

**Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»**

Кафедра педагогічних технологій початкової освіти


ПАСКАЛЬ О.В.

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

**ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ, ОРГАНІЗАЦІЇ
САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»**

**для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за
спеціальністю 231 Соціальна робота**

Одеса – 2024

 <p>Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського</p>	<p align="center">Навчальна дисципліна Анімаційна діяльність соціального працівника</p> <p>Галузь знань: 23 Соціальна робота Освітньо-професійна програма: Соціальна робота Спеціальність: 231 Соціальна робота Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський) Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години: 4/120 Мова навчання: українська</p>
<p>Лектор курсу</p> 	<p>Паскаль Олена Вікторівна</p> <p>Посада: доцент</p> <p>Вчений ступінь: кандидат педагогічних наук</p> <p>Профайл викладача: https://scholar.google.com.ua/citations?view_op=list_works&hl=ru&user=FKT_8icAAAAJ</p>
<p>Контактна інформація</p>	<p>Paskal.OV@pdpu.edu.ua</p>

Дисципліна «Анімаційна діяльність соціального працівника» є вибірковим компонентом у професійній підготовці фахівців зі спеціальності «Соціальна робота», залишаючись актуальною та важливою в сучасному соціальному супроводі та роботі з вразливими групами населення.

Вивчення навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» сприяє формуванню у студентів спеціальності 231 Соціальна робота знань, компетенцій та практичних навичок, необхідних для використання анімаційних методів і технік у соціальній роботі. У ході вивчення навчальної дисципліни досягаються такі освітні цілі, як розуміння важливості анімаційної діяльності в соціальній роботі; ознайомлення з анімаційними методами та техніками, такими як арттерапія, театр драми, ігрові техніки, креативні заняття тощо; розвиток комунікативних та соціальних навичок; використання анімаційної діяльності для підвищення результативності роботи та розвиток творчого мислення та інноваційних підходів до анімаційної діяльності в соціальній роботі.

УДК: 304/316.4+379.8

*Рекомендовано до друку вченою радою Університету Ушинського
(протокол № 9 від 29 лютого 2024 р.)*

Рецензенти:

Хлівнюк Т.П. – кандидат політичних наук, доцент, завідувачка кафедри соціальної роботи Одеського національного університету ім. І.І. Мечникова

Непомняща І.М. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії та методики дошкільної освіти Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»

Паскаль О.В.

Методичні рекомендації до проведення практичних занять, організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» [для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, галузі знань 231 Соціальна робота, спеціальності 231 «Соціальна робота»]. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 48 с.

Методичні рекомендації до проведення практичних занять, організації самостійної роботи обов'язкової навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» містять плани проведення, зміст практичних занять та самостійної роботи, технологічну карту дисципліни, тематику індивідуальних навчально-дослідних завдань та методичні рекомендації щодо їх виконання. Розроблені для ознайомлення здобувачів вищої освіти зі структурою та змістом навчальної дисципліни і призначені для планування, підготовки та проведення практичних занять та самостійної роботи.

ЗМІСТ

АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА	5
РОЗДІЛ 1 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ	8
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ	20
РОЗДІЛ 3 КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	20
РОЗДІЛ 4 КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	27
ПИТАННЯ ДЛЯ САМОПЕРЕВІРКИ ЗНАНЬ З КУРСУ «АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»	30
ГЛОСАРІЙ	35
РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ	47

Анімаційна діяльність соціального працівника

В сучасному світі зростає кількість проблем, пов'язаних з безробіттям, бідністю, насильством, ізоляваністю, нерівності, міграцією, пандеміями та іншими соціальними та психологічними труднощами. Соціальні працівники мають допомагати вразливим групам населення впоратися з цими викликами, забезпечувати їхнє соціальне захист та допомагати зберігати психологічний комфорт.

Анімаційні методи є потужним інструментом для залучення уваги, зацікавлення та мобілізації вразливих груп населення. Вони допомагають підвищити рівень взаємодії з клієнтами, розбудити творчість, підтримати процес самореалізації та самовираження.

Анімаційна діяльність може допомогти зробити роботу соціальних працівників більш ефективною та результативною. Вона допомагає створити довірчі стосунки з клієнтами, підвищити залученість до процесу допомоги, покращити сприйняття інформації та здійснити позитивні зміни у житті клієнтів.

Анімаційна діяльність сприяє розвитку творчих та інноваційних підходів до роботи з клієнтами. Вона надає можливість знайти нестандартні рішення та використовувати арттерапію, креативні техніки та інші методи для здійснення позитивних змін.

Вивчення навчальної дисципліни «Анімаційної діяльності соціального працівника» допомагає розвивати соціальні та комунікативні навички, толерантність, емпатію, сприяє розбудові творчого мислення та вміння працювати в умовах невизначеності.

Таким чином, навчальна дисципліна «Анімаційна діяльність соціального працівника» має велику актуальність у сучасному світі, оскільки сприяє покращенню якості життя вразливих груп населення, забезпечує ефективну роботу соціальних працівників та розвиває їх особистісні та професійні якості.

У зв'язку зі зміною сучасних соціальних викликів і потреб, анімаційна діяльність стає все більш актуальною і важливою для соціальних працівників. Вона допомагає підвищити якість та ефективність соціальної роботи, покращити співпрацю з клієнтами та створити більш гуманне й інклюзивне суспільство. Вона допомагає покращити ефективність роботи соціальних працівників, особливо при взаємодії зі складними або вразливими групами, такими як діти, підлітки, люди похилого віку, люди з особливими потребами тощо. Анімаційні методи створюють позитивну та довірливу атмосферу, що допомагає залучити клієнтів до участі у соціальних програмах і діяльності. Це особливо важливо для ситуацій, коли клієнти мають страхи, недовіру або зневіру. Анімаційна діяльність сприяє розвитку комунікаційних та соціальних навичок у клієнтів, допомагає покращити міжособистісні взаємини, збільшити впевненість у себе та розвивати співпрацю та може бути ефективним засобом профілактики соціальних проблем, зокрема у зв'язку зі збільшенням інтересу

до здорового способу життя, профілактикою асоціальної поведінки, вживанням наркотиків, алкоголем тощо.

Творчий підхід анімаційних методів дозволяє соціальним працівникам виявляти творчість у своїй діяльності, сприяє пошуку інноваційних рішень у соціальній роботі та створенню більш ефективних програм та проектів. Анімаційна діяльність є відмінним інструментом для просування інклюзивного підходу до соціальної роботи. Вона дозволяє створити атмосферу сприйняття різноманітності та поваги до прав та потреб кожної людини.

Таким чином, вивчення дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» є важливим компонентом підготовки фахівців - соціальних працівників і соціальних педагогів, оскільки вона допомагає розвивати їхні професійні навички, сприяє досягненню соціальних цілей та покращенню якості роботи з клієнтами.

Метою вивчення навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» є сформулювати у здобувачів вищої освіти знань і навичок успішного використання анімаційних методів у професійній діяльності з метою досягнення більшого позитивного впливу на соціальне становище та якість життя своїх клієнтів.

Очікувані результати навчання дисципліни:

знати:

- етапи зародження та розвиток анімаційних форм дозвілля;
- сутність анімації в соціальній роботі (типологію, форми проведення, види і функції анімаційної діяльності);
- класифікацію анімаційних методів, засобів активізації та мобілізації групи, індивідуального чи колективного зацікавлення, творчого самовираження, створення атмосфери довіри та співпраці;
- специфіку роботи з групою, методів і технік для сприяння комунікації і соціальної взаємодії учасників групи;
- психологічні особливості дітей, підлітків, дорослих, літніх людей тощо, для адаптації методів до конкретних потреб та можливостей цільової аудиторії;
- розуміти соціальні, культурні та економічні фактори, що впливають на клієнтів, і використання цього знання для покращення їхнього становища та якості життя;
- етичні принципи соціальної роботи, дотримання професійних стандартів, прав клієнтів і вміння захищати їх права та інтереси;
- ефективні методи соціальної анімації у роботі з клієнтами щодо покращення їхнього соціального становища, здоров'я та якості життя;
- особливості діяльності соціального працівника зі створення анімаційних програм з різними соціальними групами.

уміти:

- планувати та проводити групові заняття, створювати інтерактивні методи і техніки для сприяння комунікації і соціальної взаємодії учасників групи;
- співпрацювати з іншими соціальними працівниками, психологами, медичним персоналом, освітніми працівниками та іншими професіоналами з метою забезпечення комплексного підходу до клієнтів;
- проводити оцінку потреб клієнтів, розробляти і впроваджувати індивідуальні та групові плани роботи;
- застосовувати різноманітні анімаційні методи для стимулювання активності, залучення та мотивації клієнтів;
- розробляти і використовувати інтерактивні та творчі прийоми, які сприяють соціальній взаємодії та позитивним змінам у поведінці;
- планувати та організовувати групові заходи з різних соціальних тем та проблем;
- формувати групи з урахуванням специфічних потреб та характеристик учасників і ефективно керувати процесом групової роботи;
- ефективно взаємодіяти з клієнтами, з іншими професіоналами, які працюють з місцевими громадами та інституціями;
- працювати з дітьми, підлітками, сім'ями, літніми людьми, особами з особливими потребами та іншими групами людей, що потребують соціальної підтримки;
- розробляти і реалізовувати індивідуальні плани підтримки та допомоги для клієнтів, а також вимірювати та оцінювати результати своєї роботи.
- використовувати етичні принципи у професійній діяльності, адаптувати анімаційні методи до різних культур, традицій та особливостей клієнтів.

ОПАНОВУЮЧИ ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗДОБУВАЧ ПОВИНЕН ДОТРИМУВАТИСЯ ПРИНЦИПІВ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ:

- сумлінно, вчасно й самостійно (крім випадків, які передбачають групову роботу) виконувати навчальні завдання, завдання проміжного та підсумкового контролю;
- бути присутнім на всіх навчальних заняттях, окрім випадків, викликаних поважними причинами;
- ефективно використовувати час на навчальних заняттях для досягнення навчальних цілей, не марнуючи його на зайві речі;
- сумлінно виконувати завдання з самостійної роботи, користуватися інформацією з надійно перевірених джерел, опрацьовувати запропоновані та додаткові літературні джерела та Інтернет-ресурси.

РОЗДІЛ 1 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		Денна форма
1	<i>Групова дискусія</i> «Теоретичні питання анімаційної діяльності»	2
2	<i>Рольова гра</i> «Сутність анімації в соціальній роботі»	2
3	<i>Диспут</i> «Роль аніматорів в організації і реалізації анімаційних програм»	2
4	<i>Кейс-студія</i> «Сценарно-режисерські основи анімації в соціальній сфері»	2
5	<i>Творчий проєкт</i> «Драматургія анімаційно-театралізованих програм»	2
6	<i>Майстер клас</i> «Особливості ігрових та спортивних анімаційних програм»	2
7	<i>Віртуальна екскурсія</i> «Музичні й танцювальні анімаційні програми»	2
8	<i>Практикум</i> «Особливості організації вербальної анімації»	2
9	<i>Практикум</i> «Особливості організації анімаційних шоу і розважальних заходів»	2
10	<i>Практикум</i> «Особливості використання свят в організації анімаційної діяльності»	2
Всього годин:		20

Групова дискусія «Теоретичні питання анімаційної діяльності»

Форма організації на занятті: *участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:*

1. Розкрийте співвідношення понять «відпочинок», «дозвілля», «рекреація», «туризм», «анімація» та їхнє значення.
2. Поясніть сучасне розуміння анімації та її теоретична база: короткий огляд сучасних підходів до анімаційної діяльності та основних теоретичних засад.
3. Зробіть ретроспективний аналіз етапів зародження та розвитку анімаційних форм дозвілля:
 - анімаційні форми дозвілля Стародавньої Греції та їх вплив на культуру та розвиток суспільства;
 - дозвілліва культура Стародавнього Риму: роль анімаційних форм у житті римлян;
 - анімаційні форми дозвілля Середньовіччя та епохи Ренесансу: особливості і вплив на формування культурного середовища

- святкова культура українців: розгляд народних анімаційних традицій та їхній вплив на суспільство.

5. Що таке анімаційна діяльність в даній епохі?

Які форми дозвілля популяризувалися?

6. Як впливала анімаційна діяльність на культуру і розвиток суспільства?

Представлення презентацій групами, після кожної презентації відкривається дискусія з іншими учасниками.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Робота в малих групах. Розподіліть студентів на групи по 3-4 особи.

Кожна група обирає одну тему анімаційної діяльності з попереднього викладу (Греція, Рим, Середньовіччя, Ренесанс, Українці).

Група готує коротку презентацію про свою обрану тему.

Представлення презентацій групами, після кожної презентації відкривається дискусія з іншими учасниками.

Підбиття підсумків проведених дискусій та обговорень.

Визначення основних тез і висновків щодо впливу анімаційної діяльності на розвиток суспільства на різних історичних етапах.

Творчий елемент: інтерактивна екскурсія у минуле «Святкова культура українців»

Студент у ролі екскурсовода представляє один з етапів розвитку анімаційної діяльності.

Учасники переносяться у історичні часи певної історичної епохи.

Екскурсовод розповідає про традиції та обряди, пов'язані зі святами у цей історичний етап.

Учасники беруть участь у символічних діях, пов'язаних із стародавніми обрядами святкування даного етапу.

Після завершення етапів екскурсії, учасники обговорюють враження.

Екскурсовод задає питання для роздумів:

- Як впливали свята та обряди на життя українців у минулому?
- Чи збереглися деякі з цих традицій в сучасному суспільстві?
- Як святкова культура українців впливає на формування національної ідентичності?

Підбиття підсумків екскурсії та підкреслення важливості збереження святкових традицій.

Термін виконання: на практичному занятті.

Рольова гра «Сутність анімації в соціальній роботі»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Чим характеризується анімаційна діяльність в соціальній роботі? Вкажіть основні принципи та цілі її використання.

2. Які можливості надає анімація соціальному працівникові для залучення клієнтів до активної участі та співпраці у соціальних програмах?

3. Розкажіть про типові анімаційні методи та інструменти, які можуть бути застосовані соціальним працівником для розвитку комунікації та підтримки клієнтів.
4. Визначте важливість творчого підходу у використанні анімації в соціальній роботі та наведіть приклади творчих методів.
5. Як анімація може допомогти соціальним працівникам підвищити мотивацію клієнтів до досягнення позитивних змін у житті?
6. Розкажіть про використання анімації для розвитку соціальних навичок у дітей та молоді. Які підходи можуть бути застосовані для роботи з цією групою?
7. Ви працюєте з сім'ями, що пережили травматичні події. Як анімаційна діяльність може допомогти підтримати їх у процесі відновлення та адаптації?
8. Як анімаційна діяльність може сприяти розвитку самодостатності та самовизначеності учасників соціальних програм?
9. Запропонуйте анімаційну програму для соціальної адаптації дітей з обмеженими можливостями. Вкажіть основні етапи та методи роботи.
10. Яким чином анімація сприяє побудові та зміцненню соціальних зв'язків у спільноті?

Аналіз карток із рольовими ситуаціями.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Студенти поділяються на дві групи: групу соціальних працівників та групу клієнтів.

Студенти з групи клієнтів отримують рольові картки і виконують ролі клієнтів з конкретними потребами, турботами та проблемами.

Студенти з групи соціальних працівників отримують завдання використовувати анімаційні методи для вирішення проблем та підтримки клієнтів.

Кожна група розіграє певну рольову ситуацію.

Проаналізуйте рольові картки з різними сценаріями взаємодії соціального працівника і клієнта.

Студенти по черзі виконують свої ролі в сценаріях взаємодії з клієнтами. Обговорення та аналіз результатів.

Термін виконання: на практичному занятті.

Диспут «Роль аніматорів в організації і реалізації анімаційних програм»

Форма організації на занятті: *участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:*

1. Чи є аніматори ключовим елементом в організації анімаційних програм? Поясніть свою думку, наводячи приклади.

2. Які переваги аніматорів у реалізації анімаційних програм для різних категорій аудиторії (діти, підлітки, дорослі, літні люди)?

3. Чи можуть аніматори допомогти залучити більше учасників до анімаційних програм? Якими методами вони цього досягають?

4. Які можуть бути недоліки у роботі аніматорів та як їх можна уникнути або подолати?

5. Чи залежить успіх анімаційної програми від професійності аніматорів? Чи достатньо творчості та емоційної включеності для успішного проведення програм?

6. Чи мають аніматори вплив на формат і структуру анімаційних програм? Як це впливає на сприйняття аудиторією?

7. Чи можуть аніматори допомогти підвищити задоволеність учасників анімаційних програм та зберегти інтерес до таких заходів у майбутньому?

8. Чи відповідають аніматори за безпеку учасників під час проведення анімаційних програм? Яким чином вони можуть уникнути потенційних ризиків?

9. Чи знаходяться аніматори під впливом модних тенденцій та суспільних вимог у процесі організації анімаційних програм?

10. Як аніматори впливають на створення позитивної атмосфери та сприяють формуванню комунікативних навичок учасників анімаційних заходів?

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Студенти розподіляються на дві групи: За і Проти.

Кожна група має підготувати короткий вступний виступ, представлять основні аргументи своєї позиції щодо ролі аніматорів у реалізації анімаційних програм.

Кожна команда отримує час на підготовку своїх аргументів, які обґрунтовуватимуть їхню позицію щодо ролі аніматорів у організації та реалізації анімаційних програм. Студенти розподіляють ролі між собою і готують аргументи за допомогою конкретних прикладів.

Кожна команда по черзі представляє свої аргументи. Кожен учасник має право висловити свою думку та додати або запитати уточнюючі запитання. Викладач у ролі медіатора контролює час для кожної команди.

Підбиття підсумків

Рефлексія: студенти обговорюють, які думки або аргументи переконали їх найбільше, чи є вони готові переглянути свою початкову позицію та що вони дізналися з диспуту.

Термін виконання: на практичному занятті.

Кейс-студія «Сценарно-режисерські основи анімації в соціальній сфері»

Форма організації на занятті: створення і презентація кейсу з основними аспектами сценарно-режисерських основ анімації в соціальній сфері.

Представлення кейсу або випадкової ситуації, де студенти мають створити анімаційний проєкт для соціальної роботи.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання: робота в групах:

Студенти розподіляються на невеликі групи (3-4 особи) і обговорюють ідеї для анімаційного проєкту.

Групи мають створити сценарій, розробити персонажі, визначити стиль анімації та запропонувати методи реалізації.

Презентація кейсів:

Кожна група презентує свій анімаційний проєкт, пояснюючи його суть, мету та вплив на цільову аудиторію.

Після кожної презентації відкривається дискусія, де інші студенти можуть задати запитання та зробити зауваження.

Аналіз та обговорення:

Після всіх презентацій проведіть обговорення, порівняйте різні підходи та методи в реалізації анімаційних проєктів для соціальної роботи.

Підсумування кейс-студії.

Термін виконання: до та на практичному занятті.

Творчий проєкт «Драматургія анімаційно-театралізованих програм»

Форма організації на занятті: *участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:*

Визначення основних понять та термінів, пов'язаних з драматургією анімаційно-театралізованих програм.

Розгляд сценарію як основного виду драматургії анімаційних програм.

Особливості сценарію анімаційної програми: структура, персонажі, діалоги, наративні та ненаративні елементи.

Використання допоміжних засобів (музика, звукові ефекти, візуальні елементи) в сценарній роботі.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання.

Робота в групах:

Студенти розподіляються на невеликі групи (3-4 особи) та створюють сценарій для анімаційно-театралізованої програми.

Групи мають вибрати тему програми, розробити сюжет, створити персонажі, написати діалоги та визначити використання допоміжних засобів.

Презентація проєктів:

Кожна група презентує свій сценарій перед іншими студентами, використовуючи відповідні допоміжні засоби для наочності.

Після кожної презентації відкривається дискусія, де інші студенти можуть задати запитання та надати конструктивні зауваження.

Після всіх презентацій проведіть обговорення, порівняйте різні сценарії та здійсніть аналіз сценарних рішень кожної групи.

Термін виконання: на практичному занятті.

Майстер клас «Особливості ігрових та спортивних анімаційних програм»

Форма організації на занятті: Ознайомлення з особливостями створення ігрових і спортивних анімаційних програм для розвитку соціальних вмінь та фізичного здоров'я.

Створення ігрових анімаційних програм з використанням руху та спортивних елементів.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Робота в групах:

Студенти розподіляються на невеликі групи (3-4 особи) і розробляють ігрову спортивну анімаційну програму за наступним алгоритмом: Створення загального сюжету та ідеї гри.

Розробка персонажів та об'єктів.

Визначення персонажів, космічних кораблів або інших об'єктів, що з'являться у грі.

Створення анімаційних спрайтів для персонажів та об'єктів гри.

Створення геймплею .

Пояснення основ геймплею та визначення механік гри.

Розробка рівнів та завдань, які гравці повинні будуть виконувати.

Виготовлення прототипу гри

Реалізація простого прототипу анімаційної гри за допомогою ігрових редакторів або інструментів.

Презентація гри. Кожна група демонструє свій прототип гри перед іншими учасниками.

Обговорення та взаємний фідбек щодо ідеї та реалізації гри.

Висновки та підбиття підсумків майстер-класу.

Рефлексія та обговорення вражень від участі у занятті.

Термін виконання: на практичному занятті.

Віртуальна екскурсія «Музичні й танцювальні анімаційні програми»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Які музичні та танцювальні анімаційні програми вас найбільше зацікавили на початку екскурсії, і чому?
2. Які враження ви отримали під час перегляду відео з різних музичних анімаційних заходів?
3. Які танцювальні елементи або хореографічні рухи вам запам'яталися найбільше та чому ви вважаєте їх цікавими?
4. Чи маєте ви досвід участі в якихось музичних анімаційних програмах чи танцювальних виступах? Розкажіть про це.

5. Які перешкоди або виклики можуть виникнути при створенні та виконанні анімаційного танцювального виступу?
6. Які переваги ви бачите в анімаційних танцювальних програмах порівняно з іншими формами розваги та розвитку?
7. Які музичні жанри або стилі вам більше до вподоби для створення анімаційних танцювальних виступів?
8. Чи змінилася ваша думка щодо музичних та танцювальних анімаційних програм після перегляду відео та обговорення?
9. Які бажані елементи та характеристики ви б хотіли включити в свою власну анімаційну танцювальну програму?
10. Які цінні навички, на вашу думку, можуть бути здобуті через участь в музичних та танцювальних анімаційних програмах?

Показ відео з різних заходів та фестивалів з музичною анімацією, де діти і дорослі беруть участь.

Огляд танцювальних анімаційних програм. Показ відео танцювальних виступів та конкурсів з участю дітей та молоді.

Ознайомлення з хореографічними елементами

Демонстрація простої хореографії для учасників.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Робота в групах:

Студенти розподіляються на невеликі групи (3-4 особи) та отримують завдання створити свій анімаційний танцювальний виступ за наступним алгоритмом:

Розробка хореографії, вибір музичного супроводу та образів.

Виступи та презентація: кожна група представляє свій анімаційний танцювальний виступ перед іншими учасниками.

Завершення віртуальної екскурсії.

Термін виконання: на практичному занятті.

Практикум «Особливості організації вербальної анімації»

Форма організації на занятті: розгляд основних етапів організації та планування святкових заходів.

Визначення цілей та аудиторії заходу, вибір тематики та формату.

Підбір практичних вправ з вербальної анімації.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Робота в групах:

Студенти розподіляються на невеликі групи (3-4 особи) та отримують завдання розробки практичних вправ з вербальної анімації на наступним алгоритмом:

1. Розуміння потреб та характеристик клієнтів: вивчіть інформацію про клієнтів, з якими ви працюєте; розберіть їхню історію, поточні проблеми,

сильні сторони та мети, які вони хотіли б досягти; з'ясуйте, який стиль комунікації є найбільш ефективним для кожного клієнта.

2. Створення позитивних вправ: створіть позитивні вправи, які сприяють мотивації та підтримці клієнтів.

3. Використання мотивуючої лексики: вправи мають містити мотивуючу та позитивну лексику, використовуйте слова, які спонукають до дії, допомагають вірити у себе та розвиватися.

4. Підтримка самооцінки клієнтів: створіть вправи, які допомагають клієнтам оцінити свої досягнення, зрозуміти свої сильні сторони та розвивати позитивне ставлення до себе.

5. Використання метафор та історій: розробіть вправи, які включають метафоричний опис або історії успіху, що стимулюють інших.

6. Врахування індивідуальних потреб: вправи повинні враховувати індивідуальні потреби та особливості кожної особи.

7. Оцінка результатів: визначте успішність вправ, спираючись на реакції та зміни у клієнтів. Враховуйте фідбек та адаптуйте вправи для досягнення кращих результатів.

Термін виконання: на практичному занятті.

Практикум «Особливості організації анімаційних шоу і розважальних заходів»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

Огляд основних етапів планування та організації анімаційного шоу.

Визначення цілей та аудиторії заходу, вибір тематики та формату.

Підбір учасників програми: розгляд критеріїв підбору аніматорів, ведучих, музикантів та інших учасників програми.

Проведення практичних вправ зі створення складу учасників заходу.

Проведення інтерактивних вправ з розвитку комунікативних навичок.

Розгляд методів створення позитивної та дружньої атмосфери під час розважального заходу.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання 1. Студенти діляться на групи та отримують завдання з використання розробки, планування та організації анімаційних шоу та розважальних заходів.

Презентація практичних результатів: кожна група представляє результати організації анімаційних шоу та розважальних заходів та свят.

Висновки та підбиття підсумків практикуму.

Рефлексія та обговорення вражень від участі у занятті.

Завершення практикуму.

Завдання 2. Проведення інтерактивних вправ: «Швидка імпровізація», «Міські джунглі», «Космічна вечірка», «Часова подорож», «Підводний світ у місті», «Загублені у казці», «Технологічне майбутнє», «День Козака», «Етнічна анімація», «Анімаційний фольклор», «Анімаційна подорож

історичних постатей та подій України (відвідування Київської Русі, зустріч з Гетьманом Іваном Мазепо, або побувати на Запорізьких козацьких Січах), «Анімаційна писанка», «Сучасна анімація героїв минулого».

Термін виконання: на практичному занятті.

Практикум «Особливості використання свят в організації анімаційної діяльності»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

Роль свят в анімаційній діяльності

- Визначення ролі свят у культурі та традиціях різних народів.
- Аналіз впливу свят на настрій та емоційний стан аудиторії.

Планування анімаційних програм на свята

Розгляд основних кроків планування анімаційних програм на різноманітних святах.

- Вивчення методів адаптації програм до специфіки свят.

Підбір тематики та формату

Особливості підготовки до свята: розгляд технічних та організаційних аспектів підготовки анімаційних програм на святі; визначення ролі аніматорів, ведучих та інших учасників програми.

Роль інтерактивності: навчання використання інтерактивних елементів для залучення аудиторії до участі у програмі.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання. Студенти діляться на групи та отримують завдання з використання розробки, планування та організації анімаційних шоу та розважальних заходів.

Відпрацювання практичних вправ зі створення концепції анімаційної програми на вибране свято.

Проведення тренувальних ігор та практичних вправ: студенти діляться на групи та отримують завдання зі створення концепції анімаційної програми для вибраного свята.

Презентація практичних результатів та обговорення.

Висновки та підбиття підсумків практикуму.

Рефлексія та обговорення вражень від участі у занятті.

Термін виконання: на практичному занятті.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Самостійна робота – це вид індивідуальної роботи, яка не є аудиторним навантаженням та виконується у позанавчальний час. Проте самостійну роботу не слід розуміти як домашню.

Самостійна робота є обов'язковою та підзвітною частиною навчального процесу (обов'язкова для всіх студентів, вимагає звіту).

Самостійна робота є нормованою діяльністю (вимагає оцінки, обмежена у часі).

Самостійна робота виконується студентом самостійно та в основному – індивідуально.

Самостійна робота може мати пізнавальний характер, а також розвиваючий, практико-орієнтований або навчально-дослідницький характер.

Творча складова – невід'ємна частина самостійної роботи (варіативність у виборі та виконання завдання).

Принципи організації самостійної роботи студентів в рамках будь-якої дисципліни:

1. *самостійність* – розвиток пізнавальної самостійності студентів;
2. *нормованість* – встановлений мінімальний обсяг, обов'язковий для кожного студента;
3. *інформованість* студентів про цілі та завдання, терміни виконання, форми контролю та самоконтролю, трудомісткості самостійної роботи;
4. *варіативність* – можливість вибору змісту та рівня завдання залежно від особистих переваг;
5. *креативність*.

Ознаками (критерії оцінки) самостійної роботи студента:

- виконання самостійної роботи особисто студентом або самостійна частина колективної роботи;
- закінчена розробка (закінчений етап розробки), в якій розкриваються та аналізуються актуальні проблеми з певної теми та її окремих аспектів, (актуальні проблеми навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника», та відповідної сфери практичної діяльності);
- демонстрація достатньої компетентності автора в питаннях, що розкриваються;
- має навчальну, наукову та/або практичну спрямованість та значимість (якщо це навчально-дослідницька робота);
- містить певні елементи новизни (якщо це є науково-дослідна робота).

Структура навчальної діяльності студента при виконанні самостійної роботи:

- осмислення мети;
- оцінка термінів навчальної діяльності;
- оволодіння методами діяльності;

- самоосвіта, самовиховання та самоконтроль;
- виявлення відхилень від мети, уточнення плану, коригування структури діяльності.

САМОСТІЙНА РОБОТА СТУДЕНТІВ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Форма контролю
		Денна	
1	Теоретичні питання анімаційної діяльності	7	Індивідуальна, групова співбесіда усне опитування, перевірка практичних завдань
2	Сутність анімації в соціальній роботі	7	
3	Роль аніматорів в організації і реалізації анімаційних програм	7	
4	Сценарно-режисерські основи анімації в соціальній сфері	7	
5	Драматургія анімаційно-театралізованих програм	7	
6	Особливості ігрових та спортивних анімаційних програм	7	
7	Музичні й танцювальні анімаційні програми	7	
8	Особливості організації вербальної анімації	7	
9	Особливості організації анімаційних шоу і розважальних заходів	7	
10	Особливості використання свят в організації анімаційної діяльності	7	
Всього годин:		70	

Самостійна робота студентів виконується у трьох видах:

I. Самостійна репродуктивна робота

1. Теоретичні питання анімаційної діяльності
2. Сутність анімації в соціальній роботі

Форми виконання: самостійне прочитання, перегляд, конспектування навчальної літератури, прослуховування лекцій, магнітофонних записів, заучування, переказ, запам'ятовування, повторення навчального матеріалу, складання словника термінів, складання кросвордів та ін.

II. Пізнавально-пошукова самостійна робота

1. Роль аніматорів в організації і реалізації анімаційних програм
2. Сценарно-режисерські основи анімації в соціальній сфері
3. Драматургія анімаційно-театралізованих програм
4. Особливості ігрових та спортивних анімаційних програм
5. Музичні й танцювальні анімаційні програми

Форми виконання: Підготовка повідомлень, доповідей, виступів на семінарських та практичних заняттях, підбір літератури з навчальної проблеми, написання контрольної, курсової роботи та ін.

III. Творча самостійна робота

1. Особливості організації вербальної анімації
2. Особливості організації анімаційних шоу і розважальних заходів
3. Особливості використання свят в організації анімаційної діяльності

Форми виконання: написання рефератів, наукових статей, участь у науково-дослідній роботі, підготовка наукової роботи, виконання спеціальних творчих завдань: есе, презентація, побудова моделі, розробка програми тощо.

РОЗДІЛ 3
ІНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ
ІНДИВІДУАЛЬНО-ДОСЛІДНИХ ЗАВДАНЬ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»

Індивідуальна навчально-дослідна робота є видом позааудиторної індивідуальної діяльності студента, результати якої використовуються у процесі вивчення програмового матеріалу навчальної дисципліни. Завершується виконання ІНЗД прилюдним захистом навчального проєкту.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ) з навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» – це вид навчально-дослідної роботи бакалавра, яка містить результати дослідницького пошуку, відображає певний рівень його навчальної компетентності.

Мета ІНДЗ: самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчальної дисципліни, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Зміст ІНДЗ: завершена теоретична або практична робота у межах навчальної програми дисципліни, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських, практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчальної дисципліни.

Орієнтовна структура ІНДЗ – навчально-педагогічного дослідження у вигляді есе, презентації, реферату тощо: вступ, основна частина, висновки, додатки (якщо вони є), список використаних джерел.

Виконання індивідуально-дослідних завдань з навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» спрямована на поглиблення теоретичних знань і набуття вмінь дослідницької роботи, передбачає виконання завдань, спрямованих на розвиток самостійності та ініціативності, пошук та опрацювання рекомендованої літератури, підготовку рефератів і наукових доповідей, проведення наукових досліджень, а також індивідуальних завдань у рамках підготовки до участі в конференціях та олімпіадах.

Оскільки індивідуально-дослідна робота – це набір завдань, що мають за мету закріплення навичок роботи із теоретичним матеріалом, використання здобутих знань у практичній діяльності, завдання самостійної дослідницької діяльності з навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» зосереджено за напрямками: словникова робота, робота з першоджерелами, складання структурно-логічних схем лекцій, підготовка мультимедійних презентацій тощо. Передбачається, що виконання цих завдань відображається у вигляді написання окремої індивідуально-дослідної роботи, за яку, згідно зі шкалою оцінювання нараховуються бали.

Словникова робота здійснюється на початку підготовки до вивчення теми та полягає у виписуванні в термінологічний словник основних понять

теми з короткими поясненнями. Ця принципово важлива робота стосується всіх студентів, оскільки для них значна кількість психологічних термінів є новою, а отже засвоєння знань вимагає чіткого усвідомлення змісту тієї чи іншої психологічної категорії.

Складання структурно-логічних схем лекцій є одним із напрямків засвоєння змісту теми через оптимізацію механізмів запам'ятовування. Малювання схем, діаграм, графіків, малюнків сприяє візуальному запам'ятовуванню опрацьованої теми. Доцільно це робити під час або після вивчення змісту теми. Осмислене запам'ятовування передбачає, перш за все, встановлення логічних послідовностей, розбивку матеріалу на частини і знаходження в ній «ключових фраз» або «опорних пунктів». Запам'ятовувати слід саме їх і використовувати як «віхи» – орієнтири. Використання логічних опор, асоціацій і мислене угруповання сприяє усвідомленню матеріалу лекції та його швидкому та тривалому запам'ятовуванню.

Конспектування першоджерел. Конспект – це стислий письмовий виклад найбільш істотного в змісті першоджерела, тобто добір найважливіших і найхарактерніших теоретичних положень і фактів. Робота з першоджерелами здійснюється з метою більш глибокого опанування змісту теми. Вона полягає у складанні конспекту глав, параграфів, розділів, наукових статей, що сприяє більш глибокому розумінню часткових проблем психології у зв'язку із темою, що вивчається. Також це допомагає розширенню особистісного і формуванню наукового світоглядів. Під час роботи можливо створення плану-конспекту, тематичного конспекту, текстуального та вільного конспектів.

При роботі з рекомендованою літературою бажано дотримуватись такої послідовності. Спочатку прочитати відповідний розділ підручника, знайти визначення основних понять, розібратися в їх структурі, у взаємозв'язках різних понять, а потім, коротко законспектувати матеріал, який висвітлював би зміст навчальної теми. За відсутності в рекомендованих підручниках відповіді на якесь питання, потрібно звернутися до наведеної додаткової літератури.

Написання рефератів в структурі НМК відноситься до роботи під час підготовки до семінарських занять, але за змістом – це самостійна навчальна діяльність студента. Навчальний реферат з психології – це самостійна творча робота студента, що засвідчує його знання психологічної літератури з цієї теми, розуміння основних підходів до вирішення наукової і практичної проблеми, а також відображає власні професійні погляди майбутнього педагога вищої школи і демонструє його вміння усвідомлювати психолого-педагогічні явища на основі теоретичних знань. Ця робота передбачає: вибір теми, опрацювання структури реферату, написання його плану, оформлення вступу, основної частини, висновків та додатків, складання бібліографії.

Методичні рекомендації щодо написання реферативних доповідей:

Підготовка реферативних повідомлень є формою самостійного навчання, яка виступає як чинник пошуку, систематизації, поглиблення знань,

формування практичних підходів у реалізації психолого-педагогічних завдань, створення передумов для розвитку умінь у роботі з літературними джерелами.

Вибір теми реферативного повідомлення здійснюється за власною ініціативою студента відповідно до досліджуваної проблематики конкретної теми або обирається серед тем з запропонованого переліку, визначеного викладачем.

Обравши тему, студент має розробити план реферативного повідомлення, який передбачає оптимальну структуру викладу матеріалу через такі основні компоненти:

- *титульна сторінка, зміст;*
- *вступна частина:* містить обґрунтування вибору теми, вказує напрямок її викладу, мету роботи;
- *основний розділ:* включає декілька пріоритетних проблем теми, їх загальну характеристику, особливості конкретних проявів, шляхи розв'язання, перспективи розвитку;
- *заклучна частина:* являє собою підведення підсумків по матеріалу, містить теоретичні висновки, пропозиції щодо поліпшення практичних напрямів використання теоретичної інформації.

Окремо наводиться *перелік* опрацьованих наукових джерел та використаної літератури (не менше 5-ти): чинних нормативних документів, монографій, посібників, підручників тощо.

Матеріал реферативного повідомлення має бути викладений цікаво, системно, цілеспрямовано, послідовно та логічно. Обсяг роботи складає 7-15 сторінок тексту.

Виступаючи з реферативним повідомленням, студент має продемонструвати вміння обґрунтовувати соціальне значення розглянутої проблеми, характеризувати її загальні риси, конкретні особливості, виявити причини, проаналізувати умови та динаміку розвитку, визначити шляхи розв'язання, зробити конкретні висновки. Поряд з цим, він повинен набувати навичок публічних виступів, опановувати прийоми роботи зі слухацькою аудиторією, відповідати на запитання, відстоювати власні переконання тощо.

В структурі одного змістового модуля дисципліни передбачена оцінка не більше одного реферату, написаного одним студентом. Реферати, написані та оформлені із порушенням зазначених вимог, не можуть бути позитивно оцінені викладачем.

Вимоги до розробки мультимедійних презентацій:

1. Назва теми презентації;
2. Основні поняття (не більше 3-х);
3. Основні тези;
4. Цікава інформація з теми (статистика, експерименти тощо);
5. Завдання на перевірку засвоєного матеріалу теми (запитання, тести, перевірочні завдання тощо);
6. Список літератури для самостійного вивчення (не більше 5 джерел);
7. ПІП автора презентації, номер групи.

Розробка соціально-орієнтованої анімаційної програми - це процес створення та планування ініціативи або проекту, спрямованого на використання анімаційних засобів (таких як мультфільми, ігри, вистави тощо) для досягнення конкретних соціальних цілей та розв'язання соціальних проблем. Під час розробки такої програми визначаються мета, завдання, цільова аудиторія, методи та зміст анімаційних заходів, а також план впровадження та оцінки програми.

Основні кроки у процесі розробки соціально-орієнтованої анімаційної програми включають в себе:

Аналіз соціальних потреб: Визначення конкретних соціальних проблем або потреб, які програма спрямована на вирішення. Це може включати в себе вивчення демографічних характеристик цільової аудиторії та їхніх потреб.

Визначення мети та цілей: Формулювання загальної мети програми та конкретних цілей, які необхідно досягти. Мета повинна визначати, які соціальні зміни або покращення програма має призвести.

Вибір методів та змісту: Визначення методів, які будуть використовуватися для досягнення цілей програми, та створення конкретного змісту анімаційних заходів (наприклад, вибір анімаційних фільмів, розробка ігор, створення вистав тощо).

План впровадження: Розробка плану впровадження програми, включаючи графік проведення заходів, визначення ресурсів та координацію дій різних учасників.

Оцінка та моніторинг: Визначення методів оцінки впливу програми на цільову аудиторію та систематичний моніторинг її виконання для вдосконалення та адаптації.

Інклюзивність та доступність: Забезпечення того, щоб програма була відкритою та доступною для різних груп аудиторії, включаючи осіб з обмеженими можливостями та інші меншини.

Розробка соціально-орієнтованої анімаційної програми вимагає співпраці між фахівцями з анімації, соціальної роботи, психологами, педагогами та іншими спеціалістами для досягнення успішних результатів.

Соціально-орієнтована анімаційна програма - це програма або ініціатива, спрямована на використання анімаційних засобів (таких як мультфільми, ігри, вистави, розваги тощо) для досягнення соціальних цілей та вирішення соціальних проблем. Головною метою такої програми є покращення якості життя груп аудиторії, залучення їх до активної участі в соціокультурних заходах, сприяння соціальній інтеграції та відчуттю належності до спільності.

Соціально-орієнтовані анімаційні програми можуть бути спрямовані на різні групи аудиторії, включаючи дітей, молодь, дорослих, літніх людей, осіб з обмеженими можливостями тощо. Вони можуть включати в себе різноманітні анімаційні заходи, такі як перегляд фільмів, створення

анімаційних вистав, організацію ігор та розваг, роботу зі спеціалістами у сфері соціальної роботи, психології чи освіти.

Головні характеристики соціально-орієнтованих анімаційних програм включають в себе врахування потреб та інтересів цільової аудиторії, спрямованість на досягнення соціальних цілей (наприклад, підвищення самосвідомості, розвиток комунікаційних навичок, підтримка психологічного благополуччя), а також врахування принципів інклюзії та доступності для всіх.

Оцінка розробки соціально-орієнтованої анімаційної програми може бути важливою для визначення її якості та ефективності. Нижче наведено критерії оцінювання такої програми на 10 балів:

Мета:

0-1 бал: Мета не визначена або неясна, програма не відповідає потребам цільової аудиторії.

2-3 бали: Мета програми є загальною та не конкретизована, специфікації відсутні або неясні.

4-5 балів: Мета програми частково конкретизована, але може бути більш деталізованою, специфікації представлені, але не вичерпно.

6-7 балів: Мета програми чітко визначена, специфікації представлені докладно, але може бути деякий розгортання.

8-9 балів: Мета програми чітко та докладно визначена, специфікації повні та конкретні.

10 балів: Мета програми є вельми амбіційною, специфікації вичерпні та повністю відповідають цілям.

Методи та зміст:

0-1 бал: Методи не відповідають меті програми, відсутній зміст або він непридатний для цільової аудиторії.

2-3 бали: Методи не відповідають повністю меті, зміст є обмеженим та неякісним.

4-5 балів: Методи відповідають меті, але можуть бути більш розвинутими, зміст недостатньо різноманітний.

6-7 балів: Методи відповідають меті програми, зміст є різноманітним та залучаючим.

8-9 балів: Методи ефективно відповідають меті, зміст є якісним та цікавим для аудиторії.

10 балів: Методи програми є інноваційними та дієвими, зміст високоцінний та забезпечує велику привабливість.

Участь аудиторії:

0-1 бал: Програма не передбачає взаємодію з аудиторією, або ця взаємодія незадовільна.

2-3 бали: Участь аудиторії є обмеженою та недостатньо активною.

4-5 балів: Участь аудиторії забезпечена, але може бути покращена.

6-7 балів: Програма передбачає активну участь аудиторії та сприяє її взаємодії.

8-9 балів: Участь аудиторії є важливим елементом програми, існує відкритість для їхніх ідей та внеску.

10 балів: Програма створена разом з аудиторією, їхній внесок визнаний та впливає на розвиток програми.

Оцінка і моніторинг:

0-1 бал: Відсутня система оцінки та моніторингу програми.

2-3 бали: Програма передбачає оцінку, але вона не систематична та не використовується для вдосконалення.

4-5 балів: Програма включає систему оцінки, але її впровадження потребує покращень.

6-7 балів: Програма передбачає систематичний моніторинг та оцінку залучення аудиторії та впливу на них.

8-9 балів: Програма включає систему оцінки, яка ефективно використовується для вдосконалення програми.

10 балів: Програма має інтегровану систему оцінки та моніторингу, яка регулярно використовується для вдосконалення та адаптації.

Заплановані результати:

0-1 бал: Програма не визначає конкретних результатів або вони не досягаються.

2-3 бали: Заплановані результати не конкретні або не досягаються в повному обсязі.

4-5 балів: Заплановані результати визначені, але можуть бути більш амбіційними та досягнуті в обмеженому обсязі.

6-7 балів: Заплановані результати конкретні та досягаються, але можуть бути покращені.

8-9 балів: Заплановані результати досягаються в повному обсязі та відповідають меті програми.

10 балів: Програма успішно досягає запланованих результатів та впливає на соціальну дійсність.

Інклюзивність та доступність: 0-1 бал: Програма не враховує інклюзивність та доступність для всіх груп аудиторії.

2-3 бали: Інклюзивність та доступність є обмеженими та потребують поліпшень.

4-5 балів: Програма враховує інклюзивність та доступність для певних груп, але не для всіх.

6-7 балів: Програма спрямована на інклюзивність та доступність для більшості груп аудиторії.

8-9 балів: Програма враховує інклюзивність та доступність для різних груп, але може бути більш включаючою.

10 балів: Програма є абсолютно інклюзивною та доступною для всіх груп аудиторії.

Загальна оцінка програми обчислюється як сума балів за кожним з цих критеріїв. Максимальна оцінка - 10 балів. Ця система оцінювання допоможе вам оцінити рівень якості та ефективності соціально-орієнтованої анімаційної програми.

Індивідуальні навчально-дослідні завдання
(за вибором: соціально-орієнтована анімаційна програма)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		Денна
1	Дослідження історії анімації у соціальній роботі	
2	Створення анімаційного психосоціального проекту	
3	Розробка анімаційного тренінгу для клієнтів	
4	Порівняння анімаційних технік	
5	Створення анімаційного фільму або історії «Анімація як інструмент саморефлексії»	
5	Рецензування анімаційних матеріалів з соціальної тематики	
Всього годин		10

РОЗДІЛ 4 КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

ЗДОБУВАЧ ПРИ ВИКОНАННІ ІНДЗ ПОВИНЕН ДОТРИМУВАТИСЯ ПРИНЦИПІВ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ, НЕ ДОПУСКАТИ АКАДЕМІЧНИЙ ПЛАГІАТ.

Академічний плагіат – оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості), та/або відтворення опублікованих текстів інших авторів без відповідного посилання (відповідно до ст. 69 Закону України «Про вищу освіту»).

Види академічного плагіату:

- копіювання;
- перефразування;
- компіляція;
- використання інформації (факти, ідеї, формули, числові значення тощо) з джерела без посилання на це джерело;
- подання як власних робіт (тез, аналітичних звітів, письмових робіт, есе тощо), виконаних на замовлення іншими особами, у тому числі робіт, стосовно яких справжні автори надали згоду на таке використання.

Для навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку.

Критерії оцінювання підсумкового контролю (залік)

Для навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку. Кількість балів, необхідних для заліку (не менше 60), студент отримує під час участі у практичних заняттях, виконання всіх видів самостійної роботи.

Критерії оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів	Критерії оцінки
Відмінно (90-100 А)	Здобувач демонструє міцні знання навчального матеріалу в обсязі, що відповідає програмі навчальної дисципліни, правильно й обґрунтовано приймає необхідні рішення в різних нестандартних ситуаціях; реалізує теоретичні положення навчальної дисципліни виконуючи практичні завдання анімаційної діяльності соціального працівника. При виконанні практичних завдань проявляє вміння самостійно вирішувати поставлені завдання, активно включається в обговорення, відстоює власну точку зору в питаннях та рішеннях, що

	розглядаються. Оцінка нижче 100 балів обґрунтовується недостатнім розкриттям теоретичних питань навчальної дисципліни, або тим, що студент проявляє невпевненість в тлумаченні теоретичних положень чи складних практичних завдань.
Добре (82-89 В)	Здобувач демонструє знання, володіння матеріалом в обсязі, що відповідає програмі навчальної дисципліни, робить на їхній основі аналіз можливих ситуацій та вміє застосовувати теоретичні положення при вирішенні практичних задач анімаційної діяльності соціального працівника, але припускається несуттєвих помилок. При виконанні практичних завдань, здобувач самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких є незначною.
Добре (74-81 С)	Здобувач на достатньому рівні володіє навчальним матеріалом, знає основні теоретичні положення, що відповідають програмі навчальної дисципліни, аналізує можливі практичні ситуації та вирішує їх, але припускається помилок які усуває за підтримки з боку викладача або однокурсників. Пояснює основні положення, дає правильні відповіді щодо зміни методів роботи у анімаційній діяльності соціального працівника при заданій зміні вихідних параметрів. Помилки у відповідях не є системними, впевнено працює за алгоритмом.
Задовільно (64-73 D)	Здобувач розуміє основні положення навчальної дисципліни, котрі є визначальними і орієнтується у напрямі вирішення практичних завдань. Здобувач розуміє практичні завдання, має пропозиції щодо напрямку їх вирішення. Самостійно вирішує завдання за зразком, допускає значну кількість неточностей, помилок, котрі усуває під керівництвом викладача, підтримки з боку однокурсників. Розуміє основні концепції, моделі та методики організації анімаційної діяльності в практиці соціальної роботи.
Задовільно (60-63 E)	Здобувач поверхнево опанував навчальний зміст, передбачений програмою навчальної дисципліни, володіє основними положеннями на мінімально допустимому рівні. Знання щодо організації теоретичних засад ігрових технологій соціальної роботи та практики її здійснення несистемні, фрагментарні. Виконання практичних завдань, формалізоване: є відповідність алгоритму, виконує практичні завдання за підтримки з боку викладача зі значними труднощами; демонструє нестійкі навички реалізації практичної діяльності в сфері анімаційної діяльності соціального працівника, але відсутнє глибоке розуміння логіки процесів та принципів її організації.

Не-задовільно (35-59 FX)	Здобувач має фрагментарні знання, опанувавши менше половини обсягу навчального змісту, передбаченого програмою навчальної дисципліни. Відсутнє цілісне усвідомлення навчального матеріалу. Здобувач працює пасивно, практичні завдання виконує переважно з помилками, виправляє помилки лише при виконанні нескладних практичних завдань. Здобувач допускається до повторного складання заліку.
--------------------------	---

Розподіл балів, які отримують здобувачі за результатами поточного і підсумкового контролю (залік)

Поточний контроль (практичні заняття, самостійна робота)		ІНДЗ	Разом	
	Бали			
Змістовий модуль 1		0-18	0-10	0-100
Тема 1	0-9			
Тема 2	0-9			
Змістовий модуль 2		0-72		
Тема 3	0-9			
Тема 4	0-9			
Тема 5	0-9			
Тема 6	0-9			
Тема 7	0-9			
Тема 8	0-9			
Тема 9	0-9			
Тема 10	0-9			
Всього:		90		

Шкала оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
90–100	A	зараховано
82–89	B	зараховано
74–81	C	зараховано
64–73	D	зараховано
60–63	E	зараховано
35–59	FX	незараховано з можливістю повторного складання
0–34	F	незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**ПИТАННЯ ДЛЯ САМОПЕРЕВІРКИ ЗНАНЬ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»**

Тема: Теоретичні питання анімаційної діяльності

1. Що таке анімаційна діяльність соціального працівника і які її основні завдання?
2. Яка роль анімаційної діяльності у соціальній роботі із клієнтами?
3. Які принципи і методи використовуються в анімаційній діяльності?
4. Що таке соціокультурна анімація та як вона сприяє розвитку громади?
5. Які основні проблеми та виклики можуть виникати у процесі анімаційної діяльності соціального працівника?
6. Як анімаційна діяльність сприяє формуванню соціальної активності та самореалізації клієнтів?
7. Як враховувати індивідуальні особливості клієнтів у процесі планування та реалізації анімаційних заходів?
8. Які можливості технологій використовуються у сучасній анімаційній діяльності соціального працівника?
9. Як оцінювати результативність анімаційної діяльності та її вплив на клієнтів та спільноти?
10. Які переваги має колаборативний підхід до анімаційної діяльності та співпраця з іншими фахівцями?

Тема: Сутність анімації в соціальній роботі

1. Що розуміється під терміном «анімація» в контексті соціальної роботи?
2. Яка роль анімації в соціальній роботі з різними цільовими групами (діти, молодь, літні люди тощо)?
3. Які головні принципи анімаційної діяльності в соціальній роботі та чому вони важливі?
4. Які основні цілі та завдання анімаційної діяльності в контексті соціальної роботи?
5. Які позитивні зміни може принести анімація в життя клієнтів соціального працівника?
6. Які методи та засоби використовуються в анімаційній діяльності соціального працівника для досягнення поставлених цілей?
7. Чому анімація є ефективним інструментом для співпраці зі спільнотами та розвитку громад?
8. Які можливі перешкоди та виклики можуть виникнути у процесі анімаційної діяльності в соціальній роботі та як їх подолати?
9. Як оцінювати ефективність анімаційної діяльності в соціальній роботі та як виявити позитивні зміни у клієнтів?
10. Які етичні аспекти потрібно враховувати при використанні анімації в соціальній роботі?

Тема: Роль аніматорів в організації і реалізації анімаційних програм

1. Хто такі аніматори в соціальній роботі і яка їх основна роль у процесі анімаційної діяльності?
2. Які вміння та навички повинні мати аніматори для успішної реалізації анімаційних програм?
3. Яким чином аніматори взаємодіють зі спільнотами, клієнтами та іншими фахівцями під час організації анімаційних програм?
4. Які кроки включає процес організації анімаційної програми в соціальній роботі?
5. Чому важливо враховувати індивідуальні потреби та особливості цільової аудиторії при створенні анімаційних програм?
6. Яким чином аніматори можуть використовувати творчість та інновації для залучення уваги клієнтів до анімаційних заходів?
7. Як оцінювати ефективність анімаційних програм і виявляти їх вплив на учасників?
8. Які етичні аспекти потрібно враховувати під час реалізації анімаційних програм в соціальній роботі?
9. Як аніматори можуть підтримувати інтерес та участь учасників протягом тривання анімаційних заходів?
10. Які виклики можуть зустрічатися у роботі аніматорів в організації та реалізації анімаційних програм та як їх подолати?

Тема: Сценарно-режисерські основи анімації в соціальній сфері

1. Що розуміється під терміном «сценарно-режисерські основи анімації» в соціальній роботі?
2. Яка роль сценарію в створенні анімаційних проектів для соціальної сфери?
3. Які основні етапи створення сценарію анімаційної програми для соціального працівника?
4. Як адаптувати сценарій анімаційного проекту до потреб та особливостей цільової аудиторії в соціальній роботі?
5. Як визначити ключові повідомлення та цілі анімаційної програми для соціальної сфери?
6. Яким чином режисерські рішення впливають на ефективність та сприйняття анімаційних проектів у соціальній роботі?
7. Які особливості монтажу та ритму можуть змінити емоційний вплив анімаційного проекту на аудиторію в соціальній сфері?
8. Які інструменти та техніки режисури можуть допомогти зробити анімаційний проект більш зворушливим і зрозумілим для глядачів в соціальній роботі?
9. Як оцінювати ефективність та вплив анімаційного проекту на соціальну сферу, виходячи з сценарно-режисерських аспектів?

10. Які виклики та можливі перешкоди можуть виникати при реалізації анімаційних проектів у соціальній роботі і як їх перебороти з допомогою сценарно-режисерських прийомів?

Тема: Драматургія анімаційно-театралізованих програм в соціальній сфері

1. Що розуміється під терміном «драматургія анімаційно-театралізованих програм» в соціальній роботі?

2. Яка роль драматургії у створенні анімаційно-театралізованих програм для соціального працівника?

3. Які основні етапи розробки драматургії анімаційно-театралізованих програм?

4. Яким чином драматургія допомагає структурувати та організовувати анімаційні заходи в соціальній роботі?

5. Як визначити ключові моменти і повідомлення анімаційно-театралізованої програми для досягнення соціальних цілей?

6. Які особливості діалогів, сюжету, та характерів слід враховувати під час розробки драматургії анімаційно-театралізованої програми?

7. Як драматургія сприяє взаємодії та співпраці між учасниками анімаційно-театралізованих програм в соціальній роботі?

8. Які інструменти та техніки драматургії можуть допомогти підвищити емоційну залученість аудиторії до анімаційних заходів?

9. Як оцінювати ефективність драматургії анімаційно-театралізованих програм у досягненні соціальних цілей?

10. Які можливі проблеми та виклики можуть виникати при реалізації анімаційно-театралізованих програм в соціальній роботі та як їх подолати за допомогою драматургічних засобів?

Тема: Особливості ігрових та спортивних анімаційних програм

1. Що розуміється під терміном «ігрові анімаційні програми» в соціальній роботі і як вони відрізняються від інших типів анімаційних програм?

2. Яка роль ігрових анімаційних програм у сприянні соціалізації та розвитку спільнот?

3. Які основні етапи розробки ігрової анімаційної програми та як вони плануються?

4. Як адаптувати ігрові анімаційні програми до різних вікових та інтересних груп в соціальній роботі?

5. Які особливості організації та ведення ігрових заходів у рамках анімаційних програм?

6. Які ігрові та комунікаційні методи та техніки можуть допомогти досягти поставлених цілей і сприяти співпраці між учасниками програм?

7. Як спортивні анімаційні програми сприяють збереженню здоров'я та підтримці активного способу життя у спільнотах?

8. Як аніматор може стимулювати позитивну конкуренцію, співпрацю та згуртування учасників в рамках спортивних анімаційних програм?

9. Які виклики можуть виникати при проведенні ігрових та спортивних анімаційних заходів і як їх можна подолати?

10. Як оцінювати ефективність ігрових та спортивних анімаційних програм та їх вплив на учасників?

Тема: Музичні й танцювальні анімаційні програми

1. Чим відрізняються музичні й танцювальні анімаційні програми від інших типів анімаційних заходів в соціальній роботі?

2. Яка роль музичних та танцювальних елементів у сприянні співпраці та створенні позитивної атмосфери в анімаційних програмах?

3. Як вибрати музику та танцювальні рухи, які будуть відповідати потребам та інтересам аудиторії в соціальній роботі?

4. Які особливості планування та організації музичних та танцювальних анімаційних програм?

5. Яким чином музичні та танцювальні елементи можуть впливати на емоційний стан та самопочуття учасників анімаційних заходів?

6. Як стимулювати учасників до участі в музичних та танцювальних активностях та сприяти їх активності та самовираженню?

7. Які особливості співпраці музичних та танцювальних анімаційних програм з іншими фахівцями та спільнотами в соціальній роботі?

8. Як організувати музичні та танцювальні заходи таким чином, щоб вони були доступними для різних цільових груп у соціальній роботі?

9. Які виклики можуть виникати при проведенні музичних та танцювальних анімаційних заходів і як їх можна подолати?

10. Як оцінювати ефективність музичних та танцювальних анімаційних програм та їх вплив на учасників?

Тема: Особливості організації вербальної анімації

1. Що розуміється під терміном «вербальна анімація» в соціальній роботі та яка її основна мета?

2. Яка роль вербальних методів та технік у сприянні комунікації та співпраці з учасниками анімаційних заходів?

3. Які основні елементи та складові вербальної анімації у соціальній діяльності?

4. Які інструменти та техніки вербальної анімації можуть допомогти залучити учасників і підтримати їх активну участь?

5. Як адаптувати вербальну анімацію до потреб та особливостей різних цільових груп в соціальній роботі?

6. Яким чином вербальна анімація може сприяти розвитку комунікаційних навичок та збільшенню довіри між учасниками анімаційних заходів?

7. Як організувати та підтримувати активну діалогову взаємодію з учасниками під час вербальних анімаційних заходів?

8. Яким чином аніматор може ефективно використовувати запитання, реторичні прийоми, або структуровані інтерактивні активності у вербальній анімації?

9. Які особливості оцінювання ефективності вербальних анімаційних заходів та впливу на учасників?

10. Які виклики можуть виникати при проведенні вербальних анімаційних заходів і як їх можна подолати за допомогою специфічних вербальних підходів?

Тема: Особливості організації анімаційних шоу і розважальних заходів

1. Яка роль анімаційних шоу та розважальних заходів у соціальній роботі та які їх переваги?

2. Які основні елементи та складові успішного анімаційного шоу чи розважального заходу?

3. Яким чином планувати та структурувати анімаційні шоу і розважальні заходи для досягнення поставлених цілей?

4. Як адаптувати анімаційні шоу до вікових, інтересних, та культурних особливостей аудиторії в соціальній роботі?

5. Які інструменти та техніки можуть допомогти залучити учасників та підтримати їх активну участь у розважальних заходах?

6. Яким чином сприяти створенню позитивної та дружньої атмосфери під час анімаційних шоу та розважальних заходів?

7. Як організувати та керувати інтерактивними активностями та забезпечити ефективну взаємодію з глядачами під час розважальних заходів?

8. Як взаємодіяти з іншими фахівцями та використовувати командну роботу для успішної організації анімаційних шоу та розважальних заходів?

9. Як оцінювати ефективність анімаційних шоу та розважальних заходів та вплив на учасників та глядачів?

10. Які виклики можуть виникати при організації анімаційних шоу та розважальних заходів і як їх подолати для досягнення успіху?

Тема: Особливості використання свят в організації анімаційної діяльності

1. Яка роль свят у соціальній роботі та чому вони є важливими для анімаційної діяльності?

2. Яким чином свята можуть сприяти підвищенню мотивації та взаємодії з учасниками анімаційних заходів?

3. Які основні елементи та складові успішного анімаційного заходу, присвяченого святам?

4. Як планувати та структурувати анімаційну діяльність в рамках святкових заходів?

5. Яким чином підібрати відповідну тематику та активності для анімаційного заходу з урахуванням святкового контексту?

6. Як залучити та зберегти інтерес учасників під час святкових анімаційних заходів?

7. Як ефективно використовувати символіку, традиції та настрій свят у анімаційній діяльності?

8. Яким чином забезпечити позитивну та святкову атмосферу під час анімаційних заходів з нагоди свят?

9. Які особливості співпраці з іншими фахівцями та організаціями при підготовці та проведенні святкових анімаційних заходів?

10. Як оцінювати ефективність святкових анімаційних заходів та їх вплив на учасників та глядачів?

ГЛОСАРІЙ

А

Абстрактна гра (abstract game) – гра без будь-якої тематики або легенди, що складається з невеликого набору компонентів і простих правил (наприклад, хрестикинулики, шахи, шашки, нарди, го).

Авансцена – простір сцени між завісою й рампою або залом для глядачів.

Авторська позиція – точка зору, ідея, що проводить, відстоює мовець, автор або письменник.

Агітація – найважливіший засіб впливу на свідомість і настрої широких мас із метою спонукати їх до політичної чи іншої активності, ідеологічна зброя боротьби партій.

Агіттеатр – вид масового театралізованого драматичного дійства на злободенну громадсько-політичну тему.

Аквапарк – розважальний комплекс, у якому є інфраструктура для заняття іграми на воді й водні атракціони.

Аксіологія гри (греч. ахіа – цінність, logos – слово, навчання) – філософська дисципліна, що займається дослідженням гри як системи цінностей – змістоутворювальних підстав, що задають спрямованість і вмотивованість ігрової діяльності й орієнтують особистість до конкретних дій і вчинків.

Аксіологічний потенціал дозвілля – здатність дозвілля формувати ціннісні уявлення та орієнтації людини.

Амерітреш (ameritrash) – настільні ігри американської школи. Характерні риси: пророблена тематика, прямі конфлікти між гравцями, висока роль випадку, можливість «знищити» гравця, після чого він вибуває з гри й більше не приймає в ній участі.

Амфітеатр – місця в залі для глядачів театру або цирку, розташовані уступаами за партером. Анімаційна команда – персонал, що займається організацією дозвілля у готелях, на корпоративних заходах, дитячих святах.

Анімаційні турмаршрути – цільові турпоїздки заради однієї анімаційної програми, або безперервний анімаційний процес, розгорнутий у просторі у формі подорожі, переїзду від однієї анімаційної послуги (програми) до іншої, які надаються в різних географічних точках.

Артист – людина, що займається творчістю в галузі мистецтва.

Атрактивні парки – розважальні центри, справжня індустрія відпочинку і розваг із власною складною інфраструктурою, призначеною для розміщення, харчування, навчання. Аукціон (auction) – ігрова механіка, що полягає в тім, що гравці по черзі роблять ставки. Афіша – оголошення про виставу.

Афоризм – коротке влучне виречення, лаконічне, ємне, що несе в собі значну, важливу думку.

Б

Банк (bank) – ігрові ресурси, що не належать жодному з гравців (це фішки, ігрові гроші або інші ігрові дії й ресурси).

Бугафорія – предмети, спеціально виготовлені й уживані замість справжніх речей у театральних постановках (посуд, зброя, прикраси).

Буфонада (блазенство) – прийом, використовуваний у цирку, на естраді, у театрі. Підкреслено комічне перебільшення, карикатура на персонажі, дії, явища. Має ярмаркове забарвлення.

В

Взаємодія між гравцями (player interaction) – властивість гри, що характеризує можливість гравців впливати один на одного своїми діями. Взаємодія гравців буває прямою, коли дії одного гравця прямо впливають на іншого, і непрямую, коли дії одного гравця впливають на іншого лише побічно.

Вільний час – суспільно-історичне явище, частина соціального вільного часу, не зайнята справами виробничої або життєвої необхідності. Вертеп – старовинний пересувний український ляльковий театр, де ставили релігійні і світські (переважно жартівливі та іронічні) п'єси; відтворення стайні з народженням Христа.

Г

Гік (geek) – захоплена іграми людина. Головна частина твору – композиційна частина, у якій зосереджені найбільш важливі факти, ідеї, узагальнення, висновки. Містить розвиток і вирішення основного задуму.

Гра (game) – активність індивіда, спрямована на умовне моделювання тієї або іншої діяльності.

Гра для вечірок (party game) – проста й азартна гра, розрахована на велику групу людей, містить мінімум компонентів й «експлуатує» здатності гравців до творчості й самовираження (наприклад, «Крокодил», «Активити», «Твістер»).

Гра зі зрадником – різновид корпоративної гри, у якій один або декілька гравців у таємниці від інших повинні довести команду до поразки. У випадку успіху всі інші гравці програють, а перемога дістається зрадникові (наприклад, «Мафія»).

Гра з кубиками (dice game) – гра, у якій як основну механіку використовують кидки кубиків.

Д

Даунтайм (downtime) – проміжок часу, протягом якого гравець не може розпочати в грі жодних дій.

Декорація – прикраса; художнє оформлення вистави на театральній сцені.

Діалог – розмова між двома або декількома особами.

Діапазон голосу – сукупність звуків (тонів), які можуть бути відтворені голосом актора.

Ділова гра – імітація, моделювання, спрощене відтворення реальної економічної ситуації в ігровій формі. Кожний учасник відіграє роль, виконує дії, аналогічні поведінці людей у житті, але з урахуванням прийнятих правил гри. Ділові ігри застосовуються як метод й засіб практичного навчання економіці, бізнесу, є засобом пізнання норм економічного поведження, освоєння процесів прийняття економічних рішень.

Дивертисмент – програма, складена з номерів різних жанрів (спів, музика, танці, сценки, уривки з оперних і балетних спектаклів). Жанр салонної музики, близький до попурі. Може бути складений з балетних номерів або вокально-хореографічних, передає характер і багатожанрову суть естрадного мистецтва.

Динамічна гра (fast-paced game) – гра без даунтайма, тобто гра, у якій гравці виконують дії без пауз і зупинок.

Дискусія – обговорення якого-небудь дискусійного політичного, наукового, дипломатичного тощо. питання, доповіді, книги на конференціях, зборах, у пресі й ін. Додаткові анімаційні послуги в технологічних перервах – програми, призначені для «підтримки» основних туристських послуг, що входять до складу турпакету, і діючі в обставинах, обумовлених переїздами, затримками в шляху й у випадках непогоди (під час організації спортивних і самодіяльних турів, на пляжних курортах), а також у випадку відсутності снігу на гірськолижних курортах тощо.

Дозвілля – діяльність у вільний час поза сферою суспільної і побутової праці, завдяки якій індивід відновлює свою здібність до праці і розвиває в собі переважно ті уміння і здібності, які неможливо удосконалити у сфері трудової діяльності. Це діяльність, здійснювана в руслі певних інтересів і цілей, які ставить перед собою людина (засвоєння культурних цінностей, пізнання нового, спорт, творчість тощо).

Драма – становить конфліктність дії, протиріччя, втілені в діалогах і монологіях. Драма орієнтована на видовищну виразність у міміці, жестах, рухах, звучанні, побудові мізансцен.

Драматизм – напруженість дій, відносин, обставин у мові, у творі, що створюється відповідним вибором стилістичних засобів, риторичних прийомів.

Е

Езопівська мова – мова іносказань, натяків, недомовок, каламбурів, притч; високо цінувалася в ораторських школах.

Експозиція – у театралізованих виставах спосіб розміщення номерів у певній послідовності з урахуванням хронології, типу, жанру; частина твору, що передає початку розгортання одиниць структури твору.

Емоції – складний стан організму, що припускає тілесні зміни поширеного характеру – у диханні, пульсі, виділеннях із залоз тощо і на ментальному рівні, стан збудження чи хвилювання.

Епілог – заключна частина оповідального твору, у якому викладаються події, що відбулися після завершення основного сюжету.

Етнопарк – тематичні парки, що відображають історію, побут, культуру, традиції та звичаї певного народу, або нації.

Є

Євроігри (eurogame) – настільні ігри європейської школи. Характерні риси: непрямі конфлікти й непряма взаємодія між гравцями, відносно недовгий час партії, неможливість «знищити» гравця, вторинність тематики. В євроіграх гравці тими або іншими способами заробляють переможні очки, у кого їх буде більше – той і перемагає в грі.

Ж

Жест, жестикуляція – рухи руками, головою, що супроводжують мову з метою виразності. Жест допомагає ораторові передати свої почуття й думки.

З

Зав'язка – початковий момент фабули, у ній звичайно започатковується конфлікт.

Задник – писане або гладке тло з м'якої тканини, підвішений у глибині сцени.

Задум автора – ідея твору, комунікативна мета висловлення, вираження позиції (див. авторська позиція).

Заклучення – завершальна композиційна частина добутку; містить висновки, відповіді на запитання, ставить нові завдання.

Заморочлива гра (fiddly game) – гра, у якій гравці змушені часто робити безліч маніпуляцій з ігровими компонентами (рухати, перевертати, перемішувати, перекладати).

Збір колекцій (set collection) – ігрова механіка, що полягає в тому, що для здійснення певних дій і одержання переможних очок гравцям необхідно зібрати набір з певних ігрових компонентів.

І

Ігрова індустрія – виробництво в особливо великих масштабах товарів, призначених для ігрового процесу.

Ігрове поле (game board) – спеціальне поле, на якому проходить ігровий процес. Ігрові компоненти (game components) – типовий набір компонентів для настільної гри – картки, фішки, жетони, кубики.

Ігровий бізнес-тренінг – інтерактивний метод навчання й підвищення кваліфікації фахівців, спрямований на виявлення інтелектуального й економічного потенціалу фірми й співробітників, у ході якого створюється комунікативне середовище, що дозволяє оцінити інноваційні форми й експертні моделі роботи в галузі виробництва й просування екологічно чистої іграшки й гри.

Ігрові моделі в сучасній культурі – тип світосприйняття, що будується за принципами гри, тобто на основі релятивізму: усі цінності відносні, у житті немає нічого абсолютного, головне – адекватно ситуації зіграти роль і одержати очікуваний результат.

Ігроманія – патологічна схильність до азартних ігор. Полягає в частих повторних епізодах участі в азартних іграх, які домінують у житті людини й ведуть до зниження соціальних, професійних, матеріальних і сімейних цінностей.

Імпровізація – швидкий, без підготовки, твір і виконання віршів, прози, музики, продукт творчості.

Індустрія розваг – система підприємств і підприємців, які надають всі необхідні для споживання в процесі розваги і достатні для здійснення процесу розваги послуги та товари.

Інтермедія – невелика п'єса комедійного характеру, що виконується між діями драматичного добутку й включає музичні номери.

Інтрига – спосіб побудови фабули драматургічного, епічного й кінематографічного твору за допомогою складних переплетень і зіткнень інтересів персонажів.

Інтонація – ритміко-мелодійний бік мови, чергування підвищень і знижень, інтенсивності голосу, його тону, емоційного забарвлення та ін. Розрізняють інтонації значеннєві й емоційні.

Іронія – стилістичний прийом контрасту видимого й схованого змісту висловлення, ефект глузування.

К

Кабаре – імпровізована вистава в літературно-художньому кафе за участю поетів, музикантів, акторів, з естрадною програмою, що будується на звеселянні. З погляду творчості – це початковий етап становлення вар'єте.

Каламбур – гумористичне (пародійне) використання різних значень того самого слова або двох слів, що подібно звучать.

Караоке – одна з форм ресторанного обслуговування. Відвідувачам надають можливість проспівати улюблену пісню під акомпанемент із використанням сучасних технічних засобів.

Карикатура (перебільшення) – комічний ефект створюється поєднанням реального й фантастичного, несподіваними зіставленнями, близькими до сатиричної форми.

Карнавал – народні гуляння, що відбуваються у католицьких країнах у вівторок за сорок днів до Великодня напередодні початку Великого посту.

Кінгмейкінг (kingmaking) – властивість гри, що дозволяє відсталому гравцеві зробити ту або іншу дію, що приносить перемогу одному з лідерів.

Кінопарк – тематичні парки, що присвячені кіноіндустрії в цілому. Кишеня – бічна частина сцени, схована від глядачів.

Кліше – шаблонове, стереотипне вираження, що механічно відтворюване або в типових мовних і побутових контекстах, або в літературному напрямку, діалекті.

Клубний відпочинок – вид відпочинку в приналежному клубі відпочинку засобах розміщення, які є частиною туристського комплексу, що знаходяться в господарському веденні клубу й обладнаних для надання різних послуг на умовах і в терміни, обумовлені договором на клубний відпочинок і статутом клубу.

Комедія – драматичний твір, у якому засобами гумору та сатири викриваються негативні суспільні та побутові явища, розкривається смішне в навколишній дійсності людини або тварини. Відрізняється веселощами, дотепністю, осміянням характерів, вдач, гіпертрофованих людських якостей.

Композиція – найважливіший організуючий елемент художньої форми, що надає єдність і цілісність сюжету системою вибраних образів, структурою побудови художнього твору; побудова, внутрішня структура твору (мови та ін.).

Комп'ютерна гра – комп'ютерна програма, що використовується для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі або сама виступає як партнер.

Комунікація – спілкування, зв'язок, обмін інформацією.

Конкурс – свого роду змагання для виявлення найкращих з-поміж учасників (наприклад, «конкурс краси», «конкурс на краще виконання пісні»).

Контактна скульптура – скульптура камерних малих скульптурних форм, орієнтованих на наближення до глядача.

Контраст – різко виражене протиставлення.

Концерт – публічне виконання номерів різних жанрів (літературних і музичних творів: симфонічних, камерних, сольних вокальних, інструментальних, естрадних) за заздалегідь оголошених програмах. Послідовність номерів визначають правилами контрасту, розмаїтості, наростання глядацького інтересу. Конферансьє в концерті поєднує розрізнені, різнохарактерні номери програми в єдину тематику.

Корпоративна гра (corporate game) – гра, у якій всі гравці грають командою.

Кульмінація – 1) композиційна частина оповідального твору; вища крапка напруги в розвитку сюжету, що передуює вирішенню конфлікту; 2)

момент найвищої напруги в музичному творі, театральній виставі, анімаційній програмі.

Культура мовного спілкування – дотримання сукупності вимог до сягаючих комунікативних цілей мови: а) актуальність, істинність, здатність зацікавити слухачів; б) відповідність законам логіки й композиції; в) відповідність мовній нормі; г) доцільний вибір засобів мови, виразність і ін.

Культурно-дозвіллева діяльність – діяльність, яка створює культурно-дозвіллеве середовище та сприяє вільному засвоєнню нових знань.

Л

Лаконічна мова – мова коротка, чітка, карбована.

Лаштунки – вертикальні смуги тканини, що обрамляють сцену з боків.

Лейтмотив – характерна тема або музичний оборот, які змальовують який-небудь персонаж опери, балету, програмної п'єси.

Лірика – охоплює безліч віршованих жанрів (елегія, романс, сонет, пісня, вірш), у яких явища й події, що відбуваються в житті, відтворюються у формі суб'єктивного переживання.

Логічний наголос – виділення голосом найбільш важливих слів у реченні.

М

Маскарад – бал, на якому присутні одягнені в різні характерні, національні, історичні чи фантастичні костюми, здебільшого з масками на обличчях.

Масова комунікація – систематичне поширення інформації (через радіо, телебачення, кіно, звукозапис, відеозапис) з метою затвердження духовних цінностей суспільства й активного впливу на оцінки, думки й поведження людей.

Мізансцена – сценічне розміщення, положення акторів на сцені в певний момент.

Міміка – рух лицьових м'язів, засіб передачі щиросердечного стану мовця.

Мініатюра – жанр «малих форм» у театрі, музиці, цирку, анімаційних програмах, на естраді. Невеликий за розміром твір (естрадна або клоунська реприза, розповідь, байка, скетч тощо).

Містерія – театралізована постановка п'єси релігійного змісту.

Монолог – мова однієї особи, думки вголос.

Мотив – внутрішня рушійна сила, що спонукає людину до дії.

Мюзикл – музично-сценічний твір, у якому використовують музичні, вокальні, балетні номери.

Н

Настрій – загальний емоційний стан, який своєрідно забарвлює на певний час діяльність людини, характеризує її життєвий тонус.

Народне мистецтво – художня колективна творча діяльність народу, що відбиває його життя, погляди, ідеали в створюваній ним: поезії (перекази, пісні, казки, епос); музиці (пісні, інструментальні, п'єси); театрі (драми, сатиричні п'єси, театр ляльок); танці; архітектурі; образотворчому й декоративно-прикладному мистецтві.

Невербальні (немовні) засоби спілкування – погляд, міміка, посмішка, жести, дотики, вказівки на предмети, різні сигнали – стукіт, дзвінок, малюнок.

О

Огляд – використовують із метою зв'язати окремі номери сюжетом, перетворити естрадний виступ на цілісний спектакль. Усі номери слугують вираженню загальної ідеї, органічно поєднуються й досягають виразної сили.

Одиночна гра, соло-гра – гра, розрахована на одного гравця. В іграх передбачені соло-правила.

П

Пантоміма – 1) вид сценічного мистецтва, у якому основними засобами створення художнього образу є пластика, міміка, жести; 2) виразні рухи тіла, передача почуттів і думок обличчям і всім тілом.

Пародія – жанр у театрі, музиці, на естраді, свідомо імітація в сатиричних, іронічних, гумористичних цілях індивідуальної манери стилю, напрямку, жанру, гри, стереотипів мови або поведження.

Педагогіка дозвілля – наука про людину, про виховання та розвиток особистості у вільний час.

Персонаж – внутрішньоігрове втілення гравця; один з героїв гри, наділений унікальними характеристиками. Залежно від конкретної гри гравець може керувати одним або декількома персонажами.

Підготовка до гри (set-up game) – підготовчий етап, що випереджає ігрову партію, у ході якого гравці розкладають ігрові компоненти, розставляють фішки.

Пригодницька гра (adventure game) – гра, у якій гравець керує одним персонажем, що подорожує по локаціях, бореться з монстрами, виконує завдання.

Пролог – вступна частина оповідання творів, що підготовляє читача або глядача до розгортання сюжету.

Р

Раус – захід із зазивання глядачів перед презентаціями, культурно-дозвіллевою програмою.

Режисер – особа, що керує постановкою спектаклю, керує акторами, розподіляє ролі.

Резюме – короткий виклад суті мовного виступу, стислий висновок.

Реіграбельність (replayability) – властивість гри, що дозволяє в кожній партії створювати нові ігрові ситуації, що, зі свого боку, не дозволяє гравцям занудитися.

Рекреаційна анімація – вид діяльності з організації дозвілля, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил людини. Програми, реалізовані з рекреаційною метою, можуть проводитися як туристськими підприємствами з туристами і гостями, так і розважальними установами з місцевими мешканцями.

Розв'язка – вирішення конфлікту в оповідальному творі.

Реквізит – речі справжні або бутафорські, необхідні акторам по ходу дії спектаклю.

Ремарка – пояснення драматурга на сторінках п'єси, що визначає місце або обстановку дії, указує, як повинні поводитися діючі особи в тих або інших обставинах.

Репертуар – п'єси, що йдуть у театрі в певний проміжок часу.

Репетиція – багаторазове повторення, попереднє виконання спектаклю або його частини.

Репліка – фраза діючої особи, слідом за яким вступає інша діюча особа або відбувається яка-небудь сценічна дія.

Реприза – словесний або пантомімічний комічний номер, жарт, анекдот, гумористичний клоунадний трюк у цирку й на естраді.

Репродуктивний потенціал дозвілля – репродуктивна практика, тісно пов'язана з творчою (самодіяльність, аматорське мистецтво тощо).

Рольова гра – засіб навчання або моделювання різних ситуацій.

С

Самооцінка – елемент самосвідомості, що характеризується емоційно насиченими оцінками самого себе як особи, власних здібностей, етичних якостей і вчинків; важливий регулятор поведінки.

Світогляд – сукупність переконань, оцінок, поглядів та принципів, які визначають найзагальніше бачення та розуміння світу і місце особистості у ньому, а також її життєві позиції, програми поведінки та діяльності.

Сімейна гра (family game) – гра для всієї родини, у яку можна зіграти і з дітьми, й із представниками старшого покоління. Характеризуються нескладними правилами, практично повною відсутністю конфліктів між гравцями, недовгими (у межах однієї години) партіями, а також неможливістю «знищити» і зовсім виключити із гри кого небудь із гравців.

Скетч – коротка комедійна п'єса для двох виконавців.

Стилізація – наслідування зовнішнім формам якого-небудь стилю: народнопоетичному, властивого класицизму тощо.

Стратегія гри (strategy game) – загальний план гравця, пов'язаний з виконанням масштабних завдань за відносно тривалий період. Зазвичай це лінія поведінки гравця протягом всієї партії. Стратегіями також називають ігри, у яких потрібно що-небудь будувати (економічна стратегія) або дуже масштабно воювати з можливістю «будівництва» нових військ (військова стратегія).

Суха гра (dry game) – гра, у якій механіка дуже сильно превалює над тематикою, через що в гравця виникає відчуття, що він не в гру грає, а виконує ряд механічних операцій. Іншими словами – це гра, у якій за ігровими діями «губиться» ігровий процес.

Сценарій гри (scenario) – опис розміщення ігрових компонентів, що включає ігровий ландшафт, стартові позиції юнитів, опис умов перемоги, іноді – додаткові ігрові правила. Найчастіше сценарії зустрічаються у військових іграх, де кожний сценарій дозволяє розіграти той або інший бій. Велика кількість сценаріїв, як правило, підвищує реіграбельність гри.

Сценографія – галузь образотворчого мистецтва, завдання якої – оформлення простору сцени і надання візуальної оправи театральній виставі за допомогою пластично-малярських засобів та світлових ефектів.

Сюжет – подія або система подій, у яких розкриваються характери, що розв'язують суперечності між ними; сукупність подій, дій, що визначають характер зображуваного.

Т

Твір театрального мистецтва – спектакль, що створюється на основі драматичного або музичного сценічного твору відповідно до задуму режисера. Рід мистецтва слова, художнє відбиття явищ життя через драматичну дію в постановці п'єси.

Творчість – творення, вищий рівень майстерності в тій або іншій сфері діяльності (оратора, лектора, письменника, поета, співака, художника, танцюриста та ін.).

Театр – місце для масових видовищ, специфічним засобом яких є сценічна дія, що виникає в процесі гри актора.

Тематичний вечір – заснований на концертній тематиці, учасниками якого часто є вокальні й вокально-інструментальні ансамблі; для оформлення застосовуються технічні засоби (світлові, піротехнічні ефекти, проекційні системи, телеекрани).

Тематика гри (game theme) – тема гри, тобто те, що покладено в її основу. Ігри, у яких яскраво простежується зв'язок із темою, називають тематичними. Ігри, у яких тематика пророблена погано або відсутня, називають абстрактними. Тематичні ігри частіше зустрічаються серед представників амерітреша.

Трагедія – драматичний твір, який ґрунтується на гострому, непримиренному конфлікті особистості, що прагне максимально втілити свій творчий потенціал.

Тріумф – урочистий вступ у столицю полководця-головнокомандуючого та його армії після переможного закінчення війни.

Трубадури – середньовічні (XI–XIII ст.) провансальські поети-барди, автори і виконавці пісень.

Туристська анімація – туристська послуга, при наданні якої туриста залучають до активних дій. Цей різновид туристської діяльності проводиться за критеріями заздалегідь складеної анімаційної програми.

У

Уособлення – спосіб наділення неживих предметів ознаками й властивостями людини. Використовують для опису явищ природи, речей, що оточують людину.

Уява – здатність людини створювати подумки нові образи, картини, сюжети: є основою фантазії, мрії, творчості.

Ф

Фабула – фактичний бік оповідання, події, випадки, дії, стану в їх причиннонаслідковій, хронологічній послідовності.

Фантазія – музична п'єса довільної форми, створюється на теми з опер, балетів, на мелодії народних і сучасних пісень.

Фарс – жанр, побудований на застосуванні комедійно-сатиричних прийомів легкого змісту. Використовують літературні композиції, народні пісні комічної спрямованості.

Фейлетон – художньо-публіцистичний газетно-журнальний жанр, основна особливість якого полягає у гостро критичному ставленні до описуваного явища. У фейлетонах використовують елементи сатири й гумору. Жанр застосовують в проведенні «усних журналів».

Х

Хронологія – драматургічний прийом послідовного викладу історичних подій у часі.

Художня мова – поетична, образна, виразна; вищий зразок для вивчення й наслідування.

Ц

Церемонія – культовий / державний / акт, який проводиться в строгому порядку / церемоніалі.

Ш

Шарж – гумористичне зображення, у якому з дотриманням подібності карикатурно змінені характерні риси людини, явища, дії. Жанр використовують у підготовці гумористичних вечорів відпочинку.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна

1. Болдовський В.В., Шустка В.М. «Квест – це дуже просто». Методичний посібник по створенню квестів. Канів: 2018. 44 с.
2. Паскаль О.В. Система культурно-дозвілдової роботи. Навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
3. Культурно-дозвіллова діяльність у сучасному світі. Монографія. 2020. Київ : Ліра-К., 328 с.
4. Культурно-дозвіллова діяльність в сучасному світі. Монографія. 2017.
5. Кочубей Н.В. Соціокультурна діяльність. Навчальний посібник. Київ : Університетська книга. 2023. 122 с.
- 6.

Допоміжна

1. Методичні рекомендації по визначенню новітніх форм організації дозвілля та їх застосування в роботі. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://kluby.if.ua/blog/view/metodichni-rekomendatsiyi-po-viznachenniu-novitnikhform-organizatsiyi-dozvillia-ta-yikh-zastosuvannia-v-roboti>
2. Паскаль О.В., Бадьїна Д.М. Блогінг як одна з форм соціальної комунікації. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення. *збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін.* Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2021. С. 3-9.
3. Паскаль О.В., Баландюк К. Позакласна робота і ступінь її впливу на розвиток соціальних якостей особистості. Студентські соціальні ініціативи: реалії та перспективи: матеріали десятої ювілейної конференції присвяченої дню науки 20 квітня 2018 р. / редкол. І.М.Богданова та ін. - Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2018. - С. 19-24.
4. Паскаль О.В., Караджова К.В. Проблеми формування соціокультурних цінностей у школярів старшого підліткового віку. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення: матеріали Всеукраїнської наук.-практ. конф. серед студентів та молодих науковців, 14 грудня 2018 року /редкол. І.М.Богданова та ін. - Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2018. - С. 54-57.
5. Паскаль О.В., Коровіна К. Можливості методів арт-терапії у роботі соціального працівника. Студентські соціальні ініціативи: реалії та перспективи: збірка наукових праць / редкол. І.М.Богданова та ін. - Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. - С. 113-119.
6. Паскаль О.В., Коровіна К.А. Підготовка майбутніх соціальних працівників до використання методу «Ебру». Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення. *збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін.* Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2019. С. 113-119.
7. Паскаль О.В., Стойко В.О. Організація соціально-орієнтованого процесу позакласної роботи щодо формування соціально значимих якостей старшокласника. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем

сьогодення. *збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2019. С. 173-185.*

8. Паскаль О.В., Тюріна М. Формування ініціативності дітей молодшого шкільного віку. Формування та розвиток особистості в сучасній системі освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції присвяченої 200-чю ДЗ 20 грудня 2017. /редкол. Болгданова І.М. та ін. - Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2017. - С. 128-135.

Інформаційні ресурси

1. Міністерство освіти і науки України: офіційний сайт.

URL : <http://www.mon.gov.ua>

2. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського : офіційний сайт

URL : <http://www.nbuv.gov.ua/>

3. Одеська національна наукова бібліотека : офіційний сайт.

URL : <http://odnb.odessa.ua/>.

4. Бібліотека Університету Ушинського : офіційний сайт.

URL : <https://library.pdpu.edu.ua/>