Министерство спорта и туризма Республики Беларусь

Белорусский государственный университет физической культуры

Институт туризма

кафедра туризма и

гостеприимства

**Управляемая самостоятельная работа**

По дисциплине “Анимационная деятельность в туризме”

на тему “Игра, ее функции и виды”

Выполнила: студентка группы 442

Миронова Наталья Ивановна

Минск, 2010

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение………………………………………………………………………………3

Игра, ее функции и виды……………………………………………………………..4

Заключение……………………………………………………………………………8

Список используемой литературы…………………………………………………..9

**ВВЕДЕНИЕ**

Цель индустрии развлечений туристов — создание условий развлечения, т.е. совокупности явлений, от наличия которых зависит результат развлечения. Развлекаясь, человек (группа людей) удовлетворяет свои духовные потребности, оценивает собственную личность, анализирует свою роль в социальных системах. Процессы развлечения осуществляются как в естественной, так и в искусственно созданной обстановке.  
Психологи следующим образом объясняют механизм воздействия развлечений на духовный мир человека. Зарождение потребности в развлечении побуждает человека к физическому действию:— нахождению развлечения и его «потреблению», что сопровождается сменой эмоционального фона. Человек ищет предмет развлечения и при этом ощущает тоску, беспокойство. Человек встретился с предметом развлечения — его охватывает чувство радости. Пресыщению предметом развлечения соответствует эмоция успокоения. Мир эмоций остается пока недостаточно изученным, однако доказано влияние множества функций развлечений на подвижность эмоций и психическую деятельность человека.  
  
Обратимся, например, к массовому виду развлечений — игре. От игры человек получает удовольствие, она помогает снять нервное напряжение. Игра носит характер активной познавательной деятельности. В игре ребенок познает мир, приобретает жизненный опыт. Игра есть средство воспитания, обучения, формирования мироощущения человека. Особо ценна игра в качестве средства общения. Безусловна практическая польза от спортивных игр.  
Социальная направленность развития инфраструктуры развлечений выражается в том, что она служит формированию новых личных и общественных потребностей, а также проявлению и развитию потребностей при сложившихся предпосылках. Инфраструктура развлечений, решая многосторонние задачи (прежде всего воспитания, формирования оптимистического настроения, образования, отдыха, развития культуры), по сути формирует и развивает личность. Заполняя развлечениями часть свободного времени, человек восстанавливает себя и как трудовую единицу.  
  
Современная жизнь характеризуется ускоренным ритмом, нагнетанием душевных стрессов, эмоциональной неуравновешенностью людей. Увеличивается риск заболеваний нервной системы. Снятию нервного напряжения, избавлению от лишней энергии способствуют наряду с другой досуговой деятельностью развлечения. Уход от действительности, расслабление человека являются важными ценностными ориентациями индустрии развлечений.  
Целесообразно различать массовые развлечения и развлечения индивидуального порядка. Развлечения могут организовываться специально или возникать стихийно. От формирования перечня развлечений следует переходить к сравнению значимости различных развлечений, а далее оценивать отдельные развлечения по их вкладу в развитие личности.

**Игра, ее функции и виды**

Главное назначение игры - развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение. Игра обучает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости и т.д. Все функции игры тесно взаимосвязаны. Их определяет главная цель - развлечение плюс развитие основных качеств, способностей, заложенных в человеке.

К основным функциям игры относятся:

- коммуникативная - обладающая экспансивным влиянием. Игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т.е. устанавливает эмоциональные контакты;

- деятельностная - выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;

- компенсаторная - восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;

- воспитательная - организующая деятельность человека. Игра позволяет создать целенаправленное воспитание и обучение;

- педагогическая, дидактическая - развивающая умения и навыки (тренируются память, внимание, восприятие информации различной модальности);

- прогнозирующая - предсказывающая, экспериментирующая;

- моделирующая - связывающая действительность с нереальным;

- развлекательная - создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;

- релаксационная - снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;

- психотехническая - перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;

- развивающая - корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

В игровой деятельности объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой - получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

Игра вводит человека в общение с окружающими людьми и природой, способствует приобретению знаний, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления.

Игра занимает важнейшее место в жизни туристов. В практике туристских предприятий используют игры ролевые, дидактические, народные, подвижные, игры с пением, географические, литературные, интеллектуальные игры, познавательные, шуточные, музыкальные, спортивные, сюжетные, и массовые.

Игра как уникальное пространство обладает огромным творческим потенциалом, который необходимо использовать в целях туристской анимационной деятельности. Игра может быть использована для того, чтобы научить туристов:

- жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения;

- быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с коллективом;

- осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов;

Существует много различных функций игры. Все они тесно взаимосвязаны и их объединяют главные цели - развлечение плюс развитие основных физических и нравственных качеств, заложенных в человеке.

В повседневной жизни мы рассматриваем игру как развлечение и отдых, способ хорошо провести время. Разработано и придумано множество различных тестов, игр, конкурсов, соревнований и викторин, которые имеют разную направленность. Эти виды развлечений могут быть юмористические, интеллектуальные, научные, экспериментальные, психологические, педагогические и др. Поэтому необходимо организовывать анкетирование среди молодых людей с целью выявления их пожеланий и интересов, чтобы все действия, направленные на молодежь, вызывали духовный подъем, положительные эмоции, жизненный тонус и отвлекали подрастающее поколение от пагубных привычек: наркомании, курения, пристрастия к алкоголю и т.д.

Игра дает молодому человеку:

- перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, монотонностью, жесткой детерминацией образа жизни;

- порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Подчиняясь правилам игры, человек свободен от меркантильных условностей. Игра снимает жесткое напряжение, в котором пребывает человек в своей реальной жизни, и заменят его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Это качество очень ценно в нашем нестабильном мире;

- возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок;

- элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений;

- понятие о чести, самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива. Игра противостоит корыстным интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство;

- компенсацию. Игра нейтрализует недостатки действительности, противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир, романтизм;

- физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умение ориентироваться и двигаться по пересеченной местности;

- возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании игровой атрибутики: оружия, доспехов, одежды, различных амулетов и др., развить воображение, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры;

- стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир, нужно прочитать предварительно о других мирах;

- возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить и реализовать интригу, остроумие, так как процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций и анекдотов, психологическую пластичность, потому что игра - это не только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца;

- умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно, психологическую устойчивость. Игра снимает уровень тревожности, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели, создает гармонию, формирует стремление к совершенству.

Роль игры одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой мысли - интеллектуальной, физической, эстетической, этической, духовной. Игра учить соотносить свою позицию с позицией другого ее участника и доставляет радость творчества, победы. Она становится мощным средством самовоспитания и самоусовершенствования.

Проанализировав данный параграф, приходим к выводу, что туристская анимация-это удовлетворение специфических туристских потребностей в общении, движении, культуре, творчестве, приятном времяпровождении, развлечении.

Особое значение в организации анимационных программ в молодежном туризме занимает методика подготовки и проведения различных игр.

Методика организации игры заключается в следующем:

* определяется художественное решение игры;
* проводится предварительная работа с аудиторией;
* выделяются ведущие (лидеры) и участники игры из числа туристов;
* определяется система награждений победителей;
* объясняются правила игры.

Аниматор следит за ходом игры и соблюдением ее правил. При этом необходимо создавать ситуации риска, которые будут вызывать азарт у игроков, а также ситуацию неопределенности – возможности и проигрыша, и выигрыша.

Важно создать такие условия для молодых туристов, при которых они могли бы сами организовывать отдельные элементы игры. Например, дать возможность им самим выбрать место проведения игры. Это может быть специальное помещение на турбазе. Возможно, туристам захочется провести развлекательное мероприятие в баре, саду, дискотеке, пляже, у костра, бассейна и т.п. Предложение отдыхающим самостоятельно выбрать художественное решение игры поможет налаживанию контактов и сближению туристов в группе. После того как игра будет подобрана и составлена, необходимо создать дополнительную, запасную программу на случай непредвиденных обстоятельств. После проведения игры аниматор должен сделать анализ игровой программы, который позволит дать объективную оценку условиям ее проведения, выявить все положительные, отрицательные моменты, а также недостатки, что в дальнейшем даст возможность не делать подобных ошибок.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игра в анимационных программах туристских маршрутов – это важная их часть, от которой в значительной мере зависят приятные или неприятные воспоминания о развлекательной стороне путешествия, поэтому так важно, чтобы анимационная программа была тщательно продумана и разработана.

Таким образом, реализация анимационного проекта зависит от профессионального мастерства постановщика и режиссера анимационной программы в сфере туристической деятельности, которое определяется умением находить наиболее оптимальные, приемлемые способы воздействия на личность туриста, удовлетворения его потребностей и интересов на основе применения универсальных, пригодных для разных организационно-экономических условий методов, представляющих собой определенные закономерности, устойчивые и надежные правила функционирования технологического процесса.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Булыгина И. И., Гаранин Н. И. Об анимационной деятельности в туристских и спортивно-оздоровительных учреждениях// Теория и практика физической культуры.-2000.-№11.-С.26-29
2. Вершковский Э.В. Режиссура массовых представлений. – М.: Просвещение, 1984. – 165 с.
3. Вишняк А.И. Тарасенко В.И. Культура молодежного досуга. – Киев: Высшая школа, 1988-53с.
4. Гальперина Т. И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации. - М.: РИБ «Турист», 2004.- 54 с.
5. Гаранин Н. И., Булыгина И. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации. – М.: Советский спорт, 2004.- 127 с.
6. Гаранин Н. И. Менеджмент туранимации в туркомплексах//Актуальные проблемы туризма”99.- М.,1999.- С. 50-58.
7. Грушин Б. Творческий потенциал свободного времени. – М: Профиздат, 1980.-57 с.
8. Гуляев В.Г. Организация туристкой деятельности. – М.: Нолидж, 1996.-250 с.
9. Дурович А. Маркетинговые исследования в туризме.- М.:Новые знания,2002.-347 с.
10. Константинова А.И. Игровой стретчинг. – С.-Пб.: Аллегро, 1993-71с.
11. Курило Л. В. Теория и практика туристской анимации в 2 т: Т.1. Теоретические основы туристской анимации. - М.: Советский спорт, 2006.- 180 с.
12. Приезжева Е. М. Организация и методы игровой деятельности в туризме: учебно-методическое пособие. – М.:Советский спорт, 2005.- 129 с.
13. Приезжева Е. М. Социально-культурная анимация в туризме.- М.: РИБ Турист, 2003.- 120 с.
14. Трубачева Н. В. Курортная анимация//Курортные ведомости.-2005.-№2.-С.41-43.
15. Усыкин Г. С. В классе, в парке, в лесу: игры и соревнования юных туристов. - М., 1996.-80 с.
16. Чеботарь Ю.М. Туристский бизнес. - М.: Мир деловой книги, 1997.- 250 с.
17. Чудновский А.Д. Гостиничный и туристический бизнес. – М., 1998.-307с.