МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
ФГБОУ ВО «Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

основной профессиональной образовательной программы высшего образования

по направлению подготовки
44.04.01 Педагогическое образование

направленность (профиль)
«Дополнительное образование (музыка, музыкально-компьютерные технологии, хореография)»

Присваиваемая квалификация выпускника
Магистр

Год начала подготовки 2020

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО АРТ-ПРОЕКТИРОВАНИЮ

ТЕМА: АРТ-проектирование в индустрии досуга.

Лекция 1 *Культурно-досуговое проектирование*

Культурно-досуговое проектирование выступает разновидностью производственно-экономической деятельности, направленной на обновление имеющихся или на разработку и внедрение новых культурно значимых продуктов, технологий, необходимых связей, приоритетных художественных и духовных ценностей. Цели, задачи, а также содержание проектов в разных видах досуговой деятельности имеют свои особенности, связанные с производством услуги, культурного продукта.

Если говорить о сфере культуры в целом, то в ее рамках чаще всего разрабатываются проекты:

связанные с созданием аудиовизуальных продуктов;

связанные с рекреацией человека;

художественно-дизайнерские (коллекции одежды, украшений);

сценические (театр, эстрада, цирк, шоу);

полиграфические (книжная и журнальная продукция);

реставрационные (область охраны культурного наследия);

экспериментальные (в новых сферах культурной деятельности).

Процесс проектирования внутри конкретной фирмы заключает в себе следующие этапы: анализ проблемной ситуации, выработку целей, задач по ее разрешению, проектирование и внедрение новых форм активности персонала. Особого внимания в культурных проектах требует сопряженность в них управленческих, организационно-технологических, технических аспектов с компонентами художественно-творческого и духовного плана.

Сам процесс творчества невозможно проектировать такими же методами, что и сервисные технологии; в нем многое определяется спонтанностью коллективного творчества и индивидуального выражения. Но в культурном проектировании важно определиться с теми приемами индивидуального творчества (сценаристов, композиторов, главных режиссеров) и творческого исполнительства (артистов, певцов, музыкантов), деятельность которых интегрируется в новый культурно-досуговый продукт.

Кроме этого проектирование и внедрение инноваций не следует смешивать с простым копированием нового опыта или с бессистемным про- движением культурного новшества путем проб и ошибок. Проектирование, выступая разработкой своеобразной матрицы новых технологий, создающих ресурсно обеспеченный культурный продукт, далеко не всегда завершается успешным внедрением. Даже квалифицированные специалисты по социокультурному проектированию, не в состоянии предугадать, как проект будет встречен публикой, как он сможет интегрировать в сложившуюся досуговую практику.

Проектировщики, художественно-творческие руководители и менеджеры-организаторы должны исходить из того, что в культуре и досуге одни привычки и потребности людей поддаются управленческой корректировки лучше, другие хуже, но есть и такие, которые невозможно регулировать посредством нововведений или менеджерских усилий.

На стадии внедрения проект приобретает программную форму, а затем переходит на уровень составления конкретных планов. Программа внедрения предполагает разработку технологий координационного взаимодействия между партнерами, описание действий каждого соисполнителя (партнера по проекту, отдела внутри фирмы и др.), а также содержит указание на источники финансирования, способы интеграции внедренческих средств.

План внедрения заключает в себе описание разных видов работ, их содержание, закрепленное за каждой организационной структурой, участвующей во внедрении проекта, а также имена менеджеров, ответственных за реализацию определенного направления работы с указанием сроков исполнения и описанием ресурсного обеспечения данного направления. Прогнозно-стратегический анализ и перспективные планы, проектирование инноваций и программирование более эффективных направлений деятельности - все это служит залогом разработки эффективных культурных продуктов и досуговых услуг, отвечающих требованиям времени.

В современной отечественной культурологии досуг понимается как часть свободного времени, используемая для товарищеского общения, потребления ценностей духовной культуры, любительского творчества, прогулок, развлечений и других форм нерегламентированной деятельности, обеспечивающей отдых и дальнейшее развитие личности.

Функции досуга:

– рекреативная – снятие физического, психического, интеллектуального напряжения; восстановление сил посредством активного отдыха;

– развивающая – вовлечение личности в процесс непрерывного просвещения; развитие различных видов любительского творчества; обеспечение личностно значимого общения; реализация компенсаторских возможностей свободного времяпрепровождения, расширение сферы проявления личностных качеств, самоутверждение, самореализация творческих потенций.

Общее определение понятия «досуг» и выявление его функций позволяет говорить о культурно-досуговых программах как о различных формах рекреационно-развивающей деятельности, содержание которых включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга.

Особенности культурно-досуговых программ

Понимание особенностей культурно-досуговых программ определяет необходимость уяснения общих отличий культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей. Эти отличия состоят в следующем:

– содержание культурно-досуговой программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведения массовых досуговых мероприятий (дел);

– овладение предусмотренными в ней знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии со взрослыми и детьми в досуговое время;

– источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и сами дети и их родители;

– в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся – организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри и др.

Типы культурно-досуговых программ

Выделяют следующие типы культурно-досуговых программ:

– разовая игровая программа;

– конкурсно-игровая программа по заданной тематике;

– игра-спектакль;

– театрализованная игра;

– зрелище;

– праздник;

– длительная досуговая программа.

В основе предложенной квалификации лежат два фактора: степень соучастия детей в программе и ее протяженность во времени.

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Дети включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действа». При этом предлагаемые детям игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротеке, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке, придумывании, совместном творчестве детей.

Особенности подготовки и проведения конкурсно-игровых программ в форме *КВН*:

– при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить детей возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию;

– самостоятельность детей должна сопровождаться тонким педагогическим руководством, без которого выступление команды может стать образчиком пошлости и дурного тона;

– основная задача школьного КВН – привить вкус к тонкой, интеллигентной шутке, научить видеть смешное в себе, окружающей жизни.

Для конкурсно-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

Другой вид конкурсно-игровых программ – *интеллектуальные игры*. Интеллектуальные игры – это игры, где успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Основные типы интеллектуальных игр (Ю.В. Ганичев)

ВИКТОРИНА (форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов)		СТРАТЕГИЯ (форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий)		
Тестовая викторина (участники отвечают на вопросы и получают оценку) «О, счастливчик!» «Что? Где? Когда?»	Сюжетная викторина (организаторы придумывают игровой сюжет, напр.: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками) «Полундра!» »Колесо истории»	Ролевая стратегия (путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры) «Экспромт-театр «Яхта»	Экономическая стратегия (путь к успеху – через успешные приобретения и продажи) «Менеджер»	Боевая стратегия (путь к успеху – через правильное планирование победы над противником) Шашки Шахматы

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии.

Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр (Ю.В. Ганичев)

ДОПУСТИМЫЕ	УСЛОВНО ДОПУСТИМЫЕ	НЕДОПУСТИМЫЕ
1. Вопросы на сообразительность 2. Вопросы типа «неизвестное об известном» 3. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление 4. Вопросы «на удачу» 5. Вопросы «на приближение»	Воспроизводящие вопросы Вопросы «с уловкой» Вопросы на перечисление Вопросы, предполагающие длинный ответ	Вопросы-розыгрыши

Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для учащихся возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

– четко изложенные педагогические задачи;

– план подготовки игры;

– экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);

– сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения учащихся в ту или иную ситуацию;

– список литературы для подготовки детей к игре.

Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом).

Важность воспитания у детей зрительской культуры – умения спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников – требует такой организации зрелища, при которой воспитанники смогут выступать то в роли артистов, то в роли зрителей.

Праздник – особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы. Он предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов постановки с активным участием всех детей. Развлечения могут свободно выбираться участниками или же могут следовать друг за другом, одновременно для всех.

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности весьма разнообразны. К ним относятся:

– слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества,

– приветствия, презентации, церемонии;

– гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;

– физкультурные праздники;

– тематические недели, тематические дни и др.

В рамках праздников могут использоваться торжественные ритуалы, выступления героев важных событий, награждения, различного рода зрелища, игровые программы.

Программа праздника в написанном виде должна содержать не только перечень концертных номеров, но и план подготовки праздника, где описаны все организационные мероприятия и указаны ответственные за них. Чем больше детей включено в графу «ответственный», тем большее воспитательное, социализирующее значение имеет событие.

Длительная досуговая программа рассчитана на постоянный состав участников (кружок, клуб, класс, школьная параллель, лагерная смена и т.д.) и может продолжаться в течение нескольких дней или недель, года и более.

Современные длительные досуговые программы восходят своим содержанием к сюжетно-ролевым играм, которые были широко распространены в практике пионерской организации.

Можно выделить ряд особенностей длительной сюжетно-ролевой игры:

– наличие развивающей социальной идеи (сюжета);

– наличие коллективной творческой деятельности детей (в качестве системообразующего фактора);

– разнообразие игровых ролей, их свободный выбор и смена (для самовыражения личности);

– создание и закрепление в игре положительных моделей поведения;

– конструирование защитной игровой среды, смягчающей воздействие обыденной жизни и диктат взрослых.

В качестве программы деятельности сюжетно-ролевая игра применима в различных педагогических системах: в рамках общеобразовательной школы, в летнем детском лагере, в детских объединениях системы дополнительного образования и др.

Обязательное правило такой программы – наличие четких этапов, каждый из которых начинается и заканчивается ярким событием. Примером могут служить предметные недели «путешествия с привалами», «робинзонады», ситуационно-ролевые игры «с погружением» (по типу «Хоббитских игр»).

Особенно популярны длительные досуговые программы в летних оздоровительных лагерях, поскольку продолжительная игра-эпопея может стать основой тематической смены лагеря, подчиняя себе деятельность всех детских коллективов, общелагерные массовые праздники. За последнее десятилетие накоплен большой опыт проведения ситуационно-ролевых игр, представляющий интерес для педагогов-практиков. Один из наиболее ярких примеров в этом плане – программа «Новая цивилизация», адресованная старшеклассникам и позволяющая им за одну лагерную смену попробовать себя в нескольких ролях, существенно обогащающих их социальный опыт.

Исследователи (Л.Н. Буйлова, Н.В. Клёнова) выделяют следующие сюжетные модели длительных досуговых игр:

1) Республика – это своеобразное государство, основной закон которого отражает права и обязанности детей и взрослых. Здесь решаются задачи воспитания гражданской позиции детей через их участие вместе со взрослыми в моделировании государственного управления, привитие навыков и умений демократической жизни.

2) Путешествие – модель, в которой каждый год детская организация «Корабль МЕЧТА» отправляется в плавание по четко проложенному курсу в Океане Учения.

3) Строительство – эта модель пользуется популярностью в работе с младшими школьниками: каждый школьный коллектив строит свой дом из отношений внутри своего коллектива и свой микрорайон из полезных дел.

Длительная досуговая программа должна носить выраженный образовательный характер. В качестве форм ее реализации могут использоваться все перечисленные выше типы досуговых программ – игровые, конкурсные, праздничные; последние могут входить в нее в качестве составных элементов-подпрограмм.

Представленная документально, длительная досуговая программа во многом схожа с образовательной программой и должна включать:

– пояснительную записку с указанием целей, задач, ожидаемых результатов, форм и методов реализации программы;

– описание содержания программы;

– характеристику ее материального обеспечения;

– список литературы.

В целом можно сделать вывод об их несомненной ценности длительных досуговых программ, поскольку они стимулируют развитие умений и навыков у детей, предоставляют им возможность для самореализации в различных областях творчества, способствуют социальной адаптации и стимулируют социальную активность детей.

Приведенная классификация культурно-досуговых программ является одним из возможных вариантов систематизации форм деятельности в сфере детского досуга. Ценность предложенной классификации состоит в том, что степень со-участия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.

Этапы подготовки культурно-досуговой программы являются общими пунктами её содержания.

Первый этап подготовки программы условно можно назвать этапом обоснования выбора программы. Данный этап включает в себя несколько организационно-проектировочных разделов.

Раздел I. Определение количества и распределение обязанностей разработчиков культурно-досуговой программы.

Раздел II. Название программы. Выбор темы будущего проекта. Тематическая обоснованность исходит из названия программы и подразумевает, о чем в ней пойдет речь.

Раздел III. Постановка целей и задач. Задачи являются поэтапными ступенями достижения поставленной цели, а сама цель выступает как конечный спланированный результат.

Раздел IV. Аудитория программы. Обычно проектирование досуговых программ опирается на возрастные, психологические, социально-демографические признаки аудитории.

Раздел V. Определение формы культурно-досуговой программы, времени и места ее проведения. Форма программы обычно строится на основе психолого-возрастной характеристики аудитории и соответствует ее особенностям. Определение точного времени и места проведения поможет с наибольшей эффективностью одновременно использовать разные культурно-досуговые площадки учреждения дополнительного образования детей.

Второй этап подготовки программы – написание сценария. Следует оговориться, что не все досуговые программы должны опираться на полноценный сценарий. Например, детская конкурсно-игровая программа облегченного характера, т.е. без элементов театрализации и единого художественного хода, может опираться лишь на сценарный план, в котором будет отражен порядок игр и конкурсов с указанием музыкальных, художественных и иных вкраплений.

Итак, сценарий культурно-досуговой программы – это подробная текстовая разработка, включающая как литературную основу, так и организационные аспекты содержания программы. Сценарий предполагает последовательное изложение материала с первого эпизода/номера ко второму и т.д. сценарная разработка не предлагает «кускообразности», т.е. от первого эпизода/номера ко второму обязательно должен быть плавный переход. Сценарий – произведение синтетическое, так как может соединять в себе одновременно элементы литературных, научно-публицистических произведений, произведения музыки, живописи, хореографии, кино, факты реальных событий, конкурсно-игровые элементы и многое другое. Спектр досуговых программ достаточно широк – ток-шоу, литературно-музыкальные композиции, конкурсно-игровые программы, праздники, театрализованные представления. Разнообразие программ предполагает выбор

определенного решения, соответствующего их форме. Однако большинство программ соответствуют «классической» форме построения.

Композиционная структура сценария культурно-досуговой программы:

1. Экспозиция – начальная, вступительная часть сценария дает необходимые сведения о предстоящем действии, о героях и жизненных обстоятельствах. Экспозиция знакомит с правилами сценической игры. Другим видом экспозиции является пролог – прямое обращение автора к зрителю, краткий рассказ о характере будущего представления. Экспозиция длится до момента завязки.
2. Завязка – момент возникновения проблемы, которая выливается в развитие конфликта. С завязки начинается движение всего действия, его развитие.
3. Кульминация – высшая точка напряжения действия. Она играет существенную роль в раскрытии характеров действующих лиц и разрешении конфликта. Кульминация нередко является развязкой.
4. Развязка – заключительный момент в развитии действия сценария, который является моментом полного разрешения конфликтной ситуации.
5. Финал – эмоционально-смысловое завершение произведения. Своеобразной формой финала, в котором подводится итог всего действия, является эпилог. Эпилог аналогичен прологу, т.е., если в начале сценария автор вводит зрителя в мир героев, знакомит с характером действия, то финал подводит определенные итоги, дает оценку завершившемуся действию. Как видно, композиция сценария классической формы строится на зарождении, развитии и разрешении конфликта. Однако сценарии концертно-зрелищных, конкурсно-игровых программ не предполагают конфликтных ситуаций при сохранении экспозиции, завязки, кульминации и финала.