

Лекция 3

Технология досуговой деятельности

1. Понятие «технологии досуговой деятельности».

Термин "технология" заимствован из области технических дисциплин. Он происходит от двух древнегреческих слов: «техне» – искусство, мастерство и «логос» – наука, знание, закон. Почти во всей специальной литературе под «технологией» в широком смысле понимается совокупность и даже система целесообразной практической деятельности в соответствии с целью, спецификой и логикой процесса преобразования и трансформации того или иного объекта.

Научный подход к технологии досуговой деятельности разработали современные исследователи Д. Генкин, А. Жарков, Е. Ключко¹. Понятие «технология культурно-досуговой деятельности» было введено в 1990 г. До этого в терминологическом аппарате использовались только термины «организация» и «методика». С помощью понятия технологии досуговой деятельности могут быть отражены как ее составляющие, так и сам технический процесс ее функционирования.

Под технологией досуговой деятельности понимается совокупность форм, методов, методик, разработок, расчетов, моделей проектирования и внедрения различных инноваций, способных обеспечить достижение определенной воспитательной цели².

С точки зрения предметной деятельности под досуговыми технологиями следует понимать педагогически организованный процесс воздействия субъекта на объект досуговой деятельности с целью формирования общественно значимых качеств личности. Применение тех или иных технологий досуговой деятельности обусловлено предметными сферами действий профессиональных работников.

Технология досуговой деятельности как система состоит из нескольких подсистем. Функции подсистем:

- *организационной* – стратегическое планирование, управление, финансирование, распределение работы по отделам и участкам (ее компоненты – штатное расписание, должностные инструкции, наличие отделов, секторов, участков работы и т.д.);
- *методической* – методические рекомендации, сценарные разработки, формирование режиссерского замысла, проведение репетиций и мероприятий, анализ результатов, обобщение опыта;
- *психологической* – регламентирование профессиональных отношений сотрудников, стимулирование повышения профессионального мастерства, формирование профессиональных мотиваций.

¹ Генкин Д.М. Массовые театрализованные праздники и представления. – М., 1985; Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности. – М., 1998; Ключко Е.М. Культурно-досуговая деятельность населения России (май 1945-1985 гг.): теоретико-методологический и исторический аспекты. – М., 1997.

² Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как самостоятельная отрасль педагогической науки //www.education.rekom.ru/2_2007/98.html

Все три подсистемы составляют систему технологии, которая служит основным механизмом функционирования учреждения культуры³.

В основе технологии досуговой деятельности лежит программно-целевой принцип. Формирование и реализация этих технологий определяется социальным заказом, который делает необходимой педагогически правильную постановку целей и задач досуговой деятельности.

Как целостная система технология досуговой деятельности имеет соответствующую структуру, элементы которой функционируют согласно общему ее назначению, подчиняясь при этом определенным принципам и объективным закономерностям общественного развития. Структура технологического процесса в учреждениях культуры выглядит следующим образом: социальный заказ, цель, содержание, форма, методы, средства достижения цели, субъект, объект, материально-техническое и кадровое обеспечение, корректировка цели, конечные результаты. Итак, технология досуговой деятельности охватывает все этапы подготовки и проведения мероприятий.

2. Формы, методы и средства досуговой деятельности. Технология досуговой деятельности использует различные формы, методы и средства. Общенаучное понимание этих явлений следующее:

Средство – инструмент, орудие для достижения целей.

Метод – путь, способ достижения целей.

Форма – внешняя и внутренняя структура содержания деятельности.

Для организации различных досуговых мероприятий используются различные средства:

Технические – светопроекторная, звукоусиливающая, звуковоспроизводящая, теле, видео, аудиоаппаратура.

Сенсорные – музыкальная аппаратура, музыкальные инструменты, подлинные предметы, реквизит, театральное оборудование, макеты и т.п.

Знаковые – печатная реклама, карты, схемы, печатное слово, графики, символика и т.д.

Динамические – живое слово, разговорное слово, музыка, мимика, диалог и т.п.

Модальные – цвет, объем, пространство, тембр, композиция, и т.д.

Таким образом, **средства досуговой деятельности** - это духовные и материальные факторы, источники и инструменты идейно-эмоционального воздействия на сознание, чувства и поведение людей в условиях свободного времени.

Методами в досуговой деятельности принято называть способы использования средств воздействия на аудиторию. Методы должны быть избраны такие, которые повысят действенность воздействия средств на потребителя: наилучшим образом донесут информацию до аудитории, сделают ее более убедительной, более воспринимаемой.

³ Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебно-методическое пособие. – М., 2002. С. 19.

Технология досуговой деятельности использует четыре метода⁴:

- монтаж,
- иллюстрирование,
- театрализация,
- игра.

Монтаж – способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы. Монтаж является творческим методом создания досуговой программы любой формы и содержания. В каждой программе используются документальный материал (например, сведения об участниках программы, правила игры, анонс программы и пр.), отрывки из литературных произведений (например речевые связки между номерами концерта), поэтому сценарий досуговой программы представляет собой чередование явлений, действий, фактов, что требует монтажной организации материала.

Монтаж может быть *конструктивным* и *ассоциативным*. В основе конструктивного монтажа лежит организационная конструкция (распределение фрагментов по месту и времени). В основе ассоциативного монтажа – построение сложной психической связи между явлениями (воздействиями, ощущениями, идеями и т. д.).

Иллюстрирование – организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информацию зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие. Иллюстрирование средствами искусства создает художественную форму, углубляет и конкретизирует тему. Любая тема может быть проиллюстрирована по-разному, что дает возможность постановщику выразить свое отношение к информации, сделать ее более доходчивой для аудитории. Выбор той или иной иллюстрации (режиссеры говорят: «картинки») зависит от типа программы, ее формы, характера аудитории. Например, для спортивно-развлекательной программы можно создать такую картинку: спортивная площадка, флаги, спортивные снаряды, выстрел из стартового пистолета, маршевая музыка; а для детской развлекательной программы лучше всего подойдет воссозданный мир сказки. Фактически иллюстрирование – основа создания художественного образа. Это мощное анимационное средство по вовлечению отдыхающих в досуговую программу.

Театрализация – организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события. Суть метода – в соединении движения света, звука, предметов, людей во времени и пространстве. Это сложный творческий метод, соединяющий в себе организационную, методическую и психологическую компоненты технологического процесса. Его природа бифункциональна, так как соединяет социально-педагогический и

⁴ Гальперина Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации. – М., 2006. С. 8-10.

художественный аспект воздействия на аудиторию в ту утилитарно-художественную форму, в которой вымышленная реальность на время протекания досуговой программы становится жизнью для человека, участвующего в событии. Основная задача театрализации - создание зрелищно активной (интерактивной) ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и, увлеченный единым порывом, совершает коллективные действия.

Игра – организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт, но по установленным правилам, соотнося своей роли в игре. Любовь человека к игре, стремление войти в игровую ситуацию – мощная мотивация, так как обусловлена потребностью в творческо-преобразовательной деятельности. В игре можно показать себя, померяться силами, чему-то научиться, приобрести опыт, вступить в то общение, которое в обычной жизни не удастся. Умение играть – показатель культуры человека и общества в целом.

Формы досуговой деятельности – это структура содержания профессиональной активности учреждений культуры, определенная системой специальных методов и средств, событийно-художественной и организационно-методической основой. На практике досуговая деятельность реализуется в виде досуговых программ (мероприятий).

Научная ценность классификации досуговых программ зависит от степени существенности признаков, положенных в ее основу. Социолог В.В. Водзинская в основу классификации предлагает доминирующий вид деятельности человека в досуговой программе: преобразовательный; познавательный; ценностно-ориентационный и коммуникативный. А.Д. Жарков в основе классификации досуговых программ выделяет два признака: содержание и драматургическое построение материала⁵. Учитывая признаки, предложенные А.Д. Жарковым, следует дополнить их третьим — используемыми средствами выразительности – и выделить следующие формы досуговых мероприятий⁶:

Игровые – в них преобладают разнообразные игры: подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации, аттракционы, аукционы.

Конкурсно-развлекательные, состоящие из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области знаний или общественно-полезной деятельности.

Фольклорные – народные игры, песни, танцы, хороводы.

Шоу-программы, состоящие из зрелища, пластики, танцев, показа мод, концертных номеров, клоунады, музыки, светового оформления.

Рекреационно-оздоровительные, включающие методы биоэнергетического оздоровления, восточные оздоровительные системы, шейпинги, музыкотерапию, арттерапию, диалоготерапию.

⁵ Культурно-досуговая деятельность /Под ред. А.Д. Жаркова, В.М. Чижикова. – М., 1998. С.219.

⁶ Цит. по: Козловская Л. И. Моделирование культурно-досуговых программ в социокультурной деятельности //www.knukim.edu.ua/conferences_2004_proceedings_kozlovskaya2.htm

Информационно-дискуссионные, включающие новую и значимую для аудитории информацию, побуждающую к спору, дискуссии, размышлению.

Праздничные программы, органически сочетающие в себе многообразие содержания и средств художественного воздействия на разновозрастную аудиторию.

Профилактико-коррекционные программы, содержание которых имеет педагогическую направленность и способствует регуляции психического состояния людей.

Спортивно-развлекательные программы – игры, шуточные поединки, веселые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы.

Считается, что чем крупнее форма досугового мероприятия, тем больше объем методов и средств, задействованных в нем. Самой крупной формой досуга является праздник.

Основные этапы в технологии досуговой деятельности.

Технология досуговой деятельности включает несколько основных этапов, которые необходимо учитывать всем организаторам досуга.

Подготовительный этап представляет моделирование и построение досуговой программы. Сначала необходимо четко сформулировать цель планируемого мероприятия. По статистике, всего 11,6% специалистов точно называют цель проводимой ими программы⁷. Отсюда можно сделать вывод об эффективности остальных мероприятий, ведь основным критерием эффективности является соответствие конечного результата поставленной цели. Перед организаторами встает задача добиться от участников понимания целесообразности общей работы, вызвать у каждого из них глубокую заинтересованность в осуществлении поставленной задачи.

Подготовительный этап предполагает анализ известных досуговых программ, их отличительных особенностей и перенесение целого мероприятия или его элементов в местные условия. Также необходимо адаптировать содержание программы и к творческим возможностям организатора. При этом необходимо ввести элементы новизны в следующие структурные звенья программы: содержание, организационно-методические условия, сценарный ход, использование современных аудиовизуальных и других технических средств. В результате будет создана новая (авторская) модель программы.

Построение досуговой программы начинается с творческого замысла драматурга. Драматургия здесь выступает в качестве концепции сюжетно-образного построения и проведения программы как массового действия. Если в театральном искусстве в качестве исходного материала выступает пьеса, которая строится на основе художественного вымысла, то в досуговой деятельности исходным является сценарий, сформированный на основе реального фактического материала (документов, событий, персоналий). В театре драматургическая концепция определена границами пьесы, а в досуговой программе – общественно значимым событием, выраженным в художественной форме. Сценарий досуговой программы не является

⁷ Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности. – М., 2002. С. 31.

самостоятельным литературным произведением. Будучи литературной основой будущей постановки, он является не догмой, а руководством к действию, поэтому он может быть изменен, доработан, дополнен новыми материалами.

Воплощением досуговой программы занимается режиссер. В его задачи входит идейное истолкование сценария драматурга, его творческая интерпретация, распределение ролей, решение постановки во времени и пространстве, проведение репетиций, подбор выразительных средств (музыки, света, костюмов, декораций).

Основной этап – проведение программы – представляет собой самую сложную и ответственную работу для всех участников.

Классическая структура композиции досуговой программы состоит из нескольких элементов:

- *экспозиция* – начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения (представление гостей, церемониал знакомства, звуковые, световые, технические эффекты, которые сопровождают начало досугового мероприятия);

- *завязка* – исходное событие, в котором заложено начало драматического конфликта, своего рода пролог дальнейшего действия, заставляющего следить за развитием событий;

- *основное развитие действия* – самая обширная часть сценария, в которой укладывается практически весь сюжет программы (его длительность определяется сюжетным ходом). Основная часть программы может быть рассыпана по композиции дела, может быть собрана в один блок (общие песни, коллективные игры, конкурсы, забавы и аттракционы, танцы, концертные номера и выступления, сюрпризы);

- *кульминация* – наивысшая точка эмоционального накала участников досуговой программы, смысловой центр композиции (хореографическая композиция с факелами, фейерверк и т.п.);

- *развязка* – завершение сюжетной линии мероприятия (заключительное событие, подведение итога, разрешение конфликта, завершение сюжета);

- *финал* – это фрагмент полного завершения сценического действия (бурные аплодисменты, фейерверк, награждение, раскрытие секретов, коллективная оценка, принятие решения, общая песня и т.п.).

И, наконец, заключительный этап работы над программой – анализ ее проведения. От него во многом зависит качество последующего мероприятия. Если в ходе анализа обнаруживаются недостатки, ошибки, промахи, то необходимо предусмотреть все возможные меры, которые устранили бы их повторение. Анализ программы завершается общими выводами и предложениями, рекомендациями по устранению недостатков. Умение глубоко проанализировать весь ход подготовки и проведения программы и результаты проделанной работы являются одним из важнейших показателей уровня профессионального мастерства досугового работника.

Номер как единица действия досуговой программы.

Номер – это наиболее мелкая единица действия в досуговой программе. Номера объединяются в эпизоды, а эпизоды — в единое представление. Соединение отдельных номеров в эпизоды, а эпизодов в представление осуществляется за счет метода творческого монтажа. Существует несколько принципов монтирования элементов досуговой программы между собой: рациональный (за счет факторов разумности — технических возможностей использования костюмов и профессиональных артистов и т.п.), эмоциональный (обуславливается фактором режиссерского настроения, творческого полета и профессиональных способностей режиссера) и событийный (основанный на логике хода событий).

Номера подразделяются на несколько групп: речевые, пластические, музыкальные, оригинальные⁸.

Речевые номера основаны на литературном материале (поэзия, проза) и могут звучать в нескольких интерпретациях — на понятном и непонятном языке, традиционном национальном или иностранном языке, или на «тарабарском», представляющем собой набор случайных или специально запланированных звуков и слогов, понимаемых слушателями только на уровне музыки произношения, интонаций и ритмики. Главным выразительным средством является слово, которое может быть усилено музыкальными, хореографическим и пластическими вставками.

Музыкальные номера представляют собой песенный жанр, инструментальный, частушечный. В песенных номерах основным выразительным средством является вокал, который также может сопровождаться хореографическим, пластическим, световым и пиротехническим эффектами.

Группу *пластично-хореографических номеров* представляют танец, пантомима, акробатика. Танцевальные номера наиболее насыщены динамикой. Однако, выбирая танцевальный номер, необходимо, чтобы в нем четко прослеживалось драматургическое начало — по лексике, по смыслу, по эмоциональному настроению.

К *оригинальным номерам* относятся цирковые (жонглирование, фокусы, иллюзии, дрессировка) или номера, основанные на оригинальном подходе к использованию выразительных средств (буффонада, клоунада, звукоподражание, игра на необычных инструментах и т.п.).

В практической деятельности часто используются *синтетические номера*, включающие в себя различные виды разных групп номеров (сочетание хорового пения с танцевальными номерами, скоморошеством и ряжеными, своих монологов с широким охватом зрительской аудитории).

В каждой группе номеров есть свои виды:

- монолог (наиболее часто применяемый вид речевого номера: вступительное слово, речь ведущего, связки между номерами, комментарии ведущих к игровым или конкурсным мероприятиям);

⁸ Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме. – М., 2008. С. 148-149.

- интермедия или сценка, подразумевающая участие не менее двух персонажей (интермедия — очень короткая сценка, выступающая в качестве связующего звена между основными элементами постановки; сценка — более серьезный элемент продолжительностью до 20 мин, претендующий иногда на самостоятельное сценическое действие или выступающий в качестве связующего звена между основными элементами анимационной программы);

- массовка (массовая сцена, выражающая объединение людей против одного соперника, это единое действующее лицо, а не группа персонажей, где царит атмосфера единодушия высказываний действий);

- речевая массовка строится в виде переключки между ее членами (различают два вида переключки: переключку-продолжение, когда массовка выражает одну и ту же мысль, как один человек на основе непрерывно льющейся речи, создающей иллюзию разговора одного человека разными тембрами, что достигается за счет заданных темпа и ритма, сохранения единой тональности и громкости звучания речи, продолжения последующей реплики на основе льющейся речи предыдущего актера; переключка-подхватывание, применяемая внутри массы на основе элементов оспаривания).

Идейной основой построения номера являются актуализация духовных ценностей, рождение у зрителя чувства причастности к переживаниям и мыслям исполнителя.

Итак, технология досуговой деятельности преобразует элементы мысли в конструкции, которые осуществляются в действии, материале, приобретая определенные формы и содержание. Она представляет органическое единство организационной, методической и психологической подсистем, состоит из нескольких этапов и осуществляется по определенной технологичной схеме. Основная цель технологического процесса — максимальное удовлетворение разнообразных досуговых запросов населения.

Контрольные вопросы

1. Дайте определение понятию «технология досуговой деятельности».
2. Чем отличаются формы, методы и средства досуговой деятельности? Приведите конкретные примеры.
3. Перечислите основные этапы в технологии досуговой деятельности.
4. Из каких элементов состоит классическая структура композиции досуговой программы?
5. Как Вы понимаете термин «драматургия досуговых программ»?
6. Какие виды досуговых номеров Вы знаете?
7. Что такое интермедия?