

## Содержание

Введение.....	3
<b>Глава 1. Анимационная деятельность в праздничном действе.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Анимационная деятельность: сущность и исторические аспекте.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Основные виды и роль анимационной деятельности в праздничном действе.....</b>	<b>8</b>
<b>Выводы по 1 главе.....</b>	<b>12</b>
Глава 2. Игра как форма досуговой деятельности.....	15
<b>2.1 Игра: сущность и функции.....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 Принципы и особенности применения игры в праздничном действе</b>	<b>17</b>
<b>2.3 Роль игры в праздничном мероприятии.....</b>	<b>22</b>
<b>Выводы по 2 главе.....</b>	<b>26</b>
Заключение.....	27

Список использованных источников и литературы.....29

## Введение

В условиях современного общества, когда в нашу повседневность повсеместно внедряются новейшие технологии, активное развитие получают средства массовой информации, человек сталкивается с большим количеством стрессов. Особенно это актуально для последних двух лет, когда человечество волновали вопросы пандемии, а вместе с тем стрессы также связаны с ухудшением экономической обстановки, высоким ростом интенсификации труда, ускорением ритма жизни. В связи с этим наиболее важное значение приобретает анимационная, а также игровая деятельность, как сферы воспроизводства и восстановления жизненных сил человека через досуговую деятельность. Людям хочется отвлечься от своих повседневных проблем, и потому актуально развивать данное направление и знание о нем.

Цель курсовой работы – изучить анимацию и игру в праздничном действе.

Предмет исследования – анимация и игра в праздничном действии.

Гипотеза: такие виды активизации, как активизация посредством анимации и активизация с помощью игры являются основными средствами вовлечения зрителя в праздничное действо.

Именно поэтому мы считаем тему нашей курсовой работы актуальной и востребованной.

Задачи, необходимые для достижения поставленной цели:

1. Рассмотреть анимационную деятельность, ее сущность и исторические сведения.

2. Ознакомиться с формами анимационной деятельности и определить роль анимации в создании праздничной атмосферы

3. Изучить игру, ее сущность и функции.

4. Выявить принципы и особенности применения игры на празднике.

5. Определить роль игры в праздничном мероприятии

Объектом исследования является праздничное действо.

## **Глава 1. Анимационная деятельность в праздничном действе**

### **1.1 Анимационная деятельность: сущность и исторические сведения**

Термин «анимация» впервые появился во Франции в начале XX века. Появление данного феномена было связано с возникновением закона о создании ассоциаций различного характера. Тогда под анимацией понималась некая деятельность, которая направлена на усиление интереса к художественному творчеству и культуре. Во второй половине XX века данный термин применялся в разнообразных значениях, например, под анимацией рассматривалась деятельность по созданию мультфильмов для детей. В конце XX века «анимация» стала рассматриваться как самостоятельное явление в психологии и педагогике [1, с. 57].

Однако стоит обратиться к корням данного феномена. Рассмотрим досуг на Руси с древних времен и до XX века. В качестве праздничных событий на Руси выступали начало сева, а также уборка урожая.

На Руси жителей развлекали скоморохи. Они пели песни, исполняли различные акробатические и цирковые номера, выступали с шутками, показывали танцевальные номера. Часто народ развлекали дрессировщики, которые выступали с медведями. В период правления Петра Великого проводились многолюдные народные праздники и ассамблеи. При нем народ стал понимать, что представляют собой европейские формы проведения досуга.

В послереволюционный период начала XX века в стране были сняты ограничения по передвижению и начал набирать большую силу туризм. В советское время туризм стал носить массовый характер, так как профсоюзы могли реализовать для рабочих полноценный отдых таким образом. Досуговые мероприятия организовывались сотрудниками разных клубов и домов пионеров, а также библиотек, музеев, выставочных залов и различных туристских станций.

В период 90-х годов XX века в качестве способа организации досуга стала выступать культурно-досуговая деятельность как преемница культурно-просветительской работы. Она принесла с собой много положительных моментов: организационно вошла в систему организации культуры, а также произошло активное развитие и возвращение фольклорных традиций. Но стоит отметить, что в данном случае появились трудности с информационно-просветительской и воспитательной работой. На сегодняшний день актуальными остаются социально-культурные задачи ценностного и гражданского воспитания молодого поколения. Культурно-досуговая деятельность, которая сменила традиционное образование вне стен школы, основана на культурной политике государственной власти, которая призвана регулировать и развивать культурную сферу.

Если рассматривать сущность анимации, то в данном случае имеется в виду тот факт, что анимационный процесс имеет объективные требования. Анимационная услуга - это специфический процесс деятельности, который заключается в следовании определенным закономерностям, таким как тематичность, активность, эмоциональность и целеустремленность. Анимационная деятельность - это важный фактор осуществления важнейших сил индивида, а также часть исторической программы развития личности. Сущность анимационной деятельности предполагает, что существует взаимосвязь внутри ее составных частей, которые составляют три уровня:

- 1) творческий, который строит в преобладании творческих моментов деятельности;
- 2) репродуктивный, суть которого - это обыденное воспроизведение уже ранее отработанных форм и способов;
- 3) репродуктивно-творческий, подразумевающий открытие человеком новых аспектов жизни для самого себя.

Существующие в настоящее время трактовки понятия «анимация» проявляют в себе исторически сложившиеся представления относительно данного аспекта. Часть исследователей под анимацией понимает способ

организации досуга в различных развлекательных мероприятиях: на детских праздниках, на корпоративных мероприятиях, в детских развлекательных лагерях, в отелях и т.д. Причем в данном случае люди принимают непосредственно личное участие в мероприятиях.

Другие исследователи рассматривают анимацию как вид культурно-досуговой деятельности как отдельных индивидов, так и целых групп, которая основана на современных гуманистических методах преодоления социально-культурного отчуждения. В целом, хочется отметить, что в настоящее время данное понятие является неопределенным.

Анимация связана с досугом, поэтому в данном случае важно рассмотреть также и это понятие. Согласно «Толковому словарю живого великорусского языка» В.И. Даля, досуг представляет собой способность и возможность индивида показать и проявить себя в свободное время от трудовой деятельности. В целом, мнения ученых относительно сущности досуга нельзя назвать однозначными. Существуют несколько трактовок данного явления. Часть исследователей полагает, что досуг представляет собой свободное время от работы, которое человек может посвятить личным занятиям и развлечениям, различным хобби. Другие исследователи понимают под досугом общественную организацию свободного времени, которая существует и проявляется в форме досуга и досуговых занятий. Что касается современной трактовки, то в настоящее время действует большое число концепций относительно досуговой деятельности. Однако общая характеристика данного явления сейчас понимается как временное пространство, деятельность, состояние, некий образ жизни.

Досуг рассматривается также как деятельность, то есть совокупность деяний, которые входят в систему взаимоотношений между человеком и окружающей средой – к примеру, с информацией, материальными предметами, людьми и т.д. Досуг также можно исследовать с точки зрения одного из видов деятельности индивида, которая отличается от других видов,

связанных с трудовой сферой, а также различных видов активности, которые важны для поддержания здорового состояния организма.

Таким образом, существует множество различных точек зрения на сущность досуга. Мы полагаем, что наиболее рациональной для данной работы является трактовка А.И. Кравченко, которая была представлена в «Социологическом словаре»: «Досуг - та часть свободного времени (оно является частью внерабочего времени), которым человек располагает по своему усмотрению. Досуг входит как составная часть в категорию «свободное время», которое, в свою очередь, выступает частью внепроизводственного времени. Последнее включает: время на домашний труд и самообслуживание, время на сон и еду, время на передвижение к месту работы и обратно, свободное время, затрачиваемое на учебу, воспитание, общественную деятельность. Досуг - это деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному выбору, а не по причине материальной необходимости. Досуг - это деятельность, которой люди занимаются просто потому, что она им нравится».

Исходя из этого, можно сказать, что анимация – это одно из направлений развития активности населения, социально-культурный механизм, который позволяет формировать необходимые предпосылки развития человеческих способностей и возможностей, новых способов их применения в постоянно меняющейся жизни в информационном обществе.

Можно сказать, что основная сущность анимации состоит в том, что эта деятельность реализуется в свободное время от трудовой деятельности, отличается свободой выбора и добровольной формой активности, проявлением инициативы как одного индивида, так и целой группы людей. Анимация зависит от национальных этнических и региональных особенностей, традиционной части, а также определяется многообразием различных видов, основанных на различных интересах населения. Также анимационная деятельность состоит в том, что она обладает глубокой

личностной направленностью, а также имеет гуманистическим, культурологическим, развивающим личность характер.

Итак, можно сказать, что анализ понятия анимации дает основание отметить ее развивающую, оздоровительную, культурологическую направленность, а также выделить собственно духовный характер взаимоотношений между субъектами педагогического процесса через применение различных приемов коммуникации, диалога, что наполнено сочувствием, сопереживанием, а также содействием – все это базируется на обращении к вечным ценностям духовной жизни личности.

## 1.2 Основные формы и роль анимационной деятельности в создании праздничной атмосферы

Разнообразие функций анимации обусловило и многообразие видов анимационной деятельности, разновидностей анимационных программ и мероприятий. Различие толкований понятий «анимация», «гостиничная анимация», «туристская анимация» связано с многообразием существующих форм и программ анимационной досуговой деятельности. Это разнообразие сказывается как при формировании туристских маршрутов и в гостиничном бизнесе, так и вообще в организации досуга людей в современной жизни: в странах, городах, городских управах и муниципалитетах, парках, клубах и ассоциациях, организациях и учебных заведениях. Разграничим эти понятия.

Рекреационная анимация - вид досуговой деятельности, направленный на восстановление духовных и физических сил человека. Досуговые программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими и курортными предприятиями с туристами, отдыхающими и гостями, так и досуговыми предприятиями с местными жителями. Это дает нам право утверждать, что понятие рекреационная анимация шире, чем понятия туристская и гостиничная анимация.

Туристская анимация - разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплекс, отель) или на транспортном средстве (круизный теплоход, поезд, автобус и т. д.), или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и т. д.), которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга. Другими словами, туристская анимация - это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие.

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

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

1) анимация в движении удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями;

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

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

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

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

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

Реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер, а перечисленные виды анимации являются составляющими элементами этих программ. Анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает эти программы более насыщенными, интересными и полезными для укрепления, восстановления здоровья.

Анимационная деятельность рассматривается как средство формирования масштабных и малых праздников. Как отмечают ученые, анимация отображает состояние духовного мира человека, его «можно считать одним из бытийствующих в определенном временном выражении», это форма экзистенциального существования человека.

Разница между праздниками и буднями заключается не только в наличии или отсутствии работы, суть праздника как самостоятельного, оригинального, исключительного явления заключается также в особом эмоциональном настрое его участников. Атмосфера веселья, творчества, утилитарных игр и других форм деятельности не может быть удалена из праздника, потому что в этом случае он теряет свой смысл. При организации различных анимационных программ важно помнить, что смысл не содержится в самих событиях. Смысл анимации заключается в том, «в какие отношения и с кем вступает игрок, какие качества он приобретает, чему учится, чему учится и что открывает в себе, как он реабилитирует себя, самовыражается» и так далее. В большинстве случаев задача игры не мешает импровизации, в ней

совмещаются процессы познания, движения и так далее, что позволяет говорить об искусственном характере игровой деятельности.

Социокультурная анимация - это особый вид социокультурной деятельности социальных групп и индивидов, основанный на современных технологиях (социально-педагогических, психологических, культурно-творческих и др.) которые обеспечивают преодоление социального и культурного отчуждения. Социокультурная анимация является одной из относительно молодых отраслей прикладной социальной психологии и педагогики, которую все чаще называют педагогикой социально-культурной деятельности. Технологии социокультурной анимации предполагают в качестве основных методов «оживления» и «одухотворения» отношений между людьми широкое использование общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества, обеспечивающих индивиду условия для включения в творческую, оздоровительную, образовательную, развлекательную и другие виды социально-культурной деятельности.

Являясь элементом культурно-досуговой деятельности, анимация представляет собой целостный процесс взаимодействия аниматоров и потребителей анимационных услуг в сфере досуга, основанный на сочетании формального лидерства и неформального лидерства специалиста, осуществляющего взаимодействие. В результате такого взаимодействия удовлетворяются релаксационно-оздоровительные, культурно-образовательные, культурно-творческие потребности и интересы участников этого процесса, создаются условия для формирования социально активной личности, способной менять окружающую действительность и самого себя в ней.

Социокультурная анимационная деятельность является одной из относительно молодых отраслей социальной педагогики и социальной психологии, которую все чаще обозначают как педагогику социально-культурной деятельности.

Обобщая теоретические идеи анимации и опыт организации социальнокультурной деятельности в ряде зарубежных стран, один из ведущих отечественных профессионалов в сфере культурно-досуговой деятельности Е.Б. Мамбеков определяет анимацию как часть культурной и воспитательной системы общества, которая может быть представлена в виде особой модели организации социокультурной деятельности:

- 1) как комплекс элементов, находящихся в непрерывных отношениях;
- 2) как совокупность занятий, видов деятельности и отношений, которые отвечают интересам, проявляемым личностью в ее культурной жизни и особенно в ее свободное время;
- 3) как необычная социально-педагогическая система, в которой главную роль занимают аниматоры, профессиональные или начинающие, обладающие специальной подготовкой, которые пользуются методами активной педагогики.

Подобное детально определение в целом правосудно отражает специфику, а также, из чего состоит анимационная деятельность, которая проявляет себя на уровне организации, деятельности и технологии. Вместе с этим не нужно ограничивать сущность и специфику такого явления только внешними проявлениями, так как важная часть анимации - это ее мировоззренческий потенциал. Само понятие «анимация» дает возможность, с одной стороны, довольно точно описывать цели социокультурной деятельности, выявлять ее объединяющий характер, а с другой стороны - означать внутренний подход взаимоотношений субъектов педагогического процесса.

\

## Выводы по 1 главе

Данная глава посвящена изучению анимационной деятельности в праздничном действе. Выяснено, что по сей день не выделяется четкого определения сущности анимации, то есть существует большое разнообразие различных концепций в подходов. Рассмотрен исторический аспект данного явления. Выяснено, что анимация как самостоятельное явление появилось только в XX веке. Рассмотрено три уровня анимации: творческий, репродуктивный и репродуктивно-творческий.

Определено, что анимационная деятельность связана с понятием досуга. Досуг также является довольно неоднозначным определением, и существует многочисленное количество трактовок данного явления. Нам ближе всего оказалось понятие А.И. Кравченко, которая представлена в «Социологическом словаре», согласно которой досуг представляет собой часть свободного времени, которым человек свободно распоряжается. На основании всего вышеизученного делается вывод относительно того, что анимация представляет собой вид досуговой деятельности, который обладает развивающей, оздоровительной, культурной направленностью, обладающим духовным характером отношений между субъектами процесса, осуществляющийся с помощью различных приемов коммуникации, диалога. Отмечается, что все это относится к вечным духовным ценностям индивида.

Также в главе рассмотрены основные виды анимационной деятельности. Обнаружено, что анимационная деятельность может быть туристской, рекреационной, детской. Также анимационная деятельность может существовать в разных формах: анимация в движении, анимация через переживание, анимация через общение, анимация через успокоение, культурная анимация и творческая анимация.

Определено, что анимационная деятельность может выступать как неотъемлемая часть праздничного действа, так как является отображением духовной составляющей личности, формой экзистенциального существования

индивида. Особое значение имеет мировоззренческий потенциал анимационной деятельности. В целом, термин «анимация» позволяет дать наиболее полное описание социально-культурной деятельности, определить подход к взаимоотношению субъектов процесса.

## Глава 2. Игра как форма активности

### 2.1 Игра, ее сущность и функции

Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности. Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир. Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением.

Игра – первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся. Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют. Игры – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений,

совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретает социальный опыт взаимоотношений людей.

Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и «вольной» практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности.

Поскольку детская игра – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, ее функции разнообразны. Обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие.

Важны обучающие игры также для нравственного – эстетического воспитания детей. Развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком.

Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность. Воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей, позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников. Развивающая функция заключается в развитии ребенка, коррекции того, что в нем заложено и проявлено.

Релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребенка. Психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей. Имея такое разнообразие функций, игра заслуживает того, чтобы ее включали в учебный и внеучебный процессы, ибо

она хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

Итак, игра представляет собой социально значимую деятельность, которая предполагает наличие воображаемой ситуации и определенных правил. Игровое действие реализует многообразные мотивы человеческой деятельности, не будучи связанным, в осуществлении вытекающих из них целей теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане. Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей индивида, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

## 2.2 Принципы и особенности применения игры в праздничном действе

Современная праздничная культура представляет причудливый симбиоз различных типов и жанров праздника. Праздничный текст зачастую произвольно составлен из наслоений различных семиотических систем: широко используются идеи маскарадной и карнавальной культур, традиции ряжения и др. Праздничная стихия сочетает в себе элементы как христианских (Рождество, Пасха и др.), так и дохристианских языческих праздников (Масленица, День Ивана Купалы), обломки «советских» праздников (1 мая, 7 ноября) и принципиально новые формы (презентации, шоу). Наряду с этим расширяются контакты с ранее неизвестными обычаями и традициями, нашедшими выражение в праздновании Татьянинного дня, Дня Святого Валентина, Хэллоуина, католического Рождества.

Празднично-игровое общение предполагает реализацию взаимосвязи и взаимоотношений между миром и личностью (личностью и миром) с использованием способов кодирования и передачи социокультурного опыта

праздника, то есть - позволяет рассматривать формирование игровой культуры человека в рамках знаковых систем празднично-игровых форм.

Законченная форма мировосприятия «человека играющего» в ситуации праздничной игры всегда будет выразительной: то есть, выразаться в своеобразном поведении, всевозможных способах и приемах, символических знаках и смыслах. В такой ситуации игровое поведение участника свидетельствует о его способности «человека играющего» искать формы проявления и находить выражение собственному праздничному мироощущению - «внутреннему диалогу души самой с собой» (Г.-Г. Гадамер). В праздничной жизни, представленная специфической игровой формой, не предполагает разделения субъектов праздника на исполнителей и зрителей. Здесь царит особое состояние, к которому причастны все. Через идею «всепричастности», реализуется принцип праздничного диалога (коммуникации участников).

Ситуация диалога предоставляет условия для развития умений играющих участников праздника обладать творческой инициативой и реализовывать её через импровизацию, выражающуюся в глубинных, сущностных качествах «человека играющего».

В этом случае диалогичное общение выполняет несколько основных функций:

- 1) расширяет границы информационного поля личности (знание культурного, социального и игрового опыта);
- 2) развивает навыки, умения и способности игрового общения, что предполагает реализацию содержательного аспекта игровой культуры человека;
- 3) содействует созданию общности - организации игрового сообщества людей, в котором проявляются эмоционально-ценностные взаимоотношения.

Рассмотрим признаки зрелищно-игрового способа моделирования празднично-игрового общения:

1) художественно-зрелищная информация передается в форме различных знаков творческо-исполнительской деятельности таких как художественно-декоративное оформление, драматическая игра, музыкальное или пластическое действие, в виде предметной символики или речевого действия и т. д.;

2) разделение участников на исполнителей (тех, кто является источником художественно-зрелищной информации), и зрителей (публику) (тех, кто воспринимает художественно-зрелищное действие, и на кого непосредственно и направлено «воздействие на воображение»);

3) процесс празднично-игрового взаимодействия в такой ситуации можно рассматривать как вид эстетической деятельности публики, в процессе чего восприятие зрелища в форме различных знаков удивляет, очаровывает, создает условия для переживания образов художественно-зрелищной информации. С этой точки зрения можно говорить, что природа визуальной игры диалогична, т. е. факты восприятия-переживания в полной мере нужно рассматривать как процессы «активного понимания», и таким образом, «приобщая понимаемое новому кругозору понимающего».

3) активное понимание визуальной игры соответствует процессу организации эмоционально-ценностных взаимоотношений участников, осуществляя потребность «человека играющего» в эмоциональном контакте с другими людьми (участниками праздничного действия); именно в этом случае визуальная игра в системе празднично-игрового общения реализует свое функциональное предназначение - превращает настроение участников праздника в их общее достояние - праздничную атмосферу, создает празднично-игровую общность.

Другой способ моделирования празднично-игрового общения ритуально-игровой. Он наполняет праздничные формы культуры высшей серьезностью сакрального, священного и святого, выявляя при этом, исконную творческую природу праздничного игрового действия. Смысловой контекст ритуально-игровой традиции праздничных культурных форм,

поэтому можно рассматривать как специфичный вид миропонимания «человека играющего», который воплощает свои идеи в такой деятельности как сакральная атмосфера праздника - ритуальной игре.

Ритуальная игра в праздничных формах культуры выполняет не столько компенсаторную функцию, сколько своей природой участвует в становлении эмоционального опыта «человека играющего» с точки зрения переживания мироустройства в его высшей реальности.

Выразительным явлением ритуально-игрового действия является такой универсальный социально-культурный феномен, как маска, предполагающий целую систему трансформаций, ряженья и действия ряженых, а в семиотическом аспекте - создающий выразительные языки метафорических аналогий пространства и времени, олицетворений с силами и процессами, идентификаций (уподоблений) с предметной символикой в ритуальной игре.

Характерной празднично-игровой культурной формой является карнавалльно-игровой способ. Содержательный аспект этого способа в процессе организации диалога между участниками праздничного действия являются крайне важными для понимания игровых явлений формы площадной празднично-смеховой культуры. При этом собственно миропонимание и становится зарождающими принципами символического пространства (выразительности) этих форм народной площадной празднично-смеховой культуры. Смысловые основы карнавалльного мироощущения и мировосприятия создают образную систему карнавалльно-праздничных форм культуры и соответственно формируют подсистему приемов карнавалльно-игрового поведения «человека играющего» в системе празднично-игрового общения, а смеховая природа карнавалльно-игровых образов и символов праздничной культуры обуславливает непосредственно карнавалльную игру как смыслотворческую, смыслопорождающую активность «человека играющего».

Спортивно-игровой способ моделирования празднично-игрового общения основывается на реализации соревновательного момента в

празднично-игровых культурных формах. Это такие формы празднично-игровой культуры, в которых функция состязания (агона) воплощается и «представляется в формах и атмосфере игры» (Й. Хейзинга). В празднично-игровой деятельности функция состязательности участников является первичной и проявляется в фактах выражения интеллектуальной и физической активности «человека играющего» в праздничном представлении. Реализация соревновательного момента в празднично-игровом действе содействует интенсификации эмоционального напряжения «человека играющего», а сама форма состязания в ловкости, силе, умении и т. д. является выражением «включения» участников в празднично-игровую атмосферу. В празднично-игровом действии функция состязательности постоянно включает ситуацию переживания успеха или неудачи, что оказывает влияние на стремление и увеличение игровой активности личности. Проверяются и проявляются разные ресурсы человека: волевые, физические, интеллектуальные, такие как смелость, энергичность, решительность, упорство, инициатива, сноровка, сила и т. д. Благодаря активизации этих ресурсов и успешности их проявления в игровых соревновательных формах, «человек играющий» получает не только положительную информацию о себе, но и формирует положительный социальный и культурный опыт с учётом личных способностей и возможностей, повышает уровень доверия к себе, приобретает уверенность в своих действиях.

И еще один способ моделирования празднично-игрового общения - танцевально-игровой. Сакральное значение танцевально-игрового действия в праздничном опыте культуры созидательно, положительно - это символизация акта созидания и творчества, ритмическая форма преобразования пространства и времени, олицетворение космогонического процесса превращений. Танцевально-игровое представление рассматривается как наиболее яркое проявление экстатической формы в праздничном опыте игровой культуры, или как форма проявления сверхличностного мироощущения «человека играющего», когда «человек играющий» чувствует

себя «переполненным природной стихией, которая не вне его, но в нем самом, и не изображается им, а выражает себя через него».

В завершении отметим, что досуговая деятельность – это важная цель свободного человека. Обладание досугом означает обладание духовным богатством. Праздник, представление, торжественная церемония, обрядовая игра, народное гуляние, ярмарка, семейно-бытовые формы - все это составляющие праздничной культуры, где объединяющим началом выступает их игровая природа.

### 2.3 Роль игры в праздничном мероприятии

Игра способствует мягкому вовлечению детей в новые виды социально-созидательной деятельности. При этом необходимо опираться на позитивно-конструктивный индивидуальный опыт ребенка (что он уже умеет, чем владеет, что интересно).

Еще в глубокой древности игры занимали видное место в жизни детей. Глубокая народная мудрость, оттачиваясь веками, сконцентрировалась в произведениях русского фольклора. С первых дней своей жизни младенец попадал в атмосферу материнской любви, нежности, выражавшуюся в поэзии пестования. Она включает в себя колыбельные песни, назначение которых - убаюкать, усыпить, оберечь младенца; пестушки - вызвать у ребенка радостные эмоции; потешки - песни, сопровождающие первые игры ребенка с ручками, ножками; прибаутки. И все это - в игровой форме.

В игре в группе сверстников ребенок получал возможность готовить себя к жизни. В сюжетно-ролевых или подражательных играх отражалась жизнь деревни, ее трудовой быт, взаимоотношения людей. Дети увлеченно изображали трудовую жизнь крестьян, их повседневные заботы и радости.

В игровой ситуации дети приучались регулировать степень внимания, физических нагрузок, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро

принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, помогать товарищам, то есть приобретали важные качества, необходимые им в будущем. Все эти понятия органично входили в жизнь ребенка, так как он получал их в понятной для него форме – игре.

В русских народных играх было много юмора, шуток, соревновательности. Точные и выразительные движения часто сопровождались неожиданными веселыми моментами, интересными и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Многие детские игры были небольшими театральными представлениями.

Народные игры - это традиционное средство педагогики. Русские народные игры передавали из поколения в поколение национальные особенности обычаев, своеобразие языка, форму и содержание разговорных текстов. Игры были не только развлечением и забавой. В играх путем подражания дети привыкали к тем обязанностям и ремеслам, которыми им предстояло заниматься, став взрослыми.

Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах И. Хейзинга, А. Леонтьева, И. Кона, С. Шмакова, П. Ершова, В. Панфилова.

На ранних этапах развития общества понятие игры в том смысле как мы понимаем сейчас не существовало. Дети в то время быстро взрослели, и «игрой» у них была конкретная деятельность, как у взрослых. Они делали, обучались (подражали) всему, что делают взрослые, хотя у них неважно это получалось. Эта ситуация складывалась из-за простоты мира, науки и общества.

С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные социальные отношения между людьми, а следовательно и проблемы в развитии детей. Теперь, чтобы освоиться в этом мире он прибегает к понятию роли, с помощью которой можно быть кем угодно без опасения для жизни. И при этом ребёнок ещё восполняет пробел в некоторых формах жизнедеятельности: ловкость, меткость и др.

Исследования теории игры начались еще во второй половине XIX века. На сегодняшний день существует множество понятий «игра», раскрывающих спектр различных трактовок этого определения. Одни считают это процессом, дающим определенные установки для исполнения определенной роли (Д.Г. Мид), другие — развитие и воспитание (Н.Ушинский, Л.С. Выготский и др.). Точное раскрытие определения игры невозможно, так как каждый автор придерживается собственной научной теории игр, раскрытой в процессе исследований.

Что даёт игра детям. Лучше всех исследовал этот вопрос голландский ученый Й. Хейзинга. По мнению ученого, игра дает свободу, выход в другое состояние души, снимает жесткое напряжение и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. В своих трудах Хейзинга отмечает, что игра формирует стремление к совершенству духовному, творческому и физическому, активизирует способности ребенка, дает возможность создать и сплотить детский коллектив, развивает воображение, остроумие, психологическую пластичность. Немаловажны функции игры в формировании у детей умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, выработке активного отношения к жизни и целеустремленности в выполнении поставленной цели, понижении уровня тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Игра первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения.

Педагогический эффект игры:

1. Игра моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности.
2. Создает условия для взаимодействия и взаимопомощи.
3. Сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Возникшие в процессе игры совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.
4. Игра выявляет личностные качества человека играющего – ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже

честность. Правила определяют не только содержание той ситуации, которая ограничена игрой, а и формируют поведение человека. В народе говорят «В игре да в дороге познают людей».

5. Игра, хотя и осуществляется в рамках правил, создает простор для фантазии, импровизации.

6. Игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием, наслаждением от самой игры, человек получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других.

7. В игре можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Игра выбирается на уровне своих возможностей и потому человек всегда может добиться мастерства и успеха, тогда как человек всегда может добиться мастерства и успеха, тогда как в профессиональной деятельности успех и признание приходят не всегда. Человеку приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства. К тому же выбор игр необычайно разнообразен.

Итак, важнейшим атрибутом праздника являются игры, так как они выступают способом удовлетворения потребности в активной деятельности. Люди, которые принимают участие в праздничной игре, проявляют выдумку, хорошо осуществляют чужой замысел, но в то же время и умеют обновить идею.

## Выводы по 2 главе

Данная глава посвящена изучению игры как форме активности. Выяснена сущность игры. Обнаружено, что игра – это общественно важная деятельность, которая предполагает наличие воображаемой ситуации и определенных правил. Выявлено, что в процессе осуществления игровой деятельности личность проявляет свои различные мотивы и потребности. Игра также выступает способом осуществления потребностей ребенка и его запросов. Определено, что игра осуществляет такие функции, как обучающая, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, воспитательная и психологическая.

Рассмотрены принципы и особенности применения игры в праздничном действе. Выявлено несколько способов моделирования празднично-игровой деятельности: ритуально-игровой, карнавально-игровой, спортивно-игровой и танцевально-игровой.

Также обнаружена роль игры в праздничном мероприятии. Рассмотрены исторические аспекты применения игры в празднике, на основании чего обнаружено, что с давних времен данный метод использовался в празднике. Игра благоприятно вовлекает детей в новые социальные ситуации, создает ему при этом позитивный опыт общения. Игра также сплачивает, объединяет детей, раскрывает и развивает личностные качества участников игры, развивает фантазию. В целом, игра имеет существенное значение в празднике, поэтому данный вид деятельности необходимо применять как можно чаще, в особенности к детям.

## Заключение

Праздник – это особое, многостороннее общественное явление, отражающее жизнь каждого человека и общества в целом. Уже по его распространенности среди всех без исключения народов мира можно судить о той непреходящей ценности, которую имеют праздники для человека и общества. Глубокие же корни праздников, уходящие в эпоху «детства» человечества, свидетельствуют о том, что они выступают как одна из древнейших, первичных форм человеческой культуры. Являясь органической составной частью социальной жизни общества, праздник соизмеряет с нею жизнь и деятельность каждого человека, выступает как средоточие свободной жизни деятельности масс, обеспечивающее по отношению к отдельно взятой личности функцию разрядки, снятия эмоционального напряжения.

Праздничная ситуация максимально активизирует эмоциональную сферу человека. Характер отдыха зависит от особенностей подготовительного праздничного периода. Деятельность организаторов при этом имеет задачу утверждения социально значимых ценностей и созидания, вовлечение максимального большинства в единое праздничное действо. Высокий эмоциональный настрой дает возможность повысить эффективность праздничного действия. Эту особенность необходимо учитывать при организации любого праздничного действия не зависимо от того какие методы будут использоваться при его подготовке.

Игра относится к основным видам человеческой деятельности, наряду с учением и трудом. Она имеет многовековую историю и, появившись еще в жизни древнего человека, до наших дней считается до конца неразгаданной. Элементы игры присутствуют в жизни человека на любом этапе его жизни с раннего детства и до конца дней. Сложно переоценить роль игр в самом эмоциональном и образном периоде жизни человека – в детстве. Все психологи и педагоги утверждают, что игра — это ведущий, основной вид

деятельности детей. В жизни взрослых людей игра тоже имеет огромное значение. Она всегда притягивала, завораживала и пленяла людей. Но, что важнее всего для взрослого человека, она развлекала, давала возможность забыть об обыденности, окунуться в мир, где все нереально и поэтому просто. Все даже самые простые игры для детей несут в себе, как развлекательные, так и развивающие и познавательные элементы.

Активизация публики, вовлечение её в коллективное действие, творчество масс – эти задачи ставит и выполняет сценарист и режиссер праздников. Иными словами мы должны как бы заманить зрителя в совместное действие посредством общей игры.

## Список использованных источников и литературы

1. Воронина А.Б. Анимационная деятельность в компонентной составляющей культурно-досугового комплекса // Геополитика и экогеодинамика регионов, 2017. - Т.9. - № 1. - С. 56-59.
2. Гонтарева А.А., Плотникова Г.Г. Анимационная деятельность как форма активного досуга // Тезисы докладов XLV научной конференции студентов и молодых ученых вузов южного федерального округа, 2018. - С. 209.
3. Кравченко А.И. Культурология : Словарь / А. И. Кравченко. - М. : Акад. проект, 2000. – 670 с.
4. Ланковская Е.К. Коммуникативная компетентность как условие формирования готовности педагогов-психологов к анимационной деятельности // Актуальные вопросы психологии и педагогики в современных условиях. сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции, 2018. - С. 51-53.
5. Павленко О.А., Жигулина В.Н. Игровая деятельность как основной вид деятельности дошкольника // Векторы образования: от традиций к инновациям. материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. Анапский филиал ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», 2020. - С. 126-128.
6. Позднякова У.С. Принципы организации и функционирования анимационной деятельности в системе образования, воспитания и организации досуга детей // Казанский педагогический журнал, 2017. - № 6 (101). - С. 94-105.
7. Сидорук А.В., Маковецкая Н.В. Анимационная деятельность как современная технология в сфере образования // Образовательная среда сегодня: стратегии развития, 2018. - № 1 (2). - С. 120-121.

8. Чернова В.А. Анимационная деятельность: теоретико-методологический аспект // Студенческий журнал, 2021. - № 24-1 (152). - С. 68-71.

9. Щипцова С.А. Использование игры во внеурочной деятельности в начальной школе // Педагогический совет: опыт, исследования, рекомендации. Сборник материалов Международной научно-практической конференции, 2020. - С. 82-84.

10. Исмаилова З. Адаптация детей младшего дошкольного возраста средствами игровой деятельности // Актуальные проблемы педагогики и психологии. Сборник научных докладов Региональной студенческой научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов, 2019. – С. 148-153.