дії без пауз і зупинок.

Дискусія – обговорення якого-небудь дискусійного політичного, наукового, дипломатичного й т.п. питання, доповіді, книги на конференціях, зборах, у пресі й ін.

Дозвілля – діяльність у вільний час поза сферою суспільної і побутової праці, завдяки якій індивід відновлює свою здібність до праці і розвиває в собі переважно ті уміння і здібності, які неможливо удосконалити у сфері трудової діяльності. Це діяльність, здійснювана в руслі певних інтересів і цілей, які ставить перед собою людина (засвоєння культурних цінностей, пізнання нового, спорт, творчість тощо).

Драма – становить конфліктність дії, протиріччя, втілені в діалогах і монологіях. Драма орієнтована на видовищну виразність у міміці, жестах, рухах, звучанні, побудові мізансцен.

Драматизм – напруженість дій, відносин, обставин у мові, у творі, що створюється відповідним вибором стилістичних засобів, риторичних прийомів.

**Е**

Екседра – архітектурна форма у вигляді півциліндра, перекритого четвертиною сфери-(конхою). Може бути відкритою, або прикрашеною колонами.

Експозиція – у театралізованих виставах спосіб розміщення номерів у певній послідовності з урахуванням хронології, типу, жанру;

частина твору, що передає початку розгортання одиниць структури твору.

Емоції – складний стан організму, що припускає тілесні зміни поширеного характеру – у диханні, пульсі, виділеннях із залоз тощо і на ментальному рівні, стан збудження чи хвилювання.

Епілог – заключна частина оповідального твору, у якому викладаються події, що відбулися після завершення основного сюжету.

Епос – древні історичні й героїчні пісні, билини, казки, епопеї, епічні поеми.

## **Ж**

Жест, жестикуляція – рухи руками, головою, що супроводжують мову з метою виразності. Жест допомагає ораторові передати свої почуття й думки.

## **З**

Зав'язка – початковий момент фабули, у ній звичайно започатковується конфлікт.

Задник – писане або гладке тло з м'якої тканини, підвішений у глибині сцени.

Задум автора – ідея твору, комунікативна мета висловлення, вираження позиції

Заклучення – завершальна композиційна частина добутку; містить висновки, відповіді на запитання, ставить нові завдання.

## **І**

Ігрова індустрія – виробництво в особливо великих масштабах товарів, призначених для ігрового процесу.

Ігрове поле (game board) – спеціальне поле, на якому проходить ігровий процес.

Ігрові компоненти (game components) – типовий набір компонентів для настільної гри – картки, фішки, жетони, кубики.

Імпровізація – швидкий, без підготовки, твір і виконання віршів, прози, музики, продукт творчості.

Інтонація – ритміко-мелодійний бік мови, чергування підвищень і знижень, інтенсивності голосу, його тону, емоційного забарвлення та ін. Розрізняють інтонації значеннєві й емоційні.

Іронія – стилістичний прийом контрасту видимого й схованого змісту висловлення, ефект глузування.

## **К**

Культура дозвілля – це форма внутрішньої культури людини, яка передбачає наявність у неї певних особистісних якостей, які дають

змогу змістовно та з користю проводити вільний час. Розумові здібності, характер, організованість, потреба, інтерес, уміння, смаки, життєва мета, бажання-усе це складає особистісний, індивідуально- суб'єктивний аспект культури дозвілля. Існує пряма залежність між духовним багатством людини та змістом його дозвілля. Але є також зворотний зв'язок. Культурним може бути тільки змістовно наповнене, ефективне за своїм впливом на особистість дозвілля. Культуру дозвілля характеризують також ті заняття, яким віддається перевага у вільний час. Ідеться про ті види дозвіллевої діяльності, які сприяють формуванню й розвитку особистості. Особливо цінні ті заняття, у яких молода людина особисто бере участь. Культура дозвілля визначається також і рівнем розвитку та функціонуванням відповідних закладів й установ культури.

Карнавал – народні гуляння, що відбуваються у католицьких країнах у вівторок за сорок днів до Великодня напередодні початку Великого посту.

Комедія – драматичний твір, у якому засобами гумору та сатири викриваються негативні суспільні та побутові явища, розкривається смішне в навколишній дійсності людини або тварини. Відрізняється веселощами, дотепністю, осміянням характерів, вдач, гіпертрофованих людських якостей.

Композиція – найважливіший організуючий елемент художньої форми, що надає єдність і цілісність сюжету системою вибраних образів, структурою побудови художнього твору; побудова, внутрішня структура твору (мови та ін.).

Комунікація – спілкування, зв'язок, обмін інформацією.

Конкурс – свого роду змагання для виявлення найкращих з-поміж учасників (наприклад, «конкурс краси», «конкурс на краще виконання пісні»).

Контраст – різко виражене протиставлення.

Концерт – публічне виконання номерів різних жанрів (літературних і музичних творів: симфонічних, камерних, сольних вокальних, інструментальних, естрадних) на заздалегідь оголошених програмах. Послідовність номерів визначають правилами контрасту, розмаїтості, наростання глядацького інтересу. Конферансьє в концерті поєднує розрізнені, різнохарактерні номери програми в єдину тематику.

Кульмінація – 1) композиційна частина оповідального твору; вища крапка напруги в розвитку сюжету, що передуює вирішенню конфлікту;

2) момент найвищої напруги в музичному творі, театральній виставі, анімаційній програмі.

Культура мовного спілкування – дотримання сукупності вимог досягаючих комунікативних цілей мови: а) актуальність, істинність, здатність зацікавити слухачів; б) відповідність законам логіки й композиції; в) відповідність мовній нормі; г) доцільний вибір засобів мови, виразність і ін.

Культурно-дозвіллева діяльність – діяльність, яка створює культурно-дозвіллеве середовище та сприяє вільному засвоєнню нових знань.

## Л

Лаконічна мова – мова коротка, чітка, карбована.

Лейтмотив – характерна тема або музичний оборот, які змальовують який-небудь персонаж опери, балету, програмної п'єси.

Лірика – охоплює безліч віршованих жанрів (елегія, романс, сонет, пісня, вірш), у яких явища й події, що відбуваються в житті, відтворюються у формі суб'єктивного переживання.

Логічний наголос – виділення голосом найбільш важливих слів у реченні.

## М

Масова комунікація – систематичне поширення інформації (через радіо, телебачення, кіно, звукозапис, відеозапис) з метою затвердження духовних цінностей суспільства й активного впливу на оцінки, думки й поведіння людей.

Мізансцена – сценічне розміщення, положення акторів на сцені в певний момент.

Міміка – рух лицьових м'язів, засіб передачі щиросердечного стану мовця.

Мініатюра – жанр «малих форм» у театрі, музиці, цирку, анімаційних програмах, на естраді. Невеликий за розміром твір (естрадна або клоунська реприза, розповідь, байка, скетч тощо).

Містерія – театралізована постановка п'єси релігійного змісту. Міф – оповідь, яка пояснює походження певних речей, явищ, світу, за участю надприродних істот.

Монолог – мова однієї особи, думки вголос.

Мотив – внутрішня рушійна сила, що спонукає людину до дії.

Мюзикл – музично-сценічний твір, у якому використовують музичні, вокальні, балетні номери.

## **Н**

Настрій – загальний емоційний стан, який своєрідно забарвлює на певний час діяльність людини, характеризує її життєвий тонус.

Народне мистецтво – художня колективна творча діяльність народу, що відбиває його життя, погляди, ідеали в створюваній ним: поезії (перекази, пісні, казки, епос); музиці (пісні, інструментальні, п'єси); театрі (драми, сатиричні п'єси, театр ляльок); танці; архітектурі; образотворчому й декоративно-прикладному мистецтві.

Невербальні (немовні) засоби спілкування – погляд, міміка, посмішка, жести, дотики, вказівки на предмети, різні сигнали – стукіт, дзвінок, малюнок.

## **П**

Палестра – за одним із значень, приватна гімнастична школа у Стародавній Греції, де займалися хлопчики з 12 до 16 років, за іншим-призначена для фізичних вправ частина гімнасію чи лазні.

Пам'ятка гри (reference card game) – інформація, де зібраний перелік основних ігрових правил, список ігрових дій, опис порядку гри, розшифровка умовних позначок, схеми й підказки по грі.

Пантоміма - 1) вид сценічного мистецтва, у якому основними засобами створення художнього образу є пластика, міміка, жести; 2) виразні рухи тіла, передача почуттів і думок обличчям і всім тілом.

Педагогіка дозвілля – наука про людину, про виховання та розвиток особистості у вільний час.

Персонаж – внутрішньоігрове втілення гравця; один з героїв гри, наділений унікальними характеристиками. Залежно від конкретної гри гравець може керувати одним або декількома персонажами.

Пролог – вступна частина оповідання творів, що підготовляє читача або глядача до розгортання сюжету.

## **Р**

Рекреація - це система заходів, пов'язана з використанням вільного часу людей для їх оздоровчої, культурно-ознайомчої і спортивної діяльності на спеціалізованих територіях, які розміщені поза їх постійним помешканням. Рекреація охоплює всі види відпочинку. Відновлення здоров'я і працездатності шляхом відпочинку на лоні природи, або під час туристичної поїздки з відвіданням національних парків, архітектурних пам'яток, музеїв.

Режисер – особа, що керує постановкою спектаклю, керує акторами, розподіляє ролі.

Рекреаційна анімація – вид діяльності з організації дозвілля, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил людини.

Розв'язка – вирішення конфлікту в оповідальному творі.

Реквізит – речі справжні або бутафорські, необхідні акторам по ходу дії спектаклю.

Ремарка – пояснення драматурга на сторінках п'єси, що визначає місце або обстановку дії, указує, як повинні поводитися діючі особи в тих або інших обставинах.

Репертуар – п'єси, що йдуть у театрі в певний проміжок часу.

Репетиція – багаторазове повторення, попереднє виконання спектаклю або його частини.

Репліка – фраза діючої особи, слідом за яким вступає інша діюча особа або відбувається яка-небудь сценічна дія.

Реприза – словесний або пантомімічний комічний номер, жарт, анекдот, гумористичний клоунадний трюк у цирку й на естраді.

Репродуктивний потенціал дозвілля – репродуктивна практика, тісно пов'язана з творчою (самодіяльність, аматорське мистецтво тощо).

Рольова гра – засіб навчання або моделювання різних ситуацій.

## С

Симпосій – ритуалізований бенкет у Стародавній Греції, що супроводжувався буйними веселощами – важлива складова чоловічого дозвілля.

Сценарій гри (scenario) – опис розміщення ігрових компонентів, що включає ігровий ландшафт, стартові позиції юнитів, опис умов перемоги, іноді – додаткові ігрові правила. Найчастіше сценарії зустрічаються у військових іграх, де кожний сценарій дозволяє розіграти той або інший бій. Велика кількість сценаріїв, як правило, підвищує реіграбельність гри.

Сценографія – галузь образотворчого мистецтва, завдання якої – оформлення простору сцени і надання візуальної оправи театральній виставі за допомогою пластично-малярських засобів та світлових ефектів.

Сюжет – подія або система подій, у яких розкриваються характери, що розв'язують суперечності між ними; сукупність подій, дій, що визначають характер зображуваного.



## **Т**

Твір театрального мистецтва – спектакль, що створюється на основі драматичного або музичного сценічного твору відповідно до задуму режисера.

Творчість – творення, вищий рівень майстерності в тій або іншій сфері діяльності (оратора, лектора, письменника, поета, співака, художника, танцюриста та ін.).

Творчий звіт – вечір, присвячений діяльності передовиків виробництва, винахідників, новаторів, раціоналізаторів, що народжують щось якісно нове, що відрізняється неповторністю, оригінальністю, унікальністю. Творчий звіт припускає зустріч однодумців, людей, захоплених вирішенням однієї проблеми.

Театр – місце для масових видовищ, специфічним засобом яких є сценічна дія, що виникає в процесі гри актора.

Тематичний вечір – заснований на концертній тематиці, учасниками якого часто є вокальні й вокально-інструментальні ансамблі; для оформлення застосовуються технічні засоби (світлові, піротехнічні ефекти, проекційні системи, телеекрани).

Тематика гри (game theme) – тема гри, тобто те, що покладено в її основу. Ігри, у яких яскраво простежується зв'язок із темою, називають тематичними. Ігри, у яких тематика пророблена погано або відсутня, називають абстрактними. Тематичні ігри частіше зустрічаються серед представників амерітреша.

Тембр голосу – специфічне його забарвлення, створюване обертонами, що супроводжують основний звуковий тон; відбиває емоції.

Темп мови – її швидкість; кількість звуків, складів, слів в одиницю часу.

Техніка мови – сукупність умінь і навичок усного мовлення; володіння прийомами побудови мови й вибору засобів мови.

Трагедія – драматичний твір, який ґрунтується на гострому, непримиренному конфлікті особистості, що прагне максимально втілити свій творчий потенціал.

## **У**

Уява – здатність людини створювати подумки нові образи, картини, сюжети: є основою фантазії, мрії, творчості.

## **Ф**

Фантазія – музична п'єса довільної форми, створюється на теми з опер, балетів, на мелодії народних і сучасних пісень.

Фольклор – добутки й навички народної творчості, які безпосередньо передаються з покоління в покоління.

### **Х**

Хронологія – драматургічний прийом послідовного викладу історичних подій у часі.

Художня мова – поетична, образна, виразна; вищий зразок для вивчення й наслідування.

### **Ш**

Шарж – гумористичне зображення, у якому з дотриманням подібності карикатурно змінені характерні риси людини, явища, дії. Жанр використовують у підготовці гумористичних вечорів відпочинку.

## ДОДАТКИ

### Додаток 1

#### **Кваліфікаційна характеристика педагога-організатора закладу загальної середньої освіти**

(Кваліфікаційна характеристика розроблена відповідно до Типового положення про атестацію педагогічних працівників (Наказ МОН України № 930 від 06.10.10 року) та Змін до Типового положення про атестацію педагогічних працівників (Наказ МОН України № 1135 від 08.08.2013))

Кваліфікаційні вимоги: Педагог-організатор здобув вищу педагогічну освіту незалежно від спеціальності за освітньо-кваліфікаційним рівнем спеціаліста або магістра.

Кваліфікація «спеціаліст» встановлюється випускникам вищих навчальних закладів після призначенні на посаду та передбачає здатність фахівця забезпечувати організацію позаурочної виховної діяльності учнів навчального закладу відповідно ключових засад педагогіки, психології, дитячої та вікової фізіології; узагальнених, традиційних методів виховання; сучасних досягнень з проблем виховання; інформаційно-комунікаційних технологій, цифрових освітніх ресурсів; вміння вирішувати педагогічні проблеми на рівні репродуктивної діяльності; встановлювати доцільні партнерські стосунки з учнями, батьками та колегами; дотримання педагогічної етики і моралі.

Відповідно до стажу роботи (не менше 3 років), курсового підвищення кваліфікації та результатів атестації педагог-організатор має право на присвоєння кваліфікаційної категорії "спеціаліст другої категорії" відповідно до наступних вимог: постійне вдосконалення професійної діяльності на основі часткового використання інноваційних підходів; володіння та використання сучасних освітніх технологій, методичних прийомів, педагогічних засобів, різноманітних форм позаурочної виховної роботи; знання базових освітніх нормативно-правових актів у галузі освіти, розуміння стратегічної мети освіти, виховання та кореляція її з основними завданнями професійної діяльності, наявність авторитетної позиції серед колег, учнів та батьків; сумлінне виконання посадових обов'язків.

Педагог-організатор «спеціаліст першої категорії» відповідає вимогам, встановленим «спеціаліст другої категорії» та здійснює професійну діяльність відповідно до основних принципів компетентнісного, особистісно орієнтованого, діяльнісного та

технологічно-проектувального підходів; враховує індивідуальні та психологічні особливості розвитку учнів, їх здібності та потреби в доборі різноманітних видів виховної діяльності на основі рефлексії; вивчає та впроваджує перспективний педагогічний досвід; сприяє формуванню навичок базових компетентностей в учнів; вміє аргументувати власну позицію та виявляє навички критичного мислення, володіє ораторським мистецтвом; має розвинені лідерські якості та стійку громадянську позицію.

Педагог-організатор «спеціаліст вищої категорії» відповідає вимогам, встановленим «спеціаліст першої категорії»; володіє стратегіями виховання та організаторської діяльності; інноваційними освітньо-виховними методиками й технологіями, які використовує та поширює у професійному середовищі; має яскраво виражені організаторські здібності та сформовані лідерські навички; вміє продукувати оригінальні, інноваційні ідеї; застосовує нестандартні форми підготовки та проведення форм виховної позаурочної діяльності; активно впроваджує форми та методи організації освітнього процесу, що забезпечують умови для самостійної суспільно-корисної діяльності учнів; вносить пропозиції щодо вдосконалення виховного процесу в навчальному закладі; уміє систематизувати, аналізувати та обробляти інформацію; працює продуктивно; сумлінно ставиться до виконання службових доручень. Його вихованці є переможцями конкурсів, змагань тощо.

За результатами атестації педагогічним працівникам, які досягли високих показників у роботі, присвоюється педагогічне звання «педагог-організатор-методист». Йому характерна науково-методична та науково-дослідницька діяльність, публікація власних методичних розробок, які пройшли апробацію та схвалені науково-методичними установами відділів освіти різного рівня підпорядкування, закладами післядипломної освіти.

## Пофесіограма педагога-організатора

Компоненти професіограми	Зміст компонентів
Зміст праці	Організація процесу життєдіяльності учнів в позаурочний час відповідно до концепції виховання закладу освіти
Об'єкт праці	Позаурочний процес, учень, учнівське об'єднання
Предмет праці	Процес життєдіяльності учнів в позаурочний час у контексті освітнього середовища закладу освіти
Мета та результат праці	Створення оптимальних умов для виховання всебічно розвиненої цілісної особистості, патріота, інноватора та включення його у активний процес життєдіяльності
Основні види діяльності	Навчальна, виховна, розвивальна, комунікаційна
Особливості трудового циклу	Офіційно робочий день триває з 9-00 до 18-00. Зважаючи на специфіку цієї посади часто носить не в нормований характер. Вихідні дні: субота, неділя, але за виробничою необхідністю можуть бути перенесені на інший час. Відпустка надається відповідно до законодавства в літній період
Перспективи кар'єрного росту	Заступник директора з виховної роботи закладу загальної середньої освіти, методист з виховної управління освіти різного підпорядкування, методист позашкільного закладу
Застереження та протипоказання	Професійна непридатність за станом здоров'я; низький рівень професійної активності; відсутність організаторських здібностей, самоконтролю; емоційна нестійкість; аморальність; наявність негативних звичок; флегматичність; безвідповідальність; пасивність; надлишкова помисливість; знижена пізнавальна активність, нерозвинена уява, слабка пам'ять, замкнутість, ригідність мислення (нездатність змінювати способи

	рішення задач відповідно до мінливих умов середовища).
Умови праці	Умови праці характеризуються високим рівнем фізичної, нервової, емоційної напруженості, різноплановою швидко змінною діяльністю, іноді не за планом частим виконанням не своїх обов'язків, можливістю конфліктних, форсмажорних обставин та нестандартних ситуацій; великою кількістю соціальних контактів, виступів перед аудиторією, швидко змінюваністю видів та форм праці, робоче місце розосереджене (розміщене у кількох місцях) у просторі.
Кваліфікаційна характеристика	Вища педагогічна освіта незалежно від спеціальності за освітньо-кваліфікаційним рівнем спеціаліста або магістра
Посадові обов'язки	<p>-Реалізує мету та завдання виховання задекларовані у нормативно-правовій базі; створює оптимальні умови для розвитку та виховання учнів усіх вікових груп;</p> <p>-здійснює педагогічний супровід розвитку учнівського об'єднання, учнівського самоврядування, організацію навчання учнівського активу;</p> <p>-організовує змістовне дозвілля, суспільно-корисну діяльність у навчальний та канікулярний час;</p> <p>-надає допомогу класоводам, вихователям груп продовженого дня організації та проведенні виховної роботи з учнями молодшої ланки; виявляє та створює умови для розвитку здібностей та обдарувань учнів;</p> <p>-проводить індивідуальну роботу з учнями, які потребують особливої уваги; надає педагогічним працівникам і дитячим колективам організаційну допомогу в підготовці різноманітних форм роботи;</p> <p>-здійснює координацію діяльності усіх суб'єктів виховного простору навчального закладу та співпрацює з іншими освітніми установами; вивчає та впроваджує в навчально-виховний процес нові інноваційні підходи в організації та проведенні</p>

	<p>позаурочної виховної діяльності;</p> <p>-системно здійснює моніторингові дослідження щодо динаміки розвитку учнівського об'єднання та продуктивності власної діяльності;</p> <p>-постійно удосконалює професійну компетентність;</p> <p>-бере участь у роботі педагогічної ради та методичних комісій (об'єднань); вносить пропозиції до плану роботи закладу та проектує власні плани роботи;</p> <p>-веде необхідну документацію за встановленою формою (в межах компетенції) та забезпечує її зберігання</p>
Основні функції трудової діяльності	<p>Управлінська, розвивальна, комунікаційна, координаційна, соціально-адаптаційна, актуалізаційна, соціально-орієнтувальна, соціально-посередницька, дозвіллева</p>
Професійно важливі якості	<p>Морально-етичні цінності, національно-патріотична спрямованість, відповідальність, дисциплінованість, організованість, наполегливість, самовладання, тактовність, педагогічна інтуїція, педагогічний оптимізм, віра в природу дитини, емпатія, любов до професії та науки, стресостійкість, контактність, професійний неспокій, педагогічний такт, альтруїзм, самокритичність, емоційна стійкість, впевненість у собі, самоповага, самодостатність, доброзичливість, спостережливість, толерантність, дружелюбність, ризикованість, компромісність, авантюризм, оптимізм, стійкість до навантажень; здібності: здібність до організаторської роботи, широта організаторських можливостей, музичні, артистичні, лідерські, мажорні, здатність до творчості, здатність генерувати незвичні ідеї, відходити від традиційних схем, швидко розв'язувати проблемні ситуації</p>
Знання	<p>Загальнонаукові, психолого-педагогічні:, суспільно-політичні:, інформаційнокомунікаційні знання</p>
Уміння та навички	<p>Гностичні (вміння пізнавального та аналітичного характеру, які дозволяють прогнозувати основні аспекти організації процесу виховання та розвитку</p>

	<p>колективу й окремих учнів.</p> <p>Проектувальні (вміння проектувати власну професійну діяльність; позаурочний виховний процес та його зміст, визначати мету, завдання, форми роботи відповідно до вікових, психологічних особливостей розвитку дитини розвиток дитячого колективу та окремих учнів; розвиток власної професійної компетентності, саморозвиток).</p> <p>Конструктивні (вміння створювати реальну модель професійної діяльності, вибудовувати траєкторію розвитку окремої особистості та колективу в цілому; композиційно цікаво добирати зміст позаурочних форм роботи; конструювати власну систему самоосвітньої діяльності в контексті професійного розвитку).</p> <p>Комунікативні (уміння встановлювати педагогічно-вмотивовані стосунки з учнівською спільнотою, окремими учнями, батьками, колегами; регулювати взаємини між учнями всередині колективу, а також первинного колективу із загально-шкільним тощо.)</p> <p>Організаторські (вміння лідирувати, об'єднувати суб'єктів освітньої діяльності навколо спільної мети, створювати команду та працювати в ній, організовувати роботу в непередбачуваних ситуаціях, швидко орієнтуватися у екстремальних умовах та мотивувати інших виконувати поставлені задачі, організовувати групову, індивідуальну, колективну взаємодію.</p> <p>Прикладні уміння: образотворчі, музичні, художньо-літературні, хореографічні, спортивно-туристичні, уміння створювати презентації, відеофільми, вебресурси тощо.</p>
--	--



### Опитувальник «Вивчення комунікативних і організаторських здібностей»

**Інструкція.** Шановні здобувачі вищої освіти! Будь ласка, оцініть свій рівень комунікативних та організаторських здібностей. При позитивній відповіді на питання ставте знак «+», при негативному «-».

#### Опитувальник:

№	Питання	Відповідь
1.	Чи багато у вас друзів, з якими ви постійно спілкуєтесь?	
2.	Чи часто вам вдається схилити більшість ваших товаришів до прийняття вашого рішення?	
3.	Чи довго вас турбує почуття образи, завданої вам кимось із ваших друзів?	
4.	Чи завжди вам важко орієнтуватися в складній ситуації?	
5.	Чи є у вас прагнення до встановлення нових знайомств з різними людьми?	
6.	Чи подобається вам займатися громадською роботою?	
7.	Чи правильним є твердження, що приємніше проводити час з книгами, ніж з людьми?	
8.	Якщо виникають деякі перешкоди в здійсненні певних намірів, то чи легко ви відступаєте від них?	
9.	Чи легко ви встановлюєте контакти з людьми, які значно старші за вас за віком?	
10.	Чи любите ви придумувати або організовувати зі своїми товаришами різні ігри та розваги?	
11.	Чи важко вам включатись в нову для вас компанію?	
12.	Часто ви відкладаєте на інші дні ті справи, які потрібно зробити сьогодні?	
13.	Чи легко вам вдається встановити контакти з незнайомими людьми?	
14.	Чи прагнете ви домогтись, щоб ваші товариші діяли відповідно з вашою думкою?	

15.	Чи важко вам освоїтися в новому колективі?	
16.	Чи правда, що у вас не буває конфліктів з товаришами через невиконання ними своїх обіцянок?	
17.	Чи прагнете ви при нагоді познайомитися і поспілкуватися з новою людиною?	
18.	Часто у вирішенні важливих справ ви приймаєте ініціативу на себе?	
19.	Чи дратують вас оточуючі люди і чи хочеться в такому випадку побути одному?	
20.	Чи правда, що ви зазвичай погано орієнтуєтесь в незнайомій для вас обстановці?	
21.	Чи подобається вам постійно знаходитися серед людей?	
22.	Чи виникає у вас роздратування, якщо вам не вдається закінчити розпочату справу?	
23.	Чи відчуваєте почуття утруднення, незручності, сорому, якщо доводиться проявити ініціативу, щоб познайомитися з новою людиною?	
24.	Чи правда, що ви втомлюєтесь від частого спілкування з товаришами?	
25.	Чи любите ви брати участь у колективних іграх?	
26.	Чи часто проявляєте ініціативу при вирішенні питань, які зачіпають інтереси ваших товаришів, друзів?	
27.	Чи правда, що ви відчуваєте себе невпевнено серед малознайомих вам людей?	
28.	Чи правда, що ви рідко прагнете до доказу своєї правоти?	
29.	Чи вважаєте ви, що вам не складе особливих труднощів внести пожвавлення в малознайому для вас компанію?	
30.	Чи берете ви участь у громадській роботі в своєму колективі?	
31.	Чи прагнете ви обмежити коло своїх знайомих невеликою кількістю людей?	
32.	Чи правильним є твердження, що ви прагнете відстоювати свою думку або рішення, якщо воно не було відразу прийняте товаришем?	
33.	Чи відчуваєте ви себе невимушено в незнайомій для	

	васкомпанії?	
34.	Чи охоче ви приступаєте до організації різних заходів для своїхтоваришів?	
35.	Чи правда, що ви не відчуваєте себе досить впевнено і спокійно, коли доводиться говорити щось великій групі?	
36.	Чи часто ви спізнюєтеся на ділові зустрічі, побачення?	
37.	Чи правильним є твердження, що у вас багато друзів?	
38.	Чи часто ви опиняєтеся в центрі уваги серед своїх товаришів?	
39.	Чи часто ви відчуваєте незручність при спілкуванні з малознайомими людьми?	
40.	Чи правда, що ви не дуже впевнено відчуваєте себе в оточенні великої групи своїх товаришів?	

### Обробка первинних результатів.

Підрахуйте збіг ваших балів. Відповіді на непарні питання дають змогу оцінити комунікативні здібності, на парні - організаторські.

Згідно з підрахунком позитивних відповідей, визначається рівень комунікативних та організаторських здібностей за такою шкалою: 1-5 балів - низький; 6-10 балів - середній; 11-15 балів - достатній; 16-20 балів - високий.

### Рівні показників $O_{c3}$ , $O_{c4}$ діяльнісно-творчого компоненту

Рівні сформованості показника $O_{c3}$ , $O_{c4}$	Показник $O_{c3}$ , бали		Показник $O_{c4}$ , бали		Показники $O_{c3}$ , $O_{c4}$ , в/о	
	Від	До	Від	До	Від	До
низький	1	5	1	5	0,00	0,25
середній	6	10	6	10	0,26	0,50
достатній	11	15	11	15	0,51	0,75
високий	16	20	16	20	0,76	1,00

**Методика визначення самооцінки  
(з опитувальника Г. В. Резапкіної «Психологічний портрет  
учителя», адаптована до умов дослідження)**

**Інструкція.** Шановні здобувачі вищої освіти! Вам пропонується три варіанти відповіді, із яких слід обрати той, що найточніше відображає Ваші думки, почуття, реакції.

**Опитувальник.**

1. Коли хтось викладає факти, які мені невідомі, я відчуваю
  - а) інтерес;
  - б) зніяковіння;
  - в) роздратування.
2. Присутність сторонніх під час проведення мною в межах практик і анімаційних і фізкультурних заходів
  - а) надихала мене;
  - б) ніяк не відбивалась на моїй роботі;
  - в) вибивала мене з колії.
3. У мене є такі якості, за якими я перевершую інших
  - а) так;
  - б) ні;
  - в) не впевнений.
4. Зауваження з боку колег і адміністрації під час проходження практики
  - а) мене мало хвилювали;
  - б) іноді зачіпали мене;
  - в) часто зачіпали мене.
5. Думка про майбутню зустріч з дітьми і колегами
  - а) приносить мені задоволення;
  - б) особливих емоцій не викликає;
  - в) в тягар.
6. У доброзичливому відношенні з боку колег під час проходження практики
  - а) я не сумніваюся;
  - б) упевненості немає;
  - в) важко відповісти.
7. У мене немає сумнівів щодо власного професіоналізму
  - а) звичайно;
  - б) є сумніви;

в) не замислювалась.

8. На зборах я, зазвичай, виступаю з питань, що хвилюють мене

а) часто;

б) іноді;

в) вважаю за краще слухати інших.

9. Я знаходжу в собі достатньо сил, щоб подолати труднощі

а) рідко;

б) зазвичай;

в) завжди.

10. Під час проходження практики учні відносились до мене з симпатією

а) так;

б) не всі;

в) не знаю.

### Обробка первинних результатів.

відповіді а) - 4 бали відповіді б) – 2 бали відповіді в) – 0 бал

### Рівні сформованості показника $P_1$ рефлексивно-оцінного компоненту

Рівні сформованості показника $P_1$	Показник $P_1$ , бали		Показник $P_1$ , в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	10	0,00	0,25
середній	12	20	0,26	0,50
достатній	22	30	0,51	0,75
високий	32	40	0,76	1,00

### Методика визначення суб'єктивного контролю (з опитувальника Г. В. Резапкіної «Психологічний портрет учителя», адаптована до умов дослідження)

**Інструкція.** Шановні здобувачі вищої освіти! Вам пропонується три варіанти відповіді, із яких слід обрати той, що найточніше відображає Ваші думки, почуття, реакції.

#### Опитувальник.

1. У конфліктах з іншими людьми я відчуваю провину за собою

а) часто;

б) залежно від ситуації;

в) рідко.

2. Мої оцінки залежать від моїх зусиль, а не від настрою викладачів

а) так;

б) не завжди;

в) ні.

3. Коли я будую плани, я не сумніваюся в успіху задуманого

а) зазвичай;

б) іноді;

в) сумніваюся.

4. Мої успіхи зазвичай визнаються іншими людьми.

а) так;

б) не завжди;

в) рідко.

5. Від того, як виховують дітей в сім'ї, залежить

а) майже все;

б) дещо;

в) нічого не залежить.

6. Якщо я захочу, я зможу викликати прихильність до себе будь-кого

а) так;

б) залежно від ситуації;

в) не впевнена.

7. На дітей впливає так багато чинників, що зусилля батьків зводяться "нанівець".

а) не думаю;

б) не завжди;

в) так.

8. Люди, які не зуміли реалізувати свої можливості, мають винити в цьому тільки себе

а) так;

б) в деяких випадках;

в) ні.

9. Більшість невдач в моєму житті відбувалися з моєї власної вини.

а) так;

б) не завжди;

в) ні.

10. Успіх залежить від здібностей і працьовитості людини, а не віддалого збігу обставин

- а) найчастіше;
- б) не впевнена;
- в) не згодна.

**Обробка первинних результатів.**

відповіді а) - 4 бали відповіді б) – 2 бали відповіді в) – 0 бал

**Рівні сформованості показника  $P_2$  рефлексивно-оцінного компоненту**


Рівні сформованості показника $P_2$	Показник $P_2$ , бали		Показник $P_2$ , в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	10	0,00	0,25
середній	12	20	0,26	0,50
достатній	22	30	0,51	0,75
високий	32	40	0,76	1,00

**Рухливі ігри на спортивних майданчиках**

«Послідовні передачі по колу»

**Інвентар** – баскетбольні м'ячі.

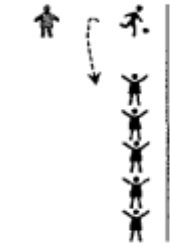
**Місце проведення** – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>гравці</p> <p>передача м'яча проти годинної стрілки</p> <p>аніматор</p>	<p>Аніматор подає сигнал через кожні 1–2 секунди. Гравці за кожним сигналом одночасно виконують передачу м'яча проти годинної стрілки</p>	<p>Якщо гравець втратив м'яч (тобто м'яч упав на підлогу), то підняти його не можна. Гра продовжується без цього м'яча. Гравці не мають права сходити з місця, звужувати коло</p>	<p>Гравці кожної команди розташовуються по колу на відстані витягнутої руки. У кожного гравця в руках м'яч. Виграє команда, в якій залишається більше м'ячів</p>

«Передав – сідай»

**Інвентар** – волейбольний м'яч

**Місце проведення** – спортивний майданчик.


ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>передача м'яча капітаном</p> <p>аніматор</p> <p>гравці</p> <p>капітан</p>	<p>Капітани одержують по волейбольному м'ячу. Після сигналу аніматора кожен капітан передає м'яч гравцеві своєї команди. Одержавши м'яч, цей гравець повертає його капітанові. Капітан кидає м'яч іншому гравцеві, третьому і т.д. Кожний з гравців, повернувши м'яч капітанові, сідає. Одержавши м'яч від останнього гравця, капітан піднімає його вгору</p>	<p>Виграє команда, гравці якої виконують завдання швидше та її капітан підіймає м'яч вгору першим</p>	<p>Учасники поділяються на дві команди. Якщо під час гри гравець втратив м'яч, він повинен підняти його з підлоги й кинути капітанові</p>



## «Вудка»

**Інвентар** – шнур, мішок.

**Місце проведення** – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>гравці</p> <p>ведучий</p> <p>рух шнура</p> <p>аніматор</p>	<p>Ведучий, стоячи в центрі кола, обертає за сигналом аніматора шнуром мішок так, щоб він ковзав по підлозі під ногами гравців, які підстрибують.</p> <p>Учасники гри уважно стежать за рухом мішка і підстрибують у той момент, коли мішок біля їхніх ніг. Той, хто зачепив мішок або шнур ногами, міняється місцями з ведучим</p>	<p>«Зловленим» вважається той, до чиеї ноги доторкнеться шнур або мішок</p>	<p>При обертанні шнура ніхто не має права відходити від свого місця. Той, хто порушив це правило, теж вважається «зловленим»</p>


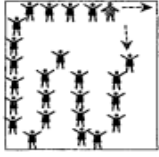



## Рухливі ігри для дітей

Медики постійно повторюють, що під впливом рухів у дітей поліпшується функція серцево-судинної і дихальної системи, зміцнюється опорно-руховий апарат, регулюється діяльність нервової системи і низка інших фізіологічних процесів. Використання основних рухів (біг, стрибки, ходьба й ін.) поглиблює дихання, поліпшує вентиляцію легень. Однак усе це повинно робитися в дозуванні, доступному дітям і відповідно до їх вікових можливостей. У разі правильної організації фізичних вправ і ігор у дітей підвищується розумова і фізична працездатність, без яких надалі важко буде займатися спортом. Навчання основним видам рухів необхідно здійснювати з урахуванням нарощування вимог. Під час підбору тих або інших вправ варто не тільки враховувати досягнутий дітьми рівень рухових умінь, але і передбачати ускладнення цих рухів. Так, якщо діти переборюють стрибком у довжину 50 см, треба збільшити перешкоду або ввести додаткові завдання, наприклад, ляснути в польоті в долоні або енергійно змахнути руками при відштовхуванні. Це дозволяє зберегти в дітей інтерес до завдань, прагнути поліпшити свої показники, не зупинятися на досягнутому. Кожний новий рух варто

пропонувати після міцного засвоєння подібного з ним, але більш простого. Наприклад, після засвоєння підскоків на місці можна перейти до стрибків із просуванням уперед; після оволодіння метанням у нерухому цілі, було б добре запропонувати дітям потрапити в мішень, яка рухається. Аніматору необхідно знати основну техніку рухів, уміти показати їх з огляду на вік дітей, підібрати відповідні ігри для удосконалювання рухів. Наведемо приблизні вправи в ходьбі, по бігу і стрибках за віковими групами. (У цьому навчальному посібнику використані ігри зі збірників укладачів і розроблювачів З. М. Богуславської, С. Ю. Подніб'якіної, М. М. Контерович, Л. І. Михайлова, В. Г. Яковлевої, О. Н. Вавілової, С. В. Савінової, В. А. Савінова, С. В. Тітова та ін., що вдало використовувалися в дитячих садках у різний час).





### «Фігурна ходьба»

**Місце проведення** – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
   <p>  гравці   аніматор         </p>	<p>1. «Равлик». Діти вишиковуються в шеренгу, беруться за руки і, повернувшись вліво (вправо), йдуть за аніматором спочатку по колу, а потім равликом, тобто роблячи концентричні кола один в іншому. Відстань між кільцями спіралі повинні бути не менше 1 м.</p> <p>2. «Змійка». Діти йдуть у колоні від однієї сторони майданчика до іншої. Потім повертаються за аніматором, йдуть у зворотну сторону і так декілька разів.</p> <p>3. «Голка і нитка». Діти тримаються за руки, утворюючи ланцюжок. Обвівши ланцюжок навколо майданчика, аніматор зупиняє дітей, пропонує їм підняти нагору зчеплені із сусідами руки, утворити ряд воріт. Аніматор веде ланцюжок далі за собою в зворотному напрямку під руками в хлопців, обходячи по черзі одного праворуч, іншого – ліворуч. У той момент, коли ланцюжок дітей проходить під воротами, дитина, яка піднімала руки для утворення воріт, повертається навколо своєї осі і продовжує йти ланцюжком</p>	<p>Зберігати в ходьбі зазначену побудову, інтервали між собою</p>	<p>Необхідно повторювати рухи за аніматором, зберігаючи при цьому інтервали</p>

«Хто підходив»

Місце проведення – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  аніматор   гравці   ведучий         </p>	<p>Один з учасників гри вибирається ведучий, стає в коло і закриває очі. За вказівкою аніматора хтось з тих, хто стоїть по колу підходить до ведучого, торкається до його плеча рукою і називає його по імені, змінивши свій голос. Потім гравець повертається на своє місце, після чого керівник пропонує ведучому відкрити очі і сказати, хто до нього підходив</p>	<p>Ведучому не можна відкривати очі доти, поки керівник не скаже «можна». Якщо він відкриє очі раніше, то продовжує водити. Повертатися треба на своє місце, але не обов'язково прямим шляхом</p>	<p>Якщо ведучий відгадав, його місце займає гравець, який до нього підходив, якщо ні, то він знову водить. Якщо ведучий не відгадав три рази, вибирають нового ведучого</p>

«Відгадай, чий голосок»

Місце проведення – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  аніматор   гравці   ведучий         </p>	<p>Гравці стають у коло. Один з них стає в середині і закриває очі. Аніматор указує на того, хто буде співати або говорити: «Скок, скок, скок». Усі гравці йдуть по колу вправо і співають (або говорять): «Ми склали усі коло, повернемося разом раптом!» На останніх словах усі повертаються навколо себе: «Скок, скок, скок». Ці слова співає або говорить один, кому заздалегідь запропонував керівник. Пісню закінчують словами: «Відгадай, чий голосок?»</p>	<p>Слова «скок, скок, скок» співає або говорить тільки один гравець. Ведучий не має права відкривати очі доти, поки не закінчиться пісня</p>	<p>Той, хто стоїть у центрі з закритими очима повинен відгадати, хто співав, або ж указати той напрямок, відкіля йому почувся голос</p>

«Мисливці»

**Інвентар** – м'ячі.


**Місце проведення** – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="300 757 432 786">● м'ячі</li> <li data-bbox="288 815 443 869">☺ гравці</li> <li data-bbox="288 898 480 947">☺ аніматор</li> </ul>	<p>Гравці розбігаються по майданчику. Три мисливці стоять у різних місцях, тримаючи в руках по маленькому м'ячу. За сигналом аніматора «Стій!» усі гравці зупиняються, і мисливці з місця ціляться в кого-небудь з них м'ячем</p>	<p>Гравці мають право ухилитися від м'яча, але не можуть сходити з місця. Якщо гравець після команди «Стій!» зійшов з місця, він заміняє мисливця</p>	<p>«Вбиті» заміняють мисливця</p>

«Не давай м'яч ведучому»

**Інвентар** – м'яч.

**Місце проведення** – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="252 1570 406 1624">☺ гравці</li> <li data-bbox="236 1653 432 1706">☺ ведучий</li> <li data-bbox="236 1736 443 1789">☺ аніматор</li> </ul>	<p>Гравці утворюють коло і перекидають руками один одному м'яч у будь-якому напрямку, не даючи його ведучому, який стоїть у колі</p>	<p>М'яч можна передавати в будь-якому напрямку. Ведучий може бігати за м'ячем, підстрибувати за м'ячем</p>	<p>Якщо ведучий піймав м'яч або зачепив його рукою, то гра починається знову, а ведучим стає той, хто неточно передав м'яч</p>

## Українські народні дитячі ігри

### 1. «Горобейко»

Дівчатка беруться за руки і співають:

«А в горобейка

Жінка маленька:

Сидить на кілочку

Пряде на сорочку.

Що виведе нитку -

Горобцю на свитку.

Остануться кінці -

Горобцю на штанці.

Остануться торочки -

Горобцю на сорочки.»

Під час співу дві крайні дівчинки підіймають руки і пропускають попід ними всіх інших.

### 2. «Горю-дуб»

Усі стають по двоє – пара за парою. Один – «горю-дуб» – попереду на віддалі й співає:

«Горю, горю, палаю

Кого схочу, спіймаю

Раз, два, три! Біжіть!»

Перша пара біжить до «горю-дуба» і, розірвавши руки, намагається оббігти його з двох боків і знов з'єднатися. Якщо «горю-дуб» когось спіймає, то стає з ним позад усіх, а хто залишився без пари – стає «горю-дубом».

### 3. «Грушка»

Діти стають у коло, беруться за руки. У центрі кола – «грушка» – хлопчик або дівчинка. За сигналом аніматора всі починають співати:

«Як послала мати грушки садити.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати

Грушки поливати.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати

Грушки доглядати.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати грушки трусити.

Моя грушка отака, отака,

Бийте дівки, гопака, гопака.»

Разом із тим «грушку» починають трясти, потім піднімають угору.

#### 4. «Гуси»

Діти обирають з-поміж себе двох – матку і вовка. Матка жене всіх останніх учасників, своїх дітей у поле, а потім, усівшись на певній віддалі, за лінією, яка називається городом, кличе своїх дітей:

– Гуси, додому!

– Задля чого?

– Вовк за горою,

– Що він робить?

– Гусей скубе.

– Яких?

– Сірих! Сірих!

Гуси волохаті,

Тікайте прямо до моєї хати!

Гуси біжать у город, а вовк перебігає їм дорогу і намагається когонебудь зловити. Коли вовк зловить їх за лінією, то його гуси б'ють крилами і пійманого за лінією гусеняти він не бере до себе; пійманих же на шляху до городу забирає і садовить їх усіх разом. Гра продовжується доти, поки вовк не переловить усіх гусей.

#### 5. «Дзвіночок»

Аніматор обирає серед дітей «дзвіночок». Решта гравців, узявшись за руки, стають довкола нього. «Дзвіночок» грудьми з розгону або, налягаючи на руки будь-яких двох сусідніх гравців, вагою власного тіла намагається розірвати «ланцюг», що оточує його. Розірвавши, він тікає, а інші учасники гри ловлять його. Той, хто спіймає, стає «дзвіночком». Якщо ж гравців набереться лише троє, то двоє з них стають один проти одного і міцно беруться за руки.

Третій намагається розчепити їх, налягаючи на руки грудьми. Якщо «замки» не витримують і розриваються, то один із гравців тікає, а «дзвіночок» ловить його.

Потім вони беруться за руки, утворюючи нове зчеплення, а гравець, який

залишився на місці, намагається розірвати його.

#### 6. «Дід»

Запрошується хлопець, що гратиме роль «діда». На відстані 10 м від хатинки «діда» – стоять гравці, які починають його дражнити:

«Іде, іде, дід, дід,  
Несе, несе міх, міх,  
Ось такий дідище,  
Ось такий старище,  
Ось такий окатий,  
Ось такий вусатий,  
Такий бородатий,  
Ось такий плечистий  
Тьху його нечистий!»

Після цих слів діти розбігаються, а «дід» повинен догнати когонебудь. Потім на його роль можна запросити когось іншого і гра починається спочатку.

#### 7. «Дощик»

Діти обирають ведучого-кашовара. Він із горщиком та дерев'яною ложкою стає в центрі, ходить по колу і «варить» кашу, «вимішує» її ложкою.

Діти, взявшись за руки, ходять навколо нього і речитативом промовляють:

«Іди, іди, дощику,  
Зваримо тобі борщику  
У новому горщику.  
Тобі каша, а нам – борщ.  
Щоб густіший ішов дощ».

Діти зупиняються, а кашовар, заплющивши очі, обертається, піднявши руки з горщиком догори. Потім прямує до дітей. Комуś із них вручає горщик, не відкриваючи очей. Кому випаде, той стає кашоваром, веде гру далі. Коли гра набридає, школярі зі словами:

«Дощику, дощику, перестань!  
Ми поїдемо на баштан,  
Та візьмемо диньку,  
Усім по шматочку,  
А тобі – ціленьку!» –  
підстрибуючи на одній нозі розбігаються.

#### 8. «Дуб»

Грати в дуба можна на березі річки, на лісовій галявині або в парку – там, де досить простору побігати і де ростуть (але не дуже густо) дерева. Потрібно обрати найбільш сприятливе та безпечне місце для проведення гри.

Грають здебільшого дівчатка. Вони обирають з-поміж себе

купувальницю і з вигуками: «Граємо в дуба!» – по одній підбігають до дерев. Купувальниця підходить до якої-небудь із дівчат, спільно з нею обирає одне з вільних дерев і пропонує:

– Дівчино, продай хату!

– Не продам, дуба дам! – відповідає дівчина і вони обидві біжать до наміченого дерева. Воно дістається тій, котра прибіжить до нього першою, а та, що відстала, стає купувальницею і йде купувати інше дерево.

#### 9. «Заїнько»

Дівчатка та хлопчики стають у коло, беручись за руки. Обраний «заїнько» ховається в кущі, а всі його просять:

«Заїнько, заїнько, вийди к нам,  
Сіренький, сіренький, зайти к нам.

Ой да, кося, зайти к нам.»

За сигналом аніматора «заїнька» виходить з кущів і стає серед кола. Тоді діти знову співають:

«Заїнько, заїнько, лягай спать.

Заїнько сіренький, лягай спать.»

«Заїнька» лягає. Тоді діти знову приспівують:

«Заїнько, вставай,

Сіренький, вставай,

Ой да, кося, вставай.»

«Заїнько» встає. Тоді його просять умитися, взутися, причесатися. «Заїнько» робить усе, що йому загадують. Діти кажуть:

«Заїнько, заїнько, вдар тропачка,

Сіренький, вдар тропачка.

Ой да, кося, вдар тропачка.»

«Заїнько» танцює й вибирає іншого на свою роль, а сам стає в коло.

#### 10. «Калач»

Аніматор збирає декілька дітей. Гравець лягає ниць, а всі інші присідають навколо нього. Кожен кладе один палець на спину лежачого так, щоб вийшов кружок. Хтось з дітей злегенька торкається перснем руки кожного і приспівує:

«Угадай, Ганно,

Пристойна панно,

На чий руці

На мереженці

Перстень упав.»



І запитує лежачого: «На чийй?». Як не вгадав, то знову торкається по черзі

пальців гравців і співає:

«Не вгадала Ганна,

Пистойная панна,

На чийй руці

На мерженці

Перстень упав.

Бух, бух та калач,

Та встань, та не плач».

На слова «Бух, бух!» усі легенько б'ють у спину лежачого, а він намагається піднятися. На його місце лягає той, кому на руку впав перстень. Усі знову сідають навколо нього і співають, як і раніше.

### 11. «Квочка»

У цю гру діти люблять грати найбільше – напровесні, коли вперше випускають квочку з курчатами надвір. Забивають в землю кілочок, прив'язують мотузок до кілочка; по виборі хтось із дітей стає за квочку і, взявшись за кінець мотузка, під приспів:

«Ходить квочка

Коло кілочка,

Водить діток,

Дрібних квіток.

Діти – квіти: «Квок», – ходить навколо.

Після слів: «Діти-квіти: «Квок» – усі розбігаються хто куди, а квочка, квокчучи, ловить їх та збирає до купи.

### 12. «Кіт і миша»

Дітлахи беруться за руки і стають у коло («танок»), а двоє: «кіт» (хлопець) і «миша» (дівчина) – усередині. Коли «танок» піднімає руки вгору, «миша» тікає від «кота». А коли «кіт» намагається проскочити за «мишею» – руки опускають. Ведучий промовляє:

«А до нори, миша, до нори.

А до золотої комори.

Мишка у норку,

А котик за ніжку.

– Ходи сюди –

А що ж то за мишка –

Не втече:

А що ж то за котик,

Не дожене.

Мишка у норку,  
А котик за ніжку;  
– Ходи сюди, ходи сюди.»

Якщо «коту» вдається спіймати «мишку», – міняються ролями.

### 13. «Коти»

Діти стають у коло і промовляють лічилку, вказуючи пальцем на кожного. На кого випаде в лічильці, той виходить з кола, а хто залишиться останній – той носитиме «коти» (палички).

Коти дають у руки, зав'язують очі і, взявши вдвох попід руки, ведуть й повертають то в один бік, то в другий, щоб втратив орієнтацію, і запитують:

– Крутяться журавлі?

– Крутяться.

– Крутімося й ми.

Крутять знову і ведуть далі:

– Клади два коти.

Кладе і ведуть ще далі, знову крутять і ведуть.

– Клади три коти.

– Клади одного кота.

Так розносять усі шість–вісім. Потім приводять на попереднє місце, розв'язують очі і посилають шукати котів. Тоді вибирають іншого носити коти.

### 14. «Крем'яхи»

Це суто дівчача гра. Кожна учасниця її повинна мати по десять камінчиків або круглих черепочків. Один із них має різко відрізнитися між іншими кольорами. Гравець підкидає крем'ячки догори і в тому місці, де вони мають впасти, наставляє над землею руки. Ті крем'яхи, що впали на кисті, підкидають знову і намагаються зловити їх на льоту. Якщо кількість камінчиків виявиться непарною, гравець відкладає один із них, а решту підкидає знову.

Може статися, що він при цьому не зловить жодного. Тоді він передає решту крем'яхів і право грати іншому. Вважається: той, хто грається, стратив і тоді, коли зловить парну кількість або разом із іншими камінцями зловить і міченого. Коли всі камінці розійдуться по руках, підраховують, кому скільки дісталось. Ту, в якій виявиться їх найбільше, називають першою.

### 15. «Куці-баба»

У цю гру звичайно грають діти взимку у великій залі. Аніматор зав'язує одному з граючих – «куці-бабі» – очі хусткою, ставить на

порозі. Усі граючі питають:

- Бабо, бабо! На чом стоїш?
- На глах-лободах
- А що ти їси?
- У мене каша на полиці.
- А мені ж даси?
- Чорта з'їси!

Тоді ударяють його рукою і всі тікають. Якщо «куці-баба» – когось упіймає – тому зав'язує очі. А якщо ні – продовжується гра.

- А чия-то, бабо, каша на полиці стоїть?
- Моя.
- А я виїм.
- А я з києм!
- А я втечу.
- А я дожену.
- А я в ополонку.
- А я за головку.

І знов ударяють і розбігаються. Якщо «куці-баба» нікого не зловить, повертається на своє місце.

- Бабо-бабо, чиє то поросятко по смітнику ходить?
- Моє.
- Коли ти його заколеш?
- Завтра.
- А мені ж даси?
- Чорта з'їси.

Якщо і цього разу «куці-баба» нікого не спіймає, завершують гру.

- Ти, бабо, сліпа?
- Сліпа, синочку, сліпа.
- Що ж тобі дати?
- Дай, синочку, борошенця на галушечки.

Хтось насипає «куці-бабі» у жменю піску або щось інше.

#### 16. «Латки»

Ведучий говорить: «Давайте грати в латки!». Відразу ж торкає сусіда по

плечу і тікає, примовляючи:

«Латка-битка,  
Шовкова нитка,  
На мені не була,  
На тобі згнила!»

«Полатаний» переслідує втікача, але не промине «полатати» й іншого, хто потрапить під руку. Торкнувшись, каже: «Латка».

«Полатаний» намагається передати латку третьому....

#### 17. «Міст»

Дівчата стають по дві в ряд, обличчям одна до одної й беруться вгорі схрещеними руками. Крайня пара проходить під руками інших пар і стає першою, за нею йде пара, яка була передостанньою, і так далі. У деяких місцевостях ця гра називається «Довгою лозою», бо у неї теж немає кінця.

Припиняється вона за бажанням або тоді, коли більшість гравців розійдеться.

#### 18. «Мовчанка»

Коли діти дуже розкричаться, дорослий нагадує про цю гру і скоромовкою говорить:

«Їду до дому  
На зелену соломку.  
На тій соломі  
Сидить жаба.  
Хто писне,  
Той жабу хлисне,  
Мені можна говорити  
Сто раз, а іншому – ані раз.»

Всі замовкають. Ведучий намагається кого-небудь викликати на розмову. Хто перший заговорить, той програв.

#### 19. «Панас»

Гра проводиться в залі. Одному з дітей аніматор зав'язує очі, ставить біля порога і говорить:

«Панас, Панас!  
Не лови нас.  
На тобі коробочку груш  
Та мене не ворущ.»

Після цього діти тихенько ходять по кімнаті, а «Панас», розкинувши руки, намагається піймати кого-небудь. Кого спіймає, той стає «Панасом», і гра продовжується.

#### Варіант II

Грають хлопці та дівчата. За бажанням хтось стає «Панасом», йому зав'язують очі хустинкою, виводять на середину площадки і звертаються з такими словами:

– Панасе, Панасе! На чому стоїш?

- На камені!
- Що продаєш?
- Квас!
- Лови курей, та не нас.

«Панас» починає ловити і кого з гравців спіймає, той стає «Панасом».

#### 20. «Піжмурки»

Насамперед визначають, кому жмуритись, а кому ховатися, а це роблять так: сідає один із гравців на землю і виставляє коліно, на яке всі гравці кладуть по одному пальцю, і той, хто сів, кладе свій палець і говорить:

«Котилася торба  
З великого горба,  
А в тій торбі  
Хліб, паляниця,  
Кому доведеться,  
Тому і жмуритися.»

На чий палець упаде останнє слово, той і повинен ховатися. Так проказують ці слова, аж поки не залишиться один гравець, який і повинен жмуритися. Останній у цій лічилці закриває очі та обличчя руками. Усі ховаються. Той, що жмуриться, запитує: «Чи вже?». Коли ж не почує ні від кого відповіді, встає і починає шукати. Кого першого він знайде, той і жмуриться.

#### 21. «Подолянка»

За сигналом аніматора діти починають водити хоровод, а одна дитина, яка стоїть у колі, робить рухи, що відповідають змісту пісні:

«Десь там, десь там подолянка була,  
Десь там молоденька була,  
Отут вона впала,  
До землі припала.  
Устань, устань, подоляночко,  
Промий очки, як скляночки,  
Та візьмися в бочки,  
Та поскачи скочки.  
Скачи, скачи понад бродом,  
Як рибонька попід льодом.  
Візьми собі панну, яка крайня,  
Візьми собі паничка, який крайничка.»  
Дитина, яка стоїть посередині, обирає когось з кола замість себе, і

гра продовжується.

## 22. «Регіт»

Усі стають у ряд по двоє, а спереду один – «регіт». Регіт каже:

«Горю, горю, палаю,  
Кого люблю, спіймаю!  
Раз, два, три!  
Остання пара – лети!»

Остання пара біжить, регіт ловить. Кого вловив, з тим стає в пару, а той, хто лишився, – буде реготом. Якщо регіт нікого не вловить, ця пара, яка тікала, стає попереду, а регіт лишається реготом, аж поки когось не вловить.

## 23. «Сірий вовк»

Дорослий або діти обирають «вовка», він, згорбившись, сідає, взявшись під щоку, на горбику і мовчить, а дітки не чіпають його, а рвуть біля нього травку і промовляють:

«Ірву, ірву горішечки,  
Не боюсь вовка ні трішечки».

На цьому слові діти схоплюються, кидають на вовка нащипану травку і тікають. Вовк собі туриться за ними, хоче вхопити когось. Кого вхопить, той стає вовком і гра продовжується.

## 24. «Сірий кіт»

У цій грі всі учасники, крім ведучого і «сірого кота», – «миші». Вони стають ланцюжком і, тримаючись один за одного, ходять по майданчику по прямій, по колу чи по будь-якій іншій кривій лінії. Першим у ланцюжку стоїть «сірий кіт». Під час руху він запитує:

- А є миші в копиці?
- Є! – відповідають «миші».
- А не бояться кота?
- Ні!
- Ой, як кіт хвостом поворушить, то всіх мишей подушить!

За цими словами «миші» кидаються врозтіч, а «сірий кіт» ловить їх.

Спійманий гравець стає «сірим котом», а його попередник – «мишею».

## 25. «Сонечко»

Дорослий збирає дітей на майданчику. Обирається дівчинка, яка буде виконувати роль сонечка. Вона сідає у центрі кола, утвореного іншими дітьми, та заплющує оченята, ніби спить. За сигналом аніматора діти починають «виглядати із-за хмари» сонечко, яке принесе

їм весну-красну та співають:

«Вийди, вийди, сонечко,  
На дідове полечко,  
На бабине зіллячко,  
На наше подвір'ячко,  
На весняні квіточки,  
На веселі діточки.

Там вони граються,  
Тебе дожидаються.»

Дівчинка-сонечко прокидається, піднімає руки – з пальчиками промінчиками догори, сміється і біжить до дітей, які починають співати веснянки.

Ой є в лузі калина,  
Ой є в лузі калина.  
Калина, калина,  
Комарики-дзюбрики калина.

Там стояла дівчина...  
Цвіт калини ламала...  
Та в пучечки в'язала...

Діти танцюють у колі, імітуючи рухи, як дівчина ламає калину, в'яже її в пучечки, плете з них віночок.

#### 26. «Трампижа»

Гравців парна кількість. Вони діляться на дві групи, кожна зі своєю «маткою». Матки міряються між собою і чий верх, та матка починає гру. Матка бере палицю, кидає її куди-небудь і кричить: «Трампижа!». У той час, як матка кидає палицю, обидві групи стають одна проти другої попарно і закривають один одному очі «бецманами» (великими пальцями). Коли ж матка гукне:

«Трампижа», тоді всі гравці біжать і шукають палицю. Хто знайде, біжить до своєї матки, а із супротивної групи намагаються відняти палицю. Якщо ж він добіг до своєї матки, то віднімати не можна і його група виграє. Матка групи починає гру знову.

#### 27. «Царівна»

За сигналом аніматора хлопці й дівчата, узявшись за руки, стають у коло, обирають «царевича» й «царівну». «Царівна» перебуває в колі, «царевич» – за колом. Усі співають:

«Ой у городочку царівна,  
А за городочком царів син, царів син.  
Приступи, царенко, близенько, близенько.

Поклонись царівні низенько, низенько.  
Приступи, царенко, ще ближче, ще ближче,  
Поклонись царівні ще нижче, ще нижче.  
Пророби царівні вороточка, вороточка,  
Вивези царівну з городочка, з городочка.  
Обведи царівну кругом ряду, кругом ряду.  
Та й постав царівну в ряду, в ряду.»

«Царевич» виконує всі обов'язки, які йому приспівують, бере царівну за руку і ставить поруч із собою. Потім обирають інших «царевича» й «царівну».

#### 28. «Цурка»

Для гри потрібно дві палиці: одна-завдовжки 1 м, друга – 20–30 см. Довга – кий, коротка – цурка. На землі креслять квадрат, у центрі викопується ямка.

На неї кладуть цурку. Кий лежить поряд із нею у квадраті. Діти обирають ведучого. Він підходить до квадрата, бере кий і за словами дітей -

Лети, лети цурко,  
Кому вона попаде –  
Той і гру поведе! –

підкидає києм цурку вгору. Діти намагаються спіймати її, щоб цурка не впала на землю. Хто зловив, одержує 50 очок. Після цього він вкидає цурку в квадрат з того місця, де зловив її. Якщо попав – одержує ще 100 очок і стає ведучим.

Якщо не попав у квадрат, гру продовжує попередній ведучий. Якщо ведучий підкинув цурку і її ніхто не зловив, він одержує 10 очок. Знову повторює свій кидок.

#### 29. «Чабан»

Ведучий гри – чабан. Діти зображають овець, а кілька з них – вовків.

Чабан зі словами:

«Ой у лісі, у лісу

Я овечки пасу – вигонить овець пастися на лужок. Вівці розбігаються, «пасуться». Чабан стереже їх зі словами:

День кінчається,  
Овечки додому вертаються.

Через ліс біжать,

А там вовки сидять – жене овець пастух додому. По дорозі їх перестривають вовки, ловлять овечок відводять до свого лігва. Чабан



знову жене свою отару пастися.

Перемагають айспритніші, найхитріші і найпрудкіші «вівці», які після трьох-п'яти разів лишаються на волі, не попадають вовку в зуби. Після цього обирається новий чабан і вовки. Гра триває.

### 30. «Щенята»

Дорослий збирає 10–12 хлопців, які міряються на палку, беручи її кулаком один до одного, і чия рука зверху, тому і пасти. Тоді забивають кілок, прив'язують до нього мотузку; біля кілка усі кладуть шапки – ото щенята.

Пастух береться за мотузку й оберігає щенят, бігаючи, наскільки дістає повода.

Пастух стереже, а всі хлопці крадуть щенят, хватаючи руками або вибиваючи ногою з круга. Як удається пастуху піймати когось, то мерщій кричить: «Цура-повода!» А як не зацуравсь, то значить і не піймав. Як розкрадуть усіх щенят, то вважають, одно літо одпас, тоді міняються.

### 31. «Щітка»

Хлопці й дівчата стають один за одним і кладуть руки на плечі попереднього. Першим стоїть найменший. Ведучий ходить навколо цього ряду й співає:

– Ой щі-щітка маленька,  
Скажи, скажи, де твоя ненька.  
– На морковці сиділа, сиділа.  
Дрібний мачок дзюбала, дзюбала.  
Ой дзюб, дзюб, дзюбанець,  
По три копи гребінець,  
По чотири – щітки,  
Кошелькові дітки.

Водночас ведучий бере останнього за руку і вже вдвох обходять ряд співаючи. Так повторюється, аж поки залишиться найменший. Тоді всі гуртом підкидають його.

## **Спортивне свято «Кращий велоспортсмен».**

Мета: навчити правильно (за призначенням) використовувати велосипед, удосконалити та закріпити вміння й навички гостей їзди на велосипеді (за технікою безпеки), перевірка знань у гостей щодо катання на велосипеді.

Хід змагання: шиккування учасників змагання; привітання команд.

1. Естафета «проїдь у ворітця» (ставлять кеглі змійкою на

відстані 1 м, ширина воріт – 45 см).

2. Естафета «Не впади» (проїзд велосипедом по дошці, яка зроблена, як гойдалка).

3. Естафета «Перестрибни перешкоду» (висота перешкоди – 10 см).

4. Естафета «Хто швидше?» (відстань – 50 м, хто швидше її подолає велосипедом).

5. Естафета «Не зачепи стовпчик» (стовпчики розставлені в роздріб).

6. Естафета «Правила перевезення пасажирів велосипедистами».

7. Естафета для капітанів команд (виконання цікавого трюку на велосипеді).

Підбиття підсумків змагання.

### **Анімаційні програми для дітей**

Для організації дитячої анімаційної діяльності використовують не лише матеріальну базу для дорослої анімації, але і спеціальні споруди, приміщення й обладнання для дітей.

Відповідно до віку можуть пропонуватися різні форми проведення дозвілля: бесіди, веселий годинник, вікторини, дискотеки, карнавали, конкурси (ерудитів, брехунів, дівчаток, хлопчиків, загадок, пісень, малюнків, виробів тощо), концерти, олімпіади, пікніки, змагання, турніри, шоу, екскурсії тощо.

Декілька днів можна зробити тематичними. У такий день усі дозвіллі заходи повинні бути присвячені одній темі..

Головне – залучати всіх, хто бажає, але нав'язувати дітям щось, якщо вони цього не хочуть, не можна.

Оскільки велике значення в анімаційних програмах для дітей мають тематичні дні і підготовка до них, зупинимося детальніше на одному з них.

*Тематичний день «Цирк».*

Заходи першої половини дня.

Хлопці малюють портрети, майструють костюми для:

а) левів. Смужку картону за розміром шиї дитини обклеюють гофрованим папером жовтого або коричневого кольору, потім вішають на шию дитині як жабо;

б) клоунів. Картон у формі петлі розміром 15 x 30 см розмальовують і прикрашають аплікаціями;

в) важкоатлетів. До палиці за допомогою скотча або нитки

закріплюють дві повітряні кулі;

г) танцюристів на канаті й акробатів. З гофрованого паперу, смужки картону (за розміром талії дитини) роблять спідниці, прикрашають їх аплікаціями також з гофрованого паперу всіх кольорів і пов'язують на талію дитини;

д) мішечки для жонглерів. Шматочки прозорої плівки 20 х 20 см наповнюють піском і формують кульки, завертають кожен з них у шматок матерії 25 х 25 см і закріплюють.

Кульки мають бути однакового розміру.

Заходи другої половини дня.

Два дорослих, переодягнені в клоунів, приходять у міні-клуб і показують дітям трюки. Той, хто виконує роль директора цирку, запрошує всіх на циркову виставу. Він вітає всіх учасників і розповідає зміст та послідовність програми циркової вистави.

Відкриття цирку. Гра «Буря-вогонь-вода» у виконанні левів і клоунів. Всі діти бігають по колу, потім ведучий кличе, наприклад, клоунів, і всі клоуни сідають на землю або лягають на живіт тощо. Діти одночасно розучують свої ролі. Ведучий по черзі викликає кожного актора й запрошує його що-небудь виконати.

Леви стрибають через обруч. Директор цирку (ведучий) тримає обруч і запрошує дітей стрибати через нього і демонструвати трюки. Важкоатлети піднімають штанги, які зробили самі, і показують пози культуристів.

Клоуни перекидаються і жонглюють. Танцюристи по канату балансують на канаті з парасолькою або палицею в руках. Акробати стрибають і ходять колесом.

Необхідний реквізит: декоративна косметика або акварельні фарби, смужки з гофрованого паперу, смужки з картону, нитки, аркуші гофрованого паперу розміром 15–30 см, тканина або серветки і поліетиленові мішечки, пісок, палиця, штанга, жердина, надувні кульки, канат і гімнастичні мати.

### **Сценарій анімаційного заходу свята «1 квітня».**

У святі «1 квітня» беруть участь команди дітей або дорослих.

Місце проведення – спортмайданчик.

Склад команди – 8 чоловік (4 хлопці + 4 дівчини) + 2 запасних.

Від кожної команди – два судді + один помічник.

Судді на лінії розташовуються на лінії фінішу і визначають черговість приходу команд, після закінчення естафети судді передають

результати членам журі.

Визначення переможця:

Перше місце в естафеті – 1 бал.

Друге місце – 2 бали.

Третє місце – 3 бали і так далі.

Штрафні бали приплюсовуються. Загальні місця визначаються за сумою набраних балів. Найменша кількість балів – перше місце і так далі.

Програма свята.

1. Конкурс емблем: емблема повинна містити назву команди, логотип, девіз, номер групи.

2. Конкурс «Вітання»: кожна команда вітає членів журі, вболівальників, суперників. Оцінюється стислість вітання, почуття гумору.

3. Естафета «Кросівки». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчика в колони по одному. Учасники знімають праві кросівки, зняті кросівки складаються за протилежною лицьовою лінією волейбольного майданчика. За командою «Марш» капітани (кросівки не знімають) біжать до протилежної лицьової лінії, беруть кросівок товариша та вертаються назад, передають його, після чого стають у кінець колони. Наступний взуває кросівок, біжить за кросівкою свого товариша, потім передає йому і так далі. Останній учасник добігає до лінії та повертається назад.

Правила: 1. Рух можна починати лише тоді, коли шнурки зав'язані.

За невиконання штраф – 1 бал. Судді розташовуються біля команд суперника, з лівого боку.

4. Естафета «Скакалка». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчика в колони по одному. Перший гравець із скакалкою добігає до протилежної лінії, стрибає двічі, повертається, передає один кінець скакалки, наступному гравцеві, удвох протягують скакалку під ногами всієї команди, капітан залишається в кінці колони, інший біжить із скакалкою до лінії, стрибає двічі і так далі. Останній гравець передає один кінець скакалки капітанові, вони протягують скакалку під ногами своєї команди, капітан із скакалкою повертається в початок колони – естафета закінчена. Суддя розташовується біля команди суперника, з лівого боку.

Правила: 1. Гравець, повинен стрибнути двічі через скакалку будь-яким способом за лінію, за невиконання правил естафети команді

нараховується штраф – 1 бал. Судді розташовуються напроти команди суперників за лінією волейбольного майданчика.

5. Естафета «Теніс». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчику в колони поодинці, у першого гравця тенісна ракетка і кулька. Помічники розташовуються на протилежному боці майданчика. Гравець (одна рука за спиною) несе кульку на ракетці до протилежної лінії, вільною рукою торкається долоні помічника, вертається, ракетку і кульку несе в руках, передає естафету наступному гравцю.

Правила: 1. Гравець у разі падіння кульки зобов'язаний продовжити естафету з місця падіння кульки. За невиконання штраф – 1 бал. Судді розташовуються напроти команди суперників за лінією волейбольного майданчика.

6. Естафета «Футболка». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчика, в колони по одному, у першого гравця футболка. За командою «Марш!» гравець одягає футболку, добігає до лінії, за лінією знімає футболку, повертається, передає футболку наступному гравці так далі.

Правила: Якщо футболка одягнена неправильно (навиворіт, навпаки), штраф – 1 бал.

7. Естафета «Донька групи». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчику, в колони по одному. Напроти команди – «донька групи» (помічник), шнурки в кросівках розв'язані. У першого гравця в руках бант, другого – намисто, третього – фартух, четвертого – сумочка, п'ятого – іграшка, шостого – рукавичка, сьомий і восьмий гравці – без нічого. Перший гравець за командою «Марш!» добігає до «доньки», одягає бант, повертається назад, передає естафету. Наступний одягає намисто і так далі. Сьомий, восьмий гравці зав'язують шнурки кросівок у «доньки» (на «бантик»).

Правила: Судді розташовуються напроти команди суперників, біля помічників, за лінією волейбольного майданчика. Незв'язаний бант, пояс, шнурки (на «бантик») вважається порушенням. Одне порушення – штраф – 1 бал.

8. Естафета «Повітряна кулька». Команди розташовуються на лицьовій лінії волейбольного майданчику в колони по одному. Напроти команди – помічник з кульками (5 шт.). Перший гравець за командою «Марш!» добігає до помічника, бере кульку, надуває, зав'язує її, повертається назад, передає кульку. Наступний з кулькою добігає до лінії, лопає її, після цього повертається і так далі.

9. «Перетягування каната». Номер команди визначається жеребкуванням. Команда № 1 змагається з командою № 2, команда № 3 – з командою № 4. Командам, які програли, зараховується третє місце. Переможці пар № 1 і № 2 та № 3 і № 4 змагаються за перше й друге місця.
10. Нагородження переможців.

### **Ігри з дітьми різного віку.**

1. Гра «Збий». На один кінець гімнастичної лавки ставлять булаву (гранату), а на інший кладуть тенісний м'яч. Гравець повинен вдарити гімнастичною палицею (ключкою) по м'ячу так, щоб він покотився та збий булаву.

2. Гра «Точний укол». На гімнастичного коня або козла, стіл кладуть м'ячик від настільного тенісу. Гравець стоїть на відстані 1–2 м від кульки з гімнастичною палицею в руках. Зробивши випад, він повинен уколом збити кульку.

3. Гра «Бій». Двоє хлопців стають на кінці рейки гімнастичної лавки обличчям один до одного. За командою судді вони зближуються й ударом долоні в долоню прагнуть змусити супротивника втратити рівновагу і зійти з лавки. Допускаються хибні рухи.

4. Гра «Розстав шахи». Один із суперників ставить білі фігури, інший – чорні. Шахи лежать в окремих коробках. Завдання – хто швидше розставить шахи на дошку.

5. Гра «Силові сходи». Упираючись руками в край стільця, юнак згинає і випрямляє руки один раз, встає, обходить навколо стільця та робить цю вправу два рази. Обійшовши 10 разів та повторивши 10 разів, потрібно зробити вправу у зворотному порядку, тобто після кожного обходу виконувати на один раз менше. Інший варіант гри: суперники виконують вправу одночасно на двох або кількох стільцях і замість обходів роблять перехід по колу.

6. Гра «Важкий олівець». До одного кінця гімнастичної або лижної палиці прив'язують олівець, до іншого – гранату або набивний м'яч вагою до 1 кг. Написати, не кладучи палицю на плече, умовний спортивний текст з 8–10 слів (спортивні терміни). Завдання – хто швидше.

7. Гра «Джигіт». Лежачи на животі на гімнастичному коні без ручок учень повинен перевернутися навколо тіла коня вліво або вправо за допомогою рук і ніг та повернутися у вихідне положення. Спиратися руками або ногами на ніжки коня не дозволяється.

8. Гра «Вперед – назад». По дві особи від команди стають на старті спиною один до одного, захопивши партнера зігнутими в ліктях руками. По сигналу судді вони прямують до фінішу і, не розвертаючись, повертаються на попереднє місце. Завдання – хто швидше. Рухатися можна бігом, стрибками на двох, на одній, стрибками на двох ногах у глибокому присіді, стрибками в сторону.

9. Гра «Збий відскоком». У 2–3 м від стіни встановлюють булаву або гранату. Гравець має вдарити м'ячем об стіну так, щоб, відскочивши, м'яч збив булаву.

Після того, як буде пройдено значну частину програми вправ на кидання в ціль і на дальність, дітям 6–10 років доцільно давати ігри з м'ячем, які закріплюють елементарні навички кидання і ловіння, зміцнюють м'язи рук («М'яч по колу», «Хто кого перестрибне», «Картопля», «Поклади м'яч у коло»).

1. Гра «М'яч по колу». Усі гравці розташовуються один за одним по колу. Один із них підкидає м'яч вертикально над собою і біжить вперед по колу. Його місце займає наступний. Він приймає м'яч і знову підкидає його вертикально над собою; цього гравця змінює той, хто перебуває за ним. Таким чином, гравці весь час біжать по колу, а м'яч піднімається й опускається на одному й тому самому місці.

2. Гра «Хто кого перестрибне». Посередині майданчика проводять межу – лінію старту. По обидві сторони від неї шикуються учасники шеренгами – одна проти іншої. З команди, яка починає гру, один гравець виходить на лінію старту. Він здійснює стрибок з місця у бік команди суперників, відштовхуючись двома ногами. Суддя відзначає ризикою результат стрибка. Учасник іншої команди стрибає у зворотний бік. Його завдання – не тільки «знищити» результат, тобто стрибнути назад на лінію старту, але за можливістю стрибнути далі. Суддя відзначає ризикою результат його стрибка. Потім у той чи інший бік стрибають другі та наступні номери. Заключний стрибок вирішує результат змагання. Команда, на чій половині поля буде зроблена відмітка цього стрибка, програла. У грі бере участь будь-яка парна кількість учасників.

3. Гра «Картопля». Учасники стають у коло (один – ведучий – у центрі кола) і передають волейбольний м'яч. Учень, що допустив помилку (неточний пас, прийом м'яча), сідає у центрі кола навпочіпки. Гравці при передачах намагаються потрапити м'ячем у ведучого, котрий перебуває в центрі кола. Гравці, які вибули з гри і перебувають у колі, можуть ловити м'яч не встаючи. У випадку, якщо гравець зловив

м'яч, всі, хто перебувають у центрі, знову повертаються в коло. Гравець, від якого м'яч був спійманий, стає ведучим, і гра продовжується.

4. Гра «М'яч через сітку». Перший варіант: кожна команда має по одному м'ячу. Гра може проводитися волейбольним, баскетбольним або набивним м'ячем вагою до 1 кг. На волейбольному майданчику грають дві команди по дев'ять осіб у кожній. Розташовуються учасники трьома лініями по три людини. Гра починається за свистком керівника (судді) з подачі м'яча через сітку на сторону суперника. Команда, що закинула обидва м'ячі на сторону супротивника так, щоб м'ячі опинилися в руках або на землі, виграє одне очко. Гра проводиться до 15 очок. Під час гри пересування гравців майданчиком довільне, м'яч можна ловити, кидати, відбивати, пересуватися з ним в будь-якому напрямку.



## Сценарії

**Сценарій літературно-музичної композиції «Крила кохання – крила вогню».**

**Мета:** через художні твори зарубіжних та українських авторів показати учням цінність щирих людських почуттів, уміння цінувати їх, розвивати в дітях художній смак, формувати стійкий інтерес та пізнавальну активність учнів, прищеплювати любов до літератури.

(Зал прикрашений плакатами зі словами Вільяма Шекспіра, Григорія Сковороди, малюнками дітей на тему кохання, ілюстраціями до творів, що використовуються в сценарії. До куліс прикріплене серце як символ вічного кохання)

Епіграфи: (написані на плакатах)

*Крила кохання – крила вогню.*

Г. Сковорода

*Любов – над бурю зведений маяк,*

*Що кораблям шле промені надії*

*Це – зірка провідна, яку моряк*

*Благословляє в навісній стихії*

В. Шекспір

*Мені від зір найбільша честь припала:*

*Твоя любов, велика і тривала ...*

В. Шекспір

*Кохання може все і все здолає ...*

В. Шекспір

Звучить вальс Є. Доги до кінофільму «Мій ласкавий та ніжний звір». На сцену виходять ведучі.

**Ведучі:** «Сьогодні ми поговоримо про світле і прекрасне почуття, яке називаємо коханням. У час економічної скрути і девальвації моральних цінностей звертаємось до теми вічної, нестаріючої, актуальної як тисячу років тому, так і тепер. Торкнімося своїм серцем і душею цього високого почуття, яке міняє цілий світ і нас у ньому, робить людей кращими, добрішими, благороднішими».

Омар Хайям – персько-таджицький поет глибоко розкрив тему кохання. Поет захоплюється коханою, схиляється перед її вродою,

називає її дуже романтично: чарівною трояндою, струнким кипарисом, місяцем у довгу ніч. Кохана дівчина дорожча для поета, ніж саме життя.

\*\*\*

**Читець:**

Я кохаю тебе до напівзабуття,  
Світло зору мого, квіт мого почуття...  
Чи бува над життя щось дорожче на світі?  
Ти для мене дорожча самого життя.  
На фоні ліричної української мелодії звучить сонет Івана Франка:  
Жіноче серце! Чи ти лід студений,  
Чи запашний, чудовий цвіт весни?  
Чи світло місяця? Огонь страшенний,  
Що нищить все? Чи ти, як тихі сні  
Невинності?..  
... Чим б'єшся ти? Яка твоя любов?  
В що віриш? Чим живеш? Чого бажаєш?  
В чім змінне ти, а в чім постійне?...

*Перший ведучий.* «Я тебе кохаю...» Різні віки, різні мови... Усе різне. Єдине – кохання.

Воно – вогонь і лід, поезія і проза,  
Воно як пісня, без кінця та краю,  
Що лине над безкраїми степами,  
Як біг струмка, як грім і блискавиця,  
Як зірка, квітка..., що вража сміливця  
Красою й простотою водночас.  
Кохання – все, що було, є і буде.  
Воно зігріє вас у свята і будні.

(Франческо Петрарка)

*Другий ведучий.* Саме кохання, любов – джерело творчого натхнення усіх поколінь. До цієї теми завжди зверталися поети, письменники.

Уривок із повісті М.В. Гоголя «Ніч перед Різдом»:

*Оксана.* Ні, гарна я! Ой, яка гарна! Диво! Яку радість принесу я тому, кому буду жінкою! Як милуватиметься з мене мій чоловік! Він зацілує мене на смерть.

*Оксана.* Чого ти прийшов сюди? - так почала Оксана. - Хіба хочеться, щоб випровадила за двері лопатою? Ви всі майстри

під'їжджати до нас. Умить пронюхаєте, коли батьків нема дома. О, я знаю вас! Що, скриня моя готова?

*Вакула.* Буде готова, моє серденько, після свят буде готова. Коли б ти знала, скільки попрацював я коло неї: дві ночі не виходив з кузні; зате в жодної попівни не буде такої скрині. Залізо поклав таке, якого не клав на сотникову таратайку, коли ходив на роботу до Полтави. А як буде розмальована! Хоч усю околицю виходи своїми біленькими ніжками, не знайдеш такої! По всьому полю будуть розкидані червоні й сині квіти. Горітиме, як жар. Не сердься ж на мене! Дозволь поговорити, хоч подивитись на тебе!

*Оксана.* Йому як мед, то й ложку! Геть від мене, в тебе руки цупкіші за залізо. Та й сам ти пахнеш димом. Я думаю, геть мене забруднив сажею.

*Вакула.* Ти в мене і мати, і батько, і все, що тільки є найдорожчого в світі. Якби мене покликав цар і сказав: «Ковалю Вакуло, проси в мене всього, що тільки є найкращого в моєму царстві, все віддам тобі. Звелю тобі зробити золоту кузню, і будеш ти кувати срібними молотами». - «Не хочу, - сказав би я цареві, - ні самоцвітів дорогих, ні золотої кузні, ні всього твого царства. Дай мені краще мою Оксану!»

*Перший ведучий.* Кохання – одне з найкращих і найглибших людських почуттів, невичерпне та вічне джерело, як саме життя. Сила кохання облагороджує, робить людину добрішою і кращою, спрямовує на героїчні вчинки, а іноді змушує тяжко страждати.

Інсценівка із комедії Мольєра «Міщанин-шляхтич»:

*Ков'єль.* Не бачу я там нічого особливого; ви знайдете собі інших, що багато більше будуть варті вашого кохання. Перш за все, очі у неї маленькі...

*Клеонт.* Правда, очі в неї невеликі, а про те скільки в них вогню! Таких блискучих, таких палких, таких ніжних оченяток у цілому світі не знайдеш!

*Ков'єль.* Та й рот у неї надто великий...

*Клеонт.* Так, але ж яка чарівна усмішка, - я зроду такої не бачив. Не можна спокійно дивитися на її чудові устони, вони викликають палкі бажання! Вони так і ваблять до себе!

*Ков'єль.* Ще й на зріст мала...

*Клеонт.* Затє ж яка струнка та граційна!

*Ков'єль.* І говорить, і поводитьсь вона якось недбало.

*Клеонт.* Це правда, але все в неї так мило виходить... В її поведженні стільки чарівності, вона така приваблива, що не скоритися

їй неможливо!

*Ков'ель.* А вже щодо розуму...

*Клеонт.* Ах, Ков'єлю! Який у неї тонкий, який гнучкий розум!

*Ков'ель.* Та вона ж найвередливіша жінка в світі.

*Клеонт.* Так, вона вередлива, не заперечую, проте красуні все до лица, від красуні все стерпиш.

*Ков'ель.* Ну, коли так, вас не переконаєш! Бачу я, ви маєте охоту кохати її завжди.

*Другий ведучий.* Найкращими словами, що причаїлись у найпотаємніших глибинах сердець, передають закохані одне одному свої почуття, розповідають про радість і щастя, про тугу і біль (інсценівка із трагедії Вільяма Шекспіра).

*Джульєтта.*

Хто показав тобі сюди дорогу?

*Ромео.*

Моя любов! Вона мене навчила,  
Дала мені пораду, я ж за те  
Позичив їй очей. Я не моряк,  
Та будь від мене ти хоч так далеко,  
Як щонайдальший берег океану,  
Я б зважився такий здобути скарб!

*Джульєтта.*

Моє лице ховає маска ночі,  
Хотіла б я... та годі прикидатись!  
Мене ти любиш? Знаю, скажеш: «Так...»  
Тобі я вірю, з мене досить слова.  
О, не клянись! Зламати можеш клятву:  
Недурно ж кажуть, що з любовних клятв  
Сміється сам Юпітер. О, Ромео!  
Скажи, якщо ти любиш, правду щирю.  
Коли ж вважаєш – переміг мене  
Занадто швидко, я тоді насуплюсь,  
Скажу уперто: «Ні», щоб ти благав.  
Пробач мені, мій любий, і не думай,  
Що мій порив палкий – це легковажність;  
Мою любов відкрила темна ніч.  
*Ромео.*  
Клянусь цим місяцем, благословенним,  
Що сріблом облива верхи дерев...

*Джульєтта.*

О, не клянися місяцем зрадливим,  
Який так часто змінює свій вигляд,  
Щоб не змінилася твоя любов.

*Ромео.*

То чим я поклянусь?

*Джульєтта.*

Не треба зовсім.  
Або як хочеш, поклянись собою -  
Душі моєї чарівним кумиром, -  
І я повірю.

*Ромео.*

Серця почуттям...

*Джульєтта.*

Ні, не клянись!  
Добраніч, любий! Теплий подих літа  
Нехай цю бруньку ніжнього кохання  
Оберне в пишну квітку запашну,  
Коли з тобою зійдемося ще раз.

*Другий ведучий.* Кажуть, про любов сказано все, але не всіма. Кожен поет чи прозаїк, драматург у житті обов'язково «пише» свою неповторну історію кохання. В Одесі Пушкін пережив палке кохання до однієї жінки. Через багато років у Петербурзі він зустріне її – Анну Оленіну, і тоді з'явиться прекрасний вірш «Я вас кохав...».

(Звучить мелодія із кінофільму «Тегеран-43».)

Я вас кохав; в душі моїй ще, може,  
Кохання пал і досі не погас,  
Та хай воно вас більше не тривоже, -  
Не хочу я нічим журити вас.  
Я вас кохав мовчазно й безнадійно,  
Боявся вас і потай ревнував;  
Я вас кохав так ніжно і так мрійно,  
Як дай вам Бог, щоб інший вас кохав!

*Ведучі.* Любов, таємнича і загадкова, стояла і стоїть біля витоків тих миттєвостей, коли в душах людських виникає щось незбагненно животворне, викликає подив і захоплення, вводить у світ краси і величі.

*Ведучі читають вірш Сергія Острового «А любовь остається життя».*

Океаны ломают сушу, ураганы сгибают небо,

Исчезают земные царства, а любовь остается жить.  
Погибают седые звезды, серый мамонт вмерзает в скалы,  
Острова умирают в море, а любовь остается жить.  
Я к тому это все, что, если ты увидишь, как плачут звёзды,  
Пушки бьют по живому солнцу, ураганы ломают твердь...  
Есть на свете сильное чудо: Рафаэль написал Мадонну...  
Значит, день не боится ночи,  
Значит, сад не боится ветра.  
Горы рушатся. Небо меркнет.  
А любовь остается жить.

### **Літературно-музична композиція до дня матері. «Мама, Мамочка, Матуся..»**

Святково прикрашена класна кімната: вишиті рушники, на столі букети квітів, хліб на рушнику

Звучить запис пісні «До маминих очей»

**Ведуча:** Мама... Це перше слово, яке з радісною усмішкою вимовляє дитина. Мама – це те слово, яке найчастіше повторює людина в хвилини страждання і горя. Матерів мільйони і кожна несе в собі любов. Мами особливо прекрасні, коли підносять дитину до грудей. Кожен скаже: «Найкраща мама - моя мама», бо безмежна її ніжність. Хто б вона не була, де б не жила. Якби стільки доброти, скільки випромінює серце матері, випромінювалось би на всіх оточуючих, зло загинуло б...

**Ведучий:** Мама... Це найпрекрасніше слово на землі. Воно звучить на всіх мовах однаково ніжно. У мами самі добрі і ласкаві руки, вони все вміють. У мами саме вірне і чуйне серце – в ньому ніколи не згасне любов. І скільки б не було тобі років – п'ять чи п'ятдесят – тобі завжди потрібна мама, її ласка, її увага, її погляд. І чим більше твоя любов до матері, тим світліше і радісніше життя.

Учні читають поезію В. Василяшко «Маєш маму – шануй її свято»

#### **1 учень:**

Маєш маму – шануй її свято!..

Богу Сину на вічнім путі.

Бог Отець на Землі вибрав Матір –

Як же сину без мами в житті?

#### **2 учень:**

Маєш маму – тепло її хати

Перейме щемні болі твої.

Будь щасливий, щоб горя не знати,  
Бо те горе – на долю її.

**З учень:**

Вік матусі продовжити хочеш,  
Ощасливити далеч життя, -  
Так живи, щоб не мусили очі  
Слізно в мами просить каяття.

**Учитель:** І сьогодні, напередодні Дня Матері, нашу літературно-музичну композицію ми присвятимо українській Жінці-Матері, чий подвиг славен у віках, – терплячій і люблячій. Мужній. Нескореній. Вічній...

Любити матір свою – означає любити Україну, свою Батьківщину, велику і малу, той куточок, звідки почалися твої перші кроки...

**Учень:**

На півдні Сіверського краю  
Течуть Роменка й Лисогір.  
Появу тут я зустрічаю  
Ранкових і вечірніх зір.  
О, талалаївська земля,  
Багата і чарівна,  
Я хочу, щоб твоїм ім`ям  
Гордилась Україна!

**Учениця:**

Звідсіль, від отчого порогу  
Віломі люди в світ пішли.  
Заце ми щиро вдячні Богу  
І талалаївській землі.  
О, вікопомна ти земля,  
Співоча й мальовнича,  
Я знаю, що твоє ім`я  
Пройде через сторіччя!

**Учитель:** Ці рядки належать нашому земляку, поету-аматору, Юрію Володимировичу Дзюбану, який проживає в селі Поповичка. Його поезії вражають мелодійністю та глибинним змістом, а його громадянська позиція гідна наслідування. Та особливою ніжністю, синівською любов`ю наповнені вірші, присвячені своїй матері. В них можна прослідкувати нелише долю окремої жінки, а й історію рідного краю...

**Учень:**

Мати моя – вона символ країни,  
Немов солов'я спів чи грона калини.  
Таких матерів в Україні багато...  
Нажаль не побачив цього її тато.

**Учениця:**

Мати моя – вона совість епохи,  
Чужого для себе не брала нітрохи.  
Потрібно було – ще й своє віддавала,  
Добро у душі для людей завжди мала.  
Згадає про голод, війну, шістдесяті,  
Як дружно жили, хоч були й небагаті.  
Мірилом тоді всьому був трудовень  
І люди на совість робили щодень.

**Учень:**

Мати моя – вона доля народу.  
У полі й на фермі від роду.  
Щоб грілись – солону палила в печі,  
Сорочку й рушник вишивала вночі.  
Натхненна у праці була й одержима,  
Терном поросла материнська стежина.  
На долю свою вона не нарікала,  
А пісню співала – усіх чарувала.

**Учень:**

Мати моя – вона гордість для сина –  
З тих пір, як під серцем мене ще носила.  
Колись в молодій краса була й сила,  
А нині у мами голівонька сива.  
І я перед матір'ю завжди в боргу,  
Її, скільки зможу, розвію журбу.  
Для кожного з нас рідні мами найкращі,  
Тож хай вони будуть із нами у щасті.  
Юрій Дзюбан «Вірш про матір»  
Звучить пісня «Сиве сонечко»

**Учитель:** «Берегти матір – значить піклуватися про чистоту джерела, з якого ти пив з першого твого подиху й питимеш до останньої миті життя: ти живеш людиною і дивишся в очі інших людей як людина лише остільки, оскільки ти назавжди залишаєшся сином своєї матері», - писав видатний педагог Василь Сухомлинський.

**Ведучий:** Мине десять, двадцять, п'ятдесят років. Загубиться в



пам'яті чимало подій, людей, зустрічей. Але щоб із тобою не трапилось у житті, ти завжди повертатимешся у далекий світ свого дитинства, до матері.

**Ведуча:**...Я по стерні  
до крові, до кісток,  
здираючи  
і шкіру, і мозолі,  
через ріку,  
нехай зрива місток,  
захльобуючись, вплав  
і через болі  
я допливу,  
я догребу, дійду  
в моє дитинство,  
в хату на осонні,  
до солов'я  
в вишневому саду,  
до мами й тата  
в образі іконнім.  
Де в райдугах  
сміялися дощі,  
де мокли ми,  
й не вимокли до нитки,  
не змерзли у мороз,  
що аж тріщить,  
з ногами босими  
і на плечі ні свитки.  
І я спішу  
крізь пам'ять навпрошки  
туди, де щастям  
пахне до нестями,  
в забудь-траві  
іще знайду стежки,  
поки веде мене  
за руку мама.

**Учитель:** Ці зворушливі слова, що дзвінким струмком виливаються на папері, належать перу талановитого земляка, заступника редактора районної газети «Трибуна хлібороба», Михайла Барвінка.

Навколо чого обертається Земля? Що чи хто є центром Всесвіту?  
Здається, автор знає відповіді на ці одвічні питання...

**Учень:**

Довкіл осі своєї крутиться земля,  
а мені, наче, що навколо мами.  
Я бачив це, як був ще немовлям,  
я бачу це, позначений роками.  
Я чую, як стирається та вісь  
і хочеться землі лягти спочити.  
А мама – ні, вона, як і колись,  
вона ніяк не може постаріти.

**Учениця:**

А мама – ні, у неї ж восени  
ще стільки недоробленого діла!  
Скидають листя сильні ясени –  
мабуть, його тримати їм несила.  
Я бачив це, як був ще немовлям,  
я бачу це, позначений роками.  
Ніщо не вічне: батьківська земля,  
ні хата отча... Вічна тільки мама!  
Звучить «Пісня про рушник»

**Учениця:**

Я бачу сон: при каганці сліпому,  
коли давно в роботі день згорів,  
Рушник так просто вишивала мама  
під тихий сум осінніх вечорів.  
На ньому зорі, як у неї очі, -  
до болю теплі і живі до сліз,  
Журбу ховають у змілілу річку...  
Й чи то вони, чи плаче верболіз.

**Учень:**

До нитки нитка хрестиком і гладдю  
так просто вишиває, для душі,  
Свою чи долю, чи недолю мама,  
з якої, вмієш, хоч роман пиши.  
І вже коротка, ой, коротка нитка  
в руках у мами на увесь рушник.  
І я боюсь, боюсь проснутись швидко,  
й моя сльоза зривається у крик.

Михайло Барвінок. «Сон про рушник»

**Учитель:** Кожен рядок цієї поезії пронизаний справжньою синівською любов'ю, вдячністю та усвідомленням того, що все у цьому світі крихке та невічне. Тож шанувати рідну матусю потрібно щодня, щогодини.

Кожен народ, кожне плем'я, людина має якісь святині. У нашого народу це перш за все – пошана до матері. Приказка говорить, що мати тримає хату за три кути, а батько – за один. Усі клопоти по дому, по вихованню дітей – на плечах матері. Вона, заради своїх дітей, віддає своє здоров'я, свій час, жертвуючи своїм життям. Мати – це той вогонь, який зігріває хату щирою любов'ю, затишком, єднає всіх членів родини.

**Учениця:** Мати – символ усього найкращого, найдобрішого, найсвятішого. Мати любить свою дитину, завжди розуміє її, подасть руку допомоги

**Учитель:** Ми відчуваємо великий борг перед своєю матір'ю. Дійсно, будемо вічно у неоплатному боргу перед матерями, чия любов супроводжує нас усе життя. Любов матері безкорислива і чиста. І вам, дівчата, майбутнім матерям, потрібно вчитись у них безкорисливо любити, готувати себе до виховання своїх майбутніх дітей. Наша любов допоможе їм стати добрими, ніжними, відданими не тільки своїм матерям, а й ненці-Україні.

Не завжди висловлюємо ми свою вдячність за турботу, забуваємо, що ніщо так не зігріває душу матері, як добрі, ласкаві слова сина чи доньки. У розлуці з дітьми для матері немає більшої радості, як їхні листи, і немає нічого страшнішого, як очікування звісток від них чи їх самих. Мамина хата завжди буде символом добра і надії.

**Учениця:** Однією струною минулого, духовного минулого нашого народу є молитва, давайте згадаємо молитву про матір.

Є в мене найкраща у світі матуся,  
За неї, Пречиста, до тебе молюся.  
Пошли їй не скарби,  
А щастя та долю,  
Щоб дні їй минали  
Без смутку і болю.

**Учитель:** Всім нам варто замислитись над плинністю буття, Що кожна мить неповторна і цінувати її потрібно саме сьогодні... До таких роздумів спонукає нас автор у своїй трепетній поезії «Не покинь»

І від сходу, й до заходу сонця,

від «Прощай» до «Не кидай мене»,  
від тремтіння сльози на долоньці,  
моя мамо, любов не мине.  
На межі, де кінчається слово  
І зривається в морок ночей,  
Я молюся: була б Ти здорова,  
світи шлях мені світлом очей.  
Я молюся, щоб вони не згасли,  
гріли серце в самотності дні.  
Мамо, мамо, якбиж то Ти знала,  
як без Тебе лишатись мені?!  
Як без Тебе і холодно, й сіро  
стане в хаті, мов на чужині.  
Мамо- мамо, негаснуча віро,  
як же бути без Тебе мені?  
Не спіши, у нас довга розмова,  
чуєш, мамо, без мене не йди!  
По містку, де зривається слово,  
на той берег ріки проведи...

Михайло Барвінок

**Ведучий:** Мужчина стає на коліна тільки в трьох випадках: щоб напитися із джерела, зірвати квітку для коханої і щоб вклонитися матері. І я низько вклоняюся Вам, Жінки і Матері. Це ваші муки дають нове життя. Це ваші безсонні ночі роблять з беспорядних крикунів старанних дівчаток і безстрашних хлопчиків. Це Ваше велике терпіння, Ваші турботи, Ваша любов благословляють їх на подвиги в ім'я на землі.

**Ведуча:** Мама... Закрий очі і прислухайся. І ти почувеш мамин голос. Він живе в тобі, такий знайомий, рідний, його не сплутаєш ні з яким іншим. Навіть коли станеш дорослим, завжди будеш пам'ятати мамин голос.

**Звучить пісня про маму**

**Ведуча:** Дорога мамо... Де слів тепліших дібрати? Сильнішої любові від материнської немає в світі. Недарма символом любові й миру став образ матері з немовлям на руках. Мама в кожного одна. Пісня голосом повториться, але мама не повториться ніколи. А тому кожному життя матері треба зробити радісним і щасливим.

**Учитель:** Минають роки, десятиліття, міняються устрої, а на землі споконвіку стоїть Мати. Вічна і свята, грішна та праведна, як і ця свята

земля, на якій ми живемо. Стоїть Мати і молиться занас з вами, за наше майбутнє, за наш спокій, за мир на землі... Сподіваюся, що наша літературно- музична композиція доторкнулася струн вашої душі і допомогла замислитися над одвічними цінностями, адже поезія славетних земляків є прикладом справжньої синівської любові, гідної наслідування.

### **Сценарій свята «Зустріч осені»**

#### **КАЗКА У ВІРШАХ «ОСІННІ ПРИГОДИ ОЛІ Й МИКОЛКИ»**

Ведучий: Швидко літо пролетіло –  
Ніби й зовсім не було.  
Ходить рідним краєм осінь –  
Листя кидає в вікно.  
Кажуть: осінь – невесела.  
Плачуть і міста і села.  
Ходить осінь по дворах.  
Дощ іде і сумно – жах!  
Сумував малий Миколка:

Миколка: Хто цю осінь тільки любить?  
Вже мене від неї нудить!  
Дощик ллє, як із відра.  
Що за пакосна пора!

#### СУМНА ПІСНЯ ПРО ОСІНЬ

Ведучий: Сів біля вікна Миколка й каже:

Миколка: Дощик цей – без толку!  
Як на вулицю піти?  
Всі калюжі обійти?

#### ПІСНЯ ПРО ПАРАСОЛЬКИ

Ведучий: Ось у двір під парасолькою  
Хтось забіг.

Миколка: Ой, це Олька!  
Олю, ніг не промочи!  
Та мерщій сюди біжи!

Оля: Привіт, Миколко! Ти чого такий сумний?

Миколка: Як тут будеш веселитись?  
Як на вулицю підеш?  
Під дощем щоб намочитись?  
Захворієш! Пропадеш!

Оля: Та вже й дощик припинився,  
Хмарки вітерець розніс.  
Ти давай, скоріш вдягайся –  
Підемо з тобою в ліс.

Миколка: Що я в лісі тім не бачив?  
Краще гляну передачі.  
Може, мультик подивлюсь  
Чи конструктором займусь.

Оля: Кажуть, в лісі хтось чаклує,  
Творить різні дива.  
Ну, якщо ти йти не хочеш,  
То побігла я сама!

Миколка: Постривай! Дива – це круто!  
Мультик може зачекати.  
Чобітки я зараз взую  
Й побіжим до лісу з хати!

Ведучий: От вони за руки взялись  
І до лісу подались.  
Дуже їм цікаво стало,  
Хто ж зачаклував той ліс.  
Тільки стали на галявці –  
Чують: ходить хтось в кущах.  
Оля дуже ізлякалась,  
Та й Миколку пройняв жах.

Миколка: Хто там ходить? Гей, озвися!  
Не лякай нас, схаменися!

Ведучий: Розступилися кущі і принішкли трави,  
Вийшла дівчина назустріч,  
Гарна, наче пава.  
Подивилась, посміхнулась,  
Мовить:

Осінь: Добрий день, малята! Вибачте, злякала. Я  
якраз на клені листя стала фарбувати.  
Як вас звуть, шановні гості?  
З чим ви завітали?

Ведучий: Дівча отямилось та й каже:  
Оля: Пробачте, що потурбували.  
Оля я, а то – Миколка,  
Ми – звичайні школярі.

Ми дізнались, що в цім лісі  
Відбуваються дива  
І прийшли переконатись,  
Що правдиві ці слова.

Осінь: Рада знайомству!  
Я – пані Осінь!  
Це я тут чаклую  
І див у мене досить.

Миколка: Ух, як цікаво!  
А можна побачить?

Осінь: Я це питання могла й передбачить.  
Вам подарую я чари одні:  
Сьогодні ви зможете чути, при дні,  
Голос природи. Рослини й тварини  
Хай вам розкажуть про осені днини.  
Щоб зрозуміли ви, діти, що осінь –  
Дуже потрібна природі.

Миколка і Оля: Дякуємо, панно Осінь! До побачення!

Ведучий: Змахнувши рукою, Осінь пішла.  
Дітей здивувати вона вже змогла.  
Тут голос почули вони із-під ніг.  
Та хто ж це такий розмовляти б тут зміг?

Гриб: Дощик осінній із хмарки пролився.  
Тут, у лісочку я й народився.  
Шляпка розкішна і ніжка міцна.  
От тільки горе: не ходить вона.  
Якби я міг поскакати на ніжці.  
То прямував би по цій ось доріжці.  
Хочу я вибігти на той горбочок  
І подивитись згори на лісочок.  
Бо ж тут, під листям, нічого не бачу,  
Сумно і тоскно, мало не плачу.  
Ви мене швидше, діти, знайдіть,  
У відерце чи в кошик мене покладіть.  
Я буду з нього сам визирати  
І на всі боки, навкруг, поглядати.  
У подорож з вами відправитись хочу.  
Діти, ау, я ось тут, під листочком.

Миколка: Так, це гриб, і він говорить

Оля: Осінь правду нам сказала і дива подарувала!  
Миколка: Грибочок, стривай! До мене в кишеню стрибай!  
У подорож з нами ти поспішай!  
Ведучий: На горбочку клен стоїть,  
Листя – золотом горить.  
Діти – очей не відведуть.  
На горбочок до дерева йдуть.  
Клен: Осінь-чарівниця лісом мандрувала.  
Підійшла до клена і йому сказала:  
Осінь: Ти рости все вгору, мій стрункий кленочку,  
Я тобі дарую золоту сорочку.  
Клен: Листячка-долоньки вмить позолотила,  
А вони всміхнулись і затріпотіли.  
Вдячний клен промовив:  
«Спасибі, королево! Як тепер я схожий  
На золотого лева!  
Зможу чим віддячить я тобі, царице?»  
А вона всміхнулась:  
Осінь: Ти віддяч землиці.  
Вона тебе вродила і вона – зростила.  
Її би твоє листячко  
Від холоду прикрило.  
Як відчуєш холод –  
Скинь свої листочки,  
Хай зігріє землю  
Золота сорочка.  
Клен: З того часу клен  
І ронить своє листя.  
Землю накриває  
Килимком барвистим.  
Оля: Ой, дивись, під кленом – дірка,  
Мабуть, то чиясь-то нірка.  
Борсук: Я – борсук, борсучок,  
Смугастий у мене бочок.  
Восени я не сумую,  
На зиму запас готую.  
Я – борсук, борсучок,  
До зими наїв бочок.  
Буду взимку в нірці спати,



Після сну – весну стрічати.

Ведучий: З борсучком попрощались діти, як ведеться.  
А стежка лісова коло дуба в'ється.

Оля: Мабуть, і у дуба є оповідання,  
Як осінь привіталась із ним спозарання.

Дуб: Колись сильний вітер по лісі гуляв,  
І жолудь малий на галявину впав.  
Проріс і піднявся, розквіт, забуяв.  
І дубом міцним той малюк вже постав.  
У гіллі його пташки звили гніздечка,  
Під крону сховались від спеки овечки.  
В дупло його білочки зносять горішки.  
Стоїть міцний дуб, не сумує нітрішки.  
Аж осінь змахнула над лісом крильми  
І дубу сказала:

Осінь: Готуйсь до зими!  
Пора відпочити, зробив ти багато!  
У світ відправляй свої жолуденята.

Дуб: І дуб це послухав, гіллям потрусив,  
І жолуденятами землю всю вкрив.  
А навесні затріпочуть дубочки –  
Дуба старого синочки і дочки.

Миколка: Прощавай, дубочку, до весни.  
Спи собі узимку, дивися добрі сни!

Оля: Ой-ой-ой, дивись, Миколо,  
Скільки різних див навколо.  
Зайчик під кущем спинився  
І на нас він задивився.

Зайчик: Я – просто зайчик  
В щубці сірій.  
Панну Осінь я чекаю,  
Рано-зранку виглядаю.  
Як її зустріну –  
Шубку поміняю.  
Буду скоро білим я,  
Немов сніжинка.  
Будуть білі вушка,  
Буде біла спинка.  
Нова шубка – тепла,

Для зими згодиться.  
Не впізнає вовк мене,  
Не знайде лисиця.

Миколка: Зайчику, трошки зачекай,  
Осінь там фарбує гай.  
Скоро вже вона прийде,  
Шубку біленьку для тебе знайде.

Ведучий: Ось і вийшли діти з лісу,  
Перед ними – поле-лан.  
Сніп стоїть на нім, як пан,  
золотий вдягнувсь жупан.

Сніп: Я – вусатий сніп.  
Я приніс вам хліб,  
Пиріжки, пампушки,  
Тістечка й ватрушки.  
Дуже вдячний я рукам,  
Що мене зростили.  
Дуже вдячний я дощам,  
Що мене полили.  
Сонцю дякую за те,  
Що мене зігріло.  
Низько кланяюсь землі,  
Що мене вродила.  
Осінь – мій зоряний час.  
Із нею прийшов я до вас.

Ведучий: Осінь принесла нам сніп  
І м'який пшеничний хліб.  
Скільки ж витратили сили  
Люди, що його зростили!  
Хліб у домі – це добро!  
Діти, бережіть його!

### ПІСНЯ «Паляниця»

Ведучий: Не лише весна ясна квітами красна.  
Восени на нашій клумбі  
Скрізь буя яскравий цвіт.  
Жоржини, айстри, хризантеми  
Нам шлють від осені привіт.

Жоржина: Сумно, кажеш? Не журись,  
А навколо подивись.

Хоч вже приморозь буває,  
На нашій клумбі все буяє.  
Блакитні морозики ген веселяться,  
Бо холоду й вітру вони не бояться.  
Хризантеми квіти білі  
Дуже скромні й несміливі.  
Айстри-зірки невеличкі  
Підвели тендітні личка.  
А жоржини розпушились,  
Посміхнулись, звеселились.  
Радіємо дощику й осінньому сонечку.

Оля: Ой, дивись, калина стигла  
Біля річки ген застигла.  
Ніби вся в коралях ясних,  
Перламутрових, прекрасних.

Калина: Я люблю весну, бо квітну білим цвітом.  
Літо я люблю, бо тепло і привітно.  
Зиму я люблю, бо пташечок годую.  
Осінь я люблю, бо всім красу дарую.  
Ягід моїх кетяги до води схиляю,  
Вони ж, як ліки людям –  
Всіх ними наділяю.  
Щоб подолать застуду – ягідки візьми.  
Красу й здоров'я з осінню тобі даруєм ми.  
А ще я – символ Батьківщини,  
Рідної нашої любої країни.  
Недарма люди кажуть:  
«Без верби і калини немає України»

### ПІСНЯ ПРО КАЛИНУ

Ведучий Вітерець легенько дунув,  
А із дерева хтось гупнув.  
Це прийшла пора каштанчика  
У колючому жупанчику.

Каштанчик: Малий каштанчик-їжачок  
Настовбурчив 100 голочок  
І каже: «Осінь – просто рай!  
Ти подивись на рідний край:  
Ось пламеніє червона калина,

Там досягає терпка горобина.  
Золотом клен тобі очі милує,  
Жолуді дуб всім охочим дарує.  
Он на галявинку збіглись грибочки.  
Сніп вже на покуті в білій сорочці.  
Вмила жоржина під дощиком квіти.  
Як не любити нам осені, діти!

Оля: Миколко, які ми сьогодні бачили дива!  
Навіть і не віриться – обертом йде голова!

Миколка: Знаєш, Олю, я осінь не любив,  
За дощі й негоду все її сварив.  
Але сьогодні я дізнався,  
Що дуже сильно помилявся.  
Тепер я знаю, що осінь – краса!  
Майстриня, художниця і господарка.  
Моєї любові вона також варта!

Ведучий. Ось і скінчились пригоди дитячі.  
Осінь, як осінь. Сміється і плаче.  
Природу готує до відпочинку вона,  
Аж поки розбудить всіх юна весна.

### ПІСНЯ ПРО ОСІНЬ

#### **Сценарій дискотеки «Король вечірки».**

Ведучий: Доброго дня, друзі! Я радий вітати вас на нашій вечірці! Сьогодні вас чекає багато сюрпризів, танців, конкурсів і звичайно головний бій нашого вечора - вибір короля і королеви вечірки! Хто отримає корону? Вирішувати вам оскільки переможець буде обраний голосуванням усіх присутніх, ну а поки ми всі разом розізнаємося і придумаємо танець вашого класу. Встаємо в коло всі! Зараз ми починаючи з мене по черзі будемо показувати танцювальні рухи. Я показую рух, ви за мною його повторюєте, потім рух показує той, хто стоїть зліва від мене ми все повторюємо і з'єднуємо два руху разом. І так далі по колу поки руху кожного з вас не складуться в ваш власний танець як сніжний ком.

Танець «Снігова куля»

Після конкурсу можна пустити кілька музичних композицій щоб дати гостям вечірки просто потанцювати.

Ведучий: Дуже добре ви чудово танцюєте. А чи зможете ви танцювати не всім тілом а лише тією частиною, про яку співається в пісні? Подивимося як у вас це вийде!

Конкурс «Частини тіла». Звучить музична нарізка з пісень «Ноги» Дискотека Аварія », Танець ліктів, « Бігуді »Іван Дорн.

Після конкурсу можна пустити кілька музичних композицій щоб дати гостям вечірки просто потанцювати.

Ведучий: а наша дискотека набирає обертів і ми з вами перетворюємося в молекули! Зараз як тільки я скажу число наприклад «три молекули» вам потрібно буде танцювати по трое, «чотири» - по четверо і т.д.

Танець «Молекули»

Після конкурсу можна пустити кілька музичних композицій щоб дати гостям вечірки просто потанцювати.

Ведучий: ого! Ви так запалюєте що у мене навіть апаратура не витримує і барахлить, але для вас не буде складно заспівати приспів пісні якщо звук вимкнеться правда? Отже, співаємо пісні і танцюємо!

Гра «Заспівай приспів», учасники танцюють, коли пісня доходить до приспіву музика зменшується і всі присутні співають. Можна дати мікрофон найактивнішим учасникам.

Після конкурсу можна пустити кілька музичних композицій щоб дати гостям вечірки просто потанцювати.

Ведучий: а тепер запалюємо по-крупному, але якщо музика зупиниться, вам потрібно буде замертти і не рухатися. Замертти в тій позі в якій ви танцювали так як ніби час зупинився. Я буду рахувати від десяти до нуля. Як тільки дійду до цифри нуль музика заграє знову - такий флешмоб у нас вийде!

Флешмоб «Замри»

Ведучий: А тепер мені хотілося б дізнатися чи є у нас бажаючі виставити свою кандидатуру на звання короля вечірки? Відмінно! Я бачу, що у нас з'явилися бажаючі. Виходьте в центр, я хочу дізнатися ваші імена і деякі подробиці вашого життя.

Конкурс «Бліц опитування». Ведучий знайомиться з кожним учасником і просить його відповісти на одне із запитань:

У тебе є смішне прізвище?

Чим ти займаєшся у вільний час?

Хто твій улюблений музичний виконавець?

У тебе є домашня тварина? Якщо немає то яка твоя улюблена тварина?

Які солодощі ти любиш найбільше?

Ведучий: ми познайомилися з учасниками, а тепер ваша задача хлопці показати все на що ви здатні. Виходьте в центр по черзі і танцюйте а всі інші будуть повторювати рухи за вами. Влаштуємо справжнє танцювальний батл.

Танцювальний батл. Претенденти в королі по черзі виходять в центр і показують руху гості вечірки за ними повторюють.

Ведучий: час вибрати Короля вечірки. А вибрати ми його будемо по вашим оплесків.

Ведучий називає імена претендентів і просить їм аплодувати. Той кому аплодували більше - король вечірки.

Ведучий: королю вечірки потрібна королева. Для вибору королеви вечірки у мене є капелюх. Зараз поки буде звучати музика вам дівчата потрібно буде танцювати в колі по черзі надягаючи капелюх. Як тільки музика скінчиться та, на

кому буде капелюх вийде з кола. Остання, яка залишилася в колі - королева вечірки!

Конкурс «Капелюх»

Ведучий: ось і наша королева, давайте зустрінемо її оплесками. І під дружні оплески влаштуємо коронацію. Отже, королевою вечірки призначається ... (ім'я) а королем вечірки ... (ім'я)

Ведучий одягає переможцям корони.

Ведучий: а тепер танець короля і королеви вечірки!

Звучить повільна мелодія Король і королева вечірки танцюють повільний танець. Через хвилину ведучий запрошує інших гостей до них приєднатися.

Список реквізиту для проведення ігрової дискотеки «Король вечірки»: корона 2шт. капелюх.

### **Сценарій концерту української музики «Червона калина»**

Ведуча 1. Добрий день вам, шановні гості!

Ведуча 2. Щиро вітаємо всіх, хто завітав до нашої зали!

Ведуча 1. Гостей дорогих ми вітаємо щиро, стрічаємо з хлібом, любов'ю і миром!

Ведуча 2. Наш концерт ми присвячуємо українській музиці та українській пісні.

Ведуча 1. Любі друзі! Ви почуєте обробки українських народних пісень, твори українських композиторів у виконанні учнів фортепіанного відділу.

Ведуча 2. *Україна, цвіт – роса, дзвонкова твоя краса  
Твою пісню веселкову, наче ластівку ранкову здіймемо ми в небеса.*

Ведуча 1. Своє музичне вітання вам даруєм. Українська народна пісня «Женчичок-Бренчичок».

Ведуча 1. *Розповідає музика, про все, що є на світі!*

*Як вдалину біжить ріка, милуючись у літі.*

*Як сонце в синіх небесах промінням землю гріє,*

*Про кожну квітку у лісах, про спогади та мрії.*

Ведуча 2 *Про щиру пісню солов'я, про верби і калину,*

*Про землю, що навек моя, – співучу Україну.*

*Про дзвін джерельного струмка й ліси, дощами вмиті.*

*Розповідає музика про все, що є на світі!*

М. Стіжевська «Фантазія»

Ведуча 1. Усе, чим живе український народ, його радощі й вболівання, його надії й розчарування відображають численні коломийки. Великий український письменник Іван Франко стверджував, що «Коломийки – ніби розсипане намисто з перлів, що перекочуються з місця на місце й мерехтять, приваблюючи своїм блиском».

Ведуча 2. Що ж це за жанр пісенної народної творчості, який порівнюють із коштовностями? Коломийка - невеличка пісенька часто жартівливого змісту, кожен рядок якої складається з чотирнадцяти складів.

Коломийка пов'язана з назвою міста Коломия або назвою гуцульського танку «коломийка» (коло), де ця пісня є приспівкою до танцю.

Ведуча 1. Послухайте «Коломийку» М. Лемішка

Ведуча 1. *Коломийку заспіваєм, як ми веселенько,  
Коломийку заспіваєм, як болить серденько.  
Коли собі заспіваєм, то журба щезає,  
Бо то ж наша коломийка такі чари має.*

Ведуча 2. О. Ніжанківський «Коломийка»

Ведуча 1. *Які чарівні в Україні вечори, Весняні, що п'янять акацій ароматом.*

*Свічки каштанів, люба мати біля хати. Які чудові Батьківщини вечори.*

Ведуча 2. Л. Шукайло «Інтермеццо»

Ведуча 1. *Як багато різнобарвних квітів розцвітають на нашій землі.  
Їх так люблять всі люди на світі, і дорослі, і діти малі.*

Ведуча 2. *Діти, скажіть, а які квіти вам подобаються найбільш за все?*

Ведуча 1. *Палахкотять біля вікон мальви і жоржини, чорнобривці й маки, буяють різнобарв'ям нагідки та ромашки, чарують своїм ніжним ароматом лілії. Усі ці квіти українські дівчата вплітали у барвистий віночок.*

*А ви знаєте, що кожна квітка має своє значення?*

Ведуча 2. Лілія – це символ жіночості,  
*дівочих чар та чистоти.*

Запашні чорнобривці – це кожен знає –  
*Символ України, рідного краю.*

Цвіт незабудки – пам'ять про рід.

*Й вірну любов – панацею від бід.*

Ведуча 1. Безсмертник – здоров'я,  
барвінок – життя.

Ромашки – це юність і доброта.

Мак – мужність, молодість і краса.

Цвіт яблуні та білий вишні –

*Це материнська любов ніжна.*

Ведуча 2. Гроно калини – врода дівоча.

Любисток – завжди про кохання шепоче.

Розум і гнучкість – хміль кучерявий,

*А всі квіти разом – краса наша й слава.*

Ведуча 1. О. Косилова «Лілія»

Ведуча 1. *Для настрою порою мало треба –*

*Яскравий промінь сонечка в вікно*

*І синь бездонна чарівного неба,*

*Та зітканого з квіточок панно,*

*Що під вікном вітає світанково*

*З краплинами прозорої роси.*

*І пташечки, що так співа чудово,*

*Й земної, чудодійної краси,*

Ведуча 2. *І доброти звичайної людської,  
І слова щирого. Ще світла і тепла.  
Веселої усмішки осяйної,  
Яка б на кожнім личкові цвіла.*

Ведуча 1. І. Волкова «Настрої»

Ведуча 1. Танці займають значне місце у житті й побуті українського народу. Вони виконуються на святах, гуляннях, є невід'ємною часткою багатьох обрядів, ритуалів, звичаїв. Змінюються ритми, музика, мода, але вальс був, буде і залишиться навіки, одним з найулюбленіших танців.

Ведуча 2. *Чарівний вальс, Як спалах зірковий,  
Як сонця жар і вічний, і нетлінний,  
Як передзвін пташиний майовий,  
Як цвіт садів весняних білопінний.*

*Так хай же буде музика оця  
Для всіх крилом в життєвому польоті!*

*Хай вальс цілує й ваші всі серця  
І не зупиниться на цій найніжній ноті.*

Ведуча 1. С. Людкевич «Вальс lento»

Ведуча 1. *Благословенна будь, земля наших батьків  
І щедра нива степових просторів*

*Що пам'ятає славу козаків- Своїх захисників, своїх героїв.*

Ведуча 2. Скажіть мені, діти, а який танок полюбили танцювати козаки?  
(Гопак)

Гопак - український народний танець, який виник на Запорозькій Січі. Гопак танцювали українці в давнину на весіллях, хрестинах та інших побутових святах. Він є невід'ємною частиною української культури. Тепер в Україні ентузіасти створюють спортивні секції бойового гопака. У кожній країні світу гопак знають як візитівку України.

Ведуча 1. *Гей! Зіграй, музико, так,  
Аж щоб світ увесь тремтів!  
Бо козак пішов в гопак,  
Трохи чуба не згубив!*

*Нам вже досить воювати –  
Най сьогодні розважайтесь!*

*Нумо, браття, танцювати  
І до скону не спиняйтесь!*

Ведуча 2. М. Мусоргський «Гопак» з опери «Сорочинський ярмарок»

Ведуча 1. *Ми, українці, душею багаті,  
Працею славен народ наш завжди  
Хочем, щоб хліб був у кожного в хаті  
І не було в нас ніколи біди.*

*Хлібом насущним гостей зустрічаєм,  
На рушникові рясному несем*



*Все найдорожче, що в серденьку маєм,  
Радісно друзям своїм віддаєм.*

Ведуча 2. У нас сьогодні наче вечорниці: милують око диво-рушники.

Які вони гарні! Український рушник, оздоблений квітами, птахами, зірками—це не просто виріб, це символ, родинний оберіг, поєднання фізичної праці і роздумів. Без рушника, як без пісні, не відбувається жодне свято.

Ведуча 1. Споконвіку українці свято шанували й *вишиту сорочку*. Наші пращури вірили, що вона захищає людину від негоди і від ворожих сил.

Ведуча 2. Як бачите, людина живе не лише хлібом єдиним, а живе роздумами, мріями, надіями. І саме оці роздуми, думки знаходять своє відображення у творах мистецтва: літературі, вишивках, музиці.

Ведуча 1. О. Білаш «Роздум»

Ведуча 1. Батьківщина починається з батька і матері, з оселі, де ми вперше побачили світ, з мови, якою розмовляли наші батьки, з подвір'я, по якому ми бігали, з міста, де ми народилися. Ми з вами живемо в Одесі, і, звичайно, наше місто—найкраще місто у світі.

Ведуча 2. *По вулицях Одеси в святковому вбранні*

*Акації-принцеси гуляють навесні.*

*Над морем увесь вечір акації стоять,*

*Накинувши на плечі південний аромат.*

*З Приморського бульвару, мов сивий капітан,*

*В зелених окулярах вітає їх платан.*

*А з порту, вічно юний, - як дівчині моряк,*

*Акаціям-красуням підморгує маяк.*

Ведуча 1. Послухайте п'єсу одеського композитора Павла Захарова «Український сувенір»

Ведуча 1. Наше рідне місто завжди чудове. Комусь подобаються мерехтливі зорі, хтось милується сходом сонця на морі. А хтось не спить, мріє про щось і дивиться на місяць та далекі зірки. Ми всі такі різні, а рідна Одеса в нас одна. В Одесі навесні у травні теж бувають білі ночі, коли яскраво світить повний місяць, цвітуть каштани, пахне запашний бузок, тьмяніють п'янки конвалії, стійким духмяним ароматом наповнюють воздух акації.

*Дивом завітчана ніч... Солод стійкий акацій...*

*Воском прозорих свіч Зорі стечуть уранці.*

*Ніч синьоока скрізь Срібне клеймо лишає.*

*Місяць у небо вріс, Оком своїм моргає.*

*Тиша дзвінка стоїть В листі і сплячих травах...*

*Дихає в плин століть Стомлено ніч ласкава.*

Ведуча 2. Послухайте п'єсу, яка навіяна поетичним настроєм ночі. І. Мохначева «Ноктюрн»

Ведуча 1. *Як швидко пролетів час!*

*Кращі побажання ви прийміть від нас.*

Ведуча 2. Спасибі щире всім, хто сьогодні брав участь у нашому концерті!

Ведуча 1. *Хочемо вам від душі побажати ясний вогонь мистецтва тримати,  
Щоб розквітало ваше уміння, в душах жило народне коріння.*

Ведуча 2. *Отчому краю щиро бажаємо в мирі і злагоді жити  
Кращого краю в світі немає, як же його не любити!*

Ведуча 1. Концерт закінчено! До побачення!

Ведуча 2. Хай вам щастить!

### Музична анімація

Годинник та іграшки

МЕТА: розвивати здатність розрізняти та відтворювати звуки різної тривалості;

учити розрізняти темпи.

НАОЧНІ МАТЕРІАЛИ: ілюстрація «Кімната»; об'ємна паперова модель «Годинник»; картонні фігурки персонажів – Лялька, Слоник, Солдат.

ХІД ГРИ:

Перший етап. Дітям пояснюють, що у годинника є маятник, який «співає» пісеньки. Вони можуть бути повільними (ти-и-и-к – та-а-а-к) або швидкими (тик-так). Просить дітей повторити звуки.

Другий етап. Дітям розповідають, що вночі, коли всі діти сплять, іграшки прокидаються і починають рухатися відповідно до темпу руху маятника. Музичний керівник рухає маятник і водночас імітує ходу персонажів (топ-топ – Лялька, туп-туп – Слоник, раз-два – Солдат). Далі пропонує дітям вибрати якийсь персонаж і також зімітувати його ходу відповідно до темпу руху маятника.

Пригостимо Зайчика

МЕТА: розвивати здатність розрізняти та відтворювати звуки різних тривалостей.

НАОЧНІ МАТЕРІАЛИ: ілюстрація «Ферма»; картонна фігурка Зайчика; по вісім довгих та коротких картонних морквинок.

ХІД ГРИ:

Музичний керівник розповідає:

Сьогодні до нас у групу завітав Зайчик, який дуже любить ласувати морквою. Діти, чи хотіли б ви пригостити Зайчика? Якщо так, спочатку треба витягнути моркву із «землі». Витягнути її не просто, майже як ріпку у??відомій казці.

Дорослий просить дітей йому допомагати: тягне спочатку довгу морквинку, протяжно вимовляючи звук «о-о-о», а??потім – коротку морквинку, коротко вимовляючи звук «о». Діти повторюють ці дії.

### Зачакловані доріжки

МЕТА: розвивати здатність розрізняти та відтворювати звуки різної тривалості.

НАОЧНІ МАТЕРІАЛИ: ілюстрація «Ліс»; зображення трьох доріжок; картонні фігурки персонажів – Ведмідь, Засць, Півник.

### ХІД ГРИ:

Перший етап. Дітям пропонують пригадати, як ходять тваринки: Ведмідь, Зайчик та Півник. Усі разом з'ясовують, що Ведмідь ходить повільно, «туп-туп»; Зайчик – помірно, «стриб-стриб»; Півник – швидко, «скік-скік».

Другий етап. Дітям показують зображення трьох доріжок зі слідами Ведмеда, Зайчика та Півника. Пропонує розібратися, хто пройшовся тією чи тією доріжкою: дітям треба знайти фігурку персонажа та зімітувати його повільні чи швидкі рухи під музику.

### Гра «Музичний магазин»

Мета: розвивати вміння визначати на слух тембри музичних інструментів.

Обладнання: магнітофон, аудіо записи звучання музичних інструментів, картки із зображенням музичних інструментів (фортепіано, сопілка, барабан, скрипка, бандура і т.д.)

Методика проведення гри. Учитель по черзі вмикає записи звучання різних музичних інструментів, а учневі необхідно впізнати який музичний інструмент продається зараз в магазині (добре, якщо учень скаже й до якої групи відноситься цей інструмент).

### Гра «Аукціон композиторів»

Мета: закріплювати знання про біографію та творчість композиторів.

Обладнання: портрети композиторів.

Методика проведення гри. Учитель показує портрет композитора. Учні, щоб його «викупити», мають «роботи ставки» - називати відомості з життя, твори, характеризувати творчість, засоби виразності тощо. Хто назве більше – переможець.

### Гра «Спіймаємо в долоньки»

Мета: розширити словниковий запас молодших школярів стосовно емоційно-образних характеристик музичних творів.

Методика проведення гри. Після прослуховування твору учитель описує характер, спеціально називаючи неправильні слова. Учні повинні «зловити» правильні слова-характеристики до даного твору.

Гра «Запитання – відповідь»

Мета: розвивати навички вокальної імпровізації, звуконаслідування.

Методика проведення гри. Учитель співає запитання, а учень має скласти і проспівати відповідь, або ж педагог співає початок музичної фрази, а учень має придумати її закінчення.

## Танцювальна анімація

### «Танець окремих частин тіла»

Мета: Розігрівши учасників; усвідомлення і зняття м'язових затисків; розширення експресивного репертуару. Час: 20-25 хвилин.

Матеріали: Музичні записи різних стилів з чітким ритмічним малюнком.

Опис проведення: Учасники стають в круг. Звучить музика. Ведучий називає по черзі частини тіла, танець яких буде виконаний (наприклад, «танець голови», «танець плечей», «танець рук», «танець живота» і так далі). Учасники прагнуть максимально використовувати у танці названу частину тіла.

### «Збільшувальне скло»

Мета: Розігрівши учасників; інтенсифікація зворотного зв'язку; стимуляція спілкування в парах. Час: 15-20 хвилин.

Матеріали: Музичні записи різних стилів з чергуванням швидких і повільних ритмів.

Опис проведення: Учасники групи розбиваються на пари. Пари можуть бути сформовані випадковим чином або цілеспрямовано (наприклад, за результатами соціометрії: пари з взаємними позитивними виборами; негативними виборами; різноспрямованими виборами або з взаємною відсутністю вибору; в даному випадку для інтенсифікації спілкування в групі переважно останній варіант). Завдання одного з партнерів – рухатися спонтанно і вільно, завдання іншого – відображати його рухи декілька перебільшеному, гіпертрофованому вигляді, тобто так, як якби між ними знаходилося збільшувальне скло. Через 10-15 хвилин партнери міняються ролями. Після закінчення вправи проводиться обговорення отриманого досвіду в парах.

### «Дискотека»

Діти стають у коло, керівник в центрі. Звучить будь-яка весела танцювальна музика. Керівник вказує на будь-якого дитини і рахує 4 рахунки, а той повинен танцювати під музику, наступні 4 рахунки танцює інший (той, на кого вкаже керівник). Головна умова – рухи не повинні повторяться. Педагог повинен стежити, щоб всі діти

протанцювали, і хвалити за оригінальні рухи (коли діти входять в азарт видають і брейк і схід, загалом все на що здатні).

**Опитувальник студентів щодо визначення ролі анімаційної  
діяльності в професійній підготовці фахівців галузі фізичного  
виховання і спорту**

№	Питання	Варіанти відповідей			
		а	б	в	г
1	Чи вважаєте Ви за необхідне здійснювати у вищих навчальних закладах України підготовку майбутніх учителів фізичної культури до застосування анімаційних заходів в професійній діяльності? а) так; б) скоріше так, ніж ні; в) можливо; г) ні.				
2	Наскільки Ви особисто підготовлені до застосування анімаційних заходів у майбутній професійній діяльності? а) повністю підготовлений; б) частково підготовлений; в) ні, не підготовлений; г) важко відповісти				
3	Наскільки Ви задоволені наявним навчально-методичним забезпеченням, необхідним Вам для майбутньої професійної діяльності із застосуванням анімаційних заходів? а) так, задоволений; б) частково задоволений; в) ні, не задоволений; г) важко відповісти.				
4	Як Ви вважаєте чи достатньо Ви володієте знаннями з анімаційної діяльності? а) так, володію; б) володію, але не достатньо; в) ні, не володію; г) важко відповісти.				
5	Чи володієте Ви знаннями про сутність, мету, завдання й зміст професійної діяльності майбутніх учителів фізичної культури щодо організації				



	<p>анімаційних заходів?</p> <p>а) так, володію;  б) володію, але не достатньо;  в) ні, не володію;  г) важко відповісти.</p>				
6	<p>Чи володієте Ви знаннями з проведення фізкультурної роботи в ЗНЗ?</p> <p>а) так, володію;  б) володію, але не достатньо;  в) ні, не володію;  г) важко відповісти.</p>				
7	<p>Чи володієте Ви знаннями про теоретичні та методичні основи фізичної виховання і спорту?</p> <p>а) так, володію;  б) володію, але не достатньо;  в) ні, не володію;  г) важко відповісти</p>				
8	<p>Чи вважаєте Ви, що підвищенню рівня готовності майбутніх фахівців фізичної культури сприятиме дисципліна „Анімація у фізичній культурі”?</p> <p>а) так; б) скоріше так, ніж ні; в) можливо; г) ні.</p>				
9	<p>Чи вважаєте Ви за потрібне проведення декількох лекційних занять, або введення спецкурсу щодо організації анімаційної діяльності вже з першого курсу?</p> <p>а) так; б) скоріше так, ніж ні; в) можливо; г) ні.</p>				
10	<p>Чи вважаєте Ви, що формування знань і вмінь щодо організації анімаційної діяльності сприятиме підвищенню Вашої кваліфікації?</p> <p>а) так; б) скоріше так, ніж ні; в) можливо; г) ні.</p>				

**Методика дослідження потреби у досягненні мети  
(за Ю. М. Орловим)**

**Інструкція.** Пропонується низка положень. Якщо Ви погоджуєтеся зі ствердженнями, то поруч з його номером напишете “так”, якщо не погоджуєтеся – “ні”.

**Опитувальник.**

1. Вважаю, що успіх життя залежить скоріше від випадку, ніж від розрахунку.
2. Якщо я залишусь без улюбленої справи, життя для мене втратить с
- енс. 3. Для мене у будь-якій справі важливе її виконання.
4. Вважаю, що люди більше страждають від негараздів на роботі, ніж від поганих взаємин з близькими.
5. На мою думку, більшість людей живуть далекими цілями, а не близькими.
6. У моєму житті більше успіхів, ніж невдач.
7. Емоційні люди мені подобаються більше, ніж діяльні.
8. Навіть у звичайній роботі я намагаюсь удосконалити деякі її елементи.
9. Занурена у думки про успіх, я можу забути про міри обережності.
10. Мої близькі вважать мене ледачою людиною.
11. Вважаю, що в моїх невдачах повинні скоріше обставини, ніж я с
- ама. 12. Мої батьки дуже строго контролюють (контролювали) мене.
13. Терпіння у мені більше, ніж здібностей.
14. Лінь, а не сумніви в успіху змушують досить часто відмовлятися від своїх намірів.
15. Вважаю, що я впевнена у собі людина.
16. Заради успіху я можу ризикнути, навіть якщо шанси не на мою користь.
17. Я не старанна людина.
18. Коли все іде гладко, моя енергія підсилюється.
19. Якби я була журналістом, то писала би скоріше про оригінальні винаходи людей, ніж про подорожі.

20. Моїх близькі зазвичай не розділяють моїх планів.

21. Рівень моїх вимог до життя нижче, ніж у моїх колег.

23. Мені здається, що наполегливості у мені більше, ніж здібностей.

23. Я би могла досягти більшого, визволившись від поточних справ.

### **Обробка первинних результатів.**

За кожен відповідь ставиться лише 1 бал за відповіді “так” за положеннями 2, 6-8, 14, 16, 18, 19, 21, 22, 23; також за відповіді “ні” за

положеннями 1, 3-5, 9-13, 15, 17, 20.

Отже, оцінна шкала – від 0 до 23. Кількість балів: від 0 до 5 балів – низький рівень, від 6 до 11 – середній, від 12 до 17 – достатній, від 18 до 23 – високий. Чим більше балів набирає респондент, тим більшою мірою у нього виражена потреба у досягненнях.

### **Рівні сформованості показника $C_1$ мотиваційно-цільового компоненту**

Рівні сформованості показника $C_1$	Показник $C_1$ , бали		Показник $C_1$ , в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	5	0,00	0,25
середній	6	11	0,26	0,50
достатній	12	17	0,51	0,75
високий	18	23	0,76	1,00

## Опитувальник «Мотивація до анімаційної діяльності»

**Інструкція.** Шановні студенти! Будь ласка, відповідаючи на запитання, оцініть себе за такою шкалою: 4 - абсолютно згоден; 3 - погоджуюся; 2 - можливо; 1 – не погоджуюсь.

### Опитувальник:

1. Організація анімаційних програм дає можливість додаткового грошового заробітку.

4 3 2 1

2. Діяльність у сфері анімації допоможе моєму професійному зростанню.

4 3 2 1

3. Готовність до проведення дозвіллевих заходів у школі дозволить мені уникнути критики з боку керівництва.

4 3 2 1

4. Готовність до проведення дозвіллевих заходів у школі дозволить мені уникнути критики з боку колег.

4 3 2 1

5. Готовність до організації анімаційної діяльності допоможе мені уникнути можливих неприємностей у виховній роботі з учнями.

4 3 2 1

6. Участь в анімаційній діяльності допоможе мені в досягненні соціального престижу і поваги з боку інших.

4 3 2 1

7. Мені подобається організовувати дозвільні заходи, я отримую задоволення від самого процесу і результату роботи.

4 3 2 1

8. Підготовка до анімаційної діяльності - це можливість особистісної самореалізації у цій сфері.

4 3 2 1

## Обробка первинних результатів.

### Рівні сформованості показника $\mathcal{C}_2$ мотиваційно-цільового компоненту

Рівні сформованості показника $\mathcal{C}_2$	Показник $\mathcal{C}_2$ , бали		Показник $\mathcal{C}_2$ , в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	8	0,00	0,25
середній	9	16	0,26	0,50
достатній	17	24	0,51	0,75
Високий	25	32	0,76	1,00

## Методика діагностування рівня засвоєння майбутніми фахівцями базових понять у сфері анімації

**Інструкція.** Шановні студенти! Будь ласка, дайте відповіді на запитання. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

### Опитувальник:

1. Дайте визначення поняття дозвілля.
2. Дайте визначення поняття анімаційна діяльність.
3. Перерахуйте функції анімаційної діяльності в педагогіці.
4. Перерахуйте основні типи анімаційної діяльності.
5. Що являє собою анімаційний захід?
6. Що являє собою анімаційна програма?
7. Визначте етапи проектування анімаційної програми?
8. Якими видами представлено анімаційне дію?
9. Що входить в спектр завдань анімаційної діяльності?
10. Визначіть форми проведення анімаційних програм.
11. Які засоби використовує педагог у своїй анімаційній діяльності?
12. Які критерії слід враховувати у процесі проектування анімаційної програми?

### Обробка первинних результатів.

Отже, оцінна шкала – від 0 до 12. Кількість балів: від 0 до 3 – низький рівень, від 4 до 6 – середній, від 7 до 9 – достатній, від 10 до 12 – високий.

### Рівні сформованості показника $On_1$ когнітивно-змістового компоненту

Рівні сформованості показника $On_1$	Показник $On_1$ , бали		Показник $On_1$ в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	3	0,00	0,25
середній	4	6	0,26	0,50
достатній	7	9	0,51	0,75
високий	10	12	0,76	1,00

**Методика діагностування рівня засвоєння майбутніми фахівцями основних аспектів з організації анімаційної діяльності**

**Інструкція.** Шановні студенти! Будь ласка, дайте відповіді на запитання. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

**Опитувальник:**

1. Дайте визначення поняття драматургія анімаційної програми.
2. Дайте визначення поняття режисура анімаційної програми
3. Дайте коротку характеристику етапам створення анімаційної програми.
4. Перерахуйте основні критерії оцінки анімаційних програм.
5. Які документи входять до переліку режисерських постановочних документів?
6. Від яких обставин залежить драматургія анімаційного заходу?
7. Які декоративні засоби і матеріали можна використовувати при оформленні анімаційної програми?
8. Якими протиборчими сторонами може бути розіграний драматичний конфлікт в анімаційних програмах?
9. Яке значення мають мотиви ігрової діяльності під час складання проекту анімаційної програми?
10. Яких правил слід дотримуватися аніматору у процесі пояснення гри?
11. Яким чином слід урахувувати вікові особливості учасників програми?
12. Які існують способи активізації учасників анімаційної програми з метою підвищення її ефективності?

### Обробка первинних результатів.

Отже, оцінна шкала – від 0 до 12. Кількість балів: від 0 до 3 – низький рівень, від 4 до 6 – середній, від 7 до 9 – достатній, від 10 до 12 – високий.

### Рівні сформованості показника $On_2$ когнітивно-змістового компоненту

Рівні сформованості показника $On_2$	Показник $On_2$ , бали		Показник $On_2$ в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	3	0,00	0,25
середній	4	6	0,26	0,50
достатній	7	9	0,51	0,75
високий	10	12	0,76	1,00



**Опитувальник «Ціннісні орієнтації у сфері вільного часу й анімації»**

**Інструкція.** Шановні студенти! Будь ласка, оцініть себе за шкалою: від + 5 до 0 (від твердження “безумовно згоден” до “ставлюся до цього байдуже”), або від - 5 до 0 (від твердження “абсолютно незгодний з цим твердженням” до “ставлюся до цього байдуже”).

**Опитувальник:**

1. Для мене важлива можливість самореалізації в сфері анімації для.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
2. Можливість отримання нової інформації у свій вільний час має для мене велике значення.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
3. У свій вільний час мені подобається активно зануритися в інше культурне або природне середовище.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
4. Перспектива отримання позитивних емоцій від розваг для мене має велике значення.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
5. У вільний час я намагаюсь розвинути в собі творчі здібності.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
6. Я вважаю працю педагога-аніматора суспільно значущою і престижною.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-
7. Під час дозвілля спілкування з новими людьми має для мене велике значення.  
+5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5-

### Обробка первинних результатів.

Шкала оцінки: +5,+4 – високий рівень, +3,+2,+1 – достатній, 0, -1,-2 – середній, -3,-4,-5 – низький.

### Рівні сформованості показника Ц<sub>3</sub> мотиваційно-цільового компоненту

Рівні сформованості показника Ц <sub>3</sub>	Показник Ц <sub>3</sub> , бали		Показник Ц <sub>3</sub> , в/о	
	Від	До	Від	До
низький	-35	-18	0,00	0,25
середній	-17	0	0,26	0,50
достатній	1	17	0,51	0,75
високий	18	35	0,76	1,00



### Обробка первинних результатів.

За всі відповіді “Так” (знак “+”) за позиціями 1, 2, 4, 7, 8, 12, 13, 15 і всі відповіді “Ні” (знак “-”) за позиціями 3, 5, 6, 9, 10, 11, 14, 16 нараховується по 1 балу. Потім підраховується загальна сума балів.

### Рівні сформованості показника $O_{CI}$ діяльнісно-творчого компоненту

Рівні сформованості показника $O_{CI}$	Показник $O_{CI}$ , бали		Показник $O_{CI}$ в/о	
	Від	До	Від	До
низький	0	4	0,00	0,25
середній	5	8	0,26	0,50
достатній	9	12	0,51	0,75
високий	13	16	0,76	1,00

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учеб. пособие. Москва: Аспект Пресс, 2006. 236 с.
2. Ананьев Б. Г. Избранные труды по психологии. Санкт-Петербургског: Изд-во ун-та, 2007. Т. 2: Развитие и воспитание личности. 546 с.
3. Алексеева М. А. Развитие творческого потенциала студентов в процессе обучения методике преподавания специальных дисциплин: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Кострома, 2002. 181 с.
4. Андреев В. И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития. 2-е изд. – Казань: Центр инновационных технологий, 2006. 608 с.
5. Бенифанд А. В. Праздник: сущность, история, современность. Красноярск: Изд-во Красноярского ун-та, 2006. С. 34.
6. Безклубенко С. Відеологія. Київ: «Альтерпрес», 2004. 156 с.
7. Болсун С. А. Розвиток педагогічної техніки вчителя в процесі підвищення кваліфікації: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Київ, 2002. 21 с.
8. Бондар В. І. Конкурентноздатність педагога як складова його професійної компетентності. *Початкова школа*. 2008. № 7. С. 22–25.
9. Болтівець С. І. Теоретико-методичні засади педагогічної психогігієни: автореф. дис. ... д-ра психол. наук: 19.00.07. Київ, 2005. 40 с.
10. Бочелюк В. Й. Психологічні засади готовності учасників освітньої діяльності до управління інноваційними процесами в школі: автореф. дис. ... д-ра психол. наук: 19.00.05. Київ, 2004. 36 с.
11. Буша Н. Сценарій літературно-музичної композиції "Мама, Мамочка, Матуся...". URL: <https://naurok.com.ua/literaturno-muzichna-kompoziciya-mama-mamochka-matusya-144721.html>
12. Бродовська В. Й. Тлумачний російсько-український словник психологічних термінів. Київ: Професіонал, 2007. 503 с.
13. Васянович Г. П. Психологія діяльності людини. *Вибрані твори*: у 7 т. Львів: Норма, 2015. Т. 4: Психологія і педагогіка: навч. посібник. С. 105–116.
14. Введенський В. М. Моделювання професійної компетентності педагога. *Педагогіка*. 2003. № 10. С. 51–55.

15. Віндюк А. В., Захаріна А. Г., Захаріна Є. А. Організація спортивної анімації : навч. посіб. Запоріжжя: КПУ, 2014. 176 с.
16. Віндюк А. В. Теоретичні і методичні засади професійної підготовки майбутніх фахівців з готельно-курортної справи в умовах ступеневої освіти: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.04. Запоріжжя, 2012. 40 с.
17. Волик Л. В. Підготовка майбутніх педагогів до анімаційної діяльності: монографія. Полтава: ПНПУ, 2011. 276 с.
18. Галус О. М. Активна професійна адаптація студентів як педагогічна проблема. *Педагогічний дискурс*. 2007. Вип. 1. С. 35–40.
19. Гальперина Т. И. Режиссура культурно-досугових програм в работе менеджера туристской анимации: учеб. пособие. Москва: РМАТ. 2006. 168 с.
20. Гениуш Ю. С. Эстетическая направленность развития личности посредством анимационной деятельности. *Искусство в школе*. 2006. № 5. С. 76–79.
21. Гусак В. М. Розвиток професійної компетентності педагога-організатора в умовах післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Житомир, 2018. 306 с.
22. Грепан Т. С. Роль анімації на фестивалях та карнавалах. URL: <http://www.repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/525>
23. Драгичевич-Шешич М. Культура: менеджмент, анимация, маркетинг. Новосибирск: Тигра, 2000. 165 с.
24. Дружилов С. А. Психологические проблемы формирования профессионализма и профессиональной культуры специалиста. Новокузнецк: Изд-во ИПК, 2000. 127 с.
25. Дубасенюк О. А. Теоретичні і методичні основи виховної діяльності педагога: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.04. К., 1996. 444 с.
26. Дюмазедье Ж. На пути к цивилизации досуга. *Вестник МГУ*. 1993. № 1. С. 83–86.
27. Єрошенков І. Н. Культурно-дозвіллева діяльність в сучасних умовах. Москва: НГІК, 1994. 69 с.
28. Зайченко І. В. Педагогіка. Київ: Освіта України, 2008. 528 с.
29. Ігнатович О. В. Сценарій концерту української музики «Червона калина». URL: <https://vseosvita.ua/library/scenarij-koncertu-ukrainskoi-muziki-346008.html>
30. Ідрісова Н. О. Формування здорового способу життя в учнів середньої загальноосвітньої школи (кінець ХХ – початок ХХІ століття): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Мелітополь, 2015. 22 с.

31. Ильин Е. П. Психология воли. Санкт-Петербург: Питер, 2009. 368 с.
32. История и теория массовых праздников: уч. пособ. / Н. М. Андрейчук. Барнаул: АлтГАКИ, 2005. 64 с.
33. Кірсанов В. В. Класифікація функцій і підготовка кадрів соціокультурних аніматорів у французькій культурології дозвілля 60-90-ті роки. *Вісник Книжкової палати*. 2000. № 10. С. 32–36.
34. Кірсанов В. В. Теоретико-методологічні та методичні засади педагогічної діагностики організації дозвілля: монографія. Київ: Альтпрес, 2006. 352 с.
35. Книга вчителя дисциплін художньо-естетичного циклу: довідково -методичне видання / упоряд. М. С. Демчишин; О. В. Гайдамака. Харків: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2006. 768 с.
36. Коцур Н. І. Професійна підготовка майбутніх педагогів з питань збереження та зміцнення здоров'я школярів. *Освіта регіону*. 2013. № 3. URL: <http://social-science.com.ua/article/1143>
37. Краевский В. В. Методология педагогики: прошлое и настоящее. *Педагогика*. 2002. № 1. С. 3–10.
38. Культурно-досуговая деятельность: учебник для вузов / под ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. Москва: МГУКИ, 1998. 461 с.
39. Курило Л. В. Теория и практика анимации: учебное пособие. Москва: Советский спорт, 2006. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации. 195 с.
40. Крапівіна І. А. Сценарій свята “Зустріч осені”. URL: <https://www.schoollife.org.ua/1247-2017/>
41. Кравець О. М. Організація анімаційних послуг в туризмі: навч. посібник / О. М. Кравець, С. І. Байлик, Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. 2-ге вид., перероб. і доп. Харків ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 335 с
42. Кайдалова Л. Г. Психологія спілкування: навч. посібник / Л. Г. Кайдалова, Л. В. Пляка. – Харків : НФаУ, 2011. – 132 с.
43. Килимистий С. М. Анімація в туризмі: навч. посібник. Київ: Вид-во ФПУ, 2007. 188 с.
44. Лесіна Т. М. Соціально-педагогічні умови стимулювання майбутніх соціальних педагогів до анімаційної діяльності: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. Херсон, 2009. 253 с.
45. Ляшенко Л. І. Сценарій літературно-музичної композиції "Крила кохання – крила вогню". URL: <https://urok.osvita.ua/materials/outschool/75420/>

46. Маріна І. О. Ігри для розвитку відчуття ритму та орієнтації у просторі. URL: <https://vseosvita.ua/library/igri-dla-rozvitku-vidcutta-ritmu-ta-orientacii-u-prostori-140980.html>
47. Масол Л. та ін. Методика навчання мистецтва у початковій школі. Харків: Ранок, 2006.
48. Метаева В. А. Рефлексия как метакомпетентность. *Педагогика*. 2006. № 3. С. 57.
49. Мистецтво – музика URL: <http://7promeniv.com.ua/muzyka.html>
50. Міхо О. І. Психолого-педагогічні умови професійної підготовки майбутніх фахівців сфери туризму до анімаційної діяльності. *Вісник Київського національного університету ім. Тараса Шевченка*. 2009. Т. 3. С. 289–294.
51. Никитский М. В. Теоретические и исторические аспекты современной социокультурной анимационной деятельности. *Вестник ПСТГУ*. 2008. № 3. Серия IV. Педагогика. Психология. С. 28–31. ПСТГУ.
52. Осипова І. С. Духовні потреби людини. *Психолог*. 2011. № 8. С. 25–26.
53. Плотникова В. С. Подготовка студентов к анимационно-педагогической деятельности в образовательном процессе вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Петрозаводск, 2013. 229 с.
54. Прокопенко А. Музичні ігри. URL: <https://vseosvita.ua/library/muzicni-igri-muzicnij-magazin-130821.html>
55. Плотникова В. С. Роль анимационной деятельности в формировании здорового образа жизни подростков и молодежи. *Здоровье в школе!* Петрозаводск: КГПА, 2010. С. 222–227.
56. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник. Київ: Кондор, 2005. 408 с.
57. Примакова М. Конспекти музично-дидактичних ігор з наочними матеріалами / Квасилівський ЗДО. URL: <http://leleka.rv.ua/konspekty-muzychno-dydaktychnyh-igor-z-naochnymy-materialamy.html>
58. Педагогічна майстерність: підручник / І. А. Зязюн, Л. В. Крамущенко, І. Ф. Кривонос та ін.; за ред. І. А. Зязюна. 3-тє вид., допов. і переробл. Київ: СПД Богданова А. М., 2008. 376 с.
59. Педагогічна майстерність: Хрестоматія: навч. посіб. / за ред. Зязюна І. А. Київ: Вища шк.; 2006. 606 с.



60. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті: монографія / С. О. Сисоєва, А. М. Алексюк, П. М. Воловик, О. І. Кульчицька та ін; за ред. С. О. Сисоєвої. Київ: ВПОЛ, 2001. 502 с.
61. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька: навч. посібник. Київ, 2002. 270 с.
62. Сидорчук А. В. Підготовка майбутніх учителів фізичної культури до анімаційної діяльності в загальноосвітній школі: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Київ: Альтерпрес, 2006. 264 с.
63. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості: підручник. Київ: Міленіум, 2006. 346 с.
64. Сценическая педагогика: сб. трудов / под ред. С. В. Гиппиус. Л., 1973. 320 с.
65. Сценическая педагогика: сб. трудов / под ред. С. В. Гиппиус. Л., 1976. Вып. 2.
66. Сценарій дискотеки «Король вечірки». URL: <https://prazdniksalut.ru/сценарий-игровой-дискотеки-король-в/>
67. Українські народні дитячі ігри. URL: [http://abetka.ukrlife.org/g\\_entre.htm](http://abetka.ukrlife.org/g_entre.htm)
68. Федотова Ю. В. Анімаційна діяльність: сутність, особливості та соціально-економічна ефективність / О. М. Кравець. *Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського*. 2016. №11, С. 530 – 534.
69. Чорнобай І. Становлення сучасного хореографічного мистецтва / Т. Кобринчук. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/2731>