

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Запорізька політехніка»

ОПОРНИЙ КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ

з дисципліни «Організація анімаційних послуг»

для здобувачів вищої освіти спеціальності 242 «Туризм», освітня
програма «Туризмознавство» ОС «Бакалавр»

Запоріжжя
2021

Опорний конспект лекцій з дисципліни «Організація анімаційних послуг» для здобувачів вищої освіти спеціальності 242 «Туризм», освітня програма «Туризмознавство» ОС «Бакалавр»/ Укл.: С.В. Булатов. – Запоріжжя: НУ «Запорізька політехніка», 2021. – 38 с.

Укладачі: С.В. Булатов, старший викладач

Рецензент: В.М. Зайцева, к.п.н., професор

Відповідальний за випуск: С.В. Булатов.

Затверджено
на засіданні кафедри
«Туристичного, ресторанного
та готельного бізнесу»

Протокол № 1 від 01.09..2021

3 ЗМІСТ

	с.
Вступ.....	4
Тема 1. Зародження і розвиток форм культурно-дозвільної діяльності.....	6
Тема 2. Соціально-культурна анімація як форма соціальної активності особи.....	8
Тема 3. Акторська майстерність.....	16
Тема 4. Дитяча анімація.....	22
Тема 5. Спортивна анімація.....	25
тема 6. Вечірні шоу-програми.....	28
тема 7. Організація анімаційної діяльності.....	31
Рекомендована література.....	37

4 ВСТУП

В останнє десятиліття в Україні швидко розвивається індустрія туризму: з'являються нові готелі, туристські комплекси, туроператорські й турагентські фірми, екскурсійні бюро, підприємство з виробництва сувенірів, інформаційні й рекламні служби. Індустрія туризму сьогодні - це великий господарський комплекс, у якому зайнята велика кількість людей, від кваліфікації яких залежить продуктивність роботи цього комплексу.

Незважаючи на це, грамотних, творчих фахівців поки ще недостатньо. Особливо гостро відчувається нестача фахівців з організації цікавого, повноцінного дозвілля в туристських комплексах, готелях, турбазах, пансіонатах і санаторіях. У закордонній практиці фахівців з організації дозвілля на таких підприємствах прийнято називати туристськими аніматорами. Саме звідти й прийшло в туристський побут це поняття.

Туристська анімація – це своєрідна послуга, **метою** якої є підвищення якості обслуговування, залучення туристів у різноманітні дозвільні заходу туркомплексу. Завдяки анімації туристи одержують позитивні емоції й прагнуть знову й знову відвідати саме те туристське підприємство, де вони вже були.

В умовах твердої конкуренції можуть вижити тільки ті підприємства, які пропонують якісні послуги й постійно вдосконалюються, тому нарізла необхідність підготовки спеціалістів-аніматорів і в нашій країні.

Слід зазначити, що туристська (готельна) анімація має свою специфіку, обумовлене тим, що:

- туристські комплекси є підприємствами замкнутого технологічного циклу обслуговування туристів в обмежений час турпутівки;
- розробку й реалізацію анімаційних програм приділяється досить короткий проміжок часу;
- контингент споживачів анімаційних послуг, що розрізняється по статеві-віковим, етнічним, релігійним і іншим ознакам, постійно міняється.

Таким чином, необхідно упровадження анімації в сферу туристського підприємництва і підготовки кваліфікованих кадрів по даній спеціальності з метою підвищення конкурентоспроможності в обслуговуванні внутрішніх і зарубіжних туристів.

В результаті навчання студент повинен оволодіти:

загальні компетенції: здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами; здатність до застосовування загальнонаукових та фундаментальних знань, розуміння предметної області і професії; здатність працювати в команді та налагоджувати міжособистісні взаємодії при вирішенні поставлених завдань;

фахові компетенції: здатність до ефективних комунікацій та до представлення складної комплексної інформації у стислій формі із використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій; знати особливості розміщення та використання рекреаційних ресурсів за регіонами світу, оцінювати туристичний потенціал з урахуванням потреб різних категорій споживачів та видів туризму; здатність застосування теоретичних положень та практичних навичок з організації туризму на різних ієрархічних рівнях та в різних туристських регіонах світу та в Україні; здатність до використання комплексу заходів, спрямованих на підвищення якості надання туристичних послуг та поліпшення роботи всіх підприємств сфери туризму

Очікувані програмні результати навчання:

1. Знання особливостей роботи аніматорів з різними категоріями туристів та особливостей складання анімаційних програм.
2. Мати практичні навички розробки анімаційних програм різного спрямування.

ТЕМА 1. ЗАРОДЖЕННЯ І РОЗВИТОК ФОРМ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

План:

1. Історія зародження форм анімації.
2. Свята та традиції.
3. Форми та функції анімації.

Форми дозвільної діяльності зароджувалися на певних історичних етапах, із зміною епох зазнавали змін, але за своєю глибинною суттю залишалися незмінними. Спадкоємність традицій завжди була основою соціального здоров'я нації.

Дозвілля як соціальне явище має глибоке історичне коріння. Його витоки – період кам'яного століття, коли повернення стародавніх мисливців із здобиччю сприймалося як велике свято. Пісні й танці дозволяли людям виплеснути емоції, що виражають радість з приводу події, що відбулася. Цьому могутньому виплеску енергії пізніше стали надавати магічного сенсу.

Перехід племен від занять полюванням до землеробства вніс зміни в систему свят. Тепер здобич їжі пов'язувалася із зміною пір року, з погодними умовами, з термінами посівних і прибиральних робіт. Святу в сільськогосподарській общині все більш виразно надається релігійного значення, в його основі лежать вірування і поклоніння сильнішому.

«Саме слово «свято» виражає скасування, свободу від буденних праць, сполучену з веселощами і радістю. Свято є вільний час», - таке визначення дає І.М.Снегирьов. На його думку, свято «характеризує такий вільний час, коли щось відзначають, наприклад, певну подію, яку необхідно виділити з потоку інших подій».

Археологічні розкопки, етнографічні дослідження свідчать про те, що свята були загальним явищем, властивим усім народам, які населяли земну кулю. Свята, що мають культурну спрямованість, можна віднести до первинних форм дозвільної діяльності.

По мірі розвитку свята стали збагачуватися й іншим культурним змістом: співом, танцями, музикою, оповідями, іграми. З'явилися елементи дій, що театралізувалися і виконувалися рядженими.

Хрещення Русі в 988 р. зробило величезний вплив на життя і побут народу. Боротьба з язичеством в першу чергу торкнулася народних свят. І християнської точки зору язичницькі свята були оскаженим буйством, а обряди – бісівством. Починається

насадження календарних свят, що відповідають вимогам нової релігії. Але не так просто було знищити укорінені в культурі народу традиції.

У XV – XVI століттях, у зв'язку з розвитком торгових і культурних обмінів з іншими країнами, утворенням іноземних посольств у столиці, встановленням дипломатичних відносин з такими країнами, як Польща, Швеція, Голландія, Англія, Німеччина, Італія, Франція, Китай, Іспанія, на нашу територію стали проникати нові культурно-дозвільні віяння, почали інтенсивно розвиватися наука і мистецтво. Знатні верстви населення присвячували дозволля заняттям живописом, скульптурою, літературою, музикою, а також науковим досліддам і дослідженням. Так виникали прообрази клубів, будинків культури, гуртків. Повсюдно зводилися потішні палати (спеціальні приміщення для видовищ) – прообрази театрів і концертних залів.

У містах влаштовувалися ярмарки і базари, які, будучи осередком людей, охочих розщедритися на придбання задоволення, привертати увагу бродячих артистів. Тому ярмарок став місцем не тільки продажу і придбання товарів, але і розваги. Серед ярмаркових звеселянь найбільшою популярністю користувалися лялькові вистави – райок, вертеп, театр Петрушки, циркові балаганні, атракціони і каруселі.

XVIII століття остаточно розставило соціальні верстви на ієрархічних сходах. Селянське дозволля стало характеризуватися статевіковою відособленістю проведення вільного часу. На зміну хороводам прийшли посиденьки. На посиденьках старшого покоління велися бесіди на різні теми: останні новини, плани на майбутнє, обговорення односельців, ради бувалих. На жіночих посиденьках практикувалися «чисті рукоділля», чаювання, бесіди. На молодіжних – ігри, танці, пісні. Важливе місце в молодіжних посиденьках стали займати бесіди, націлені на вибір пари.

Асамблея (від франц. - збори). Так називалися перші бали в Росії, установлені в 1718 р. Указом Петра I.

Бал – урочистий вечір з танцями.

Розвиток науки і техніки зумовив виникнення і впровадження в побут нових дозвольних форм. Так, з розвитком транспорту (автомобіль, паровоз) почав розвиватися туризм. Люди переміщалися по землі і воді в пошуках нових вражень, інформації, місць відпочинку.

Дозволля розглядається як різновид діяльності людини, відмінної від інших видів її життєдіяльності, пов'язаних із трудовою сферою і іншими видами активності, необхідними для підтримки життєвих сил.

Обсяг дозвілля залежить від величини інших компонентів загального тимчасового бюджету особи і перш за все від робочого і позаробочого часу, що витрачається на непорушні витрати (сон, побутові потреби і т.д.). Можливість збільшення дозвілля – скорочення робочого часу і вдосконалення служб побуту й інших систем, здатних зменшити непорушні витрати часу.

Головними соціальними функціями дозвілля є рекреаційна, комунікативна, соціальна, творча, ціннісно-орієнтаційна, пізнавальна та виховна.

Функції дозвілля визначають його рівні. Принципи та функції дозвілля не є стабільними, вони змінюються відповідно до культурно-історичних умов і залежать від соціальних, ідеологічних, політичних та економічних чинників конкретної держави.

Питання до самопідготовки:

ТЕМА 2. СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА АНІМАЦІЯ ЯК ФОРМА СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ОСОБИ

План:

1. Подієвий туризм.
2. Театралізовані акції.
3. Карнавальний рух.
4. Костюмовані тури.
5. Флешмоб.
6. Фаєр-шоу.

Термін «анімація» (від латин. animation – пожвавити, надихати, одухотворяти) вперше з'явився на початку XX ст. у Франції у зв'язку з введенням закону про створення різних асоціацій і трактувався як діяльність, спрямована на те, щоб провокувати і підсилювати живий інтерес до культури, художньої творчості. Туристська анімація - це найважливіша частина спільної діяльності на туристському підприємстві, вираження високого ступеня її професіоналізму, найважливіша складова частина турпродукту.

Подієвий туризм. У даний час величезну роль в пропаганді культурного розвитку відіграють анімаційні програми в подієвому туризмі, де основною метою є об'єднання відновлених національних традицій і того успадкованого історичного потенціалу, який має у

своєму розпорядженні сфера туризму (історико-музейні комплекси, храми, міста, села і багато що інше). Подієво-анімаційні туристські програми – новий вигляд продуктів програмного туризму, що стоять на стику екскурсійний-пізнавальних і розважальних для видовища програм обслуговування туристів, подієво-анімаційні тури вдало поєднують в собі всі кращі якості. Це не тільки стандартний екскурсійний показ, але і залучення туриста в дію, яка, у свою чергу, заснована на факті святкування тієї або іншої дати, що історично склалася.

Подієво-анімаційні тури – особливий вид програмного туризму. Їх планування має ряд специфічних особливостей, відмінностей від створення стандартного турпродукту, отже, підлягає особливій розробці. Особливість розробки цього виду турпродукту вимагає знань фольклору, культури, традицій, звичаїв, святкувань особливих дат, марновірств, легенд, пов'язаних із ними, тобто всього того, без чого подієва програма перестає бути такою.

Форми театралізованих анімаційних заходів. Театралізованою частиною будь-якого свята може бути масове уявлення, вписане в певний сценічний майданчик, що локалізується чіткими межами. У цій дії передбачається розділення учасників заходу на виконавців і глядачів. Сполучною ланкою між ними є аніматори.

Раус (відвічне руське слово) – балкон над входом у балаган (цирк, шатро на ярмарку); дія акторів на ньому полягала в зазиванні глядачів у балаган.

Балаган – театральне видовище, переважно комічного характеру, на ярмарках і народних гуляннях; щось несерйозне, блазенське.

Банкет – збори людей з метою звеселення: а) рясне гуляння (банкет); б) ігри; в) змагання; г) художнє шоу; д) інші види шоу.

Містерія – театральний жанр, постановка п'єси релігійного змісту (Великдень, Різдво). У містеріях на площах міст релігійні сцени чергувалися з інтермедіями – вставними комедійно-побутовими епізодами.

Містерія-буф – сучасна постановка п'єси ідеологічного змісту.

Раут – урочистий званий вечір без танців, на відміну від балу (світський раут).

Живі картини. Популярна молодіжна бальна розвага кінця XVIII - початку XX ст. Особливо поширені вони були на сімейних балах і вечорах. Показували живі картини перед танцями або в перерві

між ними. Вони вимагали підготовки і репетицій, тому готувалися заздалегідь, часто у вигляді сюрпризу кому-небудь із членів родини.

Карнавал – вид масового народного гуляння з вуличними ходами, театралізованими іграми.

Маскарад – видовище, театралізована комедійна вистава, з використанням масок людської особи, голови тваринної або міфічної істоти. Вперше маски стали використовуватися виконавцями релігійних обрядів у первісних культурах.

Парад – традиційна форма урочистого заходу. Наприклад, у цирку це вихід на арену всіх учасників вистави, на військовому параді – урочисте проходження військ з бойовою технікою, на спортивному – фізкультурних колективів.

Фестиваль – масове святкування, показ (огляд) досягнень музичного, театального, естрадного, циркового, кіно- і фотомистецтва.

Алле-гра – музичний міні-спектакль майстра гри з глядачем; дає напрямок, організовує свято.

Шоу – театралізоване видовище, яке направлене на створення позитивних емоцій, гарного настрою. У даний час воно набуло поширення і в музейній діяльності (шоу-музеї), а також в тематичних парках.

Ще одним важливим поняттям в дозвільній діяльності є **свято**.

Свято – час, вільний від роботи. Це впливає з самої етимології слова свято (від слова дозвільний, тобто «незайнятий»). Серед різних видів свят – державних, традиційних, церковних, особистих – туристське шоу – свято наймолодше. До початку ринкових реформ 1992 року організацією святкових заходів займалися профспілки, а виконавцями виступали художні керівники палаців культури і нечисленні підприємства. Після 1998 року святами почали займатися всі – рекламні агентства, туристичні фірми, ресторани. Приблизно в цей же час стали з'являтися і перші спеціалізовані компанії по організації масових заходів.

Справжній аніматор зможе узяти на себе всього комплекс робіт по проведенню свята – від розробки концепції, друку запрошень і доставки гостей до координації виступів артистів.

Свято покликане створювати певний настрій, готувати людину до подальшої плідної роботи. Він повинен бути яскравим, таким, що запам'ятовується, як карнавал у Бразилії або у Венеції. Організацією свята, як і будь-якою справою, повинні займатися фахівці, а тут багато

залежить від менеджерів, їхнього професіоналізму, уміння працювати з клієнтами.

Масові свята. У сучасних змагань і народних гулянь великий розмах. Традиційний День незалежності в Києві охоплює велику кількість учасників. Свято проходить без збоїв, чому сприяє команда організаторів і обслуговуючого персоналу.

Корпоративна вечірка. Ще один напрямок – організація корпоративних свят. Корпорантів обслуговують готелі, музеї, театри, ресторани, круїзні і прогулянкові теплоходи. Це може бути фірмова вечірка, банкет або виїзний семінар.

Фірмові свята. Ще один значущий святковий напрямок – організація власних фірмових торжеств.

Свята туризму. Справжні свята туріндустрії – крупні галузеві ярмарки. Самі турфірми – криниця нових ідей, щоденних презентацій і барвистих шоу. Сюди поспішають і фахівці, і потенційні туристи.

Карнавальний рух. У 1980 р. Генрі Фердинандом Ван Дер Кроном (Голландія) була заснована Асоціація європейських карнавальних міст – Foundation of European Carnival Cities (FECC).

Увага дослідників не раз притягувалася до однієї з характерних рис народних календарів свят – вживанню масок, маскарадних і інших незвичайних костюмів. Збереглося багато описів сценок і спектаклів, пов'язаних із зв'язаним і карнавальним рядженням, текстів пісень із їхніх репертуарів, різноманітних масок і убрань, що фігурують при цьому.

МАСКА - накладка на обличчя з якого-небудь матеріалу з вирізом для очей. (Від франц. masque. порівняно з арабським mashāra – «насміхатися», «робити смішним», «кепкувати», а також «насмішка», «жарт»).

Маска обрядова. Обрядова маска походить від посмертної маски, що виникла з прагнення зберегти зовнішній вигляд померлого. Посмертні маски відомі з часів неоліту. Виготовлялися з пластичного матеріалу (воску, глини, гіпсу й ін.) за допомогою накладення на обличчя і зняття зліпка.

Маска театральна. Маска – з давніх часів важливий атрибут театральної дії. І часто буває емблематичним зображенням театального мистецтва в цілому. Театральна маска історично вийшла з обрядової маски. Традиційно існує і у формі накладки на обличчя (театр Стародавньої Греції, містичний театр буддиста, комедія дель арте й ін.), так і у формі маски-гриму (японський театр Ноо і Кабуки).

Надзвичайно поширені маски – маскарадні наряди, що зображали побутові, соціальні, іноді національні типи. Носії таких нарядів розігравали між собою гумористичні сценки і цілі спектаклі, які влаштовували на Святках або в карнавальні дні.

Найпростіший вид маскування – чорнити собі обличчя сажею, а форма убрання – надягати вивернуту шкуру звіра.

Карнавал (від фран. *carnaval* і від італ. *carnavale* – потішна колісниця, корабель святкових процесій) – вид народних гулянь з вуличними ходами, театральними іграми – проходить просто неба. Витоки карнавалу – у язичницьких обрядах. Назва затверджується в Італії в кінці XIII ст., з карнавалом пов'язаний італійський народний театр XVI ст. – комедія масок.

Сучасні карнавали розвиваються по історично утворених двох напрямках: європейському (традиції якнайдавніших карнавалів Європи) і Карибському (карнавали, що виникли на основі європейських під впливом африканської культури).

Карнавальна атмосфера панувала і в дні постановок містерій. Панувала вона також на таких сільськогосподарських святах, як збір винограду, що проходив у горах. Зазвичай сміх супроводжував цивільні і побутові церемоніали і обряди: блазні і дурні були їх неіменними учасниками і пародійно дублювали різні моменти серйозного церемоніалу (прославляння переможців на турнірах, передачі ленних прав, посвячення в лицарі й ін.) і побутові гулянки не обходилися без елементів сміхової організації, наприклад, обрання на час бенкету королев і королів сміху.

В Україні аналогом європейського карнавалу є проводи зими.

Взагалі, в Україні розповсюдженими є релігійні свята.. Різдво, свято Народження Ісуса має велике значення, що мають для всієї родини ті магічні дії, різдвяної обрядовості, в ній повинні брати участь всі приналежні до родини, і то не тільки живі, а й покійники. На відміну від Святого вечора під час Щедрої вечері накривають багатий стіл, де переважають м'ясні страви.

З настанням сутінок по селу ходили ватаги щедрувальників в карнавальних костюмах з музиками. Серед ряджених найчастіше зустрічаються образи Маланки, Василя, кози, діда з бабою, циган, ведмеда, журавля, kota...

У XVII ст. із зростанням міст могутньо стало розвиватися скомороство – одна з ланок вітчизняної карнавально-святкової культури з її багатими традиціями, історичним досвідом використання в дні святкувань змішаного язичницько-церковного календаря. Усі ці

свята з їхніми пісенно-танцювальними і ігровими ходами багато що перейняли від скомороських забав: слово і звук, танець і фарбу, дивовижний костюм і маску, убрання, елементи бутафорії і реквізиту, квіткові гірлянди, ганчір'я і рогожі, смішних і страшних опудал і ляльок.

Психологічною основою будь-якого публічного маскараду, особливо якщо на нім були присутні люди різних соціальних верств, була неможливість зрозуміти, як поводитися з перевдягнутим співбесідником, тому що всяке спілкування таїмо непередбачуваність і сюрпризи і, на відміну від алегоричного маскараду, де сюрпризи входили в «сценарій», тут вони були неов'язково приємними.

Карнавал - це найдемократичніша форма масового свята. Крім відомого Бразильського карнавалу безперечний інтерес у туристів викликають Венеціанський карнавал і карнавал у Кельні. Крім цього, можна назвати пивний карнавал в Мюнхені - "Октоберфест". На цьому карнавалі щорічно 6 млн. гостей випивають близько 5 млн. літрів пива.

Таким чином, у кожній країні склався власний, неповторний комплекс карнавальних розваг, але в нім обов'язково присутні:

- карнавальний сюжет;
- маскарад;
- змагання (у минулому – битви), танці, музика, спів;
- ритуальна їжа.

Але, незважаючи на всі об'єднуючі чинники, кожен карнавал має свою особливість, свою родзинку.

Костюмовані тури – це один з авангардних напрямків анімаційного туризму. Такими турами можуть вважатися, наприклад, тури з відпочинком на американському ранчо, де туристи отримують одяг і спорядження ковбоїв, навчаються під керівництвом досвідчених інструкторів їзди на коні і ковбойській майстерності, повністю занурюючись у дійство. Максимально наближена до життя ковбоїв атмосфера, підкреслена одягом, їжею і заняттями, сприяє цьому.

У Відні традиційно проводяться професійні бали – озброєних сил Австрії, мисливців, кондитерів, праль, - які можуть відвідати туристи. Відвідувачі цих балів зможуть узяти напрокат костюми і плаття, стилізовані під XIX ст. Такого роду тури викликають великий інтерес, вони можуть бути організовані на базі будь-якої садиби або замку.

Сценарій дозволяє логічно виправдано збудувати і зв'язати відносно самостійні ігрові епізоди, внаслідок чого програма набуває монолітності, стрункості, закінченості. Масова театралізована гра

завжди направлена на те, щоб перетворити і актуалізувати наявний запас життєвих і художніх вражень на живу, веселу імпровізацію. При цьому особливий характер ігрової діяльності і ситуації обумовлює досить специфічний спосіб трактування матеріалу. Будь-яка програма вирішується в ігровому ключі.

Аналіз анімаційних художньо-історичних програм в природному ландшафті вимагає осмислення організації просторового середовища. Специфіка цього питання полягає в тому, що саме вдалий вибір місця дії, його органічний зв'язок з історичним або фольклорним змістом створюють необхідну атмосферу і підсилюють емоційнообразну дію художньо-історичної програми. При цьому реалістична сценографія зазвичай відсутня, а епіцентр дії оформляється за рахунок доповнюючих місцевість деталей, що підсилюють уяву аудиторії.

Головним методичним принципом у створенні художньо-історичних програм в природному ландшафті є органічне поєднання природно-архітектурного середовища з вписаними в неї як стаціонарними установками, так і спонтанно виникаючими сценічними майданчиками.

Флешмоб - (англ. flash mob — flash — спалах, mob — натовп, переводиться як «спалах натовпу» або як «миттєвий натовп») це заздалегідь спланована масова акція, у якій велика група людей (мобери) раптово з'являється в суспільному місці, протягом декількох хвилин люди з серйозним виглядом виконують заздалегідь обумовлені дії абсурдного змісту (сценарій), і потім одночасно, швидко розходяться в різні боки як ні в чому не бувало. Психологічний принцип флешмоба в тому, що мобери створюють незрозумілу, абсурдну ситуацію, але поведуться в ній неначе для них це цілком нормально і природно: серйозні особи, ніхто не сміється, всі перебувають в здоровому глузді, тверезі і при розумі.

Ідеологія класичного флешмобу дотримується девізу «Флешмоб поза релігією, поза політикою, поза економікою», тобто не може бути використаний у корисливих цілях.

Рух флешмобу виходить з того, що у флешмоб-акціях існують типові правила. Найбільш важливі їх пункти:

1. Дії що здаються спонтанними. Заборона збиратися або привертати увагу на місці до акції, одночасний початок і закінчення акції її учасниками. Після акції потрібно миттєво зникати з місця дії в різні боки і вдавати, нібито нічого і не було.

2. Сценарій повинен привносити абсурдність і загадковість в те, що відбувається.

3. Точне дотримання сценарію.

4. Не викликати агресивної реакції випадкових глядачів. Не порушувати законів, не показувати ніяких політичних переваг. Не смітити.

5. Робити все з серйозним виглядом і знаходячись в здоровому глузді. Бути тверезим.

Флешмоб повертає мистецтву якийсь елемент гри. Проте самі поняття задоволення, вигоди, властиві всякій грі, надзвичайно розмиті у флешмобі. Учасники збираються тільки для того, щоб взяти участь у флешмобі. Така дійсна «мотивація» флешмобів.

Майже відразу ж після своєї появи, флешмоб вийшов за ті жанрові рамки, у яких він був задуманий. Та майданова культура карнавалу, з якої починався флешмоб, опинилася лише однією з частин флешмобу як методу художньої свідомості. Хай самою видимою і великою його частиною, що привласнила саму назву «флешмоб», проте, далеко не єдиною.

Класичний флешмоб побудований на первинних основах ідеології руху. Головна мета — здивувати випадкових глядачів, але так, щоб у них не було огиди або сміху від того, що відбувається. У сценаріях класичних флешмобів повинна бути абсурдність дій. Від цього випадкові глядачі спершу не можуть зрозуміти сенс того, що відбувається, але його там і не має. Такі акції робляться в багатолюдних місцях.

Політ-моб або соціо-моб. Це акції з соціальним або політичним відтінком. Вони є простішим, оперативним і безпечним способом висловлювання громадської думки або залучення уваги до тих або інших проблем, ніж мітинги і демонстрації.

Неспектаклевий моб (Реальний Флешмоб, Нонспектакулярний моб, Х-моб) — це акції, у яких учасники намагаються змоделювати тонке, деколи ледве уловимий, соціо-комунікативний простір, у якому на першому місці стоять переживання самих учасників. Він може бути непомітний для оточуючих. Завданням - не проводити ніякого враження на зовнішнього глядача.

i-mob. Загальна назва для всіх видів акцій, що проводяться в Інтернеті (форуми, чати і т.п.).

Арт моб. До моб-артів відносяться акції, що мають якусь художню цінність і, як наслідок, складність реалізації, яка іноді вимагає відступу від деяких правил флешмобу.

L-моб (англ. long mob — «довгий моб») — заздалегідь обумовлені дії, які кожен мобер може здійснювати практично в будь-який слушний для нього час і в зручному місці.

Фан-моб (англ. Fun-mob — «веселий моб», іноді називають «цирком») — флешмоб, що є за сценарієм або став під час проведення масовим приколом. Характеризується недотриманням правил, відсутністю у моберів особливого відчуття моба.

Date- моб (англ. Date — Побачення) — ФМ-акція, направлена на знайомства моберів, особливим, незвичайним шляхом.

Моб-Хаус (англ. mob-house) — це акція, розрахована на декілька годин, коли мобери не виконують якийсь сценарій, а живуть по певних правилах життя, що відрізняється від життя звичайного.

Моб-гра — ці акції припускають певну взаємодію учасників, допустимі контакти між ними, заздалегідь обумовлені на сайті.

Монстрація (від слова демонстрація) — це демонстрація з плакатами, зміст яких гранично безглуздий. Головна мета монстрантів — вимагати нез'ясовного.

Мобфест — усесвітній, щорічний флешмоб-фестиваль, що проходить в одному з крупних міст СНД.

Фаєр-шоу. Стихія вогню завжди притягала і зачаровувала людину. Вогонь незмінно здобував перемогу у всіх спробах приручити його.

Танець з вогнем дав цьому дійству назву fire-show, вогненне шоу схоже на феєрверк. Це особлива форма самовираження артиста. Вогонь - дуже рухома істота, примушує людину хоч би частково бути таким же. "Вогненний" реквізит обертають під барабани, іноді в тиші, під етнічну музику. Для тих, хто танцює з вогнем, ця музика потрібна для ритму.

ТЕМА 3. АКТОРСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ

План:

1. Голос, атмосфера.
2. Робота над етюдом, пантоміма, театр мініатюр, пародія на естраді.
3. Театр малих форм, мюзик-холи, постановка оглядів.
4. Режисер анімаційного проекту, декорації.

Голос. Усі люди грають щодня якусь роль. Адже саме акторська

майстерність дозволяє людині освоїти техніку управління своїм емоційним станом. А результатом буде можливість уникнути конфліктної ситуації вдома або на роботі.

Є один могутній засіб впливу на співбесідника і аудиторію – це голос.

Голос аніматора важливий так само, як його зовнішність, манери, текст виступу. Це той інструмент, за допомогою якого він доносить своє повідомлення до аудиторії. Гарний голос повинен бути резонуючим, вібруючим. Резонанс - це результат вібрації повітря в голосових порожнинах, тобто в синусах, носоглотці, гортані і грудній клітці. Для резонансу потрібне правильне глибоке дихання.

Природний тип голосу залежить від розміру резонуючих порожнин у грудях, горлі і структури обличчя. Оскільки підсилювачі спотворюють верхні діапазони людського голосу, вам слід визначити найнижчий можливий для вас тип голосу, при якому ви відчуватимете себе зручно.

Висота тону характеризує висоту вимовних вами звуків і залежить від частотної вібрації вашої гортані. Для високого голосу характерна висока частота вібрації, для низького голосу характерна низька частота вібрації.

Для того, щоб голос не звучав монотонно, він повинен охоплювати, принаймні, октаву.

Гучність звуку вимірюється децибелами. Вона безпосередньо пов'язана з об'ємом повітря в легенів. Обережно контролюючи силу і енергію звуку, ви регулюєте гучність свого голосу.

Чутність мови залежить від того, у якому приміщенні проходить виступ і до кого необхідно донести свою мову. Повнозвучний, багатий голос добре чутний у всіх куточках практично будь-якої кімнати. При цьому не потрібно напружуватися, щоб ваш голос розповсюдився по приміщенню. Основою голосу повинна бути діафрагма.

Тембр дозволяє на слух ідентифікувати різні голоси. За його допомогою без зусиль виділяється голос своєї дитини серед багатьох інших голосів.

Експресія. Для того, щоб мова стала виразною, необхідно прагнути уявити собі те, про що ви говорите.

Тон голосу характеризується його висотою, вібрацією і модуляцією. Хороший голос відрізняється легкими змінами тону. Інтонації - це "підйоми" і "спуски" голосу. Монотонність утомлива для вуха, оскільки постійний тон використовує одну і ту ж висоту.

Атмосфера. Для одних — це звичайний простір. Час від часу він

заповнюється акторами, робочими, декорацією і бутафорією. Для них все, що з'являється на сцені, мабуть і чутно. Інші знають, що це не так. Той аніматор, який зберіг (або знов набув) відчуття атмосфери, добре знає, який нерозривний зв'язок встановлюється між ним і глядачем, якщо вони охоплені однією і тією ж атмосферою. У ній глядач сам починає грати разом з актором-аніматором.

Дві різні атмосфери не можуть існувати одночасно. Одна (сильна) перемагає або видозмінює іншу. Коли індивідуальні відчуття дійової особи на сцені знаходяться в конфлікті із загальною атмосферою, актор як виконавець ролі повною мірою усвідомлює і переживає цю атмосферу. Він цілком включений у неї.

Хоча атмосфера і відноситься до області об'єктивних відчуттів, проте її значення і завдання в мистецтві виходять за межі цієї області. Актори, що приймають і люблять атмосферу на сцені, знають, що значна частина змісту виступу не може бути передана глядачеві ніякими іншими засобами виразності, окрім атмосфери. Ні слова, які промовляє актор зі сцени, ні його дії не виразять того, що живе в атмосфері.

Сцена, будучи колективним видом творчості, створюється з художніх внесків різних творчих спеціальностей: це і актори, і режисери, і музиканти, і хореографи, і багато інших. Колективність є принциповою відмінністю сцени від індивідуалістичних видів діяльності в роботі аніматорів.

Робота над етюдом. У основі етюдун неодмінно лежить художній задум і хоч би проста надзадача, що визначає крізну дію. Тим самим з етюдун, на відміну від вправи, виключається елемент випадковості в розвитку події. Тому сценічний етюд володіє багатьма ознаками мистецтва, які у вправах або зовсім відсутні, або виникають як винятки.

Етюд в цьому відношенні є сполучною ланкою між артистичною технікою і сценічним методом. Він закріплює первинні навики роботи актора над собою і підводить до наступного великого розділу програми, до роботи над сценарієм.

У етюдун ще не ставиться завдання створити типові характери, перевтілитися в образ. Виконавці діють від свого імені, як правило, в добре знайомих їм життєвих обставинах.

Пантоміма - (від грецького слова pantomimos - все відтворюючий наслідуванням) драматургічна форма сценічної вистави, у якій синтетичне мистецтво і його постановочні можливості безмежні і далеко не вичерпані. Пантоміма, по-перше, є мистецтвом

виражати відчуття і думки за допомогою міміки і рухів, а, по-друге, це може бути естрадним номером або спектаклем без тексту (іноді з мінімальною кількістю слів), де основним засобом створення художнього образу є пластична виразність людського тіла, жест, міміка.

Пантомімічне мистецтво відвіку було неоднорідним. Танцювальна пантоміма з її ритмічно організованим умовним жестом зародилася в культурі первісного суспільства і зберігалася в танцях багатьох народів. Інший характер має класична пантоміма, що сягає корінням у видовищні вистави Стародавньої Греції і Риму. У ній дія поєднується з піснюю, музикою, віршованим текстом. Акробатична пантоміма бере витоки в спектаклях східного театру. Стрибки, жонглювання складають основу цього різновиду. Ексцентрична пантоміма будується на комічних ситуаціях, алогічних вчинках персонажів, несподіваній грі з реквізитом. У XIX і на початку XX століття вона набула розвитку в європейських (англійських) мюзик-холах, лягла в основу американського комічного кіно. У Росії елементи пантоміми входили до складу багатьох народних ігор (святкових, масничних) і обрядів (сватання, весілля і ін.). Із кінця XVIII століття до Росії регулярно приїжджають "компанії італійських комедіантів", у їхньому репертуарі сюжетні пантоміми (комедія дель арте). У XIX столітті пантоміма займала помітне місце в балаганах, ярмарково-площадкових театрах, де існувала у вигляді мімічних фарсових для буфона інтермедій і п'єс (арлекінад). На початку XX століття до пантоміми звертаються режисери драматичних театрів Н.Євреїнов, В.Мейєрхольд ("Шарф Коломбіни"), А.Таїров ("Покривало Пієретти") і ін. Вони прагнуть воскресити наївний комізм італійської комедії масок. Режисерська партитура заснована на точній пластичній характеристиці образу, на виразності мізансцен. Пантоміма широко використовується і в репертуарі дореволюційних театрів мініатюр.

Сучасна пантоміма розрізняє два види: мистецтво "міма", коли на естраді діє тільки один артист (наприклад, Л.Єнгібаров, А.Єлизаров, А.Жеромський) або цілий театр пантоміми з репертуаром спектаклів з музикою, декораціями, реквізитом, костюмами: "Роман з контрабасом".

Театр мініатюр - театральний колектив, що працює переважно над малими формами: невеликими п'єсами, сценками, скетчами, операми, оперетами разом з естрадними номерами (монологами, куплетами, пародіями, танцями, піснями). У репертуарі театру

мініатюр переважають гумор, сатира, іронія, не виключається і лірика. Трупа нечисленна, можливий театр одного актора, двох акторів.

Пародія на естраді. Це номер або спектакль, заснований на іронічній імітації (наслідуванні) індивідуальної манери, стилю, характерних особливостей і стереотипів оригіналу і цілих напрямків і жанрів у мистецтві. Амплітуда комічного: від гостросатиричного (зневажливого) до гумористичного (дружній шарж) - визначається ставленням пародиста до оригіналу. Пародія сягає своїм корінням в античне мистецтво, у Росії вона відвіку була присутня в скомороських іграх, балаганних виставах. На російській естраді пародія, як і імітація, набула поширення з кінця XIX століття, входила до репертуарів артистів І.Гурко, Вол.Хенкіна, А.Матова, танцівника Ікара (Барабанов М.) та ін.; злободенні огляди театрів "Буф", "Фарс". Загальною стала назва пародійного спектаклю "Кривого дзеркала" "Вампука, наречена африканська, опера зразкова в усіх відношеннях" (1909). Пародія на конкретні спектаклі, а також на театральні і естрадні жанри ставилися театрами "Кажан", "Кривий Джиммі" й ін.

Театр малих форм. Поразка революції 1905 року завершилася настанням реакції, що вплинула і на всі області мистецтва. У театрі позначився поворот до містики і еротики. Під личиною уявного новаторства увійшов до моди формалізм. Ті ж процеси знайшли свій вираження на концертній і дивертисментній естраді. Перші театри мініатюр виникли з настанням реакції - у 1908-1909 роках і помітно підпали під її вплив. Це були камерні, інтимного характеру театри, розраховані переважно на буржуазну інтелігенцію, - театри пародії і жарту, які поєднували одноактні п'єси з окремими естрадними номерами і з конферансом.

Мюзик-холи. У другій половині 20-х років у Москві, Ленінграді, Горькому, Ростові-на-Дону, Таганрозі й інших містах створювалися мюзик-холи. Наявність стаціонарних театрів з добре обладнаними сценами сприяла зростанню майстерності артистів, вдосконаленню їхніх номерів. На їхніх сценах йшли першокласні естрадні програми за участю радянських й іноземних артистів. Інтерес до мюзик-холів посилювався під впливом опублікованих у 1914 році маніфестів італійських футуристів: "Мюзик-хол - школа героїзму, що створює на сцені сильну і здорову атмосферу своїми рекордами труднощів, які треба перемогти. Мюзик-хол - школа проникливості і заплутаності завдяки клоунам, музичним жонглерам, престижджитаторам, розгадувачам думок, комікам-імітаторам або пародистам і своїм американським ексцентрикам".

Постановка оглядів. Якщо основою естрадної вистави є закінчений номер, то огляд, як і всяка драматична дія, вимагав підпорядкування всього сюжету, що відбувається на сцені. Це, як правило, органічно не поєднувалося і призводило до ослаблення одного з компонентів вистави: або номера, або характерів, або сюжету.

Конферансьє - (від французького - доповідач) - артист естради, що веде концерт. Виступає з самостійними, найчастіше комедійними номерами.

Серед естрадних жанрів конферанс - один з наймолодших. Хоча коріння цього естрадного жанру можна знайти в далекому минулому. Їх знаходять в хорі античного театру, у прологах італійської комедії масок, у виставах руських скоморохів і балаганних дідів.

Танець на естраді. Це короткий танцювальний номер, сольний або груповий, представлений у збірних естрадних концертах, у вар'єте, мюзик-холах, театрах мініатюр; супроводжує і доповнює програму вокалістів, номери оригінальних і навіть мовних жанрів. Складався на основі народного, побутового (бального) танцю, класичного балету, танцю модерну, спортивної гімнастики, акробатики, на перехресті всіляких зарубіжних впливів і національних традицій. Характер танцювальної пластики диктується сучасними ритмами, формується під впливом суміжних мистецтв: музики, театру, живопису, цирку, пантоміми.

Народні танці спочатку входили до спектаклів столичних труп. У репертуарі були театралізовані вистави сільського, міського і військового життя, вокально-танцювальні сюїти з російських народних пісень і танців.

Режисер анімаційного проекту. Реалізація анімаційного проекту залежить від професійної майстерності постановника і режисера анімаційної програми у сфері туристичної діяльності, яка визначається умінням знаходити найбільш оптимальні, прийнятні способи впливу на особу туриста, задоволення його потреб й інтересів на основі застосування універсальних, придатних для різних організаційно-економічних умов методів, що є певною закономірністю, стійким і надійним правилом функціонування технологічного процесу.

Для того, щоб створити анімаційну програму, недостатньо тільки добре розбиратися в законах її драматургічної побудови. Необхідно знати і точно розуміти можливості кожного виразного засобу, уміти використовувати можливості методів художнього монтажу, ілюстрації, театралізування гри. За допомогою цих методів і різних виразних засобів створюється, тобто з проекту переходить в

реальну конструкцію анімаційна програма, у якій вирішуються соціально-педагогічні і психологічні завдання.

Застосування тих або інших методів неможливе без освоєння сценарно-режисерської технології анімаційної діяльності, яка складає основу видовищних заходів і включає принципи драматургії (масового дійства, яке створюється через вибудовування і програвання сюжетно-образного рішення програми) і режисури масових анімаційних програм.

Декорація – це один з істотних елементів концептуального рішення різних видовищних заходів, що несе цілком певне художнє завдання – створення обстановки, середовища, у якому протікає дія. Інакше кажучи, декорація – це прояв естетичного відчуття художника.

Сучасна декорація. У наш час розміщення декорацій на сцені проводиться зазвичай до початку репетиції, при цьому основна увага приділяється тому, щоб декоративне оформлення було виконане живо, створювало у глядачів певний настрій, передавало місцевий колорит подій, які повинні розігратися на сцені. Це дозволяє створювати виграваний фон для гри акторів, але не для якоїсь конкретної групи акторів, а для акторів взагалі.

ТЕМА 4. ДИТЯЧА АНІМАЦІЯ

План:

1. Основи роботи з дітьми.
2. Ростові ляльки, боді-арт, як форми розваг.
3. Вироби з бісеру, аплікації.

Одним із важливих напрямків аніматорської діяльності в готелях є анімація для дітей.

На території п'яти - чотирьохзіркових готелів діють спеціальні дитячі клуби: «міні» - для дітей 3-12 років, і «юніор» - для молоді 12-15 років. Тут батьки можуть залишити своїх дітей на цілий день під наглядом досвідчених аніматорів (як правило, з педагогічною освітою), щоб поїздити по цікавих куточках, або спокійно полежати поблизу на пляжі.

Робота в міні-клубі аніматором - велика праця, така людина повинна враховувати цілий ряд фізіологічних і психологічних особливостей дітей різного віку, створити такі умови, щоб будь-якій

дитині було в ній цікаво, і вона змогла проявити і реалізувати себе як особа.

Для організації ефективної роботи з дітьми необхідно мати відповідні приміщення перебування дітей в літні місяці і в негоду, оснащені різним інвентарем для малювання, ліплення, рухомих і розвиваючих ігор і т.д.

Кожен день незмінно починається із знайомства (діти стають у коло, називають своє ім'я, повторюють і запам'ятовують імена інших) і має свою тему, яка розкривається в ході спортивних і пізнавальних занять і змагань, спільно поставлених маленьких спектаклів, концертів і свят.

Увечері всі збираються на виставу, де перевдягнуті і розфарбовані за допомогою аніматорів, грають на сцені заздалегідь вивчені ролі.

Психіка дітей значно відрізняється від психіки дорослих тим, що в дітей недостатньо сформовані психічні пізнавальні процеси. Провідним видом діяльності в дошкільному віці є гра. Характер гри міняється разом з розвитком дитини, вона теж проходить етапи.

Перевага гри перед будь-якою іншою дитячою діяльністю полягає в тому, що в ній дитина сама, добровільно підкоряється певним правилам, при чому саме виконання правил завдає їй максимальної втіхи. Це робить поведінку дитини осмисленою і усвідомленою, перетворює її з польової на вольову. Тому гра - це практично єдина область, де дошкільник може проявити свою ініціативу і творчу активність.

Гра – критерій нормальності дитини, по тому, як вона грається, можна багато дізнатися. Гра як провідна діяльність закладена в основу багатьох тестів, наприклад, сценотесту.

Розумовий розвиток від 3 до 6 років характеризується формуванням образного мислення, яке дозволяє дитині думати про предмети, порівнювати їх подумки навіть тоді, коли вона їх не бачить. Проте логічне мислення ще не сформувалося. Цьому перешкоджає егоцентризм, центрація і невміння зосередитися на змінах об'єкта.

У міру розширення сфери спілкування діти випробовують дію різноманітних соціальних чинників, значно активізуючи їхній емоційний світ. Дитина повинна навчитися долати ситуативні емоції, культурно керувати відчуттями. Дозволяє цьому навчитися гра, наприклад, вона допомагає впоратися із страхами.

Причина психологічних труднощів пов'язана із статевою зрілістю, це нерівномірний розвиток по різних напрямках. Цей вік

характеризується емоційною нестійкістю і різкими коливаннями настрою (від екзальтації до депресії). Найбільш афектні бурхливі реакції виникають при спробі кого-небудь з оточуючих ущемити самолюбність підлітка. Пік емоційної нестійкості доводиться в хлопчиків на вік 11-13 років, у дівчаток - 13-15 років.

Виходячи зі всього цього, можна підбирати і правильно, у відповідності до віку будувати анімаційні програми з дітьми в так званих, міні-клубах.

Дітям подобається все яскраве, барвисте, над яким варто «повозитися», але обов'язково, щоб воно було за підтримки дорослих і дістало схвалення з боку близьких.

До цієї галузі можна віднести дрібні ремесла: оригамі, боді-арт, ліплення з пластиліну, плетіння бісером і т.д.

Ростові ляльки. Ростові ляльки як вид святкової індустрії з'явилися зовсім недавно, хоча прообразом "лялечок" були святкові і карнавальні костюми різних століть, епох і стилів.

Термін "ростові ляльки" з'явився при позначенні великих ляльок, заввишки в людський зріст. Ростова лялька - це свого роду перевтілення бренду в який-небудь образ.

Така лялька стає ніби оживим бренд-персонажем. Вона може роздавати фірмові буклети, фотографуючись зі всіма охочими, бути ведучим вечора, зустрічати відвідувачів якого-небудь розважального закладу. Це не просто велика ходяча лялька, а творчий виконавець дійства, що говорить, - "змінює стать", співає пісні, розігрує сценки.

Боді-арт - мистецтво розпису тіла, татуювання. Це стародавній вид прикраси тіла, який сходить до первісних культур. У XX столітті існує як елемент авангардної моди або сценічного костюма. У 80-х розпис тіла був популярним видом вечірнього макіяжу. У 90-х в моду широко увійшло татуювання. Боді-арт - це чудова альтернатива хворобливим і вічним татуюванням. Мистецтво розпису тіла дозволяє розпрямити крила художньої уяви.

У даний час до боді-арту, окрім розпису фарбами (і хною), відносять бодіпейнтинг і бінді, пірсинг, татуаж і шрамування.

Оригамі - це мистецтво паперової пластики, що народилося в Японії. Незважаючи на те, що сам папір з'явився в Китаї, саме в Японії здогадалися скласти з нього дивовижно красиві фігурки. Можливо, свою роль тут відіграло і те, що японській слова "папір" і "бог" дуже схожі.

Слово оригамі складається з двох ієрогліфів: ори - "папір" і камі - "складання".

Історія бісеру бере початок в далекому минулому. Прекрасний за своїми декоративними якостями матеріал привертав увагу майстрів з незапам'ятних часів.

Скляні намистини - безпосередні попередники бісеру - прикрашали одяг староегипетських фараонів. Кочові племена сарматів і скіфів ще за декілька сторіч до Різдва Христового носили одяг і взуття, оброблене бісером. Маленькі скляні кульки прикрашали комір, краї рукавів і нагрудну частину сорочок, а також шаровари, пояси і головні убори.

Аплікація. Виготовлення композицій з паперу, тканини або природних матеріалів, робота з ножицями і клеєм приносить багато радості навіть дуже маленьким дітям (якщо, звичайно, надати їм максимальну свободу і не вимагати технічної досконалості і бездоганної якості роботи). Традиційна аплікація з дитячого садку в молодших групах всім знайома - стандартний набір акуратно вирізаних вихователкою деталей, нею ж вибрана композиція - дітям залишається тільки по можливості правильно приклеїти кожную деталь на своє місце.

ТЕМА 5. СПОРТИВНА АНІМАЦІЯ

План:

1. Види спортивної анімації.
2. Ігри.
3. Аеробіка.

Спортивні анімаційні програми призначені для туристів, що захоплюються тим або іншим видом спорту і приїхали до спортивно-туристського комплексу для занять спортом за певною системою тренувань у поєднанні з відпочинком.

Спортивна анімація припускає теоретичну підготовку, оскільки результат можливий тільки тоді, коли є теоретична база.

Спортивно-оздоровчі програми відрізняються від спортивних тим, що вони розраховані на туристів, любителів спорту і активного відпочинку, для яких туркомплекс – це єдине місце і можливість відновлення сил і здоров'я через активні фізичні навантаження в умовах чистої природи і чистого повітря.

Спортивно-розважальні програми орієнтовані на туристів будь-якого віку. Вони спрямовуються на залучення туристів до активного руху через принадні, веселі конкурси і нешкідливі змагання.

Важливе місце в анімаційній програмі займає гра. Гра є засобом розваги людей, їх спілкування, відпочинку. У грі чоловік отримує задоволення, знімає нервову напругу. Гра носить характер активної пізнавальної діяльності, стає дієвим засобом розумового і фізичного розвитку, етичного і естетичного виховання. За допомогою гри пізнається світ, виховується творча ініціатива, прокидається допитливість, активізується мислення.

До основних функцій гри відносяться:

- комунікативна – що володіє експансивним впливом. Гра охоплює всіх присутніх (учасників, глядачів, організаторів), тобто встановлює емоційні контакти;
- діяльнісна – що виявляє взаємодію людей один з одним і навколишнім світом;
- компенсаторна – поновлююча енергію, життєву рівновагу, тонізує психологічні навантаження;
- виховна – організуюча діяльність людини. Гра дозволяє створити цілеспрямоване виховання і навчання;
- педагогічна, дидактична – що розвиває уміння і навички (тренуються пам'ять, увага, сприйняття інформації різної модальності);
- прогноуюча – провіщує, експериментовна;
- моделююча – зв'язуюча дійсність з нереальним;
- розважальна – що створює сприятливу атмосферу, перетворює науковий захід на веселу пригоду;
- релаксація – що знімає емоційну напругу, позитивно впливає на нервову систему;
- психотехнічна – що перебудовує психіку гравця для засвоєння великих об'ємів інформації;
- розвиваюча – що коректує прояви особи в ігрових моделях життєвих ситуацій.

Методика організації гри полягає в наступному:

1. Визначається художнє рішення гри
2. Проводиться попередня робота з аудиторією.
3. Виділяються ведучі (лідери) і учасники гри з числа туристів.
4. Визначається система нагороджень переможців.
5. Пояснюються правила гри.

Важливо створити такі умови для туристів, за яких вони могли б самі організовувати окремі елементи гри.

Аніматори створюють таку атмосферу захопленості і азарту, що туристи, що знаходяться неподалік, перемикають свою увагу на гру і мало-помалу самі втягуються в процес.

Динамічність, заводний характер змагальності дозволяє людям розслабитися, проявити якісь здібності, таланти. А крім того, командні ігри ще і зближують.

Аеробіка – це система гімнастичних, танцювальних і інших вправ, що виконуються під музику потоковим або серійно-потоким методом.

Термін «аеробіка» був уперше введений американським ученим К.Купером. Теорія про навантаження аеробів на організм була підхоплена його співвітчизницею Д.Соренс і упродовжено в область танцювальної гімнастики. Під назвами «Аеробічні танці», «гімнастика аероба», «гімнастична аеробіка», «піп-гімнастика», «джазова гімнастика», а потім «аеробіка» - вона швидко завойовує популярність в Америці і Європі.

Аеробіка класична (базова). Це найбільш поширений, сталий вид аеробіки, що є синтезом загальних розвиваючих гімнастичних вправ, різновидів бігу, стрибків і підскоків, що виконуються під музичний супровід 120-160 ударів (акцентів) на хвилину потоковим або серійно-потоким методом. Вправи виконуються на місці, з просуванням вперед, назад, убік.

Степ-аеробіка з'явилася в 90-х роках і швидко завоювала популярність. Особливістю її є використання спеціальної платформи, виробництво якої стало розвиватися з виходом цього різновиду на «аеробічну сцену».

Слайд-аеробіка. У даному випадку використовуються спеціальне полімерне покриття і спеціальне взуття. Розмір покриття: 183 см в довжину і 61 см завширшки. Вправи нагадують рухи ковзаняр.

Аква-аеробіка. Цей вид аеробіки завойовує все велику популярність у всьому світі. Водне середовище створює спеціальні умови для виконання рухів: сповільнюється темп їх виконання, в одних випадках процес виконання полегшується, а в інших – ускладнюється. Розрізняють аква-аеробіку в неглибокій і глибокій воді.

Аеробіка з м'ячем. Розрізняють гумові, набивні м'ячі традиційно використовувалися в основній, художній і лікувальній

гімнастиці. У аеробіці використовується спеціальний пластиковий м'яч діаметром від 35 до 65 см. Це вносить деякий ігровий момент у заняття, сприяє ретельному опрацюванню окремих м'язових груп, добре розвиває відчуття рівноваги. Цей вигляд отримав назву «резист-А-бол-аеробіка».

Аеробіка з елементами бойових видів спорту. Великою популярністю в молоді користується також аеробіка з елементами боксу і кікбоксингу, ушу і дзюдо і т.п.

ТЕМА 6. ВЕЧІРНІ ШОУ-ПРОГРАМИ.

План:

1. Постановка вечірнього шоу.
2. Дискотека, як форма продовження вечірньої програми

Постановка вечірнього шоу спричиняє за собою величезну працю аніматорів. Вечірнє шоу є апогеєм всього, що було проведене протягом дня. У амфітеатрах, невеликих залах з помостом, проходять сценічні постановки, мініатюри, пантоміми, скетчі, етюди, пісні, танці і т.д. Кожен відпочиваючий чекає шоу з нетерпінням.

За своєю суттю шоу-програма буває двох видів: коли її готує анімаційна команда, або коли виступають запрошені трупи. У першому випадку, колектив аніматорів показує свою майстерність, професійність роботи. Виступи готуються протягом дня або просто репетируються вже заготовлені сюжети.

Усі аніматори, не зайняті в спектаклі, беруть участь у підготовці вечірніх шоу і розважальних програм: готують декорації, костюми, інший реквізит, гримують акторів, допомагають їм одягнутися і т.д.

Вечірні шоу повинні повторюватися не частіше, ніж один раз на два тижні, з розрахунку, звичайно, двотижневого перебування гостей в готелі. Сценарій, музика, світло, хореографія, костюми – все чітко продумується і організовується членами команди і керівником, який часто сам бере участь в шоу-програмах.

Проект вечірнього заходу будується за такою схемою:

1. Привід вечірнього шоу – новий заїзд відпочиваючих, закінчення робочого сезону, календарне свято і т.д.
2. Початок заходу і його тривалість. Як правило, вечірнє шоу починається після вечері, а це, приблизно, 20.00 – 20.30.
3. Спрямованість. Вечірнє шоу може починатися з гімну готелю,

клубного танцю. За тим сліднують вистави для дітей і лише після них шоу для дорослих. Причому ця межа дуже тонка і діти в більшості залишаються дивитися шоу.

4. Цілі і завдання. Мета у вечірніх заходів одна – відпочинок і розвага. Розширення дружніх взаємин між командою аніматорів і відпочиваючими, заохочення особливо активних туристів призами, формування позитивних емоцій – ось декілька завдань, які вирішує вечірня програма.

5. Організатори. Усі питання по постановці вечірнього шоу вирішує шеф анімації. Він визначає, скільки чоловік братимуть участь у програмі, яким чином вона буде побудована, і завдання для інших аніматорів, які не беруть участі.

6. Форма проведення. Проведення вечірнього заходу буває різним. В основному це відкритий майданчик, у деяких випадках закриті зали. Коли заходи проводяться для певної групи людей, то нерідко підключається і ресторан. У такому разі шоу проходить у вигляді банкетів, фуршетів і т.д.

7. Сценарій заходу. Сценарій складається з концертної і розважальної програм. До концертної програми входять серйозні номери: танці, виступ співаків і ансамблів. Розважальна програма включає розіграші, гумористичні сценки, етюди, скетчі. Залучення глядачів для участі в номерах завжди викликає більше пожвавлення публіки.

8. Ведучий. Ведучим є аніматор, який знає багато іноземних мов. Завдання ведучого - вітання глядачів, оголошення номерів, переклад коротких фраз і т.д.

9. Освітлення і звук. Будь-який захід може мати успіх, якщо його професійно озвучити і додати забарвлення.

10. Декор. Прикрашання сцени, її оформлення – це 50% успіху у вечірньому шоу. Порожня сцена ніколи не викличе позитивних емоцій і глядач може занудьгувати.

Дискотека виникла з глибин самодіяльної творчості. До моменту її появи просто не існувало того професійного зразка, на який вона могла б орієнтуватися. Цей зразок складався поступово, як вистражданий результат самодіяльних творчих пошуків. Характерно, що перші досліди теоретичного і методичного осмислення практичних пошуків в цій області також належать перу самодіяльних ентузіастів; деякі з них виросли згодом в професіоналів дискотеки.

Серед форм дозвілля дискотека - одна з наймолодших. Вона з'явилася в СРСР у 70-ті роки. Уже на початку нашого століття, коли

грамофон заявив про себе як про технічне диво, деякі заповзятливі власники кафе стали ставити їх у своїх закладах з метою залучення публіки.

Саме слово дискотека з'явилося в сорокові роки. Так стали називати кафе, забезпечені джу-боксами - апаратами, що дають можливість вибрати і програти платівку, опустивши монету певної вартості. Популярність такого роду кафе в 40-50-ті роки частково обумовлювалася тим, що платівки на Заході коштували дорого, і меломани, перш ніж поповнити свою колекцію новинкою, віддавали перевагу її прослуховуванню.

Подарунком для дискотек виявився і музичний жанр "диско", що з'явився в середині 70-х років.

Головна особливість цього жанру (його різновидом є "техно") в тому, що він існує у вигляді грамзапису, бо припускає одночасну гру музикантів на декількох інструментах, виконання вокалістами декількох партій, специфічних акустичних ефектів, можливих лише при звукозаписі. Іншими словами, "диско" інтенсивно використовує досвід електронної музики. Іншою характерною особливістю цього жанру є заразлива танцювальна, своєрідна поліритмія. Тут творцям жанру допомогла "салса" - музика кубинських околиць американських міст.

Адаптація дискотечного руху державними органами мала позитивні і негативні сторони. Взагалі відносини дискотек з владою були складними. Складнощі вже починалися вже з сценарію. Написати оригінальний сценарій для диско-програми важко. Але ще важче було його залітувати.

Так або інакше, але дискотеки виявилися цікавим явищем, що дозволило молоді виявити своє творче "я"- художнє, технічне, організаційне.

В 90-ті роки, з розвитком комп'ютерних технологій і, взагалі, науково-технічного прогресу, з'явилися дискотеки для "нової молоді", які іменують "брейкбїт", "андеграунд", "рейв-дискотеки", або просто "рейв". Молодь приходить у них не стільки танцювати, скільки кайфувати. Функцію представлення колективу в них виконує емії ("церемоніймейстер"), а ді-джей є свого роду композитором. Він або пропагує свої творіння або з чужих створює свою сюїту, яку на слензі називають "сетом". У цих дискотеках звучать різні музичні стилі: рейв, техно, хаус, транс, хардкор, техстен, джангл і ін. Останній з'явився в середині 20-х років. Його кращі представники - сурмачі Баббер Майлі і Куті Уїльямс, тромбоністи Чарлі Ервіс і Трікі Сем

Нетон грали джаз в оркестрі Дюка Еллінгтона. Суть стилю - створення асоціацій з природою і життям Африки за допомогою спеціальних спецефектів - звуків, що гарчать і квакають. Сучасні представники цього стилю досягають того ж ефекту за допомогою басових нот і ударних.

Ді-джеї відстежують музичні хіти і мікширують їх разом. Подібно шеф-повару, який для свого пирога зриває всього лише одну довершену вишню з кожного дерева, ді-джеї концентрує роботу і талант сотень музикантів в одній стислій виставі. Ді-джеї міксують усі відповідні речі воедино. І роблять вони це так, щоб відповідати смакам публіки.

Правильна постановка дискотечної справи припускає централізовану систему оперативного збору необхідної інформації, її швидкої обробки і розсилки на місця, авторам програм і ведучим дискотек. Крім того, слід пам'ятати, що дискотека покликана не тільки реагувати на події музичного життя світового і українського масштабу, але і освітлювати поточні питання життя (у тому числі і музичного) на місцях.

На даний період часу проводиться велика кількість дискотек різної тематики. До літніх дискотек відносяться пінні дискотеки, open air, auto-party, битви ді-джеїв та ін. Як правило, на таких масових заходах проводять розважальні конкурси і велику частину вечора «розігріванням» публіки займається шоу-балет (art-go).

У більшості дискотеки проводять з використанням оригінального світла, лазерного шоу, дім-машини.

ТЕМА 7. ОРГАНІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.

План:

1. Технологія створення анімаційних програм.
2. Тематичні анімаційні програми.
3. Особливості і значення готельної анімації.
4. Класифікація туристів. Особливості роботи з туристами різних категорій.

Створення стратегії – глибокий, творчий, азартний процес. Це особливо стосується анімаційної діяльності. Тут важко дати жорсткі рекомендації по плануванню і формулюванню концепції. Назвемо

лише ті елементи корпоративної готельної філософії, які можна використовувати при створенні концепції анімаційної діяльності конкретного підприємства сфери гостинності:

- використання кожної можливості, щоб збудити гостей до активного життя, привести їх в захоплення, додати їм задоволення, познайомити один з одним, щоб вони з перших хвилин перебування в готелі відчули себе комфортно, забезпечити їм приємний відпочинок, що запам'ятовується, створити сімейну атмосферу радості і дружби.

- створення розслаблюючої обстановки.

- територіальне розосередження анімаційних програм (гості не повинні зазнавати перешкод від розваг інших).

- наявність ексклюзивної анімації, попереднє анонсування і запрошення гостей.

- дотримання єдиного високого стандарту: кожен гість обслуговується однаково.

- створення умов для необмеженої свободи проведення відпустки з найменшою кількістю правил.

- використання у всьому єдиного дизайну і уніформи.

Важливе значення в концепції анімації займає відповідність єдиному стандартному фірмовому стилю. Фірмовий стиль повинен бути присутнім у всіх сферах діяльності туристського комплексу і зокрема в анімаційних послугах.

Під технологією створення анімаційних програм розуміється комплекс прийомів праці аніматора, організація цієї праці, використання спеціальних технічних засобів (об'єктів, споруд, інструментів і пристосувань). Це складний і багатоплановий процес, оскільки вирішує такі завдання: створення анімаційних програм, економічний прорахунок вартості кожної програми, їх реалізацію і, нарешті, творче втілення запрограмованих анімаційних заходів з подальшим аналізом. Цей технологічний процес є цілісною системою, у якій взаємодіють всі компоненти.

Технологія створення і реалізації анімаційних програм для туристів, як система складається з декількох взаємозв'язаних підсистем. Розглянемо кожну з них:

- Організаційна – організація спільної діяльності анімаційної команди, економічного, технічного, рекламного відділів.

- Інструкторсько-методична – створення і розробка сценаріїв заходів, текстів екскурсій, підбір спортивних ігор і змагань, складання маршрутів походів з подальшою розробкою методичних рекомендацій на основі узагальнення досвіду.

- Режисерська – розподіл ролей, складання планів репетицій, постановка спектаклю, шоу.

- Технічна – підготовка технічних засобів (об'єктів, споруд, інструментів і т.д.), майданчика (сцени) для анімаційних заходів, реквізиту, декорацій, освітлення, музичного супроводу і ін.

Тематичні анімаційні програми. Екскурсійні програми складаються з різних видів екскурсій, а повчальні програми допомагають туристам придбати різні уміння і навички (у плаванні і інших різних видах спортивних занять, ремесел). Одним із найпопулярніших анімаційних заходів пропонує турфірмами і турбазами є екскурсія. Екскурсія є наочним процесом пізнання людиною навколишнього світу, побудований на заздалегідь підібраних об'єктах, що знаходяться в природних умовах або розташованих в приміщеннях підприємств, лабораторій, науково-дослідних інститутів і т.д.

Культурно-пізнавальні анімаційні програми туркомплексу будуються на залученні туриста до культурно-історичних і духовних цінностей нації, країни, місцевого населення і включають відвідини музеїв, театрів, кінотеатрів, художніх галерей, парків, виставок, концертів, вечорів поезії. Деякі з цих програм залежні від платоспроможності туристів, рівня їхнього інтелектуального розвитку.

Пригодницько-ігрові анімаційні програми будуються на дотик туриста з цікавим, таким, що хвилює, незвичайним (наприклад, участь в рольових іграх і конкурсах, відвідини печер, піратській вилазці, вечері народних переказів і легенд, нічному поході, тематичному пікніку). Ці програми мають попит незалежно від статі, національності, освіти відпочиваючих.

Любительські (творчо-трудова) анімаційні програми будуються на залученні туристів до творчості, змагання у виготовленні місцевих виробів, що викликає в них інтерес до національних особливостей місцевого населення. Після участі в такій програмі гість відзначає, що навчився спілкуванню на місцевій національній мові, познайомився з національними музичними інструментами, танцями, кухнею і т.д. Форми проведення цих програм можуть бути найрізноманітнішими: аукціон виробів з природних матеріалів, конкурс любительської фотографії, виставка пісочної скульптури, фестиваль авторських віршів і пісень.

Особливості і значення готельної анімації. Для відпочиваючого потреба в розвазі стоїть на третьому місці після смачної і різноманітної їжі, комфортабельної і затишної кімнати. Тому

анімація туристської і готельної діяльності займає одне з головних місць в структурі готелю і є окремою службою, що тісно пов'язана з іншими і має визначальне значення в забезпеченні успішного функціонування її на туристському ринку.

Завдання анімаційної служби - постійний контакт з відпочиваючими, результат якого значною мірою впливає на загальний відгук про відпочинок. І саме завдяки цьому контакту готель може мати певний відсоток постійних клієнтів. Готелі, які прагнуть збільшити цей відсоток (в основному це сімейні готелі), прагнуть не міняти склад анімаційної команди, удосконалюючи її роботу.

Готельна анімація має свої особливості: замислюється, організовується і проводиться самим готелем, туркомплексом згідно із споживчим інтересом, який вивчається на основі анкетних опитів і особистого контакту персоналу готелю з гостями, а також згідно з наявним досвідом обслуговування гостей в своєму і в інших готелях. При цьому враховуються національність, вік, стать і інші особливості категорії і груп туристів, а в ідеалі - і індивідуальні особливості кожного туриста. Вона створює відповідну гостинну, комфортну, дружну атмосферу в готелі; задовольняє потреби туристів у фізичному і духовному розвитку, емоційному збагаченню через приємні переживання; має комплексний характер завдяки спеціальним програмам, які охоплюють всі види і форми анімації; дає можливість для хорошого спілкування, приємних особистих і сумісних переживань і для розваг. Вона мобільна, невимушена, інтимна, дієва; має постійний характер, щоденний контакт з туристом; дозволяє врахувати їх побажання, легко організовувана. На постійних відвідувачів готелю в комп'ютерній базі даних служби прийому і розміщення ведеться поновлюване досє. Крім того, в готелі, туркомплексі можливе залучення персоналу готелю в певні анімаційні програми, що додає їм особливого колориту і дружнього, гостинного характеру.

Класифікація туристів. Особливості роботи з туристами різних категорій. Інтереси туристів залежать від безлічі чинників: віку, статі, національності, освітнього рівня, рівня доходів, професійних інтересів, хобі і т.д.

Для того, щоб догодити туристові, аніматори повинні про нього багато знати. Те, що можна запропонувати студентам, навряд чи може порадувати людей літнього віку, або те, що призначене для туристів-екстремалів, навряд чи сподобається любителям полежати і

поніжитися на сонечку. Класифікація туристів за віком. При складанні програм відпочинку тураніматорами повинні враховуватися вікові особливості груп відпочиваючих:

- 0-2 року - інфанти (грудні діти);
- 3-8 років - діти-дошкільники;
- 9-18 років - підлітки-школярі;
- 18-25 років - молодь, студенти;
- 26-64 року - дорослі люди;
- 65 років і старше - літні люди, пенсіонери.

При складанні анімаційних програм для представників різних націй і народностей треба враховувати етнічну приналежність і бути особливо уважними, знати національні традиції по проведенню дозвілля, щоб ненароком не образити гостей.

Різні програми можна пропонувати туристам за статевою ознакою. Можуть бути розроблені чисто жіночі і чоловічі дозвільні програми.

Традиційно серед туристів за їхньою активністю під час відпустки виділяють шість груп:

- Любителі спокійного відпочинку.
- Любителі задоволень.
- Любителі активного відпочинку.
- Любителі спортивного відпочинку.
- Відпочиваючі з метою пізнання, вивчення.
- Любителі пригод.
- Любителі насолоди.
- Тенденційні туристи.
- Сімейні туристи.
- Повністю відпочиваючі.

У світі немає двох абсолютно однакових людей. Те ж саме можна сказати і про країни. Кожна країна має свій народ, свої національні особливості. Потрапляючи в іншу країну, не завжди відчуваєш себе «у своїй тарілці», а іноді і зовсім відчуваєш себе інопланетянином.

Етнічні особливості формуються і змінюються протягом тривалого часу. Чинниками, що впливають на формування і зміну етносів, є: географічне середовище, етнічне оточення і його культурна дія на етнос, традиції, успадковані від предків, релігія та ін.

Представникам народів, що безвиїзно живуть протягом багатьох років на своїй батьківщині, здається, що їхній спосіб життя, манери поведінки, смаки і соціальні взаємини є доцільними і правильними,

тому будь-які відхилення від сталого стереотипу поведінки приймаються ними за дивності або особливості національного характеру.

Фахівцям, зайнятим в індустрії гостинності, необхідно знати національні особливості туристів, їхні звички, смаки, найбільш прийнятні форми дозвілля.

Етнічна картина світу строката і різноманітна. Розглядати її в деталях у немає необхідності, тому зупинимося на короткій характеристиці деяких національних особливостей туристів, із якими доводиться стикатися українським аніматорам.

У процесі взаємодії між туристами і персоналом готелю формується ставлення гостей до готелю, розпорядку, встановленого в ньому, сервісу, комфорту, створеного спеціально для нього, а значить і настрій на відпочинок. Від доброзичливості і професіоналізму всього персоналу готелю, що приймає гостей, багато чого залежить: чи захоче турист приїхати в цей готель ще раз.

Від кваліфікації ж фахівців-аніматорів залежить: чи надовго запам'ятається туристові цей його достатньо короткочасний відпочинок у цьому готелі.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Кукліна Т.С., Пущина І.В., Сердюк О.М., Осадча О.В. Організація анімаційних послуг. – Запоріжжя: ЛПС, 2009. – 232 с.
2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации туристкой деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. – 135 с.
3. Байлик С. І. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібник / С. І. Байлик, О. М. Кравець. – Харків : ХНАМГ, 2008. – 197 с.
4. Віндюк А. В. Роль дисципліни «Організація спортивної анімації» у професійній підготовці майбутніх спеціалістів готельно-курортної справи / А. В. Віндюк // Вісник ЛНУ ім. Т. Г. Шевченка : Педагогічні науки. – 2009. – №10 (173). – С. 5–9
5. Килимистий С. М. Анімація в туризмі : навч. посібник / С. М. Килимистий. – Київ : Вид-во ФПУ, 2007. – 188 с.
6. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность : Теория и практика организации : учеб. пособие / Г. А. Аванесова. – М. : Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
7. История и теория массовых праздников : уч. пособие / Н. М. Андрейчук. – Барнаул : АлтГАКИ, 2005. – 64 с.
8. Мазаев А. И. Праздник как социально-художественное явление : монография / А. И. Мазаев. – М. : Наука, 1978. – С. 11.
9. Лемер С. Искусство организации мероприятий : стоит только начать! / С. Лемер. – Ростов н/Д : Феникс, 2006. – 288 с.
10. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Дозвіллезнавство. Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 208 с.
11. Зайцев В. П. Режисюра естради та масових видовищ. - К.: Дакор, 2003. - 304 с.
12. Воропай О. Звичаї нашого народу: Етнографічний нарис. - К.: Оберіг, 1993-590 с.
13. Дени Г., Дасевиль Л. Все танцы / Сокр. пер. с фр. - 2-е изд. - К.: Музична Україна, 1987. - 336 с.
14. Играй с нами, играй как мы, играй лучше нас: Методические рекомендации в помощь вожатому, руководителю внеклассной работы. - Одесса: ОНМЦ, 1993. - 90 с.
15. Культура і побут населення України: навчальний посібник / В. І. Наулко, Л. Ф. Артюх та ін. – К.: Либідь, 1993. - 288с.
16. Обертинська А. П. Масові ігри і свята. - К.: Вища школа, 1980.-180 с.

17. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: Підручник. - К.: Кондор, 2005. - 408 с

18. Килимистий С. М. Сутність анімації в туризмі як культурної практики [Електронний ресурс] / С. М. Килимистий. – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Pkl/2009_25/Kylymystyj_S.M.pdf, вільний. – (дата звернення: 30.08.2019). – Назва з екрана.

19. Ільтьо Т. І. Розвиток та впровадження анімаційної діяльності в готельному господарстві на українському та світовому ринках [Електронний ресурс] / Т. І. Ільтьо. – Режим доступу : <http://global-national.in.ua/archive/6-2015/35.pdf>, вільний. – (дата звернення: 31.08.2019). – Назва з екрана.

20. Петрова І. В. Історія дозвілля : проблеми періодизації [Електронний ресурс] / І. В. Петрова. – Режим доступу : http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Vdakk/2009_4/9.pdf, вільний. – (дата звернення: 31.08.2019). – Назва з екрана.

21. Гаранина Е. Н. Пример методики проектного обоснования анимационной программы для гостиницы [Электронный ресурс] / Е. Н. Гаранина, Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – Режим доступа : <http://accord-personal.ru/stati/primer-metodikiproektnogo-obosnovaniya-animatsionnoj-programmy-dlya-gostinitsy>, свободный. – (дата обращения: 31.08.2019). – Заголовок с экрана.

22. НПАОП 92.7-1.01-06 «Правила будови і безпечної експлуатації атракціонної техніки», чинний від 01.03.2006 №110 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z0405-06>, вільний. – (дата звернення: 31.08.2019). – Назва з екрана.

23. Дистанційний курс «Організація анімаційних послуг в туризмі» [Електронний ресурс] / О. М. Кравець. – Режим доступу : <http://cdo.kname.edu.ua/course/view.php?id=874>, вільний. – (дата звернення: 31.08.2019). – Назва з екрана.

24. Грепан Т. С. Роль анімації на фестивалях та карнавалах [Електронний ресурс] / Т. С. Грепан. –Режим доступу : <http://www.repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/525/1/>. – (дата звернення: 31.08.2019). – Назва з екрана.