

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра психології, політології та соціокультурних технологій

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри

(підпис) (прізвище та ініціали)

«__» _____ 20__ р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

здобувача ступеня бакалавра менеджменту соціокультурної діяльності

Прокопець Юлії Олегівни

за темою:

«Театралізовані заходи як інструмент формування сімейного культурного простору (на прикладі ДРК «HALABUDA» у м. Суми)»

(галузі знань 02 Культура і мистецтво спеціальність 028 Менеджмент соціокультурної діяльності)

Науковий керівник:

кандидат філософських наук, доцент:

Козинцева Тетяна Олександрівна

«__» _____ 20__ р.

Завідувач кафедри:

кандидат філософських наук, доцент:

Світайло Ніна Дмитрівна

«__» _____ 20__ р.

Підсумкова оцінка:

Національна шкала _____

Кількість балів ECTS _____

Суми - 2022

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи здобувача ступеня бакалавра менеджменту соціокультурної діяльності Прокопець Ю. О. на тему: «Театралізовані заходи як інструмент формування сімейного культурного простору (на прикладі ДРК «HALABUDA» у м. Суми)».

Ключові слова: сімейний культурний простір, дитячий розважальний комплекс, родинне дозвілля, культурно-дозвіллева діяльність..

Метою кваліфікаційної роботи є створення сімейного культурного простору в дитячому розважальному комплексі «HALABUDA» за допомогою театралізованого заходу.

У відповідності до мети дослідження, визначені його **завдання:**

1. Проаналізувати соціокультурний потенціал сімейного культурного простору.
2. Розглянути специфіку функціонування дитячих розважальних комплексів.
3. Систематизувати знання про театралізовані заходи.
4. Охарактеризувати специфіку функціонування дитячого розважального комплексу «HALABUDA».
5. Визначити цілі та завдання сценарію театралізованого заходу.
6. Розробити сценарій театралізованого заходу та зазначити його специфіку.

Об'єктом кваліфікаційного дослідження є сімейний культурний простір.

Предметом кваліфікаційного дослідження є театралізований захід для створення сімейного культурного простору.

Методи дослідження: теоретичні – аналіз, синтез, систематизація, узагальнення; емпіричні – спостереження, опис.

Матеріали кваліфікаційної роботи рекомендується використовувати менеджерами соціокультурної діяльності, науковими дослідниками, викладачами, підприємцями, маркетологами, аніматорами та працівниками дитячого розважального комплексу «HALABUDA».

Структура і обсяг кваліфікаційної роботи. Досягнення мети і вирішення завдань дослідження відображені у змісті роботи, який складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 51 сторінка (основний текст – 43 сторінки).

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ СІМЕЙНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ.	7
1.1 Сімейний культурний простір: соціальний потенціал.	7
1.2 Специфіка функціонування дитячих розважальних комплексів м. Суми	12
1.3 Театралізовані форми дозвілля: особливості створення та реалізації.	18
Висновки до розділу 1.	21
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ СІМЕЙНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ.	24
2.1. Особливості функціонування дитячого розважального комплексу «Halabuda» м.Суми.	24
2.2. Цілі та завдання театралізованого заходу вДРК «HALABUDA».	30
2.3. Сценарій та особливості режисури театралізованого заходу.	35
Висновки до розділу 2	42
ВИСНОВКИ	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	46
ДОДАТКИ	48

ВСТУП

На сьогодні тема формування сімейного культурного простору набуває все більшої важливості. Кожного дня мільйони українців переживають різноманітні події та емоції. З огляду на теперішні зміни в суспільстві, проведення вільного часу зазнає значних змін. Цьому сприяють багато факторів, серед яких: вторгнення російських військ на територію України, нестабільне матеріальне становище громадян, емоційна напруга в суспільстві, інформаційні війни, зміна життєвого циклу, порушення робочих і навчальних процесів, розвиток інформаційних і цифрових технологій та ін. Актуальність обраної теми полягає у тому, що такий складний для країни час краще всього переживати в родинному колі. Сімейне спілкування, підтримка, нормалізація психічного становища любов – все це можна почерпнути між рідних людей. Проводячи вільний час разом члени сім'ї мають змогу відкрити свою душу, розповісти про проблеми, тривожність, переживання або просто поспілкуватися, не важливо в якому місці це буде проходити – на свіжому повітрі чи в укритті, вдома чи в дитячому центрі, за казками чи інтерактивною грою, головне – наскільки якісно вплине проведення часу на кожну людину.

Проблема систематизації та якості сімейного дозвілля розглядається у працях Н.Б. Бабенко та К.Д. Ушинського. Значущість сімейного культурного простору відображається у роботах В.В. Авраменко та М.Я. Басової.

Поглибити знання про створення та роботу дитячих розважальних комплексів можна також з іноземних журналів та електронних джерел. Справа в тому, що перші розважальні комплекси були створені та відкриті в Америці в 70-80-х роках ХХ століття.

Метою даної роботи є створення сімейного культурного простору в дитячому розважальному центрі за допомогою театралізованого заходу.

Завдання:

1. Проаналізувати соціокультурний потенціал сімейного культурного простору.
2. Розглянути специфіку функціонування дитячих розважальних комплексів.
3. Систематизувати знання про театралізовані заходи.
4. Охарактеризувати специфіку функціонування дитячого розважального комплексу «HALABUDA».
5. Визначити цілі та завдання сценарію театралізованого заходу.
6. Розробити сценарій театралізованого заходу та зазначити його специфіку.

Об'єкт дослідження: сімейний культурний простір.

Предмет дослідження: театралізований захід для створення сімейного культурного простору.

Методи дослідження: аналіз літератури у сфері психологічних та педагогічних наук, розгляд методологічних посібників, систематизація інформації про дитячі розважальні заклади через аналіз її на офіційних сайтах та сторінках соціальних мереж, аналіз іншомовних публікацій, спостереження за діяльністю ДРК «HALABUDA», окремі методи та методики СКД для створення сімейного культурного простору за допомогою театралізованого заходу.

Структура і обсяг кваліфікаційної роботи. Досягнення мети і вирішення завдань дослідження відображені у змісті роботи, який складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 51 сторінка (основний текст – 43 сторінки).

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ СІМЕЙНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ.

1.1 Сімейний культурний простір: соціальний потенціал.

У наш час виховна функція сім'ї, психологічні зв'язки батьків та дітей, набувають все більшої важливості та багато в чому залежать від способу проведення дозвілля, на якість якого впливають багато чинників. Серед них і місце проведення вільного часу, і родинне коло, і вид дозвілля, та одне з найголовніших чинників – його якість.

На думку М. Євтуха виховання в родині культурних взаємин, які закріплюються в нормах і правилах поведінки людини у соціумі, їх інтеграція у життєвий досвід є запорукою високого культурного розвитку дитини, заснованого на взаємодії поколінь. А отже, проблема формування сімейних відносин та проведення вільного часу потребують подальшого дослідження [6].

Методичні рекомендації Н. Б. Бабенко вказують на те, що родинне дозвілля допомагає знімати психологічну напругу, взаємодіяти дітям та батькам, набувати душевної релаксації, підвищувати інтелектуальний рівень всіх членів сім'ї. Для зміцнення родинних зв'язків вона виділила такі специфічні функції сімейного дозвілля:

- Ефективна. Сприяє формуванню позитивних емоцій між усіма членами сім'ї.
- Рекреаційна. Задовольняє духовні потреби індивіда. Потребу в позитивних емоціях, щасливих моментах, моральних відчуттів та почуттів.
- Розвиваюча. Сприяє активному інтелектуальному та фізіологічному розвитку усіх членів сім'ї. Це дуже важливо, аби батьки мали змогу розвиватися разом зі своїми дітьми, аби в подальшому підвищити інтелектуальний розвиток кожного члену сім'ї.

- Соціальна. Полягає у спілкуванні родини між собою та соціалізації кожного члену сім'ї. Відповідає за передачу життєвого досвіду наступних поколінням [3].

- Культурно-дозвілєва. Сприяє формуванню та розвитку сімейних культурних цінностей, звичаїв і традицій. Батьки повинні передавати зразки поведінки для дитини у соціумі, бо це відбивається на міцності шлюбних зв'язків та стабільності сім'ї.

- Комуникативна. Впливає на психічне та психологічне становище кожного члену родини.

- Релаксаційна. Сприяє відновленню фізичних сил, що дуже важливо для продуктивної праці як дітей, так і дорослих.

Сімейний відпочинок має бути активним аби нести в собі не тільки виховну, а й корисну для здоров'я функцію.

Гарною альтернативою стало відкриття дитячих розважальних комплексів. Там батьки і діти можуть активно відпочивати та спілкуватися не лише один з одним, а й з іншими сім'ями.

Характерними ознаками сучасного родинного культурного простору є стрімка зміна пріоритетів, розвиток інформаційних технологій, соціальне забезпечення сім'ї та інтереси кожного індивіда.

Цікаве дозвілля – спосіб всебічного сімейного розвитку, особливо коли всі покоління взаємодіють між собою в іграх, розмовах чи розважальних діях. К. Д. Ушинський у своїх наукових працях писав: «Якщо людина не знає, що їй робити в години дозвілля, то тоді псується у неї і голова, і серце, і моральність» [11].

У сімейному дозвіллі часто зустрічаються так звані «перегини», тобто коли батьки приділяють дитині занадто багато уваги. У цьому випадку дитина не має власної думки та вибору. Батьки постійно з нею, приймають рішення замість дитини, присвоюють свої інтереси та думки. З

цього впливає замкнутість індивіда, його неспроможність самотійно існувати у соціумі.

Другий випадок – це повне або часткове зняття батьківських обов'язків. Дитина майже не спілкується зі старшим поколінням, не вбачає прикладів поведінки, культурного спілкування, відчуває недостачу батьківської уваги.

Обидва випадки не правильні. Ця форма спілкування батьків та дітей може привести до поганих наслідків. У першому – індивід не зможе існувати без батьківської опіки, а в другому – цінність батьківського слова нічого не буде значити, а образа за кинуте дитинство буде тягнутися все життя.

Правильно приділена увага до дитини та повага до її інтересів і бажань – основа якісного проведення дозвілля [23].

Для визначення поняття сімейного культурного простору довелося проаналізувати праці Абраменко В. В. та М. Я. Басова. Їх погляд на висвітлення поняття дещо різниться, тому для аналізу було взято обидва.

З точки зору Абраменко В. В., сімейний культурний простір – це умовне середовище в якому людина проводить вільний час за допомогою дозвіллевої діяльності [22].

А от на думку другого автора, сімейний культурний простір – це система цінностей, якими батьки користуються задля виховання своїх дітей: передача естетичного смаку, допомога дитині пізнати себе та світ, з метою використання цих почуттів та навичок у майбутньому, збереження звичаїв і традицій задля передачі їх наступним поколінням [17].

Детально осмисливши ці два різні визначення було виявлено, що вони не докорінно, а лиш частково висвітлюють поняття. А отже було інтегровано більш точно, на нашу думку, обґрунтування сімейного культурного простору. Це умовне середовище, в якому усі члени сім'ї

спілкуються, виховують дітей, розвиваються та проводять вільний час, за допомогою активної дозвілдової діяльності.

Створення, по-справжньому, сімейного культурного простору – задача з нелегких. Багато хто звик проводити сімейне дозвілля разом з дітьми, проте порізно. Батьки займаються своєю справою (сидять за столами з іншими дорослими, чи прийшли з робочим ноутбуком або просто весь час говорять по телефону), діти самі собі спілкуються та розважаються з іншими, такими ж покинутими дітьми. Нібито всім весело, але головне завдання сімейного дозвілля полягає далеко не в цьому. Саме взаємодія між батьками та дітьми є по-справжньому правильним та раціональним проведенням вільного часу, з метою встановлення чи розвитку міцних родинних зв'язків.

Охарактеризувавши зміни в проведенні сімейного дозвілля, було виявлено, що багато родин проводять свій вільний час у різних дитячих розважальних закладах, на базах відпочинку, у парках, аквапарках, на курортах і т.д. Проте, велика частка все ж таки проводить і вдома.

На сьогоднішній день сфера соціального дозвілля піддається впливу багатьох чинників. Серед них:

- Динаміка культурної політики. Стрімко почали розвиватися різноманітні сфери культурного розвитку. Театри-студії у будинках культури, які готують вистави для дітей та дорослих, безліч гуртків за інтересами та особливу увагу приділяють дитячим розважальним комплексам. ДРК – це місце де можуть відпочити всі члени сім'ї, і на сьогодні дуже важливо аби цей вид сімейного дозвілля почав працювати над взаємодією дорослих та дітей які там відпочивають [13].

- Фінансове положення. Від нього залежить де і яким чином родина буде відпочивати. Будь то розважальний центр, аквапарк, кіно, театр, цирк чи база відпочинку. Для людей з обмеженим бюджетом більше підійде парк, прогулянка по місту, безкоштовні пляжі (влітку), чи

проведення часу вдома з інтерактивними іграми або за переглядом фільму чи мультфільму.

- Місце проживання. Зараз цей фактор важливий як ніколи. Раніше це впливало на вид дозвілля. У людей, які проживають в сільській місцевості могли виникати складнощі з вибором дозвілля та спектром послуг. На сьогодні, коли в країні проходять бойові дії, у людей з окупованих та прифронтових територій родинне дозвілля дуже обмежене, попри всю його важливість саме у цей час.

- Морально-психологічний стан суспільства. Наразі в Україні тривають бойові дії. Багато сімей змушені проводити вільний час у підвалах та бомбосховищах. Багато кому зараз не до дозвілля, хоча у цей час воно набуває все більшого значення.

- Особливості науково-технічного прогресу. Це стосується популяризації відеохостингів, комп'ютерних ігор, технічного розвитку. Зараз майже кожна дитина має доступ до Інтернет-ресурсів та активно користується ними. Це в деякій мірі шкодить активному розвитку та дозвіллю. Також негативно впливає на спілкування дітей та дорослих.

Розвиток особистості на пряму залежить від виховання. Великий вплив має культура взаємин між батьками та дитиною і усіма членами сім'ї. Специфічний процес родинного виховання несеу собі задачу створення майбутньому гарного сім'янина. Стереотипи виховання в сім'ї передаються наступному поколінню, тому надважливо звертати на це увагу. У дитинстві людина все засвоює краще і несе у собі модель поведінки батьків через все своє життя.

На гармонійний розвиток дитини впливає насамперед культурне виховання. Якщо всі члени родини поважають, підтримують та піклуються один про одного, то у дитини складається здорове бачення сімейних відносин.

1.2 Специфіка функціонування дитячих розважальних комплексів м. Суми

Дитячі розважальні заклади давно стали осередком забав та веселощів. Ці заклади працюють задля забезпечення потреб у дозвіллі як дітей так і дорослих.

До початку війни цей вид ресторанно-розважального бізнесу мав дуже велику популярність серед місцевих жителів. Проте навіть зараз, коли здається, що розваги не умісні, дитячі розважальні центри на підконтрольних Україні територіях починають повертатися до роботи. Актуальність цієї теми полягає у тому, що задля створення по-справжньому родинного культурного простору, де батьки і діти можуть взаємодіяти між собою, спілкуватися та розвиватися, потрібно докорінно розібрати всі функції та можливості ДРК.

Відвідування цих закладів у такий напружений час, може позитивно вплинути на дітей та їх спілкування з дорослими. Це гарний спосіб відволіктися від безкінечного перегляду новин та приділити увагу дітям. Молодше покоління наразі дуже вразливе до теперішніх подій, тому їм конче необхідно отримувати позитивні емоції та більше часу проводити з батьками.

Дитячий розважальний комплекс (ДРК) – це невеликий парк розваг, призначений для сімей з маленькими дітьми та підлітків, який частково або повністю знаходиться в приміщенні. Як правило, він невеликий за розміром, в порівнянні з повномасштабними парками розваг, з меншою кількістю атракціонів, нижчою ціною на людину та годину для споживачів, ніж у традиційних парках розваг. Зазвичай, дитячий розважальний комплекс не є основною туристичною визначною пам'яткою, але підтримується базою клієнтів міста і області. Багато з них належать і керуються місцевими підприємствами, хоча в цій галузі існує ряд мереж і франшиз. [8]

Функції дитячих розважальних комплексів:

- Розважальна
- Пізнавальна
- Комунікативна

ДРК по суті, є конвергентним виростком тематичних ресторанів, які все більше розвивали свої власні функції розваг. Невеликі парки розваг потребують більше пропозицій, ніж кілька атракціонів та ігор на півдорозі, і диверсифікують раніше єдині місця (аквапарки, скейт-парки, більярдні зали, боулінг тощо). Усі ці категорії протягом кількох десятиліть безперервно рухалися до стандартних популярних розважальних рішень, які постачаються третіми сторонами. Chuck E. Cheese, відкритий у 1977 році як Pizza Time Theatre Chuck E. Cheese в Сан-Хосе, Каліфорнія, був одним із найперших широко відомих прикладів таких. [9]

Кожна галузь має свій специфічний жаргон і термінологію, індустрія розваг не є винятком. Дитячі розважальні комплекси прагнуть максимізувати сімейні розваги та надавати нові та різноманітні види діяльності для всіх. ДРК включають неймовірно широкий спектр розваг: альпінізм, аркадні ігри, міні-гольф, атракціони у вільному падінні, канатні курси, лазертаг тощо. Завдяки класичним забавам та іграм у дитячих розважальних комплексах, а також новим розробкам в індустрії ігрового обладнання, сімейні розважальні центри на сьогодні кращі, ніж будь-коли.

Окрім того, що ДРК – це веселий і захоплюючий спосіб провести родинне дозвілля разом, це ще й невеликий парк розваг, призначений для сімей з маленькими дітьми та підлітками. Широкий вибір ігор та заходів забезпечить розваги для будь-якого віку та подарує кожному члену родини веселі та захоплюючі враження. Лазертаг, батуту, лабіринти, квест-кімнати та захоплюючі атракціони є одними з найпопулярніших видів діяльності в індустрії дитячих розважальних комплексів.

ДРК, які іноді називають центрами сімейних розваг, існують протягом десятиліть. Перші сімейні розважальні центри набули популярності на початку 1970-х років як аркади та міні-гольф і швидко поширилися по всьому світу. Минав час, ці заклади продовжували розширюватися та отримувати більше видів діяльності, ігор та інновацій. Сьогодні майже кожен дитячий розважальний комплекс все ще включає в себе аркади та інтерактивні ігри, проте багато нових заходів з'явилися на сцені. Оскільки індустрія продовжує розвиватися, ігри та обладнання ДРК продовжуватимуть ставати все більш комплексними та різноманітними.

Сьогодні можна побачити різноманітне нове обладнання, яке з тих пір було додано до переліку необхідного для дитячих розважальних комплексів. Картинг, лазертаг, захоплюючі атракціони у вільному падінні, велика кількість батутів, лабіринтів та скелелазіння – це лише деякі з найбільш поширених видів діяльності та атракціонів ДРК. Завдяки цим нововведеним стандартам сімейні розважальні центри стають ще цікавішими та обслуговують більшу кількість клієнтів. Багато атракціонів не мають вікових обмежень, тому батьки та діти можуть проводити цей час разом.

Атракціони з гострими відчуттями – це сучасне доповнення до класичного сімейного центру розваг і являють собою майбутнє індустрії ДРК. Існує багато обладнання для захоплюючих поїздок, яке можна вставити в об'єкт комплексу, і багато з них варіюються від невеликих розмірів до найбільших розваг. Включення пристрою QUICKjump Free Fall в ДРК створює захоплюючу їзду з вільним падінням для клієнтів, щоб перевірити свої межі та вивести сімейні розваги на новий захоплюючий рівень.

Зіплайн — це захоплюючий елемент, який можна додати до сімейних розважальних центрів, і вставити у внутрішні та відкриті приміщення. [10]

Багато ДРК люблять додавати стіну для скелелазіння, аби надати їхньому сімейному розважальному центру всебічний досвід для всієї родини. Скелелазіння додається у вигляді кількох сегментів альпіністської стінки. Лазертаг – також один із найпопулярніших атракціонів сьогодення. Під нього виділяється спеціальна кімната, зазвичай пофарбована у чорний колір на якому присутні різноманітні малюнки флуоресцентними фарбами, які яскраво виражаються під ультрафіолетовими лампами. Гравцям видається спеціальне спорядження до якого входять жилет та автомат. На жилеті працюють датчики, а на автоматі – лазерне світло. Гравець, стріляючий у противника повинен влучити у датчики, чим більше влучань – тим вищий шанс перемогти. Зазвичай грають у 2 команди, кількість людей залежить від розміру приміщення.

Проведення дитячих днів народжень, тематичних свят, майстер-класів, змагань та інших різноманітних заходів також невід’ємна частина функціонування ДРК. Цей вид послуг передбачає кваліфіковану підготовку команди аніматорів, які працюють на базі закладу.

Аніматор – це людина, рід діяльності якої спрямований на те щоб розважати і веселити людей. Серед інших працівників закладу вони відрізняються своїм артистизмом, багатогранністю і комунікабельністю. Аніматори легко можуть організувати цікаву постановку, конкурс, вікторину або ціле шоу. Місто Суми також має безліч дитячих розважальних комплексів. Для дослідження було взято та проаналізовано найпопулярніші з них.

1. Crazy Land – це мережа дитячих розважальних комплексів. Кожен філіал має яскраві великі зали з безліччю атракціонів, ігрових автоматів, батутів, гірок, лазертагу та, навіть, тубінгу все це гармонійно поєднується з великим і смачним кафе на території сімейного центру. Crazy Land підходить для дітей різного віку та дорослих. Якщо говорити про залучення батьків до дитячих забав, то тут проводяться різні тематичні заходи; центр має багато місця на ігрових майданчиках з атракціонами аби батьки могли

грати разом зі своїми дітьми; спеціальне зонування території для різновікових категорій; також це стосується ігрових автоматів, вся родина може грати ними, при чому – безкоштовно (за умови покупки вхідного квитка на дитину). [11]

2. Лавина Kids – дитячий розважальний комплекс, який знаходиться в одному екземплярі тільки у м. Суми. Ім'я цього закладу походить від назви торгово-розважального центру в якому він знаходиться. Лавина Kids – вміщує в собі велику кількість ігрових автоматів, лабіринтів, батутів та роледром. На базі ДРК працює і кафе. Лавина Kids також займається проведенням дитячих свят, зокрема, це Дні Народження. Має свою команду аніматорів, проте масових тематичних заходів не проводить. Сім'ї, які відвідують заклад мають можливість провести час з дітьми за ігровими автоматами чи на роледромі. Заходів щодо згуртування батьків та дітей також не проводиться, тільки по власному бажанню можна погости родиною на вищезгаданих майданчиках. Поблизу цього ДРК знаходиться більярд та боулінг під назвою «Турбіна». Зазвичай старше покоління проводить своє дозвілля там, а дітей відправляють пограти в Лавина Kids. Як приклад, було б доречно об'єднати ці два розважальні центри у якомусь культурно-розважальному заході, аби задіяти і батьків, і їх дітей.

3. Країна розваг «Бітонія» - невеликий за розміром дитячий розважальний комплекс, який містить в собі лише ігрову зону з атракціонами та лабіринт. Також проводить дитячі свята, як на базі закладу так і виїзді. Також, як і Crazy Land, на відміну від Лавина Kids, проводить різні тематичні заходи, присвячені різним святам. Батьки з дітьми можуть взаємодіяти на майданчику, проте для них адміністратор може приготувати каву та запросити за столик. Власного кафе у Бітонії не має. Але так як ДРК знаходиться в одному приміщенні зі спортзалом та рестораном (власником закладів цих являється одна людина), відвідувачі мають можливість скомпонувати дозвілля та при бажанні перекусити – повести туди дітей.

Хоча зазвичай, батьки відпочивають там самі, а молодше покоління приводять порозважатися на майданчик, це стосується і спортзалу, коли батьки відвідують тренування. Як приклад, можна булою об'єднати всі ці заклади в одному заході, задля формування родинного культурного простору в ДРК «Бітонія».

4. «HALABUDA» - дитячий розважальний комплекс, який і є об'єктом дослідження, тому розглядається у наступних частинах. [12]

Підсумовуючи викладений матеріал можна стверджувати, що дитячі розважальні комплекси являються осередком дитячих забав та відіграють значну роль у дозвілєвій діяльності суспільства. Вони дають змогу покращувати сімейні відносини, відпочивати, розвиватися, розважатися, пізнавати світ меншим поколінням. Це місце, де батьки та літи можуть відпочивати разом, і їм буде однаково цікаво та корисно.

На даний момент дитячі розважальні комплекси мають широкий спектр послуг. Лазертаги, батуту, зіплайни, лабіринти, тубінгові гірки, 5D кіно та багато іншого цікавого та сучасного обладнання.

У місті Суми наразі працюють такі ДРК як: «Бітонія», «Crazy Land», «Лавина Kids», «Карусель» та «HALABUDA». Всі вони мають різне облаштування, спектр послуг, місце розташування та різнобічну діяльність. Це звісно ж додає індивідуальності кожному з них, проте у ході порівняння можна спостерігати плюси і мінуси.

Наприклад, ДРК «Бітонія» невелика за розміром, а тому кількість відвідувачів буде обмеженою, а аудиторія знижується за рахунок атракціонів, більшість з яких розрахована на дітей дошкільного віку.

«Карусель» та «Лавина Kids» майже не проводять масових, навіть, тематичних свят. Це також б'є по кількості аудиторії тому, бо масовий захід – це насамперед піар-продукт, який працює на залучення аудиторії. Не говорячи вже про те, що він є одним із основних засобів створення культурного сімейного простору.

Великим плюсом для будь-якого дитячого розважального комплексу є наявність сучасних популярних атракціонів та якісний, досвідчений персонал, що зможе готувати та проводити заходи і свята, які будуть влучно підходити до тематики та змін у навколишньому і соціальному середовищі.

1.3 Театралізовані форми дозвілля: особливості створення та реалізації.

Актуальність проведення дозвіллевої діяльності у театралізованих формах обумовлюється тим, що вона є джерелом розвитку почуттів, глибоких переживань та відкриттів і долучає людину до духовних цінностей.

Театралізована діяльність дозволяє формувати досвід соціальних навичок поведінки та допомагає дитині вирішувати багато проблем, які виникають у періоди підліткових криз та криз молодшого віку.

У своїй методиці Сущенко Л. А. наголошує: «Художні образи, впливаючи через емоційну сферу, змушують людину переживати, страждати і радіти, їх вплив часто набагато гостріший за життєві колізії». Інакше кажучи, дитяче та підліткове дозвілля сприятливе для формування піднесених ідеалів та вироблення системи ціннісних переваг [10].

Виховні можливості театралізованої діяльності є широкими. Беручи участь у ній, діти знайомляться з навколишнім світом у всьому його різноманітті через образи, фарби, звуки, а вміло, поставлені питання змушують їх думати, аналізувати, робити висновки та узагальнення. З розумовим розвитком тісно пов'язана виразність реплік персонажів. За допомогою власних висловлювань непомітно активізується словник дитини, удосконалюється звукова культура її мови та інтонаційний устрій. У неї покращується вимова та її граматичний устрій [19].

Можна стверджувати, що театралізована діяльність є джерелом розвитку почуттів, глибоких переживань та відкриттів, що долучає її до духовних цінностей.

Як стверджує Титов Б. О. у своїй праці «Соціалізація дітей, підлітків та молоді у сфері дозвілля»: «Однією з важливих форм театралізованого дозвілля є театралізована гра. Вона є шляхом до пізнання світу, до пізнання дитиною себе, своїх можливостей, здібностей, своїх меж. Самоперевірка завжди спонукає до вдосконалення. Саме тому ігри – важливий засіб самовиховання та саморозвитку» [14].

Театралізована гра, або драматизація, є одним із видів творчих ігор, частіше у дошкільному закладі. Заняття театралізованою діяльністю не лише знайомлять дітей зі світом прекрасного, а й пробуджують у них здатність до співчуття, співпереживання, активізують мислення, уяву, а головне – допомагають психологічній адаптації дитини в колективі. Існує множинність точок зору про класифікацію ігор, що становлять театральну-ігрову діяльність. Предметні та непередметні ігри у класифікації Л.С. Фурмін [1]. Диференціацію театралізованих ігор за задумом, літературним текстом, за запропонованими обставинами описує Е.Л. Трусівий [5]. У ряді досліджень театралізовані ігри класифікуються засобами зображення в залежності від провідних способів емоційної виразності сюжету.

Л.В. Артемова ділить театралізовану гру на дві групи: драматизації та режисерські. В іграх-драматизаціях дитина – артист, що самостійно створює образ за допомогою комплексу засобів виразності (інтонація, міміка, пантоміма), виробляє власні дії виконання ролі. У режисерській грі дитина не є дійовою особою, діє за іграшкового персонажа, сама виступає в ролі сценариста та режисера, керує іграшками або їх заступниками. Ця самостійність у вигадуванні сюжету вважається особливо важливою для подальшого формування гри та уяви.

Види драматизації:

- ігри-імітації образів тварин, людей, літературних персонажів;
- рольові діалоги на основі тексту; інсценування творів;
- постановки вистав за одним або декількома творами;
- ігри-імпровізації з розігруванням сюжету без попередньої підготовки.

У режисерській грі дитина не є дійовою особою, вона діє за іграшкового персонажу, сама виступає в ролі сценариста та режисера, керує іграшками або їх заступниками. Цю самостійність у вигадуванні сюжету вважають особливо важливою для подальшого формування гри та уяви.

Гра-драматизація розглядається в рамках театралізованих ігор як вхідна поряд з режисерською грою до структури сюжетно-рольової гри. Проте режисерська гра, включаючи такі складові, як уявна ситуація, розподіл ролей між іграшками, моделювання реальних соціальних відносин в ігровій формі, є онтогенетично більш раннім видом ігор, ніж сюжетно-рольова, тому що для її організації не потрібний високий рівень ігрового узагальнення, необхідного для сюжетно-рольової гри. [2]

Ще однією яскравою формою театралізованої діяльності, найчастіше для підлітків є бали та карнавали. Їхній розвиток починається з XVII ст. вони присвячуються важливим подіям у житті підлітків, початку або закінчення навчального року, порох року (весняний бал, осінній бал), знаменним датам.

До програми костюмованого балу або карнавалу входять театралізовані ходи та вистави, турніри ряжених, масові ігри, танці, музика, співи, конкурси на кращий костюм, кращу танцювальну пару, вибір королеви балу тощо.

Особливе місце приділяється художньому оформленню балу або карнавалу. Основу балу становлять танці. Однак у перервах між ними можна показувати концерт, мультфільми, театралізовану виставу, провести

конкурси на найкраще виконання пісень та танців, ігри на музичних інструментах, вікторини на найрізноманітніші теми.

Підсумовуючи проаналізований матеріал можна скомпонувати визначення. Театралізовані форми дозвілля – це такий вид проведення цивільного часу, у якому задіяна естетична, ігрова, психологічна, ідейна та симулятивна діяльність людини. Театралізація допомагає переживати різноманітні емоції, що у свою чергу розвантажує нервову систему. Вона є шляхом до прекрасного, до окультурення людей та аналізу їхніх цінностей, підвищує рівень етичної поведінки та сприйняття світу. Дозволяє спробувати себе у різних ролях, що в свою чергу допомагає віднайти «себе».

Функції театралізованих форм дозвілєвої діяльності:

- інформаційна: поширення знань про культуру організації дозвілєвої діяльності, про різноманіття її напрямків, видів розвитку інтересів дітей та молоді;
- виховна: пропаганда та транслявання загальнолюдських цінностей (краси, щастя, світу, здорового способу життя, свободи вибору); передача зразків життєдіяльності, прикладів поведінки; формування ставлення до себе та світу; залучення до національної та світової культури;
- освітня: формування знань, умінь і навичок у сфері організації дозвілля;
- релаксаційна: зняття напруги, тривожності, невдоволеності через види та напрямки поза навчальною діяльністю;
- соціалізацій: розвиток (внутрішніх задатків і властивостей людини) і сама зміна людини в конкретній ситуації, формування індивідуальності та розвиток особистості як суб'єкта конкретної спільноти.

Висновки до розділу 1.

Сімейний культурний простір – це умовне середовище, в якому члени родини мають змогу поспілкуватися, розважитися, передати

життєвий досвід, і все це за допомогою активного проведення культурно-дозвілєвої діяльності.

Основним компонентом, через який створюється сімейний культурний простір, є сімейне дозвілля, яке в свою чергу виконує такі функції: рекреаційна, соціальна, розвиваюча, комунікативна та культурно-дозвілєва. Воно повинне бути цікаве, насичене, оздоровлююче та надихаюче.

На сімейне дозвілля впливає безліч чинників, серед них: динаміка культурної політики, фінансове положення, місце проживання, морально-психологічний стан суспільства та особливості науково-технічного прогресу.

Розвиток особистості багато в чому залежить від особливостей сімейного культурного простору, в якому знаходиться дитина. Духовний, психологічний та соціальний стан суспільства напряду зв'язаний з родинним колом. Саме там зароджуються перші уявлення та поняття про світ, естетичні та культурні норми, правила поведінки, повага до кожного, поняття миру й війни, добра і зла, прекрасного і потворного, трагічного і комічного. Ось чому сімейний культурний простір так важливий в житті кожної людини.

Дитячі розважальні комплекси є осередком дитячих забав та відіграють значну роль у дозвілєвій діяльності суспільства. Вони дають змогу покращувати сімейні відносини, відпочивати, розвиватися, розважатися, пізнавати світ меншим поколінням. Це місце, де батьки та діти можуть відпочивати разом, і їм буде однаково цікаво та корисно.

У місті Суми наразі працюють такі ДРК як: «Бітонія», «Crazy Land», «Лавина Kids», «Карусель» та «HALABUDA». Всі вони мають різне облаштування, надають багатогранний спектр послуг, відрізняються за місцем розташування та проводять різнобічну діяльність. Це звісно ж додає

індивідуальності кожному з них, проте у ході порівняння можна спостерігати плюси і мінуси.

Театралізовані форми дозвілля можна використовувати задля якісного проведення сімейного культурного дозвілля у дитячих розважальних комплексах. Це є такий вид проведення вільного часу, у якому задіяна естетична, ігрова, психологічна, ідейна та симулятивна діяльність людини. Актуальність проведення дозвілля у театралізованих формах обумовлюється тим, що такий вид діяльності є джерелом розвитку почуттів, глибоких переживань та відкриттів і долучає людину до духовних цінностей.

Театралізована діяльність дозволяє формувати досвід соціальних навичок поведінки та допомагає дитині вирішувати багато проблем, які виникають у періоди підліткових криз та криз молодшого віку. Художні образи здатні впливати на емоційне становище та примушувати людину переживати різноманітний спектр почуттів задля розвантажування нервової системи.

З огляду на проаналізований матеріал можна дійти до висновку, що театралізовані форми дозвілля підходять для використання їх дитячими розважальними комплексами задля створення сімейного культурного простору.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ СІМЕЙНОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ.

2.1. Особливості функціонування дитячого розважального комплексу «Halabuda» м.Суми.

Дитячий розважальний комплекс «HALABUDA» розташований у місті Суми за адресами: проспект М. Лушпи 41 та проспект Курський Відкриття закладу датується 11 грудня 2012 року.

На початку ДРК знаходився у торгово-розважальному центрі «Київ». Займавши велику площу цілого поверху, «HALABUDA» вміщував в себе безліч атракціонів, таких як: батуту, лабіринти, гірки, ігрові автомати, лазертаг, 5D кіно, інтелектуальні кімнати, канатні доріжки, гірку для скалелазіння та багато іншого. Також, на території закладу розміщувався ресторан на понад 100 столиків, а це більш ніж 600 осіб. Надавалися також послуги з проведення свят, проводилися масові та тематичні заходи, майстер-класи, квести та різноманітні ігри. З часом заклад почав розширюватися та з'явилося нове місце для розваг, маючи особливий попит влітку. Новинкою стало відкриття канатного містечката тубінгових гірок у дитячому парку «Казка». (Додаток А)

Канатне містечко – цекомплекс атракціонів, розташованих на висоті понад два метри. Кожен, хто увійшов до нього має можливість відчути себе альпіністом, скелелазом або просто спритною людиною. Атракціони пов'язані в єдиний логічний ланцюг із загальними умовами проходження [18].

Вони діляться на 3 групи:

- за методами підйому;
- за переміщенням на висоті;
- за видом спуску.

Загальна протяжність маршрутів парку може перевищувати 1000 метрів; довжина кожного з маршрутів – 50-400 метрів; час проходження – 15-50 хвилин [20].

Канатне містечко також можна використовувати для:

- тренінгів командоутворення;
- корпоративних заходів і тематичних свят;
- спортивних змагань;
- проведення інтерактивних ігор та розвиваючих занять зі школами, таборами, дитячими клубами або спортивними секціями;
- сімейних свят і дитячих днів народжень;
- сімейного культурного дозвілля.

Невідома точна дата виникнення першого канатного містечка. Проте, давні греки використовували комплекс повітряних перешкод для підготовки солдатів. Цими методами користувалися лише в армії і вони не були спрямовані на загальний розвиток, що в свою чергу відрізняється від сучасних канатних парків.

На початку 1900-х років французький військово-морський офіцер Жорж Ебер створив власний метод гармонійного розвитку особистості. Деякі перешкоди він скопіював із мотузкових конструкцій, побачених на палубах морських суден. Курс будувався на поєднанні фізкультурних занять та вправ, спрямованих на зміцнення сили духу майбутніх воїнів і моряків. Елементи цього курсу досі застосовують у Європі та Канаді.

У 1980-х роках канатні парки широкого поширювалися в Європі та Америці. Сучасні мотузкові парки мають систему страхівки. Невисокі канатні містечка можуть розташовуватися над м'якою поверхнею (мати або пісок). Високі та багаторівневі канатні парки обладнані страховими альпіністськими тросами та рекомендовані для експлуатації з використанням відповідного спорядження.

Мотузкові парки включають перешкоди різної складності, від найпростіших, доступних людині з мінімальною фізичною підготовкою, до складніших спортивних перешкод. Це робить їх доступними для людей практично будь-якого віку та рівня фізичної підготовки [21].

Тюбінгом прийнято називати катання на надувних санчатах по снігу або воді. У розмовній мові також уживається слововатрушка, надувні санки, бублик, пончик або таблетка. Це такий вид активного відпочинку, під час якого людина постійно піднімається на гору, відчуваючи корисні серцево-судинні навантаження (розвиваючи серцета легені), тонізує велику кількість м'язів і розвиває координацію, що дуже добре впливає на їх розвиток і здоров'я. Тюбінг стають все більш популярним в Україні не тільки для дітей, але і для дорослих.

Тюбінгові санки – це надувна тороїдна камера, яка виконує роль пневмокаркасу; вона поміщена в чохол з міцних синтетичних тканин. Для додаткового комфорту чохол оснащений ручками для підтримки водія в процесі ковзання та перенесення. Спеціальне покриття мінімізує тертя об поверхню при ковзанні, що дозволяє розвивати високу швидкість на неглибоких схилах. Сама камера амортизує удар при падінні або зіткненні, що, незважаючи на високу швидкість, мінімізує можливість травмування [14] (Додаток Б).

Існують такі види тюбінгу:

- Катання на снігу.
- Катання по воді.
- Сплав (проходить майже так як на байдарках, але через низький рівень управління).
- На катері (тюб закріплюють позаду катера і тягнуть його за собою).

Стрімкий спуск з величезної висоти на тюбінгу – улюблена зимова розвага для маленьких і дорослих. Адреналін і швидкість доступні круглий рік, завдяки всесезонній тюбінг гірці в парку «Казка». Заклад пропонує

туби оснащені зручними ручками для утримання і безпеки гостей. З'їжджати можуть діти від 2,5 років як самостійно, так і разом з батьками. Довжина спуску становить 70 метрів. (Додаток В)

Атракціони в дитячому парку «Казка» залишаються і до тепер, а от ті які розважали дітей у ТРЦ «Київ» перемістилися до ТРЦ «Атріум» і ТРЦ «MOST» влітку 2020 року. Приводом для переміщення стало підвищення орендної плати на основі того, що на місце вже поклали око представники іншого розважального комплексу.

Наразі, ДРК «HALABUDA» в ТРЦ «Атріум» надає такі види послуг:

- Святкування дитячих днів народжень. Заклад налічує понад півсотні розважальних програм, які підходять для дітей будь-якого віку від 3-х до 16-ти років. Зазвичай, для меншого покоління підходять програми, в основі яких лежать мультфільми, а героями стають їх улюблені персонажі. На гостей більш старшого віку розраховані такі тематики як: вечірки, квести або шоу-експерименти. Проведення свят – робота аніматорів.

Аніматор – це іншими словами «вуличний актор», він є спеціалістом акторської майстерності та зображує якогось персонажа на різноманітних заходах. В Україні аніматор з'явився на початку 2000-х років. Принцип його роботи заснований на роботі аніматорів європейських парків розваг. Головна задача аніматора – розважити людей, забезпечити їм гарний настрій. Він завжди працює перед публікою, причому перед різноманітний, від дітей маленького віку до літніх людей. Аніматор може проводити різноманітні заходи або працювати на базі якогось розважального комплексу. Посада аніматора затребувана в event- та весільних агентствах, розважальних комплексах, готелях і туристичних фірмах, розташованих у курортних зонах. Також, людина з такою професією може працювати сама на себе.

- Проведення тематичних масових заходів. Важливий елемент у діяльності дитячих розважальних комплексів. Такі заходи обов'язкові, бо несуть у собі як популяризаційну функцію, так і толеранте ставлення до постійних відвідувачів та прихильників закладу. Тематичні масові заходи можуть стосуватися будь якого календарного або не календарного свята. Проведення такого заходу повинно проходити «на висоті», бо відвідувачі можуть бути як постійні клієнти, так і гості, які вперше прийшли до закладу. Тож якщо для перших потрібно підтримувати імідж, то других потрібно зацікавити та показати себе з найкращої сторони, аби в подальшому вони захотіли проводити сімейне дозвілля саме в нашому закладі. Проведенням масових тематичних свят також займається команда аніматорів.

- Виїзні свята.
- Дитячий майданчик. Велику частину закладу займають дитячі антракціони розташовані на дитячому майданчику, серед них: лабіринт, карусель, піаніно, батут, міні-канат, басейн з шариками, дитячий іграшковий будинок, корабель, великий конструктор і гірка. Це основа будь-якого дитячого розважального комплексу.

- Іграшкові автомати. Це спеціальне технічне оснащення, призначене для активних ігор та розваг, як дітей молодшого віку, так і підлітків та дорослих. Такі комплекси чудово вміщують в собі елементи інтерактивних та електронних технологій, завдяки чому можуть стимулювати різноманітні ігри (хокей, гонки, баскетбол, футбол та інше). Зазвичай, іграшкові автомати супроводжує призотека, яка працює і на базі ДРК «HALABUDA». Призотека – це місце, де гості можуть обміняти виграні жетони на подарунки. Це можуть бути як і маленькі призи (м'ячики, брелки, резинки, олівці) так і великі іграшки (м'які іграшки, скейти, велосипеди і т.д.).

- Аерохокей,
- Лазертаг.

- Ресторан «HALABUDA». Налічує понад 50 столиків, за якими можуть відпочивати як маленькі компанії так і влаштовуватися бенкети. Зазвичай, великі столи накриваються у той час, коли проводиться святкування дитячого дня народження.

Послуги, які надає ДРК «HALABUDA» у ТРЦ «MOST»:

- Святкування дитячих днів народжень.
- Проведення тематичних масових заходів.
- Виїзні свята.
- Дитячий майданчик. Атракціони: батути, лабіринт, гірки, басейн з кульками, ніндзя-парк, лікарня, автомайстерні, школа, поліцейське відділення, каруселі, леґо, піаніно, розвиваючі ігри для малечі.
- Аерохокей.
- 5D кіно.
- Ресторан «Тьотя Мі-моза».

Дитячий розважальний комплекс «HALABUDA» надає широкий спектр послуг. Заклад знаходиться у двох районах міста Суми: Ковпаківському та Зарічному. Це дозволяє гостям відвідувати комплекс не отримуючи складнощі у пересуванні на власному авто чи таксі, або ж на автобусах чи тролейбусах, так як обидва ТРЦ мають гарне транспортне сполучення, і є можливість дістатися їх з будь-якої точки міста без пересадок чи заторів.

Гарним доповненням є атракціони в дитячому парку «Казка». Вони користуються популярністю як влітку, так і в зимовий час.

Різноманітні види споживчих послуг підходять для кожної людини. Для дітей молодшого віку: басейни з кольоровими м'ячиками, ігрові кімнати (школа, лікарня, автомайстерня), будиночки, ніндзя парк, лабіринти. Для дітей середнього та старшого віку: канатне містечко, батути, ігрові автомати, 5D кіно, аерохокей, тубінг, лазертаг. Для батьків: ресторани, тубінг, аерохокей, 5D кіно та багато іншого, в залежності від

інтересів та вподобань. Також для дітей будь-якого віку представлена можливість відсвяткувати свій День Народження разом з аніматорами. Програму допомагає обирати адміністратор, враховуючи вік, стать, інтереси та побажання дитини.

Надаючи широкий спектр послуг ДРК «HALABUDA» користується великою популярністю між жителями міста Суми. Проте, мало хто знає наскільки важливо, перебуваючи в таких закладах, проводити сімейне дозвілля у спілкуванні між всіма членами родини. Формуванню сімейного культурного простору можуть посприяти такі заходи у яких братимуть участь не тільки діти, а й дорослі. Це може бути квест, інтерактивна гра, театралізоване дійство чи міні-змагання. Саме розробка такого заходу і буде розглядатися у наступних розділах.

2.2. Цілі та завдання театралізованого заходу в ДРК «HALABUDA».

Термін «театралізований захід» відноситься до будь-якої публічної події, показу або вистави.

Окрім офіційних сценічних виступів, нам більш знайомі такі події, які включають фестивалі, карнавали, концерти, релігійні або соціальні обряди та церемонії всіх видів (включаючи ярмарки, паради, ходи тощо), політичні мітинги, марші протесту, і т.д.

Сам по собі термін «захід» просто відноситься до будь-якої події, а от специфічний термін «театральний захід», що впроваджувався протягом ХХ століття, позначає певні підходи до вивчення всього комплексу діяльності, процесів, факторів впливу на індивіди, у презентації одного публічного заходу чи виступу перед аудиторією в певний час за певних обставин [15].

Це поняття вперше було введено Віктором Тернером і Річардом Шехнером у їхніх важливих і впливових працях про поняття

продуктивності та теоретичний підхід, який вони називають теорією продуктивності в якому вони посилаються на суму всіх процесів, пов'язаних з виконанням. Перед аудиторією (включаючи соціальні, політичні, контекстуальні, перформативні, ритуальні та церемоніальні дії, що ведуть до формування фактичної вистави на сцені, а також описують її прийом глядачем під час і після події.

Це, природно, дозволило б відкрити загальноприйняті визначення про те, що являє собою «театр» і яким би стало його включення до інших форм суспільних заходів, які можуть здатися нетрадиційними і навіть чужими для людського мислення. Такі заходи довго називали драматичною та театральною формами. Проте, навпаки, термін «театралізований захід», стосується розширеного погляду на театр і виставу, що зовсім не є тим самим. Насправді, це було введено в театральний дискурс письменниками та дослідниками, які прагнули уникнути того, що вони бачили як деякі з найбільш суперечливих аспектів теорії перформансу, застосовували Шехнер, Тернер та їхні послідовники.

Провідними представниками цього нового підходу є члени Робочої групи з театральних подій Міжнародної федерації театральних досліджень [24].

Театралізований захід спрямований на розвиток, передачу духовних і моральних цінностей, виховання, релаксацію та зняття емоційної напруги.

Основні цілі саме нашого театралізованого заходу, який буде проходити у формі квесту, з елементами ігрової драматизації:

1. Виявити зацікавленість гостей театралізованими заходами.

Це найперша й одна з найголовніших цілей. Виявлення зацікавленості й аналіз інтересів дозволяє організатору підготувати саме той захід, який на його думку буде більш цікавим та корисним. У нашому випадку, розуміння значущості театралізованого заходу буде проходити насамперед під час самого проведення драматизованого квесту.

2. Визначити вплив заходу на рівень культурного розвитку відвідувачів.

На початку XXI століття рівень культури поміж населення знаходиться на рівні нижче середнього. На це впливає безліч чинників, серед них: розвиток інформаційних та цифрових технологій, витіснення театральної епохи кінотеатрами, моральний і духовний настрої населення, зниження популярності книг, особливо тих, що несуть у собі культурні ідеали та багато інших не менш вагомих чинників.

Провести театралізований захід – означає підвищити рівень культурного сприйняття та визначити розмір проблеми з якою ми зіткнулися.

3. Розкрити соціокультурний потенціал гостей.

У ході театралізованого дійства розкривається соціокультурний потенціал кожного учасника. Його здатність до світосприйняття через призму драматизації, його поринання у запроновані обставини та його бачення світу в соціокультурному просторі. Також невід'ємним є розкриття прихованих талантів кожного з учасників, їх акторських здібностей, жаги до співів і танців, до веселощів та пустощів під час поринання у запропонований сюжет.

4. Простежити рівень емоційної напруги, момент релаксації, пізнання, переживань та зміцнення родинних зв'язків між всіма членами сім'ї.

Дуже важливим буде охарактеризувати піднесення інтенсивності емоцій та переживань, реакцію на внутрішні та зовнішні чинники. У моменті релаксації слід відзначити час за якого амплітудне значення рівноваги буде встановлене частково або повністю. Пізнання – один з найважливіших елементів дослідження. Треба встановити наскільки відвідувачі обізнані у цьому виді діяльності, зо для них нове, а що вже відоме, який вплив понесе захід на розвиток кожного з відвідувачів.

Переживання – саме це стосується родинних відносин, підняття командного духу. Дуже цікаво буде прослідкувати як учасники команд підтримують та переживають один за одного. Найголовніша ціль – зміцнення родинних зв'язків. Це те, заради чого організовувався захід. Як зміниться ставлення один до одного між всіма членами сім'ї. Наскільки дружньо родина може відчувати себе у командному колі. Як такі запропоновані обставини модуль вплинути на кожного члена сім'ї.

Основними завданнями заходу є:

1. Надання можливості дітям провести дозвілля разом зі своїми батьками.

Зазвичай, при відвідуванні дитячих розважальних комплексів, батьки та діти проводять вільний час порізно. Одні на ігровому майданчику, інші – за столиком у ресторані. Як ми бачимо, контакт між поколіннями зникає. Простежується зниження ефективності проведення родинного дозвілля. Сімейний культурний простір, за таких умов, перестає формуватися. Тому, захід, що планується провести, буде спрямований на згуртування поколінь.

2. Спостереження за тим, як розгортаються відносини між дорослими й дітьми, зміну в настрої та поведінці.

Дуже часто дітям не вистачає уваги, яку приділяють їм батьки. Проведення заходу спрямоване на згуртування членів сім'ї, а тому дуже важливо буде спостерігати над тим, як захід впливає на відносини між поколіннями. Це може відбиватися в настрої, поведінці, вчинках. Позитивний вплив заходу на спілкування членів родини допоможе у подальшому знаходити спільну мову.

3. Аналіз поведінки гостей та їх реакції на такий формат дозвілльєвої діяльності.

Зміни в поведінці та настрої, як зазначалося вище, несуть у собі велику важливість, адже під час заходу по цим параметрам можна розуміти

наскільки доречним було його проведення. Саме по реагуванню на такий формат заходу можна буде зрозуміти чи догодили ми інтересам відвідувачів. Наскільки правильним було проведення драматизованого квесту також можна буде зрозуміти по реакції гостей, її зміни потрібно фіксувати весь час при проведенні заходу.

4. Порівняти вплив театралізованого заходу з іншими видами дозвілєвої діяльності.

Існують різноманітні формати проведення дозвілля у розважальних комплексах. Це можуть бути масові тематичні заходи, які включають в свою програму ігри та конкурси; це можуть бути змагання (можна використовувати лазертаг, канатне містечко, інтерактивні змагання), концерти (за участі відомих артистів міста, квести та ін.

5. Формування сімейного культурного простору.

Зібравши всі цілі та завдання до купи, впливає найголовніша задача проведення заходу. Отож, саме взаємодія між батьками та дітьми є по-справжньому правильним та раціональним проведенням вільного часу, головною метою якого є встановлення та розвиток міцних родинних зв'язків.

Отже, основними цілями та завданнями театралізованого заходу в ДРК «HALABUDA» є створення сімейного культурного простору, покращення родинних зв'язків, підвищення рівня культурного розвитку та розкриття соціокультурного потенціалу гостей.

Театралізований захід повинен підняти культурний рівень у соціумі, зацікавити учасників драматичним мистецтвом та мистецтвом аніматора. Всі гості повинні будуть взаємодіяти між собою, обмінюватися досвідом, надихати та підтримувати один одного.

Створення по-справжньому сімейного культурного простору – основна задача цього заходу та будь якого дитячого розважального комплексу.

2.3. Сценарій та особливості режисури театралізованого заходу.

Театралізований захід – складний та місткий творчий процес, побудова якого потребує фізичної та розумової діяльності. Фантазія та творчі здібності режисера мають також велике значення. З-поміж різноманітних видів театралізованої діяльності, для проведення заходу в дитячому розважальному комплексі, було вирішено обрати квест.

Квест – чудова форма роботи, оскільки забезпечує активність дітей, чергування різних видів діяльності та переживання ситуації успіху.

Взагалі, квест – це проблемне завдання, спрямоване на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного і творчого мислення дітей. Історія його виникнення бере свій початок у 90-х роках ХХ століття і пов'язана з розробленням комп'ютерних текстових квестів, у яких головний персонаж мав розв'язати певну задачу шляхом послідовного виконання низки логічних завдань. На зміну текстовим прийшли графічні квести з ілюстраціями та звуковим супроводом. Новим етапом у їх розвитку стало розроблення пригодницьких комп'ютерних ігор, обов'язковим елементом яких залишилася яскраво виражена атмосфера квесту. Віднедавна жанр квесту впевнено розширив межі свого застосування й, зійшовши з моніторів комп'ютерів, забезпечив собі надійне місце в реальному житті. Прикладом тому стали квест-кімнати, квести по місту, музеях, парках та ін. [26]

Квест для ДРК «HALABUDA» буде побудований у пошуковому форматі.

Тематика квесту – Пірати Карибського моря.

Головна ціль – віднайти скарби капітана Патата і невідомого пірата.

Сюжет: 2 пірата шукають команду аби відправитися на пошуки скарбів. Командою стають гості. Діти та дорослі об'єднуються задля досягнення спільної мети. Коли було вирішено відправитися за пошуками скарбів – виявилось, що у команди немає корабля. З цього і починається

квест. Спочатку діти знаходять корабель і головного героя серії фільмів «Пірати Карибського моря» Джека Горобця. Джек стає їхнім капітаном і вони продовжують шукати скарби, виконуючи різноманітні завдання на запропонованих станціях. На кожній з них по одному завданню та підказка до наступного місця. Завершується квест на тому, що гравці знаходять сундук з цукерками – він і є головний скарб.

Перш ніж перейти до написання сценарію було розглянуто його особливості та характерні ознаки.

Сценарій – це підібрана літературно-режисерська розробка змісту театралізованого святкового дійства. Зазвичай сценарій в суворій послідовності викладає все, що буде проходити на заході, розкриває тему, показує авторські переходи від однієї частини дії до іншої, наводиться орієнтовний напрямок усіх імпровізаційних виступів та інших акцій. У сценарій вводиться художні твори, які будуть використані, чи уривки з них; у ньому передбачаються засоби активізації учасників, планується оформлення та спеціальне обладнання приміщення [12].

Основними етапами роботи режисера над сценарієм є визначення теми та ідеї. Також важливим є розвиток сюжету, проте, він неможливий без визначення і розробки конфлікту, тобто основи для розвитку подій, зіткнення інтересів, поглядів, прагнень. Конфлікт може виражатись у подоланні труднощів або перешкод. Він не розуміється буквально. Наступний крок – продумування композиції, тобто реалізація сюжету та конфлікту у сценічній дії, яка розвивається. Композиція є організацією дії, а значить вимагає відповідного логічного розміщення матеріалу в ході сценарію. Композиція сценарію включає в себе: експозицію, зав'язку, розвиток дії, кульмінацію і розв'язку. Експозиція – це коротка розповідь про події, які передували виникненню конфлікту, що його викликали. Зазвичай, експозиція переростає у зав'язку. Вони мають бути чіткими, лаконічними. Експозиція і зав'язка несуть велике психологічне

навантаження, готують до сприйняття дії. За своєю формою експозиція та зав'язка можуть бути надзвичайно різноманітними за формою вираження: віршова заставка, пісня, сценка з п'єси, фрагмент кінофільму, театралізована хода. Наступна частина композиції – розвиток дії, тобто зображення процесу боротьби, її перипетії, ланцюги подій і зіткнень, в яких вирішується конфлікт. Основна дія розпадається на ланцюги взаємопов'язаних і взаємозумовлених епізодів. Кожен з них має свою логіку, свою внутрішню композицію, через яку червоною ниткою проходять ідея та тема сценарію. Наростає дія в своєму русі аж до кульмінації. У її висхідній лінії не потрібно переходити від емоційно сильних до більш слабких епізодів. Після кульмінації може наставати лише розв'язка та фінал дії. Це досить важлива частина композиції, її відсутність чи змазаність породжують відчуття незавершеності всього заходу. Фінал заключає в собі особливе навантаження, бо є найбільш зручним моментом для максимального вияву активності учасників масового заходу. [7]

З огляду на вищенаведений матеріал було написано сценарій до запланованого театралізованого заходу.

Квест «За скарбами!»

Місце проведення: ТРЦ «Атріум», 4 поверх, ДРК «HALABUDA»

Персонажі:

- Пірат Крюк.
- Пірат Флінт.
- Джек Горобець.
- Пірат Бармен.
- Пірат Джонс.
- Піратка Джемма.

Кількість учасників необмежена.

Основна задача квесту - віднайти скарб з цукерками.

Крюк: Всім привіт, юнги та досвідчені пірати!

Флінт: Тільки сміливим і відважним моряком потрібно бути, щоб вирушити скарбами невідомого пірата.

Крюк: Ви відправитесь в Схованку Дейві Джонса, побий мене грім. Він віддав кінці, і надійно сховав мій скарб у своїй хованці.

Флінт: Розрази мене грім! Я бачу зібралось багато охочих відправитися в далеке плавання у пошуках скарбів!

Крюк: Так, так... Охочих багато... Але чи всі з вас готові зіштовхнутися з морськими вихідками один на один?

Флінт: Ви готові?(Звертається до учасників)

Крюк: Але мені здається, чи нам чогось не вистачає?

Флінт: Вода мені в дуло! Треба подумати...

Крюк: Так, ну команда у нас є, капітани також, морські простори нас чекають. Так чого ж нам не вистачає?(Звертається до учасників)

Правильна відповідь: Корабель.

Флінт: Розбий мене грім, ви праві як ніколи! Але нам потрібен не просто корабель, а «Перлина»!

Крюк: Це точно! Тільки на ній ми зможемо дістатися скарбів, які заховані на острові, якого на карті не побачити, а кораблем не причалити.

Флінт: Тож, аби розпочати наше полювання за скарбами- потрібно віднайти «Перлину», на якій ми відправимось у море!

Крюк: Так, так... Але ж «Перлина», скоріш за все у Джеку Горобця, а до нього просто так не підійти... Потрібно вдавати з себе якихось морських тварин. Ви зможете? (Звертається до учасників)

Флінт: Отже, вирішено! Шукаємо Джека Горобця! Він повинен бути тут неподалік.

Крюк: Пс..! Підказка: шукайте його біля пляшок з ромом!

Учасники шукають Джека Горобця. Знаходять його під одним зі столиків з пляшкою в руках.

Флінт: А тепер вам потрібно прикинутися морськими тваринами!
(Звертається до учасників)

Учасники зображають морських тварин з якими прийшли пірати.

Крюк: О, Джек!

Флінт: Ми тебе по всьому світу шукаємо!

Крюк: Щось ти погано виглядаєш! Чи ром закінчився? Диви скільки з нами морських істот прийшло!

Джек: Ви що не бачите, що я відпочиваю? Чого вам треба? Так... стоп... це ж не морські істоти. Ската мені в горло, це ж люди!

Флінт: Так, вибач, ми їх трохи зачаклували...

Джек: І що на цей раз?

Крюк: Хочемо відправитись за скарбами...

Джек: Ну тоді, я вам допоможу тільки в тому випадку, якщо ви візьмете мене з собою і зробите капітаном корабля!

Флінт:Ну... Треба подумати...

Крюк: Джеку, а давай запитаємо у них!

Флінт: Так, Джеку, розчаклуй їх скоріше!

Джек Горобець починає відгадувати кожного учасника (яку тварину хто зображає). Після того як учасника відгадають він допомагає Джеку. Так, поки не відгадають усіх.

Джек: Ну так то краще!Егегей! Тоді до справи! Значить це ваша команда?

Крюк: Так!

Джек:І де ваш корабель?

Флінт: Ну... взагалі ми в тебе хотіли запитати...

Крюк: Чи не міг би ти нам дати свою «Перлину»? Ненадовго... Лише по скарби сплавати!

Джек: «Перлину» значить... Хм... Ну тоді переходимо до другої умови. Ви робите мене капітаном!

Флінт: Команда, чи згодні ви з тим, аби пірат Джек Горобець став нашим капітаном, на кораблі під назвою «Перлина», під час плавання за скарбами на острів «Якого на карті не побачити та кораблем не причалити»? (Звертається до учасників)

Джек: Ну от і домовились! Тоді ось вам моя «Перлина»!

Дістає з-під вбрання пляшку з кораблем. У ній записка від пірата, що залишив скарби на острові, куди вони відправляються. Джек дістає її та дає почитати одному з учасників команди. Текст записки: «Чорна мітка – знак покарання, тавро на репутації пірата за недотримання кодексу! Знайдіть чорну мітку та знищіть її!»

Чорна мітка знаходиться на банері у вигляді чорних повітряних кульок. Завдання: лопнути кульки за допомогою дротиків. В одній із них підказка до наступної станції.

Підказка: «Кожен Справжній Пірат повинен пишатися своїм гучним ім'ям – ШКЕД».

Джек: Так, так... значить нам потрібно віднайти Шкеда!

Крюк: Є на моїй пам'яті один...

Флінт: Це той, що тримає кафе?

Джек: Вирішено! Йдемо на пошуки кафе!

Учасники відправляються на пошуки кафе «Шкед Барс». Це барна стійка ресторану, на якій розміщена вивіска «Кафе ШКЕД». Бармен у піратській шляпі їх зустрічає.

Бармен: Для пірата існує лише один закон – Піратський Кодекс Честі. Його охороняє величезний звір, його приборкати зможе тільки дуже швидка мова. Ось вам заклинання, яке треба промовити, щоб до нього підійти. Говорити має кожен, по черзі, інакше він може розкрити свою щелепу та забрати одного з вас!

Мова йдеться про динозавра, який знаходиться на ігрових автоматах. Учасники його знаходять та по черзі говорять скоромовки. Джек Горобець підходить перевіряти динозавра.

Джек: Начебто, приборкали. А тепер ходіть сюди і допожіть знайти біля нього підказку.

Під ігровим автоматом знаходять Кодекс Честі з текстом:

«Кожен пірат повинен бути відчайдушним і сміливим, боягузтво в карається в бою. Вирушайте в ковальню піратських шпаг і обміняйте їх на щось варте».

У Ковальні піратських шпаг робимо шпаги з повітряних кульок і відправляємось до призотеки.

На призотекі учасників зустрічає черговий пірат на ім'я Джонс, але він не хоче просто так обмінювати шпаги. Джонс наполягає, аби пірати довели свою силу, а саме пропонує чергове завдання:

Батьки повинні взяти своїх дітей на руки і зробити 10 присідань. Якщо учасники виграють, то вони обмінюються на пляшку з питаннями, які стосуються піратського жаргону. Питання у вигляді кросворду, головне слово якого «ХАЛАБУДА».

Тепер потрібно віднайти найбільший напис «ХАЛАБУДА» в закладі.

Знаходять місце.

За банером підказка до наступного завдання: «Поміряйтеся скарбами з дівчиною в піратському капелюхі». Найбільший скарб поміж учасників – це дружба. Вони повинні розіграти етюд перед піраткою, яка чекає їх на батуті.

Скарбами, які отримають учасники буде «скарби капітана Патата». (Додаток Г). У середині кожної скриньки є фото артиста і його пісня, яку потрібно буде заспівати на наступній станції (якщо не хтось з учасників не знає пісню, можна заспівати іншу на власний вибір).

Учасників чекає головний пірат ДЖО, який охороняє найбільший скарб (цукерки) у кімнаті для святкувань. Після того як команда його знаходить, вони повинні по черзі

Заспівати пісню аби ввести капітана ДЖО в сон та спокійно забрати скарби.

Виконують завдання. Забирають цукерки. Повертаються до залу.

Джек: Йо-хо-хо! І пляшка рома! Я таких скарбів 100 років не знаходив!

Крюк: Так, так... Зараз посмакуємо!

Флінт: Це ж треба, як весело ми провели час!

Джек: Молодці, хлопці, ви знайшли класну команду! Це ж так круто, плавати разом зі своїми батьками по скарби!

Крюк: Розправляйтеся зі своїми скарбами, а ми попливемо за новими!

Захід розрахований на 1 годину. Не має обмеження у кількості учасників. Аніматори знаються на піратській тематиці, тому складнощів у артистичності не повинно виникнути. В будь-якому разі перед проведенням заходу аніматори будуть декілька раз збиратися і готуватися до заходу.

Фінансові витрати прийдуться на: заробітну плату аніматорам, повітряні кульки, картки з піснями, пляшку з кораблем, цукерки та «скарби капітана Патата».

Висновки до розділу 2

У ході дослідження було проаналізовано діяльність та особливості функціонування дитячого розважального комплексу «HALABUDA». Згаданий ДРК надає широкий спектр послуг.

Різноманітні види споживчих послуг підходять для кожної людини. Для дітей молодшого віку: басейни з кольоровими м'ячиками, ігрові кімнати (школа, лікарня, автомайстерня), будиночки, ніндзя парк,

лабіринти. Для дітей середнього та старшого віку: канатне містечко, батути, ігрові автомати, 5D кіно, аерохокей, тубінг, лазертаг. Для батьків: ресторани, тубінг, аерохокей, 5D кіно та багато іншого, в залежності від інтересів та вподобань. Також для дітей будь-якого віку представлена можливість відсвяткувати свій День Народження разом з аніматорами.

Надаючи широкий спектр послуг ДРК «HALABUDA» користується великою популярністю між жителями міста Суми але залишається дещо без уваги необхідність об'єднати відпочинок дітей та батьків.

Основними цілями та завданнями театралізованого заходу в ДРК «HALABUDA» є створення сімейного культурного простору, покращення родинних зв'язків, підвищення рівня культурного розвитку та розкриття соціокультурного потенціалу гостей.

Театралізований захід має змогу підняти культурний рівень у соціумі, зацікавити учасників драматичним мистецтвом та мистецтвом аніматора. Всі гості повинні будуть взаємодіяти між собою, обмінюватися досвідом, надихати та підтримувати один одного.

Квест «За скарбами!» був побудований згідно з основними правилами написання сценарію. Також розглядалась історія та особливості його побудови. Особливості режисури полягають у тому, що аніматори, які проводитимуть квест повинні увійти в образ та підтримувати послідовність у проходженні завдань.

ВИСНОВКИ

Сімейний культурний простір – важливе родинне середовище, в якому члени сім'ї спілкуються, виховують дітей, розвиваються та розважаються за допомогою активного проведення культурно-дозвіллевої діяльності.

Основним компонентом, за допомогою якого створюється сімейний культурний простір, являється родинне дозвілля, яке в свою чергу виконує такі функції: рекреаційна, соціальна, розвиваюча, комунікативна та культурно-дозвіллева. Воно повинне бути цікаве, насичене, оздоровлююче та надихаюче.

Дитячі розважальні комплекси є осередком дитячих забав та відіграють значну роль у дозвіллевій діяльності суспільства. Вони дають змогу покращувати сімейні відносини, відпочивати, розвиватися, розважатися та пізнавати світ. ДПК – це місце, де батьки та діти можуть відпочивати разом, і їм буде однаково цікаво та корисно.

У місті Суми наразі працюють такі ДПК як: «Бітонія», «Crazy Land», «Лавина Kids», «Карусель» та «HALABUDA». Всі вони мають різне облаштування, надають багатогранний спектр послуг, відрізняються за місцем розташування та проводять різнобічну діяльність.

У ході дослідження було проаналізовано діяльність та особливості функціонування дитячого розважального комплексу «HALABUDA». Заклад знаходиться у двох районах міста Суми, що дозволяє гостям відвідувати комплекс не отримуючи складнощі у пересуванні.

Надаючи широкий спектр послуг ДПК «HALABUDA» користується великою популярністю між жителями міста Суми. Проте, як і іншим розглянутим дитячим розважальним комплексам, цьому ДПК не вистачає сприяння для батьків та дітей, проведенню сімейного дозвілля у спілкуванні між всіма членами родини. Формуванню сімейного культурного простору

сприяють такі заходи, у яких беруть участь не тільки діти, а й дорослі. Це у свою чергу може бути квест, інтерактивна гра, театралізоване дійство чи міні-змагання.

Основними цілями та завданнями театралізованого заходу в ДРК «HALABUDA» є створення сімейного культурного простору, покращення родинних зв'язків, підвищення рівня культурного розвитку та розкриття соціокультурного потенціалу гостей.

Квест «За скарбами!» був побудований згідно з основними правилами написання сценарію. Також розглядалась історія та особливості його побудови. Особливості режисури полягають у тому, що аніматори, які проводитимуть квест повинні ввійти в образ та підтримувати послідовність у проходженні завдань.

Загалом, створення сімейного культурного простору в дитячому розважальному центрі, а особливо у такий напружений час, дуже важливе. Наша задача – підвищити рівень спілкування між батьками та дітьми, дати змогу провести дозвілля всією сім'єю за однією грою, посприяти налагодженню стосунків між всіма членами сім'ї.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акімова Л.А. / «Соціологія дозвілля» / 2003.
2. Артемова Л.В. / «Театралізовані ігри дошкільнят».
3. Бабенко Н.Б / «Соціокультурний потенціал сімейного дозвілля» / 2005.
4. Бучма В.В. / «Соціалізація дітей в умовах інформаційного простору»
5. Дубровська О.О., Козлова С.А. / «Дошкільна педагогіка. Естетичне виховання та розвиток» / 2016.
6. Зайцев В.П. / «Режисура естради та масових видовищ» / 2003.
7. «Історія виникнення квесту» / Доступ: <https://sfb6408615ed062ea.jimcontent.com/download/version/1572535700/module/15586939924/name/%D0.pdf>
8. Річард Шехнер «Теорія перформансу» / 2020.
9. Євтух М., Черкашина Т. / «Культура взаємин» / 2012.
10. Ушинський К.Д. / «Людина як предмет виховання» / 1867.
11. Яременко Н.В / «Дозвіллєзнавство» / 2007
12. BANKCHART / «Аніматори на дитяче свято» / Доступ: https://bankchart.com.ua/money/baby/statti/animatori_na_dityache_svyato_yak_vibrati_skilki_koshtuyut_poslugi
13. Buy House / «Тюбінгові парки Закарпаття. Активний сімейний відпочинок» / Доступ: <https://buyhouse.com.ua/stati-pro-neruchomist/tyubingovi-parki-zakarpattya.htm>
14. Charlotte M. Changing / «On the performance front».
15. CrazyLand / Офіційний сайт / Доступ: <https://crazyland.ua/kropivnitskiy/>
16. Head Rush technology / «Family Entertainment Centers» / Доступ: <https://headrushtech.com/blog/family-entertainment-center.html>

17. ROPE-PARK / «Верёвочный парк» / Доступ: <https://rope-park.com/verevochniy-park/>
18. Rozrobka / «Театралізована гра як засіб розвитку мовлення дітей» / Доступ:
19. Skyline / «Что такое верёвочный парк» / Доступ: <https://skyline.expert/chto-takoe-veryovochnyj-park/>
20. Slide Share / «Мотузковий парк» / Доступ: <https://www.slideshare.net/ssuserc1d4d2/ss-8385283>
21. Stone Creek / «About Family Entertainment Centers» / 2011.
22. Stud.com.ua / «Теоретичні основи свмейної дозвіллевої діяльності» / Доступ: https://stud.com.ua/144959/pedagogika/teoretichni_osnovi_simeynoy_i_dozvilnoyi_diyalnosti
23. UPWIKI / «Вісконсинський центр досліджень кіно і театру» / Доступ: https://uk.upwiki.one/wiki/Wisconsin_Center_for_Film_and_Theater_Research
24. Зацепина М.Б. / «Организация культурно-досуговой деятельности дошкольников» / 2004.
25. Куприянов Б.В. / «Организация и методика проведения игр с подростками» / 2004.
26. Сущенко Л.А. / «Реализация положений научных концепций В.В. Туева / 2017
27. Сущенко Л.А. / «Режисерские технологии: методические рекомендации по изучению курса по специальности «Социально-культурная деятельность» / 2001.
28. Титов Б.А. / «Социализация детей, подростков и юношества в сфере досуга» / 1996.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



ДОДАТОК Б



ДОДАТОК В

