Томашевич А.М., Жарикова Е.Л.

Особенности организации и проведения анимационных программ на культурно и спортивно-массовых мероприятиях

МСХП им В.А. Губанова

(Россия, Москва)

doi:10.18411/lj-04-2018-20

idsp: 000001:lj-04-2018-20

Аннотация

Статья посвящена вопросам определения специфики организации и проведения анимационных программ на культурно и спортивно-массовых мероприятиях с целью установления их основных характеристик. Это позволит опираясь на их понимание грамотно организовывать и выстраивать развлекательное действие и правильно подбирать игровой материал с учетом особенностей проведения.

Ключевые слова: анимационные программы, игры-аттракционы, массовые мероприятия.

Современная массовая культура и потребности общества в последние годы поддерживают стабильный высокий интерес к всевозможным массовым мероприятиям, которые встречаются в совершенно разных сферах нашей жизни. К массовым мероприятиям можно отнести проведение всероссийских, региональных, местных, а также религиозных праздников на местах, всевозможные фестивали, спортивные соревнования, конференции и другие события, сопровождающиеся скоплением большого количества участников и/или зрителей. При таком объеме досуговых программ идет постоянная борьба за привлечение как можно большего интереса к каждому конкретному мероприятию, особенно в больших городах, где сфера развлечений во всех ее аспектах переполнена культурными и спортивными событиями.

Именно поэтому всё большее количество подобных мероприятий сопровождается анимационными программами, которые увеличивает зрительский интерес к самому событию, служат способом улучшения общего эмоционального фона и организации дополнительной формы досуга зрителей. Это является весомым аргументом в необходимости таких программ как для самих организаторов подобных мероприятий, так и для зрителей, которые могут найти интересные для себя и детей аспекты практически в любом событии, на котором они могут оказаться.

Для лучшего понимания особенностей организации и проведения анимационных программ необходимо дать им четкое определение и сформулировать основные характеристики, влияющие на подбор игрового материала при их проведении.

Анимационные программы – обычно дополнительное сопровождающее основное мероприятие действие, используемое с целью поднятия общего эмоционального фона, увеличения заинтересованности целевой аудитории, привлечения дополнительных зрителей (болельщиков) для основного представления (соревнования), для их развлечения перед началом и во время длительного нахождения на месте проведения мероприятия.

В этом случае участники такой программы могут быть полностью не готовы к участию в играх даже средней интенсивности, так как изначально чаще всего не знают о наличии в программе анимационной составляющей. Обычно так происходит, когда анимационная программа осуществляется, например, в рамках встречи гостей на каком-либо массовом культурно-развлекательном представлении, где подразумевается присутствие зрителей в праздничной нарядной одежде.

В связи, с чем подвижные игры, используемые в анимационных программах, часто являются играми-аттракционами и характеризуются следующими параметрами:

- не сложные в исполнении;

- продолжительностью – от 1 до 5 минут;
- малой и средней интенсивности;
- имеют 1-2 правила;
- чаще всего индивидуальные;
- не требуют большой физической подготовленности;
- могут основываться на проявлении таких качеств как внимание, меткость, сообразительность, быстрота реакции.

Еще одно понятие, упоминаемое нами и требующее более подробного рассмотрения – игры-аттракционы. К ним относят простые, непродолжительные, малой интенсивности игры, зрелищные для болельщиков и увлекательные для участников. Обычно они проводятся с выбыванием до выявления победителя, которому и вручается приз. Как правило, участник такой игры может в любой момент, по желанию, войти и выйти из нее, не нарушая, ее хода.

Другая ситуация складывается в случае когда анимационная программа сопровождает спортивные или физкультурные соревнования, например, школьную Олимпиаду или Спартакиаду организаций-заказчиков, сектора массовой физической культуры. В этом случае потенциальными участниками являются спортсмены-любители, участвующие в различных видах состязаний и их болельщики. Поэтому принцип подбора игрового материала является схожим с его формированием в анимационных спортивно-развлекательных представлениях, то есть игры могут быть и достаточно сложные, интенсивные, средней продолжительности.

Таким образом, определив специфику анимационных программ, мы установили их основные характеристики, что позволяет опираясь на их понимание грамотно организовывать и выстраивать развлекательное действие и правильно подбирать игровой материал с учетом особенностей проведения.

1. Ерошенков И.Н. Культурно-досуговая деятельность в современных условиях. Москва, 1994.
2. Приезжаева Е.М. «Анимационный менеджмент»: Учебно-методическое пособие.- М: советский спорт, 2007
3. Современные технологии социально-культурной деятельности: Учебное пособие.- Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2002
4. Тихоновская Г.С. Творческий метод как основа сценарно-режиссерских технологий создания культурно-досуговых программ//Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2012. № 6. С.134-140.