

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Максимовська Н. О.

ТЕОРІЯ І ТЕХНОЛОГІЇ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ АНІМАЦІЇ

Навчально-методичний посібник

Харків
ХДАК
2022

УДК 316.77:379.81](075.8)

Т 33

Рецензенти:

Чекштуріна В. М., доктор наук з соціальних комунікацій, доцент, професор кафедри управління соціальними комунікаціями ХНЕУ імені Семена Кузнеця.

Онипченко О. І., доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри соціальної роботи Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради.

Друкується за рішенням ради факультету культурології ХДАК
(протокол № 6 від 31 січня 2022 р.)

Рекомендовано кафедрою менеджменту культури та соціальних технологій ХДАК (протокол № 6 від 27 січня 2022 р.)

Т 33

Теорія і технології соціокультурної анімації: навчально-методичний посібник [Електронний ресурс] /Харк. держ. акад. культури; Уклад.: Н.О.Максимовська. – Харків : ХДАК, 2022. – 200.

Посібник є узагальненням теоретичних концепцій та практик соціокультурної анімації. Зміст посібника розкриває динаміку соціокультурної анімаційної діяльності, особливості її трансформації в інформаційному суспільстві. Особлива увага приділяється процесуальним характеристикам та засобам реалізації анімаційної діяльності у соціокультурній сфері. Розглядається специфіка технологізації анімаційної діяльності з метою соціальної інтеграції та подолання соціального відчуження, розвитку соціальної творчості суб'єктів соціуму.

УДК 316.77:379.81](075.8)

© Харківська державна академія культури, 2022

© Максимовська Наталія Олександрівна, 2022

Зміст

Вступ	4
Розділ I. Теоретичні засади соціокультурної анімації	5
1.1. Становлення анімаційного підходу: теорія і практика	5
1.2. Трансформація анімаційного підходу в умовах розвитку інформаційної культури людства	17
1.3. Сутність та загальні характеристики соціокультурної анімації в контексті прикладної культурології	30
Розділ II. Анімаційна діяльність у соціально-культурному просторі	49
2.1. Соціокультурна анімація у сфері дозвілля	49
2.2. Соціокультурна анімація у закладах культури	66
2.3. Анімація у сфері соціальної роботи, профілактика соціального відчуження	80
Розділ III. Технології соціокультурної анімації	91
3.1. Технологія розвитку місцевих громад в процесі соціокультурної анімації, створення креативного культурного простору	91
3.2. Івент-технології як засіб анімаційної подієвої активності	104
3.3. Технологія розвитку соціальної культури засобами анімаційної діяльності	112
3.4. Реалізація анімаційної діяльності зі студентською молоддю у позанавчальний час	136
Додатки	159
Список використаних джерел	188
Контрольні запитання	198

Вступ.

Навчально-методичний посібник «Теорія і технології соціокультурної анімації» призначений для здобувачів вищої освіти за першим бакалаврським рівнем, спеціальності 028 – менеджмент соціокультурної діяльності, освітньо-професійна програма «Менеджмент культури».

Структура посібника складається з трьох розділів, які поступово розкривають теоретичні і методичні засади соціокультурної анімації. Загалом представлено десять тем, що пов'язані між собою. Зокрема особлива увага приділяється розвитку анімаційного підходу до соціокультурних практик, його трансформація в умовах становлення інформаційної культури людства. Пропонується методологія анімаційної діяльності, яка побудована на взаємозв'язку прикладної галузі культурології та менеджменту культури.

Виклад кожної теми супроводжується практичним прикладами та методичними рекомендаціями щодо практичних занять та самостійної роботи студентів, списком літератури.

В тексті лекцій висвітлюються наукові досягнення з соціокультурної анімації, які пов'язані із актуальною практичною активністю студентів майбутніх менеджерів культури, що враховують завдання освітньої програми та зумовлюють набуття навичок і компетентностей у фаховій діяльності.

Практичні завдання передбачають реалізацію анімаційної діяльності студентами вже під час аудиторних занять з майбутньою перспективою здійснення здобутих вмінь під час навчальної практики.

Детально в підрозділах посібника розкрита теорія і практика анімаційної діяльності зі студентською молоддю з метою розвитку їх соціальної творчості у позанавчальній діяльності. Наведений матеріал є основою для підтримки студентського самоврядування та стимулювання соціальної активності студентів з використанням сучасних засобів соціокультурної анімації.

Розділ I. Теоретичні засади соціокультурної анімації

1.1. Становлення анімаційного підходу: теорія і практика

1. *Передумови становлення анімаційного підходу.*
2. *Дослідження анімації у Франції у другій половині ХХ ст.*
3. *Практика анімаційної діяльності за рубежем.*

1. З первісних джерел людського існування були засоби й методи одухотворення людини, стимулювання її до здійснення певних дій, переходу в інший якісний стан життєдіяльності, коли від активності залежать сутність та якість буття. Анімаційна ідея завжди притаманна духовній культурі людства. В сучасній гуманітарній науці досліджується явище анімації, яке походить зі сфери дозвілля і уможливорює безпосередню участь соціальних суб'єктів у суспільних перетвореннях. Термін «анімація» має латинське походження (anima – вітер, повітря, душа, жива істота). Зазвичай використовуються поняття «анімація» (соціальна, соціально-культурна, соціокультурна, педагогічна, соціально-педагогічна) та «анімаційна діяльність».

Поняття «анімація» необхідно розглядати в сукупності провідних характеристик, оскільки воно є похідним для розвитку анімаційного напрямку в теорії та практиці різних наукових дисциплін. Термін «анімація» позначає власне явище, маємо розуміти його як базове поняття родового терміна, етимологія якого розкриває найважливішу сутнісну характеристику явища. Використовуватимемо поняття анімації (animation – оживлення, одухотворення) в широкому соціально-гуманітарному смислі, яке позначає процес, пов'язаний з гуманізацією соціального життя, створенням механізму самостимулювання соціальних суб'єктів до активного соціального буття в межах соціокультурного простору. «Анімаційна діяльність» – процес глибинної або смисложиттєвої взаємодії людини з оточуючим світом, під час якої відбувається задоволення і зростання її духовних потреб.

Про еволюцію анімаційного підходу в соціально-виховному контексті, свідчить інтенсивне просування ідеї анімації в другій половині ХХ ст. в Європі. У зв'язку із цим, виокремлюють два

етапи в розвитку досліджень анімації. Перший – з моменту її офіційного визнання як механізму посилення виховного потенціалу соціального середовища у Франції: друга половина ХХ ст. – кінець ХХ ст. (класичний етап). Другий етап (новітній) розпочався у ХХІ ст. з розвитку ідей, пов'язаних з анімаційним підходом, у контексті різних гуманітарних наук в інформаційному суспільстві.

Становлення анімаційної ідеї пов'язане з першим етапом і характеризується поширенням наукових трактувань анімації, зокрема в контексті «цивілізації дозвілля» (Ж. Дюмазедьє – визвольний та регулюючий аспекти анімації), офіційним визнанням позицій анімаційної діяльності (Ж. Фрідман), виокремленням визначення й ознак анімації (П. Бенар, Ж. Емоф, Р. Лабурі, М. Симоно), зверненням до особливостей аніматора як фахівця з новими професійними завданнями (М.-Ф. Ланфан, М. Леве-Готра, М.-Ж. Парізе та ін.). Результатом розвитку наукових поглядів на анімацію на цьому етапі було введення й трактування поняття «анімація», усталене розуміння про це явище (від термінології до провідних ознак).

Визначальним для обґрунтування анімаційного підходу став соціально-виховний контекст розвитку цього явища в другій половині ХХ ст. у Франції. Визнання анімації офіційною педагогічною ідеологією вдосконалення виховного середовища у Франції пов'язане з численними соціологічними дослідженнями, які свідчать про мінімальне значення конструктивного наповнення вільного часу, перевагу споживацтва та пасивності. Ж. Фрідман висунув ідею пожвавлення, гармонійної єдності і взаємодії людини та середовища, метою якої є перетворення всієї країни на виховну націю. Отже, ініційовано процес активізації соціального розвитку соціальних суб'єктів через одухотворення всупереч знедуховленню.

Водночас «культурна революція» у Франції 1968 р. – одна з тих подій, яка стимулювала розвиток анімаційної ідеї «знизу», завдяки виявленню громадянської ініціативи, зокрема у сфері культури. Особливостями цих подій були надзвичайне емоційне піднесення й пожвавлення в народних масах, атмосфера взаємної підтримки та загального залучення до дій. Результатом стали не стільки політичні, скільки соціально-культурні наслідки, що

особливо вплинуло на перетворення сфери дозвілля через активізацію соціальних суб'єктів під гаслами: «Щастя – це нова ідея!» або «Творчість. Безпосередність. Життя!» та ін. Звернення до дозвілля під час подій 1968 р. розглядалося в контексті вільної діяльності, творчості: дозвілля відкриває людині можливість звернутися до самої себе, щоб зрозуміти власне призначення. Відтак, анімаційна ідея виникла у сфері дозвілля й мала соціально вдосконалююче спрямування. Саме цей висновок у подальшому став основою невід'ємності виявлення в дозвіллі громадянської позиції, що свідчить про якісний рівень активності соціальних суб'єктів.

Існує ще один дієвий фактор розвитку явища соціокультурної анімації – усвідомлення необхідності активних дій щодо упередження маніпулювання зі сторони екстремістів у майбутньому, недопущення повернення до панування фашистської ідеології в Європі через активізацію суб'єктної позиції громадян, критичної думки, основаної на власних цінностях та переконаннях, і можливості їх виявлення через активну діяльність. У другій половині ХХ ст. анімація стала одним з інструментів активізації та подолання соціальної кризи, засобом соціально-виховного регулювання соціальних стосунків, механізмом розвитку соціальної творчості всупереч споживанню, зокрема через активне долучення до здобутків культури. Визначальною для анімації стала позиція підвищення якості соціальної взаємодії, в якій особистість є активним соціальним суб'єктом, прагне уникнути маніпулювань суспільною свідомістю, спроможна критично оцінювати дійсність і використовувати ресурси соціально-культурного середовища для регулювання соціальної життєдіяльності.

Таким чином, об'єктивні соціально-культурні передумови, двостороння активність (державна і громадська), практичні кроки назустріч стимулювали й розвиток наукової думки стосовно явища анімації у Франції із середини ХХ ст. Соціально-виховне спрямування анімаційної ідеї у Франції ґрунтувалося на поєднанні державної підтримки та громадської ініціативи, що вможливило розбудову анімації у сфері дозвілля. Відтак, утворюється простір для реалізації анімаційної ідеї, середовище інтеграції позитивного соціально-виховного впливу різних складових системи соціального

виховання (держава, громадянське суспільство, сфера дозвілля, соціально-культурне середовище загалом).

Під час дослідження анімаційної моделі організації дозвілля у Франції, Є. Мамбеков визначив низку об'єктивних факторів, що впливали на соціально-культурне середовище та розгалуження анімації у сфері дозвілля, а саме: індустріалізації, урбанізації, демографічного зростання та розвитку великих житлових комплексів, виникнення складних явищ суспільної аномії (аномія – відсутність чіткої системи соціальних норм, руйнування єдності культури, як наслідок – життєвий досвід людей не відповідає суспільним нормам), що призводить до дезадаптації населення; соціального тиску певних категорій населення (молоді, осіб середнього віку, пенсіонерів та інших соціальних груп) на державу та суспільство з вимогами поліпшення якості життя; поширення явищ знеособлення й уніфікації в суспільстві, що викликало невдоволення та стимулювало активну частину населення боротися за духовне оздоровлення; появи більшої кількості вільного часу в результаті зменшення робочого, отже, й необхідності його змістовного наповнення. Докорінна перебудова підвалин соціального життя зумовлює появу «інструменту» соціальної гармонізації, який мав активізувати соціальних суб'єктів докласти самостійних зусиль у наповненні соціального життя духовним змістом.

Означені передумови свідчать про соціально-виховне значення анімації, зокрема профілактику дезадаптації та негативних соціальних явищ, організацію соціального виховання на місцевому рівні, налагодження міжпоколінної взаємодії, стимулювання самоактивності соціальних суб'єктів. На особливу увагу заслуговує те, що в цьому процесі людині відводиться роль не стороннього спостерігача, але активної діяльної особистості, яка сама докладає зусиль до створення якіснішого рівня соціальної взаємодії у сфері культури.

Сутність явища анімації визначило й те, що провідними передумовами її розвитку є одночасна активність офіційної державної ідеології та громадського руху, що дозволяло інтегрувати зусилля з регулювання соціально-виховних впливів як дозвілля, так і громадської діяльності. Отже, для успішного

втілення анімаційного підходу важливим стає поєднання самоорганізації як внутрішньої потреби соціальних суб'єктів та регулювання як зовнішньої вимоги соціуму, що посилять дію один одного і стануть запорукою ефективної соціокультурної самореалізації.

2. На цьому етапі уперше надав визначення анімації Ж. Емоф: анімацією називають діяльність у середині або зовні групи, колективу, певного кола людей, що мають на меті розвиток стосунків та регуляцію суспільного життя за допомогою напівдирективних методів; це метод включення й участі. Сутність цього явища – регулювання соціального життя за допомогою власних ресурсів соціальних суб'єктів. Акцент на непримусовості й залученні особистості та груп до соціально-позитивних процесів тільки поглиблює цю ознаку.

Розширити й конкретизувати анімацію через виокремлення провідних ознак пропонували Р. Лабурі та П. Безнар: анімація – це сукупність занять, видів діяльності, відносин; заняття стосуються інтересів, що виявляються особистістю в її культурному житті й особливо у вільний час (художні, інтелектуальні, соціальні, практичні, фізичні); заняття відповідають потребам у спілкуванні, освіті, діяльності, які не задовольняються закладами, що існують, та співвідносяться з відновлювальною, розважальною, розвивальною функціями вільного часу; ці заняття добровільні (на відміну від шкільних обов'язків), йдеться або про здійснення будь-якої діяльності або участь в організації (клуб, асоціація); ці заняття не потребують попереднього «рівня», тобто екзаменів або дипломів; ці заняття безкорисливі, не мають на меті отримання кваліфікації або диплому; ці заняття здійснюються здебільшого в групах, які організуються в закладах та організаціях (культурних центрах, клубах, центрах літнього відпочинку та ін.); заняття реалізуються за допомогою аніматора, професійного або добровільного, який використовує методи активної педагогіки. Позиції вчених відображають, по-перше, зв'язок анімації зі сферою походження, а саме дозвілля; по-друге, намагання подолати обмеження цієї сфери через, наприклад, через добровільну участь у діяльності асоціацій не тільки розважального спрямування.

Указані провідні ознаки анімації, які були сформульовані на той час, водночас відбивали можливість поширення її соціально-позитивного впливу на сферу вільного часу та заклали необхідність її подальшого розвитку в мінливих соціокультурних умовах інформаційного середовища, коли активність соціальних суб'єктів, основана на власних інтересах та здібностях, буде затребувана для розвитку духовно-соціальних цінностей.

Це дозволяє стверджувати, що анімаційна модель суспільної практики є складовою культурної і виховної системи суспільства й представлена у вигляді моделі організації соціокультурної діяльності як: сукупність елементів (заклади, державні органи, організації, добровільні асоціації, аніматори, аудиторія), які мають постійні стосунки, що характеризують цю модель; сукупність занять, видів діяльності та стосунків, які відповідають інтересам, що проявляє особистість у культурному житті й особливо у вільний час; своєрідна соціально-педагогічна система, в якій провідну роль відіграють аніматори, професіональні чи добровільні, котрі мають відповідну підготовку та використовують методи активної педагогіки. Таким чином, у Франції були створені умови для запровадження ідеології анімації, які сприяли розгалуженню соціально-виховного середовища, посиленню виховного спрямування дозвіллевого простору, активізації участі населення в анімаційній діяльності. Звернення до духовної складової соціально-культурного життя стало міцним фактором профілактики надто негативних для суспільства явищ. Отже, розвиток анімаційної ідеї, її дозвіллеве походження, що зумовлює вільну діяльність соціальних суб'єктів, свідчить про соціально-виховне спрямування і якість організації соціальної взаємодії.

3. Практика реалізації соціокультурної анімації глибоко пов'язана з теоретичним підґрунтям розвитку відповідних ідей. Вже у 1937 році у Франції було засновано національну організацію *Semea* (*Centre d'Entrainement aux Methodes d'Aducation Active*), яка мала за мету розповсюдження нового виховання як особливої практики гуманістичної педагогіки. Це актуалізувало взаємозв'язок активної педагогіки та анімації. Засновниця *Semea* Жизель де Феллі обстоювала думку, що саме ідеї гуманізму, свободи, творчості визначили обличчя анімаційної діяльності у Франції.

Назва організації у перекладі трактується як Центр залучення в методи активного виховання, спільнота визнана суспільно корисною та юридично доцільною різними міністерствами країни, що ілюструє міжгалузевий соціально-виховний характер практики анімаційного підходу.

В асоціації працюють професійні аніматори, багато професійних педагогів та волонтерів. Основними напрямками діяльності Семеа є: добровільна, волонтерська анімація, керівництво діяльністю центрів відпочинку; професійна анімація у відповідних агенціях та івент-кампаніях; діяльність з громадської та професійної інтеграції населення; просування ідей та практики здорового способу життя; робота з інвалідами та психологічна допомога населенню; підготовка та перепідготовка педагогів, аніматорів тощо.

Анімаційний підхід вже у період становлення розповсюджувався на різні вікові категорії соціальних суб'єктів. У 1990-х роках було засновано організацію під назвою Асоціація культурного розвитку (ательє культурного самовираження та добросусідства), що курується міською мерією французької столиці. В усіх районах Парижа працюють біля 400 майстерень різних напрямів. Тут працюють секції ікебани та китайського живопису, можна спробувати себе у музичному мистецтві. Функціонують ательє столярної справи, танцю, ритмічної гімнастики, скульптури та ін. Ці осередки стали культурними центрами міських кварталів, місцем, де збираються ініціативні однодумці, які можуть розкрити власні творчі можливості.

Діяльність французьких аніматорів відбувається у таких сферах: соціально-економічна (на рівні міста аніматори контактують з чисельними асоціаціями та об'єднаннями); спільноти в окремих кварталах (виховні, культурні, сільські центри, муніципальні відділи по справам молоді, сімейні асоціації та ін.); спеціальні об'єднання для окремих категорій населення, зокрема гуртожиток молоді, що працює, будинки для літніх людей, дитячі будинки, клуби підприємств; організація туризму та відпочинку.

Загалом досвід реалізації анімаційного підходу в соціокультурній практиці реалізується через театральний,

шкільний, психотерапевтичний (арт-терапія, комунікативна реабілітація), муніципальний напрями. Муніципальна анімація реалізується в житті європейських міст через широку мережу парків розваг, спортивно-оздоровчих та реабілітаційних центрів та інших майданчиків активного відпочинку. Також муніципальна анімація включає центри соціально-педагогічної роботи з дітьми та молоддю в мікрорайонах. Наприклад, діяльність «Виховних міст», які є суспільними культурно-просвітницькими центрами.

Шкільна анімація спрямована на допомогу учням в подоланні навчальних проблем та організацію їх дозвілля під час шкільних канікул. Для цього використовуються театралізовані, ігрові, тренінгові засоби та інші інтерактивні педагогічні технології. Анімація не тільки охоплює позашкільну та позаурочну діяльність, але й активно застосовується в навчально-виховному процесі, оскільки її мета глибоко гуманна. Шкільна анімація пробуджує віру у власні можливості, активізує процес спілкування, самопізнання, само визнання, встановлює новий стиль людських відносин, що відповідає потребі людини в прояві творчості у всіх видах діяльності.

Психотерапевтична анімація пов'язана з формуванням адекватного саморозуміння та самовираження особистості, терапія на основі смислу життя. Елементи психотерапії, що включаються до програми анімаційної діяльності, дозволяють досягати змін ціннісних установок, поліпшення сприйняття та оцінки інших людей, досягнення почуття задоволення міжособистісними контактами, набуттям соціальних навичок. Найважливішим є завдання стимулювання відчуття приналежності до колективу, в якому проблеми можна вирішувати спільно з іншими. Зокрема, такий вид анімації, поряд з іншими, використовується у роботі із соціально-незахищеними верствами населення (інвалідами, безробітними, мігрантами, особами літнього віку, дітьми-сиротами, самотніми). Найефективніше використовується в клубах, творчих гуртках, групах взаємопідтримки, що дозволяє зробити життя людини духовно змістовнішим, забезпечити доступ до здобутків культури, подолати соціальне та культурне відчуження.

Театральна анімація має агітаційну та просвітницьку мету, спрямована на долучення особистості до драматичних ігор, до

сприйняття культурно-масових видовищ та спектаклів, до творчості. Завдання театральної анімації: працювати для конкретної аудиторії, «працювати» за участі акторів-любителів, працювати над подоланням труднощів соціалізації, працювати за допомогою глядачів, які стають повноцінними учасниками спектаклів. Найпопулярнішими формами театральної анімації є карнавал, вулична театралізована хода, сумісні постановки вистав. Використовуються також активні форми роботи з глядачем, не притаманні театру як традиційному закладу культури: виїзні вистави, театральні уроки, обговорення спектаклів та диспути, екскурсії театральними музеями, сховищами театру.

В цей період анімаційна практика поширилася на інші країни. Так, у Швейцарії створені «робінзонівські ігрові майданчики», на яких діти під керівництвом дорослих педагогів-аніматорів мають можливість будувати хатини, майструвати, вигадувати цікаві розповіді, втілювати власні фантазії у рольових іграх. У Фінляндії фахівці-аніматори Маннергеймської ліги захисту дітей та молоді щорічно проводять «Ігрову неділю» по всій країні, організують сумісні ігри дорослих і дітей. Головна мета – «оздоровлення дитинства», що передбачає поліпшення міжособистісних взаємин дітей та дорослих, насамперед у родині. Представники відділень ліги в комунах керують художніми, спортивними та музичними клубами, забезпечують умови для вільного спілкування, творчої діяльності. У Швеції анімаційний підхід до соціально-виховної практики реалізується через дитячі рекреаційні центри та підліткові клуби, діяльність яких побудовано за принципом самоврядування. Педагоги та члени клубу мають рівні права, сумісно використовують фінанси, визначають напрями діяльності, розробляють та втілюють в життя різні проекти. В США анімаційні програми реалізуються в американських общинах. Наприклад, «Програму творчих мистецтв» представлено різноманітними студіями, клубами, виставками. Популярною є форма «Табір добрих зустрічей» для людей різного віку, під час проведення якої відбуваються концерти, театральні вистави, вечори музики, працюють дискусійні клуби, випускається власна газета тощо.

Семінарське заняття № 1.

Тема: Розвиток практики соціокультурної анімації за рубежом.

Мета вивчення: Поглибити знання з можливостей анімаційної діяльності в соціокультурній сфері на основі зарубіжного досвіду.

Питання:

1. Визначити етапи становлення практики соціокультурної анімації за рубежом.

2. Розкрити специфіку визначених етапів, сутність та класифікації анімаційної соціокультурної діяльності.

3. Схарактеризувати проблеми і перспективи розвитку анімаційної діяльності в зарубіжних країнах.

Самостійна робота № 1.

Тема: Пошукове заняття з узагальнення теорії соціокультурної анімації.

Мета вивчення: поглиблення знань зі специфіки застосування соціокультурної анімації.

Завдання:

1. Дослідити трактування соціокультурної анімації у різних наукових дослідженнях.
2. Визначити особливості застосування анімаційної діяльності.
3. Запропонувати навчальну гру із поглиблення знань з анімаційної діяльності в соціокультурній сфері (дерево мудрості, розповідь по колу, озеро помилок, запитання-відповідь тощо) у вигляді творчого завдання.

Використана та рекомендована література:

1. Волик Л. В. Підготовка майбутніх педагогів до анімаційної діяльності : монографія / Л. В. Волик. — Полтава : ПНПУ, 2011. — 276 с.
2. Дуликов В. З. Социально-культурная работа за рубежом [Электронный ресурс] : учеб. пособие / В. З. Дуликов. — М. : МГУКИ, 2003. — Режим доступа: http://www.pedlib.ru/Books/3/0197/3_0197-1.shtml. — Загл. с экрана.

3. Лесіна Т. М. Соціально-педагогічні умови стимулювання майбутніх соціальних педагогів до анімаційної діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Лесіна Т. М. — Херсон, 2009. — 253 с.
4. Максимовська Н. О. Соціально-педагогічна діяльність зі студентською молоддю у сфері дозвілля: анімаційний підхід : монографія / Н. О. Максимовська. — Харків : Друк ТОВ «Тім Пабліш Груп», 2015. — 368 с.
5. Мамбеков Е. Б. Организация досуга во Франции: анимационная модель : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук / Мамбеков Евфрат Багдатович ; Гос. ин-т культуры. — СПб., 1992. — 19 с.
6. Мустаева Ф. А. Основы социальной педагогики : учеб. для студентов педвузов, обучающихся по спец. „Соц. педагогика» / Ф. А. Мустаева. — М. : Акад. проект, 2002. — 416 с.
7. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация: истоки, традиции, современность / Тарасов Л. В. — М. : Одухотворение, 2008. — 132 с.
8. Шульга И. Опыт педагогической анимации в практике социального воспитания за рубежом / И. Шульга // Соц. педагогика. — 2008. — № 4. — С. 90–93.
9. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация : учеб. пособие / Н. Н. Ярошенко. — Изд. 2-е, испр. и доп. / Н. Н. Ярошенко. — М. : МГУКИ, 2005. — 126 с.
10. Dumazedier J. Vers une civilization du loisir? / J. Dumazedier. — Paris : Ed. Du Seuil, 1962. — 319 p.
11. Marrengula L. M. Addressing Socio-cultural Animations Community Based Social Workwith Street Children in Maputo, Mozambique : academic dissertation [Електронний ресурс] / L. M. Marrengula. — Режим доступу: <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8269-4.pdf>. — Назва з екрана.

1.2. Трансформація анімаційного підходу в умовах розвитку інформаційної культури людства

1. Поширення та трансформація анімаційної ідеї в умовах інформаційного суспільства.

2. Анімаційний підхід до соціокультурної діяльності.

1. Загальнокультурне та соціально-виховне значення досліджень анімації, визначення її сутності, зокрема в новітніх соціально-культурних умовах, відбулися на наступному етапі (новітньому), який розпочався у ХХІ ст. з розвитку ідей, що пов'язані з анімаційним підходом. Нині більшість дослідників анімації (Е. Сантос, Л. Тарасов, та ін.) обстоюють думку, що вона активізувалася саме як об'єктивна відповідь на глобальні та бездуховні виклики людству. Актуалізація анімаційної ідеї пов'язана з необхідністю поширення позитивного впливу на різні сфери життєдіяльності сучасної особистості, серед яких не останнє місце посідає сучасний інформаційно-віртуальний простір. Концепцію інформаційного суспільства досліджували учені різних наукових галузей із середини ХХ ст. (Д. Белл, Е. Гідденс, М. Кастельс, В. Келле, Е. Тоффлер та ін.). Особливості глобалізаційних процесів, що супроводжують становлення постіндустріальної епохи в культурі людства, визначають О. Кравченко, А. Рижанова, В. Шейко та ін. Науковці зазначають, що сучасний соціальний простір стрімко наблизився до нового якісного стану, – цивілізації, основою розвитку й існування якої є особлива нематеріальна субстанція, що називається «інформацією», яка має властивість взаємодії як з духовним, так і з матеріальним світом людини. Розуміння сутності нового суспільства полягає в тому, що, з одного боку, інформація формує матеріальне середовище життя людини, відіграючи роль інноваційних технологій, комп'ютерних програм, телекомунікаційних систем тощо, а з іншого, – є основним засобом міжособистісних взаємин, постійно виникаючи, видозмінюючись і трансформуючись у процесі переходу від однієї людини до іншої. У такий спосіб інформація одночасно визначає соціокультурне життя людини та її матеріальне буття, що потребує адекватних

механізмів відповідного регулювання й гармонізації соціального розвитку суб'єктів соціуму.

Інформаційне суспільство – це фаза у розвитку цивілізації, коли головними продуктами виробництва стають не речі й енергія, а інформація і знання. Надане трактування конкретизується через провідні риси, які є специфічними для інформаційного суспільства: створення глобального інформаційного простору, здатного забезпечити нову якість життя; збільшення питомої ваги інформаційно-комунікативних технологій, продуктів та послуг у валовому внутрішньому продукті країни; поява якісно нових комунікацій та ефективної інформаційної взаємодії людей на засадах зростаючого доступу до національних і світових інформаційних ресурсів, подолання інформаційної нерівності (бідності), прогресуюче задоволення людських потреб в інформаційних продуктах і послугах.

Стрімкий прогрес інформаційного суспільства спричинив інтенсифікацію процесів глобальної інтеграції в усіх сферах життєдіяльності соціальних суб'єктів, зокрема економічній, політичній, культурній. Усеосяжні глобалізаційні тенденції актуалізують глобальні проблеми (Е. Гідденс, В. Келле, А. Печеї), серед яких найактуальніші: геополітичне розшарування регіонів планети, криза світової економіки, екологічні негаразди, як наслідок – погіршення стану природного людського середовища, хвороби, міграція, тероризм, безробіття, зубожіння тощо. Передбачуваним є негативний соціальний результат цих проблем, який полягає в соціальному нігілізмі, безвідповідальності, знедуховленні, що призводить до порушення процесу позитивного соціального розвитку особистості на різних рівнях соціуму.

Провідною глобальною проблемою визначають необхідність збереження людських якостей особистості, яка відповідає за суперечливість соціального існування, має розробляти механізми нівелювання глобальних негараздів сучасності. Одна з найважливіших умов існування та подальшого розвитку людства – гуманістична спрямованість процесів глобалізації – передбачає досягнення гармонії у взаємовідносинах інтелектуальної та духовної культури. За будь-яких часів головні досягнення суспільної діяльності визначаються їхнім впливом на

формування гармонійно, зокрема соціально, розвинутої особистості, здатної до ефективного функціонування в соціальному просторі, орієнтування в різноманітних соціокультурних умовах, виявлення своїх здібностей у соціальному середовищі. Але нині ця проблема загострюється, оскільки темпи сучасного соціально-культурного розвитку на основі динаміки інформаційного середовища випереджають навіть найсміливіші прогнози щодо можливих перспектив.

Зміни культури зумовлюють трансформацію соціально-культурного середовища й викликані провідним фактором, який слугує основою розбудови нового суспільства (інформація), його провідною характеристикою (глобалізація соціально-культурних процесів) та тими елементами, що забезпечують існування, переробку, передання інформації на всіх рівнях соціального простору (засоби масової комунікації, віртуальний простір). Відбувається переструктурування системи соціальних зв'язків, що в загально культурному контексті впливає на моделі соціального становлення соціальних суб'єктів.

Сучасний інформаційний простір складається з реального та віртуального. До реального відносять інформацію, що отримується з традиційних джерел (різні засоби масової інформації), до віртуального – інформація, яка концентрується у Інтернет-середовищі та транслюється відповідними спільнотами через електронні носії. У зв'язку з цим, сучасними тенденціями розвитку інформаційного соціокультурного соціуму, що впливають як на становлення особистості, так і на якість взаємодії у ньому, є віртуалізація соціального середовища, поширення медіа, зокрема нових, як одного з провідних чинників соціалізації, поява нових аспектів цього процесу: медіа- та кіберсоціалізація. Загрозливі тенденції (інформаційна агресія, маніпуляції, психічні розлади тощо) спричиняють обездуховлення особистості, посилення споживацтва у соціальному житті, руйнування налагоджених зв'язків у соціумі, деформації реального процесу комунікації та спілкування.

Подолати загрози, розкрити людські якості особистості можна застосовуючи новітні підходи до аналізу анімації в умовах інформаційного суспільства, які покладаються в основу

анімаційного підходу до соціально-культурної діяльності (далі СКД). Термін «анімація» використовувався для опису акта мотивації, заохочення, зокрема й розширення прав та можливостей реальних людей, отже, його застосування в умовах тотальної інформатизації є доцільним. Оскільки буквально термін означає акт дарування життя та духу, стан бути живим у повному сенсі, зокрема духовно, а не тільки фізично, то завдяки розповсюдженню ідеї культурної демократії, яка передбачає, що культура є синонімом руху, й кожна людина має право споживати та створювати культуру. Анімація робить спільноту активним агентом змін, творчим виробником соціального контенту. У зв'язку з цим, передбачається подолання інформаційної нерівності, як нерівності в мистецтві через поширення технологій анімації.

Ефективним є застосування принципу пошуку власних можливостей, що приведе до зміщення акцентів у розвитку спільноти з «доступу до технологій» на «ефективне використання їх». Результатом є розробка та реалізація програм використання мистецтва, інформаційно-комп'ютерних технологій, засобів масової інформації для розвитку спільнот. Через методи, що спрямовані на активізацію мобільності групи чи спільноти, а саме спільний аналіз реальності, критична позиція в проблемних питаннях й знаходження відповідальності, аналіз та діалог про подальшу трансформацію спрямованих змін та поліпшення реальності, постійного аналізу, оцінки, корекції результатів можливе досягнення ефективності у процесах соціальної інтеграції та вдосконалення.

Анімація вже активно використовується в мистецтві, освіті, професійному розвитку, роботі з молоддю, спорті, міському плануванні, підприємстві та туризмі й може застосуватися в інформатизації регіональних спільнот. В умовах інформаційного суспільства є альтернатива: або особистість стає одночасно і джерелом і споживачем інформації, створює власний інформаційний простір, є провідником соціально позитивних цінностей у цьому середовищі, або дозволяє маніпулювати собою, втрачає час та шанси соціальної самореалізації.

Новітній етап розвитку анімаційного підходу характеризується такими процесами: подальше поглиблення

специфіки анімаційної ідеї, усвідомлення її змісту в нових соціокультурних умовах, розгалуження суб'єктів анімації, територіальне поширення анімаційного досвіду в інших країнах, розширення напрямів використання анімаційної діяльності, узгодження з новим інформаційним середовищем через використання новітніх технологій, усталення соціально-виховного напрямку на основі інтеграції до культурологічної парадигми, зокрема прикладної культурології, як підґрунтя розвитку сучасної науки і практики.

Запровадження анімації як регулюючого фактора життєдіяльності різних соціальних суб'єктів підтверджується науковими дослідженнями, що присвячені застосуванню анімації в соціальній роботі з дітьми вулиць; концепцією соціокультурної анімації в андрагогіці як комплексу дій, спрямованих на допомогу індивідам в освіті та вихованні в зрілому віці; формуванню життєстійкості інвалідів засобами анімації в сучасному соціумі. Незалежно від віку і соціальної ситуації розвитку, вчені стверджують, що участь у процесах активної взаємодії є провідною характеристикою анімації.

Активізація та взаємна співтворчість соціальних суб'єктів стають факторами підвищення якості соціальної взаємодії в процесі анімації, що свідчить про ступінь їх участі в соціально-позитивній діяльності. Соціально-культурне спрямування ідеї анімації базується на повазі до прояву плюралізму, сприянні участі в процесі перетворення, постає як альтернатива пасивному споживанню. Сучасна анімація ґрунтується на тому, що кожна людина і кожна група – головні дійові особи власного життя. Повністю заперечується будь-яка експлуатація зі сторони інших людей, тобто розпочинається процес вивільнення через усвідомлення власних можливостей, визначення власної ролі, виокремлення ресурсів, виконання певної соціальної ролі. Головна ідея – об'єднання людей в соціокультурному просторі для участі у власному житті з метою профілактики маніпулювання.

2. Анімація тісно пов'язана з розвитком соціальної активності людей, соціальної творчості й скерована на подолання споживчої настанови, індиферентності, соціальної пасивності, підвищення творчої активності особистості через залучення її до

соціально перетворювальної діяльності, стимулювання до самопізнання і саморозвитку, вдосконалення, перетворення себе і навколишнього світу, що становить найважливіше завдання соціально-педагогічної науки і практики.

Обстоюючи думку, що анімація – це об'єктивне явище, яке актуалізувалося в сучасних соціально-культурних умовах у контексті різних наукових галузей, акцентуємо на її цілісності й універсальності. Якщо сутність анімації полягає в ініціації соціальної співактивності, характеризує якість соціальної взаємодії в осередках культури, то серед напрямів СКД щодо суб'єктів соціуму (інтеграція, сгуртування, підтримка, упередження соціального відчуження тощо) немає такого, який би не потребував виявлення власної активності соціального суб'єкта. Отже, анімація може характеризувати високий рівень соціальної суб'єктності під час, наприклад, підвищення адаптаційного потенціалу, або високий рівень соціальної взаємодії надає нових якісних характеристик реабілітаційному процесу. Отже, анімація – це нова якість діяльності, якісна характеристика СКД.

Сучасна енциклопедична література містить визначення: Анімація соціально-педагогічна – свідомо діяльність, спрямована на спонукання певного індивіда, групи, громади до усвідомлення прихованого потенціалу, створення умов для повнішої реалізації різнобічних можливостей людини, здійснення соціокультурних та соціоосвітніх програм і проєктів. У педагогічному контексті анімація – це вид соціально-педагогічної діяльності, спрямованої на реалізацію певних дій з метою оздоровлення соціального клімату певного середовища, створення атмосфери креативності, допомоги людям адаптуватися до соціальних змін, сприяння їх інтеграції в соціокультурний простір, спонукання до взаємодії та порозуміння людей у групі (Т. Лесіна). Соціально-педагогічна сутність наведеного визначення полягає у тому що, адаптація, інтеграція, порозуміння є кінцевою метою анімаційної діяльності. Означена діяльність також полягає в активізації та надиханні на соціальну творчість, залученні до просоціальних дій, що є специфікою анімаційного підходу до СКД і характеризує нову якість цієї діяльності.

Об'єктивна необхідність обґрунтування анімаційного, як провідного підходу до реалізації соціокультурної діяльності в контексті філософії анімаційної ідеї зумовлена тим, що: передбачає усвідомлення соціально-культурних передумов актуалізації активної духовно і соціально спрямованої діяльності, як основної в реалізації механізму соціальної інтеграції та інтеракції; базується на наукових уявленнях про сутність соціокультурної діяльності як механізму реалізації завдань прикладної культурології, зокрема у сфері дозвілля; враховує трактування поняття «анімація» не тільки через розшифрування власне дефініції, а й розгляд сутнісних специфічних основ анімації як соціально-виховного явища; передбачає виявлення можливостей анімації в системі соціального становлення соціальних суб'єктів та соціально-культурних підсистемах структурних елементів сфери культури з урахуванням соціально-творчого потенціалу на основі соціальної суб'єктності. Анімаційний підхід дозволяє активізувати ті ознаки, які становлять сутність анімації, застосувати їх у конкретних умовах, вирішуючи завдання конкретного дослідження.

Методологічними основами щодо обґрунтування анімаційного підходу до соціокультурної діяльності є: висновки досліджень анімації класичного періоду (Ж. Дюмазедьє, П. Безнар, Р. Лабури, Є. Мамбеков, М. Симоно, Ж. Фрідман та ін.); розгалуження анімаційної ідеї новітнього періоду розвитку (Т. Валленіус, Л. Маренгула, Л. Тарасов, М. Фот, І. Шульга, М. Ярошенко); наукові дослідження вітчизняних соціальних педагогів (О. Безпалько, В. Бочарова, І. Зверева, А. Рижанова), зокрема стосовно фахової підготовки до анімаційної діяльності (Л. Волик, Т. Лесіна, І. Шульга). З розвитком теоретичного базису анімація, яка що походить зі сфери дозвілля, претендує на методологічний підхід до регулювання процесу залучення до соціокультурної взаємодії через науково обґрунтовану СКД, яка є механізмом гармонізації буття людини в культурі. Надалі використовуватимемо поняття «анімаційна соціокультурна діяльність» маючи на увазі, що такий конструкт ґрунтується на анімаційному підході до СКД.

Провідними позиціями, які актуалізують анімаційний підхід та роблять його реальністю, є: демократизація та виявлення

соціальної активності за допомогою прямої участі соціальних суб'єктів у суспільних процесах через різні сфери соціуму; основні ознаки (високий ступінь суб'єктності, невимушеність, творча самореалізація, ціннісна вмотивованість); поширення та поглиблення розуміння анімації в сучасних умовах (різні елементи соціального середовища, різновікові категорії населення, вдосконалення механізмів залучення соціальних суб'єктів до активної життєдіяльності).

Отже, анімаційний підхід до СКД – це гармонізація соціально-виховних впливів засобами культури і мистецтва сучасного суспільства, що розбудовується на основі посилення суб'єктності як ціннісно-сміслової самоорганізації й активізації соціальної життєдіяльності, які спрямовуються на мету СКД. Сфера застосування (освіта, дозвілля, громадська діяльність, волонтерство, установи культури та туризму, виробництво, соціальний захист) є простором для реалізації соціально позитивних можливостей соціальних суб'єктів, а анімація – сутнісною характеристикою СКД.

Основною вимогою реалізації анімаційного підходу до СКД в інформаційному суспільстві є дотримання таких провідних принципів: безпосередня участь соціальних суб'єктів, активна позиція учасників, емоційно-творча спрямованість, повага до кожної особистості, емпатія та прийняття, вивільнення для творчості, позитивний ентузіазм, спрямованість на вдосконалення соціального простору різних рівнів та ін., які під час реалізації у різних сферах узгоджуються із специфікою їх функціонування. Наприклад, з якісними характеристиками дозвілєвої діяльності (добровільність, самоцінність, інтерес, поєднання розвитку, рекреації, розваг) та відповідають меті СКД.

В анімаційному підході поєднуються ідеї посилення культуротворчого спрямування сфери застосування в умовах демократизації суспільної життєдіяльності, можливості розвитку соціокультурної компетентності непримусовими засобами, ефективне регулювання соціально-виховних впливів через активізацію позитивних умов соціального вдосконалення в процесі забезпечення активної взаємодії в предметному полі культури.

Анімаційний підхід транспонується із загальними особливостями соціокультурної діяльності (залучення людини протягом життя до цінностей культури, випереджальність, самоорганізація, сприяння створенню механізму, що зумовлює культуротворчий саморозвиток). Він еволюціонував через посилення соціально-виховного значення, поглиблює сутність СКД завдяки зміцненню суб'єктної позиції та інтенсивних соціальних дій, характеризує якісний рівень взаємодії, акцентує на її активності, сприяє прямій участі соціальних суб'єктів у процесі культуротворення, поширенню СКД за допомогою залучення різних установ соціокультурної сфери (туристичні об'єкти, паркове середовище, музеї, бібліотеки, торговельні центри тощо), сприяє використанню традиційних (гра, народні традиції), сучасних (мистецтво, громадська діяльність), новітніх засобів взаємодії в постіндустріальному соціумі – медіа, Інтернет, а також активізації різновікових соціальних суб'єктів, груп, суспільства загалом.

Анімаційний підхід в умовах інформаційного суспільства надає спеціальних ознак СКД (посилення суб'єктної позиції, інтенсифікація соціальної взаємодії, ініціація перетворень), що посилюють її соціально-виховні можливості у сфері застосування, співвідносяться зі структурними елементами СКД (метою, змістом, принципами) й зумовлюють її інноваційне спрямування.

Анімаційна соціокультурна діяльність в інформаційному суспільстві – це процес активізації соціально-значущої діяльності соціальних суб'єктів, зокрема з використанням засобів інформаційно-віртуальної взаємодії, надихання на позитивні культурні перетворення шляхом просування та реалізації духовно-соціальних потреб у різних сферах соціуму постіндустріальної доби, що ґрунтується на активній суб'єктній позиції та позитивній соціальній активності. Оскільки в умовах інформаційного суспільства загострюється потреба одухотворення різних сфер життєдіяльності соціальних суб'єктів, зокрема триває пошук новітніх механізмів посилення духовних цінностей в інформаційному середовищі, засоби соціокультурної анімації набувають актуальності і потребують втілення в практику прикладної культурології.

Особливостями анімаційної соціально-культурної діяльності в інформаційному суспільстві є: враховується весь спектр соціокультурних потреб особистості та груп, зокрема й інформаційних, для активізації соціальної суб'єктності; для прискорення соціальної взаємодії використовуються методи і засоби активізації та надихання, серед яких і віртуальні; розширюється простір прояву позитивних дій, оскільки соціальне середовище стає більш відчиненим та глобальнішим; ініціатива соціальних суб'єктів є пріоритетною метою культуротворення.

Незалежно від наукового напрямку аналізу анімації, це явище характеризує високий рівень соціальної суб'єктності та соціальної взаємодії, що є справедливим і для соціально-культурної діяльності, яка має власну мету. Ця мета стає досяжною, якщо застосовується анімація, яка мотивує соціальну суб'єктність.

Таким чином, у новітніх соціально-культурних умовах відповідна діяльність потребує новітніх підходів, зокрема анімаційного, оскільки за походженням, розвитком, розгалуженням, специфікою дозволяє створювати підґрунтя для посилення соціальної суб'єктності, уможливорює участь у процесах активної соціальної інтеракції та культуротворення. Під час здійснення анімаційної соціально-культурної діяльності відбувається надихання соціальних суб'єктів на культуротворче буття, суспільні перетворення, просування та реалізація духовно-соціальних потреб до рівня соціальної творчості, вдосконалення соціокультурних умов існування у різних сферах життєдіяльності, що ґрунтується на активній просоціальній суб'єктній позиції та інтенсивній соціальній взаємодії.

Семінарське заняття № 2.

Тема: Основні характеристики етапів розвитку соціокультурної анімації.

Мета вивчення: Сформуванню вміння створення теоретичного підґрунтя досліджень соціокультурної анімації.

Завдання:

1. Надати характеристику основних етапів розвитку соціокультурної анімації.

2. Визначити переваги використання анімаційної діяльності в соціокультурній сфері на різних етапах.
3. Представити власну позицію в групі в креативний спосіб (презентація, схематизація, інтерактив).

Самостійна робота № 2.

Тема: Наукові підходи до аналізу анімаційної соціокультурної діяльності в сучасних умовах становлення інформаційної культури людства.

Мета вивчення: Сформувати уявлення про провідні наукові підходи в дослідженнях анімаційної соціокультурної діяльності.

Завдання:

1. Проаналізувавши наукову літературу визначити наукові підходи до анімаційної діяльності .
2. Скласти порівняльну таблицю про переваги наукових підходів.
3. Підготуватися до презентації власної позиції в групі.

Використана та рекомендована література:

1. Білик О. М. Теорія та методика соціалізації іноземних студентів в освітньо-культурному середовищі вищого навчального закладу : дис. ... докт. пед. наук. : 13.00.05 „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 683 с.
2. Інформаційне суспільство в Україні: глобальні виклики та національні можливості: аналіт. доп. / Д. В. Дубов, О. А. Ожеван, С. Л. Гнатюк. — Київ. : НІСД. — 2010. — 64 с.
3. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс ; пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М. : ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
4. Келле В. Ж. Процессы глобализации и динамика культуры / В. Ж. Келле // Знание. Понимание. Умение. — 2005. — № 1. — С. 69–70.
5. Лесіна Т. М. Анімація як інноваційний напрям соціально-педагогічної роботи в Польщі / Т. М. Лесіна // Соц. педагогіка: теорія та практика. — 2012. — № 2. — С. 101–106.

6. Рижанова А. О. Соціальне виховання як питання національної та глобальної безпеки в умовах інформаційного суспільства / А. О. Рижанова // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. пр. / АПН України, Ін-т проблем виховання. — Київ, 2006. — С. 16–22.
7. Соціальна педагогіка : мала енциклопедія / за ред. І. Д. Зверєвої. — Київ : Центр учб. літ., 2008. — 336 с.
8. Тарасов Л. В. Формирование жизненной стойкости инвалидов в процессе социокультурной анимации в учреждениях культуры : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Тарасов Л. В. — М., 2005. — 192 с.
9. Foth M. Sociocultural Animation [Електронний ресурс] / Msrscus Foth. — Режим доступу: <http://www.irma-international.org/viewtitle/11456/>. — Назва з екрана.
10. Marrengula L. M. Addressing Socio-cultural Animationas Community Based Social Workwith Street Children in Maputo, Mozambique : academic dissertation [Електронний ресурс] / L. M. Marrengula. — Режим доступу: <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8269-4.pdf>. — Назва з екрана.
11. Ovesni K. The Koncept socio-kultural animation in andragogy / Kristinka Ovesni // Andragogical studies. — 1996. — Vol. 3, No 2. — P. 171–186.
12. Santos E. Sociocultural animator as mediator in a social change and local development processes [Електронний ресурс] / E. Santos. — Режим доступу: <http://www.udg.edu/Portals/3/JoventutSocietat/pdfs/oci/santos.pdf>. — Назва з екрана.

1.3. Сутність та загальні характеристики соціокультурної анімації в контексті прикладної культурології

1.Методологія соціокультурної анімації на засадах взаємозв'язку прикладної культурології та менеджменту культури.

2.Мета завдання, зміст соціокультурної анімаційної діяльності.

3.Принципи та засоби анімаційної діяльності.

1.Розвиток анімаційного підходу соціокультурної діяльності потребує подальших досліджень та розбудови сучасної наукової методології. Діяльність креативних фахівців, творча взаємодія в осередках культури, інноваційні проекти, конкурентноздатний соціокультурний продукт чи послуга потребують вдосконалення та осучаснення на підґрунті наукової обумовленості та доцільності. Йдеться не тільки про ефективність фінансування та отримання прибутку, але й про новітній формат застосування культурних практик в умовах явної та латентної трансформації основ соціокультурної взаємодії. Суспільна місія організацій та установ, осередків та громадянських спільнот, яка постає у стратегічному визначенні та запровадженні гнучких креативних практик в соціокультурній сфері на базі прикладної галузі культурології, потребують наукової систематизації.

Підґрунття для розбудови методології досліджень соціокультурних технологій, зокрема анімаційних, в соціальній сфері становить взаємозв'язок прикладної культурології та менеджменту культури. Сучасні аспекти прикладної культурології в контексті фундаментальної галузі визначали П. Гречанівська, О. Кравченко, О. Шершньова та ін. О. Кравченко зауважує, що теоретичними пріоритетами культурології в Україні є: дослідження в проблемному полі між філософією та теорією культури; історико-культурні дослідження, зокрема спрямовані на проблему «культура-цивілізація»; проблеми етнокультурології; прикладні аспекти культурної діяльності. Таким чином визначено пріоритети системного розвитку сучасної культурології, серед яких і прикладна її галузь. Серед дослідників (О. Копієвська, І. Мурзіна,

І. Петрова, А. Флієр), які формували наукове підґрунтя прикладної культурології, переважає думка про те, що ключовою проблемою прикладної культурології є вирішення комплексу питань про те, які параметри соціокультурних процесів потребують прогнозування, проектування та управлінського врегулювання, яка мета має досягатися, які методи та засоби застосовуватися, які типи об'єктів культури та культурних процесів мають обиратися як такі, якими треба управляти, на якому рівні та на якій стадії повинно здійснюватися це управління. Отже, соціокультурні процеси мають бути врегульовані на основі провідних управлінських засад, що вказує на суттєвий зв'язок з менеджментом культури та є базисом розвитку сучасної прикладної культурології.

Менеджмент культури та соціокультурної діяльності, методологічні підходи до їх наукового аналізу стали предметом вивчення Н. Кочубей, В. Шкуркіної, О. Щербини-Яковлевої та ін. В. Шкуркіна наблизилася до детального визначення методологічних засад менеджменту соціокультурної діяльності. Кожну конкретну науку, діяльність, об'єкт можна розглядати як систему, що має певні взаємопов'язані елементи, підсистеми, компоненти, функції, цілі, склад, структуру. Ця позиція актуалізує необхідність розбудови сучасного менеджменту культури на основі системного підходу та визначення особливостей застосування з різними соціальними групами в соціокультурному просторі інформаційної доби.

В управлінському контексті досліджують прикладну культурологію П. Гречанівська, І. Мурзина, Г. Тульчинський та ін. На думку П. Гречанівської, ця галузь вирішує такі завдання, як соціокультурне проектування, соціокультурні технології та ін. Проекти і технології мають під собою загальну змістову основу, яку й треба обґрунтовувати в контексті прикладної культурології. Прикладна культурологія займається обґрунтуванням та безпосередньою розробкою способів, підходів та технологій, які сприяють організації та регуляції культурних процесів в суспільстві, що сприяє соціальній інтеграції, подоланні соціального відчуження та девіацій. Менеджмент соціокультурної діяльності як механізм регулювання культурних практик, стає позитивним

чинником ефективного застосування соціокультурних технологій, зокрема анімаційних.

Стислий аналіз теоретичних та методичних досліджень зумовлює необхідність розширення наукових засад прикладної культурології з метою застосування соціокультурних (в тому числі анімаційних) технологій в соціокультурній сфері. Актуальним є створення методологічної матриці, де будуть перетинатися дослідження прикладної культурології та управління процесами культуротворення в сфері соціальної роботи, встановлення суттєвого взаємозв'язку між цими галузями.

Прикладна культурологія не розглядається як певний набір традиційних й актуальних соціокультурних практик (тут і далі «культурна практика – це предметно-практична діяльність людини/людей, пов'язана зі створенням або поширенням культурних продуктів»), а як системна галузь науки, що динамічно розвивається і поєднує в собі методологічні, методичні, управлінські засади, виявляється в практиках сучасної культури. Поняття «культурні практики» та «соціокультурні практики» є тотожними, оскільки передбачають наявність суб'єктів взаємодії та її адекватне забезпечення фаховим супроводом, а саме систематизоване втілення й засіб перетворення сучасної культури у відповідних затребуваних та випереджальних форматах для реалізації соціокультурної анімації у випереджальному сенсі подолання проблем суб'єктів соціуму.

Запровадження соціокультурних технологій є не тільки управлінським механізмом, але й провідним фактором спрямування креативного розвитку простору культури, від стану його гармонійного регулювання залежить розбудова культурних осередків, суспільна свідомість та соціальна культура суб'єктів соціуму. Отже, цей вид управлінської діяльності не можна розуміти виключно як сферу послуг, він дозволяє створювати програми дій із залучення до соціально-культурної діяльності фахівців та різних груп населення з метою вдосконалення соціальної ситуації функціонування суб'єктів соціуму, задоволення потреб самореалізації.

Менеджмент культури та прикладна культурологія взаємозбагачуються, чим сприяють запровадженню позитивних

культурних практик за допомогою соціокультурної анімації. Механічне поєднання цих галузей загалом не обумовлює специфіку менеджменту культури. Їх взаємовплив та взаємопроникнення полягають в інтеграції: якщо є ефективний менеджмент, то культурні практики презентують прикладну культурологію та встановлюється суттєвий зв'язок між ними. Таким чином, з'являється регулятивний та гармонізуючий управлінський механізм, що забезпечує актуальні культурні практики взаємодії суб'єктів соціуму, генерує креативне перетворення соціокультурного простору, відтак, прикладна культурологія стає ефективним чинником культуротворення та соціальної інтеграції завдяки ефективному менеджменту культури.

Прикладна культурологія має широку суспільну місію, що втілюється у створенні сприятливого середовища взаємодії у предметному полі культури, розбудові механізмів запровадження інновацій в соціокультурній сфері, виробленні перспективних моделей культурних практик, що сприятиме соціальному згуртуванню та вдосконаленню соціальності особистості. Для забезпечення цієї місії менеджмент культури запроваджує соціальний маркетинг, інноваційні та інвестиційні різновиди управлінських технологій, брендинг, доцільне управління комунікацією та людськими ресурсами тощо, що відкриває перспективи урізноманітнення досліджень менеджменту культури в контексті прикладної культурології. В контексті цього напряму науки мають розроблятися основи методології, методики та організації сучасних культурних практик, забезпечення їх управлінської ефективності та послідовного підвищення духовних потреб суб'єктів соціуму у сприятливому інтерактивному культурному просторі.

Визначимо сучасні методологічні підходи, які дозволяють аналізувати менеджмент в інноваційному контексті розбудови соціокультурного простору та здійснення соціокультурної анімації. Ознаками методологічного знання за І. Липським є, по-перше, його приналежність до вирішення протиріччя між процесами пізнання і перетворення практики, у нашому випадку в соціокультурній сфері; по-друге, єдність і взаємозв'язок пізнання і практики, пізнавального та перетворювального процесів (Липський, 2004). На

наш погляд, саме таке підґрунтя дозволяє створити модель інтегрованої методології прикладної культурології та менеджменту культури, що сприятиме запровадженню анімаційних соціокультурних технологій. В основу подальшого аналізу покладено адаптовані ступені методологічного знання, що зазначені автором. А саме: гносеологічний, світоглядний, логіко-гносеологічний, науково-змістовний, технологічний, науково-методичний рівні. Вважаємо доцільним саме такий рівневий аналіз, оскільки завдяки детальній градації можна «схематизувати» знання з прикладної культурології та встановити зв'язок з менеджментом культури. Зауважимо, що культурологічна парадигма, системний підхід (дослідження культури як цілісності, усвідомлення культурної динаміки людства у філогенезі, відповідність культурних практик моделі розвитку культури, врахування динаміки та інтеграції процесів культуротворення, культуровідповідність системи управління соціальними процесами, задоволення духовних потреб суб'єктів соціуму тощо) обґрунтування методології у зазначеному контексті є базовими, однак, на різних рівнях наукового знання можуть застосовуватися культурологічний та системний підходи у дещо вузькому сенсі.

На гносеологічному рівні застосовуються наступні методологічні підходи: діалектичний, критичний, історичний, політичний. Діалектичний дозволяє обґрунтувати зв'язки та залежності явищ і процесів теорії й практики, виявити чинники їх безперервного розвитку, джерела, рушійні сили, спрямування соціокультурної практики, причини виникнення, становлення та розвитку об'єкта дослідження в сфері культури. Завдяки діалектичному підходу виявляються фактори та умови функціонування досліджуваного явища або культурної практики, прогнозуються механізми посилення продуктивних факторів та оптимальних умов здійснення діяльності з регулювання соціокультурних процесів. Діалектичний підхід забезпечує вивчення культурних практик відповідно до загальних протиріч розвитку соціуму та створення управлінських умов підвищення ефективності їх запровадження.

У взаємозв'язку із попереднім, критичний підхід обумовлює дослідження явищ соціокультурної сфери з позицій прикладної

культурології з огляду на їх суперечливість. Необхідним є виявлення провідних рушійних сил розвитку об'єкта дослідження. Вказаний підхід передбачає оцінку теорії і практики у сенсі їх сучасності, конструювання нових обґрунтованих теорій зокрема й управління в соціокультурній сфері.

Історичний підхід до пізнання дозволяє виявити тенденції (спрямованість), закономірності (зв'язок явища з етапами історичного поступу) розвитку досліджуваного об'єкта. З точки зору динаміки трансформації соціокультурної сфери, культурних практик в цивілізаційному контексті, виявляється підґрунтя для опису новітніх змін на основі виявлених історичних тенденцій з огляду на ефективні механізми управління.

Політичний підхід в широкому розумінні, відображає провідні пріоритети гармонізації та врегулювання культуротворчих процесів на різних рівнях: глобальному, регіональному, локальному. Визначає основи культурної політики, напрями розвитку управління соціокультурною сферою, зокрема на міжнародному рівні.

Світоглядний рівень пропонованої методології виявляється через наступні методологічні підходи: культурологічний (вивчається відповідність культурних практик рівню та потребам розвитку культури, розглядається соціально-культурна цінність культурної практики, визначається її місце в структурі культуротворчої взаємодії, враховуються потреби та цінності суб'єктів соціокультурного середовища), системний (досліджується структура та зв'язки системи прикладної культурології як сукупності практичних дій та управління ними на засадах гнучкого та креативного регулювання соціокультурної дійсності), інформаційно-комунікативний (врахування динамічних потоків інформації, осучаснення та медієвізації культурних практик), кібернетичний (оптимізація управління системами та процесами культурозбереження та культуротворення), синергетичний (нелінійна взаємодія в межах системи, точки біфуркації, самоорганізація культурних практик та ін.)

Логіко-гносеологічний рівень дозволяє обґрунтувати наукове знання з огляду на наукознавство, а саме: об'єкт, предмет, категорії та терміни, мету, задачі прикладної культурології та

ефективного управління культурними практиками. Зокрема прикладна культурологія досліджує процес гармонізації культуротворення та його реалізацію на практичному рівні шляхом запровадження технологій, проєктів, програм соціокультурної діяльності, менеджмент культури – забезпечення цього процесу ефективними управлінськими механізмами.

На науково-змістовному рівні застосовується переважно науково-дисциплінарний методологічний підхід. Це дозволяє встановити міждисциплінарні зв'язки, структуру, принципи, концепції, стадії, форми, спрямування розвитку прикладної культурології та пов'язаного з нею менеджменту культури.

Науково-методичний рівень забезпечує запровадження досліджень прикладної культурології та механізмів управління. Таким чином, реалізується пізнавальна та перетворювальна функція наукового знання на цьому методологічному рівні, а, відтак, і вдосконалення соціокультурної дійсності.

Спрямованість технологічного рівня зумовлена процесами технологізації культурних практик сьогодення, створення соціокультурних проєктів та програм. На цьому рівні відбувається реалізація діяльнісного підходу з метою здійснення традиційних та новітніх культурних практик. А саме визначаються цілі, засоби, ресурси здійснення соціокультурної діяльності, яка й потребує ефективного менеджменту.

Таким чином, створюється гнучка методологічна система, яка дозволяє аналізувати існуюче та прогнозувати майбутнє, але не тільки в теорії, а й на практиці створювати культуротворчі технології на майбутнє тим самим сприяти розгалуженню соціокультурної анімації з метою подолання соціального відчуження суб'єктів соціуму. Вона функціонує на засадах динамічності – дослідження в стані розвитку під впливом культурних змін, наступності – поступовість розвитку культурних практик відносно динаміки культури, інноваційності – дослідження нововведень та управління ними відповідно до потреб суб'єктів соціокультурного процесу, гуманізації – стимулювання креативних потенцій суб'єктів соціуму.

2. Процесуальні характеристики анімаційної діяльності основані на наукових позиціях провідних фахівців із філософії,

соціології, культурології, соціальної педагогіки, які визначають її мету, завдання, зміст, принципи, технології, засоби, результат. Загалом анімаційна СКД має активний характер, ґрунтується на суб'єкт-суб'єктній взаємодії, в процесі її реалізації створюється механізм культурного самовдосконалення суб'єктів соціуму, забезпечується культуротворче буття, застосовується на різних рівнях соціальних спільнот (група, соціум), зорієнтована на роботу з усіма категоріями дітей та дорослих, із сім'ями, різноманітними групами, колективами, ґрунтується на потребах людини і спільнот, реалізується за їх участі.

Загальною метою соціокультурної анімації є пробудження, одухотворення й активізація (як наслідок – самоактивізація) суто людських сутнісних духовних і соціальних потенцій соціальних суб'єктів, результатом яких є натхнення на продуктивні культурне та соціальне життя і творчість, гармонізацію соціальних відносин. Конкретною метою здійснення анімаційної СКД є активізація процесу культуротворчості в умовах інформаційного суспільства через мотивування самореалізації соціальних суб'єктів.

Зміст соціокультурної анімації – активізація та надихання соціальних суб'єктів у процесі культуротворчості на суспільні перетворення (локальні, регіональні), соціальну творчість (різного рівня й інтенсивності), вдосконалення соціокультурних умов існування соціальних суб'єктів (власними можливостями або із використанням різноманітних ресурсів), що ґрунтується на активній просоціальній суб'єктній позиції та інтенсивній соціальній взаємодії. Сутність соціокультурної анімації – створення механізмів для ефективного регулювання культуротворчого буття соціальних суб'єктів, реалізація обставин, за яких мотивується їх активна участь у творчому самовдосконаленні.

Завдання анімаційної СКД: діагностування рівня соціальної творчості соціальних суб'єктів та прогнозування перспектив її розвитку в умовах інформаційного суспільства; забезпечення реалізації соціальної суб'єктності та соціально-творчого спрямування особистості і груп у провідній діяльності та створення умов для посилення соціально-духовних потреб і соціального інтересу; забезпечення активної участі в соціально-

позитивній діяльності з метою активної адаптації та засвоєння традицій соціуму, формування й виявлення соціальної позиції, зокрема через інформаційний простір; активізація співробітництва та самоорганізації соціальних суб'єктів, зокрема в інформаційно-комунікативній сфері, на основі участі у процесах самоврядування, виявлення громадянської активності та розгалуження соціальної життєдіяльності; сприяння виявленню соціокультурної ініціативи особистості та групи у розробці та втіленні нових методів профілактики соціальних відхилень у суспільній діяльності з використанням ресурсів інформаційного простору; здійснення креативних умотивованих дій із самоорганізації на основі принципу самопомоги для вирішення соціальних проблем, зокрема в інформаційному середовищі; реалізація соціальних та культурних ініціатив у соціальному просторі через активізацію діяльності закладів та спільнот міста, регіону; посилення консолідації соціальних суб'єктів в процесі безпосередньої участі у втіленні культурних та соціальних перетворень у соціальному середовищі країни, європейського простору із застосуванням новітніх засобів інформаційної доби; сприяння інтеграції об'єднань громадян на міжнародному та глобальному віртуальному рівнях зусиллями представників різних соціальних груп.

3. Соціокультурна анімація регламентується принципами, серед яких: прямої участі, наданої можливості, умотивованості, толерантності та емпатії, вивільнення для творчості, активної позиції, конструктивної взаємодії, емоційної позитивності, субсидіарності, ініціативності).

До специфічних принципів соціокультурної анімації (відбивають сутність анімаційного підходу) належить провідний принцип анімації – принцип прямої участі, який забезпечує інтенсифікацію соціального розвитку через дію та реалізацію соціальної творчості на основі безпосередньої взаємодії між соціальними суб'єктами відповідно до мети соціально позитивної діяльності. Здійснення цього керівного положення вможливує регулювання про соціальної діяльності самими суб'єктами, сприяє їх самоорганізації, виявленню соціальної активності та творчої самореалізації у сфері культури.

Принцип наданої можливості забезпечує якнайширше врахування можливих духовно-соціальних потреб різних категорій громадян та створення умов, для їх виявлення й актуалізації. Це зумовлює врівноваження можливостей всіх учасників соціальної взаємодії, надає шансів кожному внести різноплановий посильний внесок у реалізацію спільних дій, дозволяє реалізувати творчий потенціал.

Принцип умотивованості відбиває безпосереднє посилення соціальної суб'єктності, зумовлює самостійне та групове виявлення ціннісних орієнтацій особистості завдяки соціально позитивній діяльності у соціальному середовищі. Для анімаційної СКД це становить принциповий зв'язок, який укріплює взаємодію саме через ціннісну обумовленість та провідні мотиви діяльності.

Принцип толерантності й емпатії загалом є соціально-педагогічним, але, щоб підкреслити сутність анімації, уважаємо його специфічним, оскільки він відбиває сутнісні характеристики цієї діяльності та посилює її значення. Позитивне сприйняття емоцій та дій іншої людини, повага до унікальності її вибору є основою реалізації цього керівного положення в процесі культуротворення.

Принцип вивільнення для творчості відображає здатність сприяти усвідомленню власних можливостей соціальними суб'єктами, позбавлення стереотипів, подолання обмежень, вироблення ідей для запровадження новітніх підходів до перетворення соціальної дійсності через застосування, нестандартних рішень. Він забезпечує інноваційність та саморозвиток, забезпечує стимулювання культуротворчого буття, його реалізацію та вироблення нових пропозицій.

Принцип активної позиції відбиває дієве та відкрите ставлення соціального суб'єкта до дійсності на різних рівнях культурного середовища. Це положення є основою соціальної настанови на взаємодію, перетворення, участь у позитивних процесах створення нових сенсів та форм у сфері культури. Забезпечення умов для реалізації принципу активної позиції сприяє виявленню пошукової та організаційної діяльності різних вікових, професійних, етнічних груп.

Принцип конструктивної взаємодії передбачає реалізацію можливостей та вмінь побудови й налагодження міжособистісних, внутрішньогрупових і міжгрупових взаємин, які сприяють творчому саморозкриттю особистості. Ця продуктивна позиція дозволяє налагоджувати взаємодію як на локальному рівні, так і у відкритому соціокультурному просторі, сприяє встановленню інституціональних контактів у цій сфері.

Принцип емоційної позитивності є уособленням забарвленості соціокультурної анімації і водночас слугує засобом активізації соціально позитивних дій у соціальному середовищі, посилює соціальний інтерес. Емоційне сприйняття дійсності соціальними суб'єктами дозволяє бути співучасниками процесів удосконалення і спонукає до дії.

Субсидіарності – базується на тому, що просуває особистість уперед лише власний досвід, отже, самостійне доведення до завершення запланованих дій є основним положенням реалізації діяльності. Згідно із цим принципом, в процесі анімаційної СКД завдання вирішуються переважно зусиллями соціальних суб'єктів, відповідальність за виконане покладається на них. Отже, це сприяє ефективній самоорганізації, активізації творчих спільних дій.

Принцип ініціативності оснований на внутрішніх переконаннях і цінностях соціального суб'єкта є уособленням обґрунтованої соціальної активності, яка здійснюється на основі актуалізованих цінностей та знань про соціальну дійсність та можливості її перетворення. Це керівне положення анімації є базисом вироблення цілей соціокультурної діяльності соціальними суб'єктами та знаходження способів їх досягнення.

Специфіка анімаційної діяльності проявляється через її засоби. Розгляд засобів анімаційної діяльності ґрунтується на традиційному розумінні того, що засіб – це вид суспільної діяльності, який впливає на особистість у певному напрямі. Спираючись на визначення засобів як надбань діяльності, матеріальної і духовної культури та видів суспільної практики (різні види мистецтва: література, театральне мистецтво, музика, хореографія, теле- кіномистецтво; гра, спорт, туризм; фольклор, медіа продукт: книги, газети, журнали, Інтернет тощо), маємо

зосередитися власне за засобами анімаційної діяльності, які є провідними для анімаційної СКД.

Для визначення широких можливостей засобів анімаційної діяльності в умовах інформаційного суспільства доцільним є аналіз робіт сучасних зарубіжних (Т. Валеніус, М. Маренгула, П. Маурісіо, Л. Сантос, М. Фот, П. Фрейє та ін.) та вітчизняних (А. Андреева, Т. Дедуріна, В. Олійник, Л. Сайкіна, С. Сергієнко, Л. Тарасов, І. Шульга, М. Ярошенко та ін.) авторів. Підґрунтям для цього є визнання важливості ролі різносторонньої діяльності (мистецької, наукової, дозвільової і т.д.) та діалогу у позитивному соціальному розвитку соціальних суб'єктів засобами анімаційної діяльності. Існує три виміри анімації: соціальний, культурний та освітній. Три виміри базуються на чотирьох принципах: об'єднання людей задля розвитку критичної свідомості, аналіз та діагностика реальності у діалогічній манері, знаходження шляхів покращення реальності конструктивними діями та самоаналізом, постійна оцінка контексту та мети дій. Тобто практики активного просвітництва, емоційної активізації (через мистецтво та туризм), фасилітації, медіа, а саме кіноіндустрія та комп'ютерна графіка, можуть бути засобами анімації.

Дослідження анімації в процесі соціальної роботи з безпритульними дітьми м. Мапуто у Мозамбіку, створює підґрунтя для аналізу активізуючих практик дозвільового спрямування, розкриває зміст засобів анімації. Анімація є чинником стимулювання до активності та формування відповідальності особистості за власне життя. Засобами анімаційної діяльності визначаються діалогічна діяльність у співвідношенні з неформальним спілкуванням, активною участю в усіх заходах дослідницької групи та на деяких особистих переживаннях дітей-безхатченків. Усе це сфокусовано на роботі з цією групою дітей, що дозволяє певним чином інтегрувати громадську, соціальну роботу й анімаційну діяльність.

Засобами анімації в роботі координаторів молоді в округах Фінського Червоного Хреста зазначаються клуби для дітей та молоді, які здебільшого використовуються на довгострокову перспективу, різноманітні творчі події, рекреаційні вихідні та табори для добровольців, вечори мультикультурного кафе.

Урізноманітнення засобів анімації представлено у наступному узагальненні: глибинне спілкування як технологічний засіб анімаційної діяльності, розуміючи його як процес, під час якого відбувається самоаналіз та колективний аналіз значущого особистісного досвіду кожного з учасників, здійснюється планування життя на майбутнє (Л. Тарасов, М. Ярошенко), спорт, подорожі, творчість, спілкування, здобутки художньої культури та архітектури (М. Гаранін); гра, театралізація, художня творчість, спорт, ритмічний рух (Т. Дедуріна); спорт, кіно, театральне мистецтво, казка (М. Андрющенко); традиційні види художньої творчості, образотворче мистецтво, декоративно-прикладне мистецтво, театралізована імпровізація, самодіяльне музичне виконання, ігрова діяльність, елементи групової арт-терапії (музикотерапія, ігротерапія, ізотерапія), драматична інсценізація (С. Сергієнко); громадська та волонтерська діяльність (Т. Лесіна, Л. Тарасов); гра, театралізація, подієвий туризм, екскурсії, святкове спілкування (М. Моїсеєва, В. Олійник); спорт, театр, гра, труд (творчо-трудова діяльність), екскурсійні туристичні програми (О. Ремізова); туризм, краєзнавство, валеологія, гра (Л. Волик); художня праця, мультиплікація, комп'ютерна анімація (В. Іщук, М. Нагібіна); туризм, засоби культури (Ф. Мустаєва), мистецтво загалом, медіа продукт та Інтернет-контент (М. Максимовський). Вочевидь, пріоритетними є засоби мистецтва, туризму, комунікації, рухової активності, різноманітний медіа продукт.

Мистецтво, яке визнається провідним засобом анімаційної соціокультурної діяльності, є важливішим видом духовного виробництва. Ідеальний світ мистецтва – своєрідний полігон для людських устремлінь, бажань, пристрастей. Художні засоби дозволяють анатомувати будь-яку ситуацію, вчинок, мотив без шкоди для людини. Пережити будь-яку драматичну ситуацію через розширення свідомості засобами мистецтва та отримати його життєдайний анімаційний, «душерятівний» потенціал. Водночас художній світ, що створений людиною, може слугувати попередженням людству про соціальні негаразди. Ідеальний художній світ продукує систему еталонів краси, що стимулюють людину прагнути до досконалості у будь-якій сфері життєдіяльності. До того ж, естетичний світ є дійсною історичною

пам'яттю людства. Мистецтво, таким чином, виступає як інструмент самопізнання та саморозвитку суспільства.

Коли людина долучається до мистецтва, у неї з'являється можливість оволодіти духовним світом людства і на цьому підґрунті створити свій духовний світ. Завдяки формуванню творчої особи, у якої розвинуто естетично-художнє сприйняття дійсності, уможлиблюється творче відношення до соціального світу. На цьому базується система ціннісних орієнтацій людини, яка спрямовує її соціальну поведінку, відношення до світу, інших людей. Тобто через залучення до мистецтва особистість отримує можливість оволодіти духовністю людства та на цій основі створити власну духовність (самобудівництво). Мистецтво здійснює особистість над власними потребами, одночасно впливає на почуття, розум та волю людини, пробуджує художньо-естетичне, тобто творче ставлення до світу. Чуттєвий світ мистецтва уможлиблює краще розуміння людиною самої себе, суспільства, нації, всесвіту, дозволяє сформуванню власне ставлення до них. В процесі залучення до багатонаціонального мистецтва людина має можливість поширити межі власної свідомості через сімейне, національне до глобального. Спілкування з мистецтвом поширює творчі можливості особистості, стає каталізатором формування соціальних цінностей та якостей.

Відображення дійсності в художніх образах, що і представляють різновиди мистецтва, виявляється найважливішим засобом естетичного освоєння світу. Нерозривна єдність мистецтва з мораллю, релігією, політикою, наукою, філософією сприяє застосуванню його з метою соціального становлення особистості. Такий життєдайний потенціал актуалізує використання мистецтва щодо створення умов для ефективного соціального функціонування особистості та суспільства. Через мистецтво засвоюються соціальні цінності на рівнях людства, етносу, нації, регіону, формуються соціальні якості, мотивується активність особистості.

Медіа продукт та Інтернет-контент як засоби анімаційної діяльності використовуватимуться узагальнено для позначення різноманітних способів комунікації в інформаційному суспільстві. Нині використання цих засобів вже не можна ігнорувати як в

освітньому, так і позанавчальному процесах, а інформаційно-віртуальне середовище є уособленням використання цих анімаційних інструментів. Медіа (технічне поняття) охоплює всі людські артефакти та технічне устаткування, якими послуговуються для збереження та транспортування людської знакової системи (комунікативні канали); медіа (семіотичне поняття) означає передання або маніфестацію інтелектуальної праці, а матеріалізується або виражається через одну або декілька знакових систем; медіа (соціально-інституціональне поняття) як соціальні організації, що засновуються за допомогою специфічних навичок, форм роботи й економічних умов виробництва.

Нові медіа в сучасних умовах є інтерактивними електронними виданнями, що комбінують формати подання інформації, їх контентом можуть бути відео, онлайн-радіо, телевізійна трансляція, анімація, звукове оформлення, текст. Нові медіа мають широкий спектр засобів комунікації, зокрема блоги, мікроблоги, фото-та відео сервіси, соціальні закладки, соціальні новини, подкасти, інтернет-форуми, геосоціальні мережі тощо.

Оскільки під час реалізації засобів анімаційної діяльності можуть бути використані не тільки провідні (мистецтво, медіа продукт й Інтернет-контент), але й за різних обставин інші (туризм, гра, громадська діяльність, спортивна активність, фольклор тощо), визначимо правила застосування засобів анімаційної діяльності: вони мають працювати на всі елементи соціальності та бути дієвими у визначених сферах соціального розвитку соціально-вікової групи; реалізуватимуться комплексно, що посилює їх ефективність; в залежності від сфери застосування певні засоби можуть бути домінуючими (наприклад, в освіті – медіазасоби, в дозвіллевій роботі – мистецтво, в інформаційно-віртуальному середовищі – Інтернет-контент); провідними засобами анімаційної діяльності є мистецтво, Інтернет-контент та медіа продукт, однак, для досягнення мети можуть застосовуватися додаткові: туризм (міжкультурна комунікація), спорт (здоровий спосіб життя), гра (активізація, згуртування, включення в дію), фольклор (зміцнення традицій), просвітництво (активізація пізнавальної активності), соціальні та волонтерські акції та ін.

Таким чином, анімація надає соціокультурній діяльності специфічних ознак (соціальна суб'єктивізація (створення умов для розвитку соціальної суб'єктності), соціальна каталізація (прискорення, активізація соціальної взаємодії, інтенсифікація соціально-позитивних дій), умотивована ініціативізація (людина стає активним суб'єктом і вдосконалює соціальний простір)).

Семінарське заняття № 3.

Тема: Сутність соціокультурної анімації в контексті прикладної культурології в сучасних умовах інформаційної доби.

Мета вивчення: Розкрити можливості соціально-культурної анімації в сучасних умовах розвитку культури соціуму.

Питання

1. Схарактеризувати умови розвитку теорії і практики анімаційної діяльності в умовах інформаційної доби.
2. Обґрунтувати можливості використання Інтернет та віртуального простору як засобів анімації.
3. Знайти приклади, які ілюструють використання Інтернет контенту для реалізації анімаційної діяльності.

Самостійна робота № 3.

Тема: Змістовний аналіз функцій соціокультурної анімації.

Мета вивчення: Виробити вміння аналізу функцій соціокультурної анімації.

Завдання

1. Розробити схему, яка презентує функціональне навантаження соціокультурної анімації.
2. Взаємне рецензування схем.
3. Обґрунтована реалізація функцій під час практичної анімаційної діяльності.

Використана та рекомендована література:

1. Foth M. Sociocultural Animation [Електронний ресурс] / Msrcus Foth. — Режим доступу: <http://www.irma-international.org/viewtitle/11456/>. — Назва з екрана.
2. Freire P. Pedagogy of the oppressed / Paulo Freire. — New

- York ; London : Continuum, 2005. — 181 p.
3. Marrengula L. M. Addressing Socio-cultural Animations as Community Based Social Work with Street Children in Maputo, Mozambique : academic dissertation [Електронний ресурс] / L. M. Marrengula. — Режим доступу: <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8269-4.pdf>. — Назва з екрана.
 4. Гречанівська П.Е. (2006). Культурологія: Навч. посіб. для дистанційного навчання. Київ: Університет "Україна".
 5. Киричок А. Використання нових медіа у формуванні іміджу ВНЗ. Вісник Книжкової палати. 2015. № 2. С. 42–44.
 6. Копієвська О. Р. (2018). Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). (Дис. докт. культурології). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ.
 7. Кравченко О.В. (2013). *Наукова культурологія в Україні. Культура України*. 41, 13-21.
 8. Липський І.А. (2004). *Социальная педагогика. Методологический анализ: учебное пособие*. Москва: ТЦ Сфера.
 9. Максимовська Н. О. Соціально-педагогічна діяльність зі студентською молоддю у сфері дозвілля: анімаційний підхід : монографія / Н. О. Максимовська. — Харків : Друк ТОВ «Тім Пабліш Груп», 2015. — 368 с.
 10. Максимовський М. І. Розвиток соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності : дис. ... канд. пед. наук 13.00.05. „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 276 с.
 11. Мурзина І.Я. (2012) *Прикладные культурологические исследования: проблемные поля. Человек в мире культуры*. 4. 3-12.
 12. Олійник В. О. Соціально-педагогічна профілактика жорстокої поведінки учнів основної школи засобами анімаційної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук 13.00.05. „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2017. 265 с.

13. Паспорт спеціальності 26.00.06. Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v06>
14. Словарь по социальной педагогике : учеб. пособие : [для студентов высш. учеб. заведений] / авт.-сост. Л. В. Мардахаев. Москва : Академия, 2002. 368 с.
15. Соціальна педагогіка. Ч. 1. Основи соціальної педагогіки : конспект лекцій / [уклад. А. О. Малько]. — Харків : ХДАК, 1998. — 59 с.
16. Фіцула М. М. Педагогіка: Навч. посіб. Київ: Академвидав, 2007. 560 с.
17. Флиер А.Я. (2000). *Культурология для культурологов*. Учебное пособие для высшей школы. Москва: Академический Проект.
18. Шкуркіна В. М. Методологічні засади менеджменту соціокультурної діяльності. *Вісник ХДАК*. 2010. Випуск 29.

Розділ II. Анімаційна діяльність у соціально-культурному просторі

2.1. Соціокультурна анімація у сфері дозвілля

1. *Дослідження сфери дозвілля як простору соціокультурного розвитку суб'єктів соціуму.*
2. *Трансформація сфери дозвілля інформаційної доби.*
3. *Особливості анімації у сфері дозвілля.*

1. Анімаційна соціально-культурна діяльність може реалізовуватися в різних сферах соціального простору (культура, дозвілля, освіта, позаосвітнє середовище, туризм, виробництво тощо). Оскільки власне анімація походить з дозвіллевої сфери, то надамо їй характеристики в контексті соціальної педагогіки дозвілля. Ідея регулювання соціального розвитку суб'єктів соціуму зумовлена як особливостями становлення сфери дозвілля у філогенезі, так і аналізом наукових праць учених, предметом уваги яких став зарубіжний досвід соціальної роботи як складової соціально-культурної діяльності, розвиток зарубіжної та вітчизняної педагогіки дозвілля (В. Дуліков, Т. Вдовенко, А. Воловик, В. Воловик, І. Ісаєва, Ю. Кротова, І. Новікова). Вони зазначають, що сфера дозвілля, за умови реалізації її виховного спрямування, є невід'ємною складовою і соціальної роботи, і педагогіки водночас. Хоча вчені не вивчали можливості анімаційної соціально-культурної діяльності у сфері дозвілля, напрями їх досліджень перетинаються і здебільшого стосуються активізації соціальних суб'єктів і педагогізації дозвіллевої сфери.

Під час розгляду сфери дозвілля із методологічних позицій прикладної культурології, слід зважати на наукове обґрунтування педагогіки дозвілля (А. Воловик, В. Воловик, І. Ісаєва та ін.), яка має за предмет цілеспрямований, планомірний і систематичний виховний процес організації дозвіллевої діяльності й піднесення її на вищий рівень розвитку. Якісні характеристики дозвілля презентовано в педагогічній моделі А. та В. Воловиків. Дозвілєва діяльність класифікується від пасивного споживацтва через творчість до екстеріоризації за ознакою участі соціального

суб'єкта. На цих трьох рівнях існують проміжні сходинки, які відбивають розвиток дозвіллевої діяльності. Саме в цьому русі полягає педагогічний потенціал дозвілля. Оскільки педагогіка – це основа для соціальної педагогіки, в цій моделі наявний соціально-педагогічний аспект, тому що на кожному рівні існує спільна просоціальна діяльність (творчість у групі, спорт, туризм), а на рівні екстеріоризації – організація дозвілля інших людей – така діяльність сягає досконалості, коли людина стає суб'єктом дозвілля з високим рівнем відповідної культури.

Наукові праці, в яких розкрито певні аспекти соціально-педагогічного дослідження сучасної сфери дозвілля (Р. Азарова (соціально-педагогічна організація дозвілля учнівської молоді), В. Суртаєв (молодіжне дозвілля як соціально-педагогічне явище), Б. Титов (дозвілльєве об'єднання як фактор соціалізації), Ю. Клейберг (соціально-педагогічна корекція девіантної поведінки підлітків у сфері дозвілля), Д. Шамсутдінова (дозвіллева діяльність як фактор соціально-культурної інтеграції особистості)) дають підстави для узагальнень. По-перше, визнаються необхідність і можливість соціально-педагогічного регулювання процесів соціалізації, інтеграції, корекції через сферу дозвілля; по-друге, детально аналізуються сутнісні аспекти, пов'язані з дозвіллевими можливостями молодіжної субкультури; по-третє, обстоюються позиції активізації та спрямування культури духовних бажань соціальних суб'єктів; по-четверте, структурується дозвілля учнівської молоді, визначаються її дозвілльєві вподобання.

За результатами аналізу наукових доробок провідних вітчизняних фахівців із соціальної педагогіки в Україні з 1999 р. можна зазначити, що майже в усіх дослідженнях в тому чи іншому значенні використовуються поняття дозвілля, сфера дозвілля, вільний час, культурно-дозвіллева, позашкільна, позанавчальна діяльність: О. Безпалько, І. Зверєва, О. Караман, О. Кузьміна, С. Коношенко, Г. Лактіонова, Н. Олексюк, С. Омельченко, Ж. Петрочко, Ю. Поліщук, О. Рассказова, А. Рижанова, І. Рогальська, Л. Романовська, С. Савченко, Н. Сейко, В. Тесленко, І. Трубавіна, Т. Федорченко, Н. Чернуха, В. Штифурак та ін. Відповідно до наведених даних, дозвілля аналізується і як діяльність, і як засіб, і як сфера для вирішення соціально-

педагогічних завдань. Якщо ретельно не аналізується дозвілля як соціально-педагогічне явище, то серед методів, форм завжди є ті, які можна назвати дозвіллевими (свята, конкурси, ігри тощо). Дозвіллева інфраструктура в більшості досліджень є складовою відкритої системи соціально-педагогічної роботи в усіх її проявах. Це актуалізує запровадження анімації в сфері дозвілля, зумовлює виокремлення певного напрямку в соціальній педагогіці, який стає основою для реалізації анімаційної соціально-педагогічної діяльності у сфері дозвілля – соціальної педагогіки дозвілля.

Наукові дослідження сфери дозвілля активізувалися на межі ХХ – ХХІ ст. разом із динамікою соціально-культурних умов постіндустріального етапу розвитку людства. Єдиного універсального розуміння поняття «дозвілля», яке задовольняє всі дослідницькі позиції, досі не існує, однак, визначені загальні тенденції традиційного розуміння: дозвілля асоціюється з вільним часом, орієнтується переважно на індивідуалізовану діяльність за власним розсудом, певним чином протиставляється праці, акцент здебільшого робиться на часовому та діяльнісному (або без діяльнісному) аспектах, вільному обранні занять, самоцінності діяльності у вільний час.

Якщо зважати тільки на критерій вільного часу для характеристики дозвілля, складається враження про його другорядність стосовно робочого часу. Очевидно, що багато соціальних суб'єктів не мають жорстко розмежовувати робочий і позаробочий час (наприклад, фрілансери, творчі працівники, безробітні, пенсіонери тощо), отже дозвілля відбуватиметься в межах часу загалом. Сутність вільного часу полягає в можливості непримусового обрання людиною активності. У сфері вільного часу вона самостійно виявляє свої вподобання щодо вибору діяльності, яка зумовлена рівнем духовного розвитку, ціннісними потребами. Ця темпоральна ознака дозвілля переважно є ймовірнісною й характеризує можливість здійснення діяльності, але не власне діяльність. Отже, повністю ототожнювати дозвілля та вільний час недоцільно, оскільки дозвілля є змістовною складовою вільного часу, звільненого від необхідних занять.

Серед сучасних визначень поняття «дозвілля» (Р. Азарова, М. Аріарський, І. Петрова та ін.) превалюють ті, що акцентують на

суб'єктивному усвідомленні дозвілля або детально конкретизують його види. Зважаючи на трактування основних позицій поняття «дозвілля» науковцями Р. Азаровою, І. Петровою та ін. вважаємо, що у визначенні цього поняття мають відбиватися такі аспекти: можливість задоволення дозвіллевих потреб соціальних суб'єктів у вільний час, обрання для цього відповідного типу діяльності, здійснення якої відбувається у створеному середовищі. Отже, трактуємо дозвілля як історичне та соціально-культурне явище, яке ґрунтується на задоволенні дозвіллевих потреб у відповідній діяльності соціальних суб'єктів у вільний час у спеціально створеному просторово-інституціональному середовищі.

Про розмаїття поглядів на діяльнісну характеристику дозвілля свідчать наукові праці (М. Аріарський, О. Бойко, В. Кірсанов, Т. Кисельова, Ю. Красильников та ін.), що характеризують спрямованість і динаміку процесу організації та здійснення відповідних дій на ціннісному підґрунті. Наприклад, О. Бойко зауважує на тому, що дозвіллева діяльність – спосіб існування і розвитку соціальної дійсності, прояв соціальної активності, цілеспрямоване віддзеркалення і перетворення навколишнього світу. Це підтверджує тезу про те, що потреби особистості та можливості середовища дозвілля мають бути взаємно спрямовані та взаємодіяти.

Визначальною характеристикою є вільний вибір діяльності, який уможливує аналіз мети дозвіллевої діяльності як «свободу для...», але не «свободу від...», наприклад, правил соціального життя або моральних орієнтирів. Дозвіллева діяльність у вільний час регламентується, з одного боку, потребами, цінностями і мотивацією особистості, які формуються в процесі її розвитку, зокрема соціального, з іншого – можливостями середовища, яке забезпечує задоволення цих потреб. Відтак, дозвіллева діяльність – ціннісно-зумовлене вільне обрання та здійснення активних дій соціальними суб'єктами з метою задоволення духовних і соціальних потреб у дозвіллевому просторово-інституціональному середовищі. Поняття «дозвіллева діяльність» є універсальною категорією, яка відбиває сформованість дозвіллевих потреб конкретних соціальних суб'єктів і може характеризуватися за якісними рівнями. Найвищою ознакою рівня сформованості

дозвіллевих потреб, спрямованості дозвіллевої діяльності та ступеня готовності для цього середовища дозвілля є культура дозвілля, яка є якісною характеристикою здійснення дозвіллевої діяльності на основі дозвіллевих потреб, а також показником рівня її організації в соціумі.

Розуміння поняття «сфера дозвілля» та його сутності ґрунтується на просторовому підході до аналізу цього простору, згідно з яким середовище дозвілля зумовлене цінностями індивіда і культури, є полем перетину індивідуальних проєктів, соціокультурних можливостей і ресурсів. Означимо змістовий аспект поняття «сфера дозвілля» через виокремлення провідних ознак, які становитимуть основу трактування. По-перше, до особливостей сфери дозвілля належить її здатність задовольняти потреби в дозвіллевій діяльності соціальних суб'єктів, тобто можливість передбачати різні потреби й активізуватися для їх реалізації. Ця ознака називається універсальністю, оскільки загалом має задовольнити потреби інтелектуально-пізнавальні, фізичного розвитку, рекреації, духовні, соціальні, мистецькі, творчі, розважальні, комунікативні, інформаційні тощо. Насамперед до них належать заклади культури, серед яких (згідно із Законом України «Про культуру» (Про культуру, 2010): театри, філармонії, культурні центри, кіно-, відеопрокатні заклади, музеї, заповідники, художні галереї (виставки), бібліотеки, клубні заклади, кінотеатри, цирку, парки культури та відпочинку. Дозвіллева діяльність реалізується також за локальним місцем проживання, в територіальній громаді, оздоровчих таборів, туристичних осередках. В свою чергу в новітніх умовах інформаційного суспільства та всеосяжного доступу до інтернет, не можемо не звернути увагу на тому, що у кіберпросторі відображаються всі основні сфери життєдіяльності суспільства, в тому числі і сфера дозвілля. Так, за допомогою мережі інтернет можна переглянути відеозапис театральної та циркової вистави, кінофільма, відвідати віртуальну екскурсію видатних музеїв світу (Лувр, Ермітаж, Королівський музей образотворчого мистецтва тощо) тощо. Тобто за допомогою інтернет користувач має можливість задовольнити інтелектуально-пізнавальні, рекреації, духовні, соціальні, мистецькі, творчі, розважальні, комунікативні,

інформаційні потреби. Однак, що стосується фізичного розвитку, то інтернет негативно впливає на нього, оскільки користувач майже не здійснює фізичної активності під час користування кіберпростором. А надмірне користування інтернетом може вплинути на здоров'я (порушення зору, осанки тощо).

По-друге, можливість забезпечити різноманітні вподобання, що відповідають віку, статі, соціальному станові, соціальній ситуації розвитку тощо. Ця ознака (диференційованість) дозволяє врахувати якнайбільше специфічних особливостей дозвілєвої діяльності, що вможливує не тільки створення умов для реалізації потреб, які є актуальними в певний часовий проміжок, але й працювати на перспективу через актуалізацію потреб наступного рівня (задовольняючи потребу, формуємо наступну). Це забезпечить динаміку й дозволить уникнути стандартизації та штучної уніфікації в організації дозвілєвої діяльності соціальних суб'єктів інформаційної доби. Дійсно, за допомогою інтернет особистість має можливість неумовного вибору, що не пов'язаний з економічною складовою, актуалізується в період економічної кризи, яка відбувається наразі в Україні.

По-третє, специфіка регламентації, що відбивається на якості функціонування (врегульованість). Ця якість відображає особливості управління та самоуправління у сфері дозвілля. Не завжди дозвілєва діяльність у сфері дозвілля може регулюватися тільки на законодавчому рівні, необхідні соціально-виховні механізми, які забезпечують демократичність, саморегульованість дозвілєвого простору. Це особливо актуально в умовах інформатизації дозвілєвого середовища, оскільки ступінь суб'єктності особи та груп стає більшою, що, з одного боку, сприяє самокерованості дозвілля, з іншого, стає фактором ризику та маніпулювання у цій сфері. Найяскравішим прикладом маніпулювання у інтернеті є так звані ігри «Синій кит», «Момо» тощо, які за рахунок залякування через мережу доводять підлітків до самогубств.

По-четверте, можливість налагоджувати взаємодію, сполучати різні за напрямками та видами діяльності соціальні інститути, змінювати діяльність (інтегрованість). Ця ознака втілює взаємопов'язаність інституцій сфери дозвілля між собою, і з

іншими соціальними сферами, а також характеризує змістовну наповненість інтеграційних процесів. В умовах інформаційної доби рівень інтегрованості може збільшуватися, оскільки багато залежить від комунікації в середині дозвіллевого простору та поза ним.

По-п'яте, культурна зумовленість: відповідно до логіки «від особливого до загального», сфера дозвілля існує в складі загального соціально-культурного середовища, тобто має глибокі зв'язки з просторовими й інституціональними його складовими. Це важливо в контексті дослідження сфери дозвілля в умовах розбудови інформаційного середовища, де взаємовплив закладів та установ різних соціальних сфер перебуває на найвищому рівні завдяки можливостям останнього.

Сфера дозвілля інтегрує різні види діяльності, але має особливі визначальні характеристики, що дозволяють її умовно відокремити від загального соціально-культурного простору. Сформованість сфери дозвілля виявляється за сукупністю ознак, а саме: наявність дозвіллевих потреб як чинника реалізації дозвіллевої діяльності; обґрунтованість функціонування спеціально створених установ, які дозволяють її здійснювати; участь соціальних суб'єктів в організації соціально позитивної діяльності у сфері дозвілля. Отже, сфера дозвілля – це складова загального соціально-культурного простору, що відображає актуальний стан дозвіллевих потреб, розмаїття видів та змістового наповнення дозвіллевої діяльності щодо їх задоволення у відповідній інфраструктурі; просторово-інституціональне середовище сфери дозвілля: специфічні заклади культури, туризму, мистецтва та безпосередньо не призначені для цього установи, де реалізуються потреби й здійснюється дозвіллева діяльність (заклади освіти, соціальної сфери, обслуговування, ЗМІ тощо). Сфера дозвілля має різні рівні реалізації (особистість, група, суспільство) й специфіку управління (наукова обґрунтованість, законодавче регулювання, кадровий та ресурсний потенціал, самоуправління), може бути локальною та відкритою, залежно від статусу та належності соціального суб'єкта до певної соціальної інституції.

2. Загалом оптимально організована сфера дозвілля має впливати на підвищення ознак анімаційності та одухотворення,

однак, в інформаційну добу проявляються тенденції (О. Бойко, І. Петрова, А. Рижанова та ін.), що безпосередньо впливають на реалізацію дозвіллевої діяльності соціальних суб'єктів.

По-перше, сфера дозвілля розширюється завдяки оновленню та трансформації такого структурного елементу, як інформаційне середовище, яке стає активно діючим осередком дозвілля (пізнавальна, ігрова, комунікативна діяльність). Хоча за обсягом інформаційне середовище всеосяжне, але в межах сфери дозвілля позначається як відносно відокремлений сегмент (електронні бібліотеки, навчальні портали, ігрові спільноти, соціальні мережі тощо). Отже, у сфері дозвілля розширюються й стираються межі взаємодії з іншими елементами соціально-культурного простору.

По-друге, виник новий засіб дозвіллевої діяльності, якого не було на попередніх етапах розвитку сфери дозвілля – Інтернет, що забезпечує потреби пізнання, підвищення обізнаності у сфері вільного часу, оперативного доступу до будь-якої інформації, утворення нових спільнот. Доступ до різних джерел в одному засобі комунікації надає можливості миттєво отримати інформацію, опинитися в різних точках світу, знайти необхідне у віртуальному просторі. Інтерактивна взаємодія у вільний час через Інтернет і соціальні мережі дозволяє долучитися до віртуальних мандрівок, медіаторчості, додаткового навчання, комп'ютерних ігор та мистецтва. Саме завдяки цьому засобу почасти зникають чіткий розподіл робочого та вільного часу, попередні межі соціально-культурного середовища, актуалізується ціннісне підґрунтя, що є основою вільного вибору дозвіллевої діяльності.

По-третє, існує стійка тенденція віртуалізації дозвілля, зокрема під її дією опиняється ціннісна сфера життєдіяльності людини. Автономна та інтерактивна віртуальна реальність відображає реальну дійсність, а комп'ютерні технології утворюють нове середовище існування людини, що трансформує інші сфери її існування: комунікація, освіта, соціальна взаємодія. «Людина інформаційна» більшу частину життя проводить у віртуальному середовищі, штучно створеному світі, який надає максимум можливостей при мінімумі витрачених зусиль. Виникає потреба в нових цінностях, спеціально адаптованих для функціонування у віртуальній реальності. Змінюється ціннісна основа та відбувається

трансформація «морально застарілих» цінностей, що не можуть існувати у динамічному дозвіллево-віртуальному середовищі. Певні соціальні прошарки намагаються бігти від реальності, проблем, стресів, втомленості у вигаданий світ, де увага поглинається віртуальними переживаннями у дозвіллі. В цьому сенсі, віртуальне дозвілля є певним острівком безпеки, де індивід відчувається комфортно, безпечно, вільно, однак, існує загроза аксіологічного знедуховлення.

По-четверте, зміна дозвіллевих потреб соціальних суб'єктів зумовлює те, що віртуальна та реальна можливості вийти за межі звичайного соціального простору і взаємодіяти з однодумцями в глобальному віртуальному просторі створюють умови для долучення до культуротворчих процесів через дозвіллеву діяльність. Швидкість і дистанція передання інформації дозволяє інтенсифікувати культурні зв'язки, зокрема через дозвілля, розширити можливості дозвіллевої діяльності та підвищити її оперативність завдяки доступу до віртуальних бібліотек, екскурсій, музеїв тощо.

По-п'яте, поступово трансформуються види та форми дозвіллевої діяльності, що викликано об'єктивними умовами інформатизації та ціннісної переорієнтації сучасної людини як соціального суб'єкта нової доби: деякі види дозвіллевої діяльності стають непопулярними і непоширеними (технічна творчість, художні і народні промисли), інші зазнають істотних змін за своїм змістом (дискотека, читання). Крім того, виникають абсолютно нові види діяльності, які не існували раніше в практиці проведення дозвілля (ведення блогів, відеоощоденників, графіті та ін.). Це є наслідком розширення дозвіллевого простору, створення нових стратегій дозвіллевої діяльності, зокрема віртуальної, близької до екстремальної, коли відчуття свободи стає всеосяжним, долаються авторитети та перешкоди, виникає відчуття безмежності власних можливостей.

По-шосте, нові елементи та характеристики дозвіллевої діяльності соціальних суб'єктів накладаються на ті тенденції, які виникли на попередніх етапах розвитку сфери дозвілля, а саме: масовізація, споживацтво, комерціалізація, й посилюються в умовах інтенсифікації комунікативних процесів. Тобто

споживається й тиражується те, що вже створено, можливість творення власними зусиллями знижується, що негативно впливає на прояви суб'єктності особистості, розвиток творчих здібностей.

По-сьоме, поряд з новими можливостями виникають ризики сфери дозвілля та дозвіллевої діяльності в інформаційному суспільстві: інформаційна нерівність, маніпулювання свідомістю, комп'ютерна й ігрова залежності і, як наслідок, споживацтво в соціальній життєдіяльності, знедуховлення, що спричиняють соціальну безвідповідальність, нігілізм, пасивність. Основним чинником ризиків є перевага стихійних ситуативних процесів у віртуальному просторі, які латентно впливають на процеси соціального функціонування суб'єктів соціуму.

Таким чином, дозвілля визначається як історичне та соціально-культурне явище, яке ґрунтується на задоволенні дозвіллевих потреб у відповідній діяльності соціальних суб'єктів у вільний час у спеціально створеному просторово-інституціональному середовищі. В свою чергу, сфера дозвілля потерпає від трансформації під впливом становлення культури інформаційної цивілізації та набуває характерних ознак.

3. Нині для виявлення особливостей соціокультурної анімації є необхідність розбудови нового напрямку дослідження (соціальної педагогіки дозвілля). Для цього визначено умови: соціокультурні – зміни у сфері дозвілля в інформаційному суспільстві, яке глобалізується (змінюється «обличчя» соціального простору, зокрема сфера дозвілля, провокуються певні негативні явища (комп'ютеризація дозвілля, масовізація, нехімічна адикція, розмивання національної ідентичності тощо), необхідність новітнього наповнення дозвіллевої діяльності, відповідність оновлення сфери дозвілля, трансформаційні проблеми сфери дозвілля України, яка була частково зруйнована, частково трансформована; зовнішньонаукові – розвиток суміжних галузей (прикладна культурологія, соціологія дозвілля, педагогіка дозвілля); внутрішньонаукові – інтенсивний розвиток соціальної педагогіки та її наукового апарату, традиційне соціально-виховне значення сфери дозвілля, яке потребує наукової систематизації.

Соціальна педагогіка дозвілля ґрунтується на дослідженнях різних часів: П. Наторп (підвищення рівня культури, інтеграція для

цього виховних сил соціуму), С. Шацький (створення дозвіллевої підструктури соціально-виховного середовища, педагогізація середовища), але актуалізується наприкінці ХХ ст. водночас з відродженням соціальної педагогіки.

Згідно з результатами сучасних наукових досліджень, соціальна педагогіка дозвілля стає узагальненням та втіленням того, що зроблено соціальними педагогами, стосується соціально-виховного спрямування сфери дозвілля (як в історії, так і сучасності). Провідні теоретичні позиції, які є методологічним підґрунтям для соціальної педагогіки дозвілля: В. Бочарова (випереджальний вплив, поширення соціальної педагогіки в різних сферах соціального середовища, активна позиція соціальних суб'єктів), А. Мудрик (соціалізаційний контекст), І. Зверева (розбудова сприятливого соціально-виховного середовища, зокрема через його дозвіллеву складову, основи реалізації соціально-педагогічної діяльності в різних сферах), А. Рижанова (принцип гармонізації складових системи соціального виховання, індивідуального і соціального розвитку соціальних суб'єктів, соціальне виховання як двоспрямований процес активізації взаємодії соціальних суб'єктів та середовища, соціальне виховання як передання цінностей культури, серед них соціальні, ціннісне ставлення до соціального буття на різних рівнях), Р. Азарова (дозвіллеві вподобання сучасної молоді), В. Суртаєв (дозвіллева субкультура молоді, активізація участі в процесах організації сфери дозвілля), О. Безпалько (створення умов для соціалізації, зокрема у локальному дозвіллевому середовищі територіальної громади), С. Омельченко, Т. Федорченко, О. Караман (активна взаємодія соціальних суб'єктів із соціокультурним середовищем, складовою якого є сфера дозвілля), Ю. Поліщук, Л. Романовська (реалізація просоціальної діяльності на основі об'єднання соціальних суб'єктів, зокрема для задоволення дозвіллевих потреб), О. Рассказова (розвиток соціальності соціальних суб'єктів відповідно до соціокультурних умов) та ін.

Актуальність соціальної педагогіки дозвілля ґрунтується на висновках учених, які досліджують сферу дозвілля інформаційної доби (О. Бойко, І. Петрова), особливості процесу соціалізації в новітніх умовах (Н. Лавриченко, О. Кудашкіна, І. Курліщук та ін.).

Соціальна педагогіка дозвілля пов'язана з педагогікою дозвілля: А. Воловик (педагогічна модель організації дозвілля), В. Кірсанов (інтегративна модель дозвілля, педагогічна діагностика у сфері дозвілля), Т. Вдовенко, Ю. Кротова, І. Новікова (світовий досвід педагогічних та соціально-позитивних впливів сфери дозвілля), але спрямовується на особистість протягом життя, різні соціальні групи людей: молодші школярі; підлітки; особи юнацького віку, молодь; студентська молодь; люди похилого віку; люди з особливими потребами; сім'я; українська діаспора тощо.

Соціальна педагогіка дозвілля досліджує можливості педагогізації дозвіллевого простору як складової загального соціокультурного середовища. Згідно з аналізом досліджень, до цього простору належать: позашкільні заклади; дозвілля в сімейному середовищі; територіальна громада як інститут соціального виховання; клубні установи, зокрема молодіжні, студентські, сільські та за місцем проживання; притулки; парки культури і відпочинку; оздоровчі табори; школи, зокрема сільські; заклади культури; сучасне місто. Перспективним у цьому напрямі є теоретичне обґрунтування розбудови дозвіллевого середовища інформаційної доби, переорієнтація сучасних закладів культури (музеї, бібліотеки тощо) в напрямі осучаснення діяльності, зокрема з організації дозвілля, дослідження нових віртуальних спільнот щодо спрямування дозвіллевої діяльності.

Завдання, які вирішує соціальна педагогіка дозвілля, мають переважно соціально-ціннісні аспекти, що є провідними для реалізації просоціальної поведінки і сприяють залученню соціальних суб'єктів до активної діяльності в дозвіллевому просторі. Зокрема, вчені досліджують: соціальне виховання окремих категорій населення; розвиток соціальної активності; здорового способу життя; формування комунікативної культури, комунікативних якостей; культурно-інформаційних потреб; культури дозвілля та вільного часу; креативності; творчої діяльності; оптимізації добровільної діяльності студентства. Однак, в сучасній соціально-педагогічній науці ще тільки актуалізується вивчення процесу набуття соціальності в усіх її проявах різними соціальними суб'єктами у сфері дозвілля, можливості соціально-педагогічної діяльності в ній.

Окреслені вченими напрями діяльності у сфері дозвілля створюють підґрунтя для систематизації практичного втілення соціальної педагогіки дозвілля з використанням анімаційної ідеї. Серед них: адаптація, соціальна інтеграція людей з особливими потребами, формування їхньої життєвої стійкості; професійна адаптація молодих інвалідів; профілактики деструктивної поведінки; корекції поведінки, яка не відповідає соціальним нормам; подолання асоціальної поведінки, депривації та соціальної апатії; соціокультурна реабілітація людей з особливими потребами та ін.

Позитивним результатом досліджень, що пов'язані із соціальною педагогікою дозвілля, є висвітлення засобів, які можуть впливати на соціальний розвиток соціальних суб'єктів та педагогізацію соціального середовища. Це: педагогічна й соціально-культурна анімація; туризм; українська народна педагогіка); масова культура; проектна діяльність; аматорський театр, театральний колектив, дозвіллева театральна діяльність.

Соціокультурна анімація у сфері дозвілля – спеціальна цілеспрямована діяльність зі створення умов для розвитку культури духовно-соціальних та дозвіллевих потреб, мотивованого обрання дій у вільний час, підвищення рівня культури дозвілля, розбудови й активізації інфраструктури дозвіллевого середовища, яке в актуальних соціально-культурних обставинах сприяють позитивному соціальному розвитку соціальних суб'єктів, налагодженню зв'язків та включенню соціального суб'єкта у процес активної взаємодії в дозвіллевому просторі. Мета анімаційної СКД у сфері дозвілля конкретизується через завдання, які в широкому сенсі відображають процеси виявлення, посилення позитивних та нівелювання негативних соціальних впливів у ній. Ґрунтуючись на трактуванні завдань як: зміцнення й активізації адаптаційного потенціалу особистості; збереження та покращення фізичного, психічного та соціального здоров'я особистості; створення сприятливих умов у мікросоціумі для розвитку здібностей і самореалізації особистості; надання соціальної, психологічної, педагогічної підтримки та допомоги особистості; попередження та локалізація негативних впливів на особистість факторів соціального середовища), акцентуємо, що у

сфері дозвілля вони зумовлені специфікою соціально-педагогічного регулювання саме цієї складової соціально-культурного простору.

Застосування анімаційної СКД у сфері дозвілля передбачає врахування принципів дозвіллевої діяльності (А. Воловик, В. Воловик, І. Петрова та ін.), а саме: інтересу, вільного вибору діяльності, зміни діяльності, самоцінності діяльності, диференційованості, єдності розвитку, рекреації, пізнання. Якщо об'єднати ці принципи, виявляється нова якість дозвілля відповідна до мети СКД, яка полягає в тому, що відбувається вільне обрання, здійснення, розгалуження дозвіллевої діяльності, яка сприяє удосконаленню соціокультурної самореалізації соціальних суб'єктів.

Визначаючи специфіку анімаційної СКД у сфері дозвілля, зауважимо, що вона залежить від структурних елементів цієї сфери, враховує потреби соціальних суб'єктів та їх соціально-ціннісний потенціал, на основі яких здійснюється дозвіллева діяльність; зумовлена особливостями соціального розвитку та масштабу соціального простору, який засвоюється через дозвіллеву діяльність; ґрунтується на можливостях двосторонньої гармонізації соціально-виховних впливів (особистість-середовище). Загалом особливості соціокультурної анімації у сфері дозвілля визначаються наступними положеннями: зумовлена сформованими дозвіллевими потребами соціальних суб'єктів, ґрунтована на вільному виборі людини, має найменший ступінь зовнішньої регульованості, водночас із найбільшим рівнем ціннісної зумовленості; виявляється на основі дозвіллевої діяльності, базується на розмаїтті виборів, котрі надаються у сфері дозвілля та які соціальний суб'єкт може здійснити на основі власних соціально позитивних потреб, що визначаються та враховуються під час організації СКД у сфері дозвілля; здійснюється в специфічних умовах у межах різноманітної дозвіллевої інфраструктури, інституції якої мають власну специфіку і засоби створення соціально-виховного середовища (музею, парку, туристичного об'єкта, клубу тощо); сприяє продуктивним взаємозв'язкам соціальних суб'єктів і закладів сфери дозвілля, в процесі яких відбувається педагогізація

середовища; діяльність соціальних суб'єктів у сфері дозвілля є непримусовою, має потенціал вдосконалення соціального середовища, випереджальний ефект; сприяє вияву соціальної суб'єктності, чим вдосконалює саморегулювання як власної соціальності, так і інших соціальних суб'єктів, які цього потребують; регулювання дозвілєвої діяльності здійснюється на специфічних засадах поєднання зовнішнього управління та самоуправління, зумовлених особливостями здійснення вільного вибору та можливостями просторово-інституціонального середовища.

Практичне заняття № 4.

Тема: Порівняльна характеристика методів і форм соціокультурної анімації в сфері дозвілля.

Мета вивчення: сформувати вміння застосування різних форм анімації у процесі фахової діяльності менеджера СКД.

Завдання:

1. Дослідити дозвілєві потреби суб'єктів соціуму.
2. Розробити дерево цілей для посилення мотивації участі в анімаційних процесах у сфері дозвілля.
3. Обрати технологію анімації залежно від суб'єкта, засобів, середовища реалізації.
4. Адаптувати її до завдань соціально-культурної діяльності.

Самостійна робота № 4.

Тема: Оцінка ефективності анімаційної програми, мистецтво та гра як засоби реалізації технологій анімації.

Мета вивчення: сформувати вміння аналізувати та застосовувати виховний потенціал мистецтва та гри у процесі анімаційної діяльності.

Завдання:

1. Підготуватися до роботи в групі шляхом аналізу можливостей різних видів мистецтва у процесі анімаційної діяльності.
2. Виробити власну аргументовану позицію щодо оцінки ефективності анімаційної програми.

3. Обґрунтувати позицію шляхом групової взаємодії та медіа ресурсів.

Використана та рекомендована література:

1. Безпалько О. В. Соціальна педагогіка в схемах і таблицях : навч. посіб. / О. В. Безпалько. — Київ : Центр учб. літ., 2009. — 208 с.
2. Бойко О. П. Культура дозвілля в суспільстві ризику : монографія / О. П. Бойко. Суми : УАБС НБУ, 2011. 285 с.
3. Вдовенко Т. В. Теория и методика социальной работы в сфере досуга в странах Западной Европы : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.06 / Т. В. Вдовенко. — М., 1999. — 279 с .
4. Воловик А. Ф. Педагогіка дозвілля / Воловик А., Воловик В. — Харків, 1999. — 332 с.
5. Дуликов В. З. Социально-культурная работа за рубежом [Электронный ресурс] : учеб. пособие / В. З. Дуликов. — М. : МГУКИ, 2003. — Режим доступа: http://www.pedlib.ru/Books/3/0197/3_0197-1.shtml. — Загл. с экрана.
6. Максимовська Н. О. Наукові засади розвитку соціальної педагогіки дозвілля / Н. О. Максимовська // Освіта та педагогічні науки. — 2012. — № 5/6. — С. 37–42.
7. Петрова І. В. Дозвілля у теоретичних рефлексіях : монографія / Ірина Владиславівна Петрова. Київ : НАКККіМ, 2012. 296 с.
8. Соціальна педагогіка. Ч. 1. Основи соціальної педагогіки : конспект лекцій / [уклад. А. О. Малько]. — Харків : ХДАК, 1998. — 59 с.
9. Соціальна педагогіка: теорія і технології : підручник / [за заг. ред. І. Д. Звереві]. — Київ : Центр навч. літ., 2006. — 316 с.

2.2. Соціокультурна анімація у закладах культури

1. Законодавче підґрунтя здійснення анімаційної діяльності у закладах культури.
2. Оновлення соціальної місії закладів культури: анімаційний контекст.
3. Проблеми та перспективи реалізації соціокультурної анімації у закладах культури.

1. Законом України «Про культуру» визначається базова мережа закладів культури як комплекс підприємств, установ, організацій різних форм власності, що зокрема мають створити умови для забезпечення розвитку творчості людини, збирання, збереження, використання і поширення інформації про матеріальні та духовні культурні цінності тощо. Отже, музеї, бібліотеки, галереї, виставкові зали, театри, кінотеатри, палаци й будинки культури, парки культури та відпочинку тощо, мають не тільки оновлювати підходи до роботи з відвідувачами, але й застосовувати сучасні методи і форми анімаційної соціально-педагогічної роботи.

Заклад культури – юридична особа, основною діяльністю якої є діяльність у сфері культури, або структурний підрозділ юридичної особи, функції якого полягають у провадженні діяльності у сфері культури. Діяльність у сфері культури – (культурна діяльність) – творча, господарська, наукова, бібліотечна, інформаційна, музейна, освітня, культурно-дозвіллева та розважальна діяльність, спрямована на створення, тиражування, розповсюдження, демонстрування, популяризацію, збереження і використання культурних благ та культурних цінностей для задоволення культурних потреб громадян.

Враховуючи потужний соціокультурний потенціал, у сучасних закладах культури здійснюється діяльність, яка за суттю є анімаційною, оскільки сприяє регулюванню соціального розвитку суб'єктів соціуму шляхом включення їх до активної діяльності в сфері культури та сприяє педагогізації середовища та інтеграції

виховного впливу на рівні регіону, країни, глобалізованого соціокультурного простору інформаційної доби.

Анімація в діяльності закладів культури вважається інноваційною технологією. Серед головних її завдань: позиціонування закладу культури як сучасного, творчого, атрактивного, мобільного центру, здатного задовольнити найвибагливіші потреби відвідувачів у відпочинку та розвагах; за допомогою розважальних анімаційних технологій можна зробити складну для сприйняття інформацію простою і досяжною; залучити соціальні групи до закладів культури та забезпечити їх участь у культуротворчих процесах. Ці установи в Україні поступово перетворюються на багатофункціональні комплекси, що виконують не лише традиційно властиві їм функції, але й використовують активні форми анімаційної соціально-педагогічної діяльності. Такі нетрадиційні поки що форми допомагають налагодити тісний, постійний зв'язок між закладами та їхніми відвідувачами. Серед різноманітності видів та форм сучасної анімації заклади культури обирають ті, які найефективніше можна застосувати у діяльності конкретного закладу.

Існують види анімації, здатні задовольнити фізичні та духовні потреби людини через заклади культури. Зокрема, це – анімація в русі (задовольняє потребу людини рухатися, займатися фізичними вправами); анімація через переживання (задовольняє потребу у відчутті нового, невідомого, неочікуваного); культурна анімація (задовольняє потребу у духовному розвитку через залучення до культурно-історичних пам'яток, сучасних проявів культури регіону, народу, цивілізації); творча анімація (задовольняє потребу в творчості, демонстрації своїх творчих здібностей та встановленні контактів з близькими по духу людьми через спільну творчість); анімація через спілкування (задовольняє потребу в спілкуванні з новими, цікавими людьми, у відкритті внутрішнього світу людини і пізнанні себе через спілкування). Всі перелічені види анімації реалізуються через ті чи інші форми анімаційної діяльності. Так, анімація в русі застосовується у ігрових, танцювальних, спортивно-оздоровчих програмах, анімація через переживання – у музичних програмах, сценічних та технічних шоу; культурна та анімація через спілкування – у

інформаційних та комплексних заходах, творча – у театралізованих програмах тощо. Соціокультурна анімація сполучає в собі вказані види та спрямовує на розвиток соціальності суб'єктів соціуму в закладах культури, уможливорює залучення населення до активних форм соціально-позитивної, розважальної діяльності, зокрема театралізованих постановок, розважально-ігрових програм, літературно-музичних композицій, театралізованих концертів тощо.

2. Вдосконалення соціальної місії закладів культури ґрунтується на засадах інноваційності та інтерактивності, що дозволяє розширити простір взаємодії з різними верствами населення. Для реалізації анімаційної СКД з метою активізації соціально-виховного потенціалу суттєвого значення набувають музеї, бібліотеки, туристичні можливості регіону, паркові комплекси, заклади мистецької спрямованості (театри, кінотеатри, філармонії, хореографічні студії) та інше.

Зокрема, серед основних тенденцій сучасної музейної анімаційної діяльності можна відзначити такі: інтеграція музейних програм у сферу освіти й дозвілля; популяризація життя місцевих культурних громад та їх самобутності на тлі глобалізації; розвиток віртуальних музеїв і мультимедійних проєктів, що зміцнює контакти з глядацькою аудиторією; розширення музейної діяльності за межами музейного закладу тощо.

Анімація починає активно використовуватися й сучасними музеями та музейними комплексами. Головне завдання музейної анімації – зацікавити відвідувачів предметом розповіді, викликати позитивні емоції, створити асоціативний місток між екскурсійними об'єктами і атмосферою епохи, дати можливість екскурсантам реалізувати творчі можливості, підняти емоційний тонус. Застосування анімації в музеях обумовлено тим, що історичні експозиції можна не лише розглядати, але й брати в руки, дивитися, як відбувається реставрація чи робляться копії і навіть брати участь в цьому процесі. Адже сучасний музей повинен не лише знайомити з експозицією, але викликати у відвідувача емоції та переживання. Анімація дає можливість наочно відчутти представлену в музеї епоху, пережити події, що відбуваються або відбувалися в далекому минулому, очистити емоційну сферу від

повсякденних переживань та наситити її новими незабутніми враженнями, відновити фізичні та духовні сили. Серед найпопулярніших форм музейної анімації: історичні реконструкції, музейні квести, фестивалі, етношоу, театралізації, пізнавально-розважальні ігри, нові види екскурсій (наприклад, екскурсії для молодят у день весілля); арт-клуби; ярмарки культурних ініціатив, інтерактивні соціальні заходи, творчі майстерні тощо. Найпопулярнішими серед населення, особливо молоді, є історичні реконструкції, котрі надають можливість за допомогою музейних експонатів відновити побут, культуру, події історичного минулого, тобто зануритись в інший світ, відчувати емоційні переживання минулого. Історичні реконструкції ефективно використовуються музеями-замками, предметне середовище яких допомагає відновити події різних епох від середньовічних лицарських поєдинків до військових баталій Другої світової війни.

У Квебецькій декларації (13 жовтня 1984 р.) відображено основні принципи нової музеології та йшлося, зокрема про те, що у сучасному світі, який прагне використовувати для свого розвитку всі засоби, музеї повинні вийти за межі традиційних завдань та функцій: ідентифікації, консервації й просвітництва і перейти до виконання більш широких програм, які дають їм змогу активніше брати участь у житті суспільства й повніше інтегруватися у навколишнє середовище. Аби досягти цього й залучити відвідувачів у свою діяльність музеї повинні частіше звертатися до принципу міждисциплінарності, до застосування в культурно-просвітницькій діяльності новітніх методів комунікації та сучасних форм роботи з населенням. Інноваційний аспект полягає у пріоритетності соціальної місії музеїв над їхніми традиційними функціями (забезпечення належних умов зберігання й експонування колекцій, обслуговування відвідувачів тощо).

Інновації пов'язані з використанням Інтернет-ресурсів, аудіовізуальних, мультимедійних засобів у експозиційній та фондовій роботі музею, зокрема у 2015 р. багато музеїв запустили нову технологію Veason. За допомогою завантаженого додатку до смартфона, визначається розташування відвідувача і цифровий екскурсовод відправляє необхідну інформацію про автора і його роботи, аудіо-, відеоматеріали, статті, огляди. За допомогою цієї

технології можна відправляти фото друзям, опубліковувати в соціальних мережах. Тобто застосовуються засоби нових медіа в анімаційній соціально-педагогічній діяльності.

Музейна інтерактивність стосується насамперед науково-освітньої галузі діяльності музею, що проявляється у диференційованому підході до різних категорій відвідувачів, впровадження в традиційну екскурсію ігрових та театралізованих елементів, можливості для відвідувачів тактильного доступу до експонатів. Наприклад, у Львівському музеї історії релігії проводиться "Родинний день у музеї" для батьків із дітьми – це інтерактивна екскурсія з елементами гри, яку проводять костюмовані персонажі, акцентуючи увагу на оригінальних експонатах, цікавих фактах, захопливих легендах. Упроваджуються інтерактивні майстер-класи, що дозволяють набути навичок давніх способів видобування вогню, виготовлення первісних знарядь праці тощо. Перевтілитися не тільки у персонажів минулих часів, але й випробувати себе в різних ролях, професіях, наприклад, сучасних музейних фахівців, можна в музейних іграх.

В сучасних умовах, зокрема в роботі з дітьми, актуалізується музеєтерапія (арттерапія, ігрова, аудіо терапія, казко терапія тощо), під час якої відбувається емоційне перемикавання негативних спогадів і переживань, внаслідок чого знімається напруженість психотравмальної ситуації і зникнення хворобливої симптоматики. Це доцільно використовувати під час корекційно-реабілітаційного спрямування АСПД.

Поєднання інновації та інтерактивності часто відбувається з метою унаочнення освітнього процесу в музеї. Наприклад, до інноваційних рішень Віденського природничого музею, які викликають значне зацікавлення відвідувачів, належать інтерактивні моделі. Так, за допомогою дворучної помпи відвідувач нагнітає повітря, а на моніторі навпроти зі зображенням розрізу вулкана підіймається лава і відбувається виверження. За подібним принципом побудована інтерактивна модель, яка демонструє еволюцію коней.

Точкою перетину інновацій та інтерактивності можна вважати музейний маркетинг. Музей сучасності, що має важливу

соціальну місію долучення до цінностей культури, має бути актуальним, цікавим, відомим, створювати належні умови для проведення вільного часу. Саме тому в музейному маркетингу органічно взаємодіють інноваційні методики (паблік рилейшнз, пабліситі – техніка успішного формування іміджу, партнерські відносини (друзі музею) та інтерактивні (створення рекреаційних зон, зон творчості, ігрового простору, музейного магазину, арт-кафе та ін.)

Прикладом інноваційного підходу до діяльності музею є «Музей на роликах», проект музейно-виставкового центру, який став переможцем конкурсу музейних проектів «Меняющийся музей в меняющемся мире» («Музей, що змінюється у світі, що змінюється»). Необхідність у музеї такого формату була зумовлена недостатньою кількістю у місті мобільних, інтерактивних і багатофункціональних майданчиків для дітей та молоді. Головні завдання музею: змінити ставлення підлітків до музеїв у цілому, сприяти розвитку у дітей пізнавальних навичок, креативного мислення, інтересу до творчості; створити імідж музею як сучасного, творчого, мобільного майданчика – території розваг та пізнання. Одночасно створювався молодіжний музейний клуб. Ідея «Музею на роликах» стала експозиційним прийомом, що дозволив спроектувати мобільне, рухоме обладнання, поставити експонати на колеса. Структура проекту включає такі напрями: статична і нерухома експозиція «Музей на роликах»; освітня музейна програма; молодіжний музейний клуб, котрий охоплює декілька напрямів, зокрема: скейт-клуб і музейне подвір'я для скейтерів; молодіжна відео-студія; майстерня арт-графіті; група трейсерів (паркур); прес-клуб. Така нестандартна форма музею цікава для різних категорій відвідувачів, особливо для підлітків та молоді. Завдяки незвичайній організації вони починають сприймати музей не лише як «нудний» пізнавальний заклад, але й як місце проведення змістовного та корисного дозвілля. У багатьох країнах світу користується популярністю міжнародна акція «Ніч у музеї», яка дозволяє оглянути музейні колекції вночі. Таким чином музеї намагаються привабити молодих людей, котрі більше схильні до нічного, аніж до денного дозвілля, заявити про себе як про заклад із інноваційними нестандартними формами роботи, що крокує в

ногу з часом. До програми заходів, крім традиційних екскурсій в нічному освітленні, під час проведення ночі музеїв включають такі анімаційні форми: театралізовані екскурсії, майстер-класи, живі картини, арт-квести, перегляди фільмів, тематичні концерти, інтерактивні ігри, перформанси, вистави театру світла і тіні, тихі дискотеки тощо.

Прикладом організації та проведення акції «Ніч в музеї» в Україні є Дніпропетровський національний історичний музей ім. Д.І. Яворницького. Одна з останніх акцій «Ніч у музеї», пройшла під назвою «Музей: Перезавантаження». У програмі заходу: майстер-класи, виступи творчих колективів, незвичайні розповіді співробітників, інсталяції, історичні реконструкції, квести, міні-вистави, показ хроніки, імпровізована кав'ярня. Серед учасників заходу: рух «Етнодрайв», федерація «Бойовий гопак», школа історичного танцю «Відлуння», кіноклуб ім. Д. Сахненка, реконструктори західноєвропейського лицарського мистецтва «ТОР», клуб реконструкції «Східний вал», бійцівський клуб «Сапсан». Тобто більшість заходів орієнтовані на молодіжну аудиторію, котра є досить мобільною, готовою провести всю ніч у музеї, беручи активну участь у запропонованих акціях та заходах.

Зважаючи на ефективність та результативність, проведення «нічних» заходів у музеях, таку форму роботи почали використовувати й бібліотеки. В багатьох бібліотеках України стартувала акція «Бібліоніч». До програми заходів бібліотеки включили, окрім традиційних творчих зустрічей, літературних читань, бібліографічних оглядів та виставок ще й такі незвичні та нові форми, як літературні та бібліоквести, благодійні аукціони, буккроссинг, майстер-класи з прикладного мистецтва, паради книг, бібліотечні ворожіння тощо. Це дало можливість молодим користувачам поглянути на бібліотеки з іншого боку, зрозуміти що бібліотека може бути сучасною, модною, цікавою.

На часі інноваційні проекти бібліотек, які сприяють активізації соціально-виховного потенціалу соціокультурного простору. Наприклад, останнім часом усе більше уваги в суспільстві приділяється вирішенню соціальних проблем людей з обмеженими фізичними можливостями. Публічна бібліотека як соціальний інститут, що надає вільний доступ до інформації і

знань, шукає своє місце в цьому процесі. Зокрема Центральна бібліотека ім. М. Л. Кропивницького ЦБС для дорослих м. Миколаїв протягом останніх років надає адресні послуги з використанням нових технологій в адаптивних формах. Це втілюється в програмі «Доступний світ – безбар'єрне місто» і сприяло розвитку безперешкодного інформаційно-бібліотечного середовища. Серед основних заходів цього проекту – придбання необхідних документальних ресурсів для інвалідів в адаптивних форматах, створення інформаційних зон з метою використання ресурсів людьми з обмеженнями життєдіяльності, облаштування архітектурної доступності бібліотек, навчання персоналу бібліотек практиці роботи з інвалідами. Соціально-виховний ефект від діяльності вказаної бібліотеки: інваліди залучаються до життя громади, в суспільстві розвивається толерантність до людей з обмеженими можливостями, формується адаптивна культура на місцевому рівні, відбувається інтеграція інвалідів у соціальне середовище, закладаються механізми соціального саморозвитку таких людей, посилюється соціальна місія бібліотеки.

Потужний анімаційний потенціал має театр як синтетичний вид мистецтва. Анімаційний характер театральної дії полягає в образності, художності, «оживленні» тексту в сценічному просторі, а також у застосуванні в процесі театральної дії інтерактивних прийомів роботи з глядацькою аудиторією. Театральна анімація орієнтована на налагодження ефективного діалогу між театральними працівниками та глядацькою аудиторією. В театральній анімації виокремлюють чотири основних завдання: «працювати для» конкретної аудиторії – молоді, дітей, робітників, жінок, мігрантів та ін.; «працювати за участю» акторів-аматорів; «працювати над» подоланням труднощів соціалізації; «працювати з допомогою» глядачів, які повинні стати повноправними авторами вистав. Для виконання окреслених завдань сучасні театри використовують різноманітні форми та методи. Зокрема, французький «Театр сонця» використовує принцип заохочення глядачів у процес підготовки до вистави.

Глядачі приходять до театру задовго до початку вистави і беруть активну або пасивну (споглядальну) участь у її підготовці – спілкуються з акторами, спостерігають за підготовкою декорації,

перевтіленням акторів, разом їдять. Така форма театральної анімації допомагає глядачам краще сприймати виставу, а акторам зрозуміти, для якої публіки вони працюють. Найяскравіше анімація реалізується в діяльності вуличних театрів, які мають можливість використовувати такі популярні серед сучасної молоді форми, як перформенси, флешмоби, хеппенінг й залучати до участі в них велику кількість глядачів.

Частково анімація використовується і у діяльності сучасних кінотеатрів. Аналіз переваг сучасних кіноглядачів дає підстави стверджувати, що сучасні відвідувачі кінотеатрів бажають урізноманітнити свої відчуття під час перегляду художніх фільмів, одержати незабутні враження, пережити нові емоції. Альтернативою традиційним стаціонарним кінотеатрам, наприклад, стало «таємне кіно», суть якого полягає в тому, що глядач до початку сеансу не знає ні назви картини, ні її сюжету, ні місця перегляду. Глядацькою залогою організатори обирають оригінальні, нестандартні місця (дах багатопверхівки, старий замок, фортеця, літак, списаний вагон потяга тощо). В квитку вказується лише обов'язковий елемент дрес-коду (наприклад, капелюх), який повинен бути на глядачеві під час перегляду фільму та місце і час зустрічі. В обумовленому місці (пов'язаному із сюжетом) глядачів зустрічають актори, перевдягнуті у костюми головних героїв фільму, дорогою до імпровізованого кінозалу розігруються невеличкі сценки, пов'язані із сюжетом фільму, під час перегляду якого глядачі можуть відчувати себе героями фільму. Таким чином, анімаційні технології виступають атрактивним засобом заохочення глядачів до відвідування кінотеатру, слугують рекламним та PR-засобом.

Парки як складові соціокультурного простору, перетворюються на соціально-педагогічні комплекси, що виконують просвітницьку, рекреаційну, соціальну, виховну, культурну, екологічну функції. Парки культури й відпочинку є потужною мережею найбільш масових і демократичних осередків культурної рекреації й дозвілля населення в умовах природного довкілля, що здатні задовольнити потреби відвідувачів у різноманітних культурних послугах завдяки універсальності, поліфункціональності, доступності, мобільності, поєднанню

чинників природи й мистецтва, внаслідок чого створюється життєдайне гармонійне середовище.

Великою популярністю у відвідувачів у різних країнах світу, у тому числі й Україні, користується паркова анімація. Для того, щоб привабити населення та підвищити атрактивність сучасних парків, їхні співробітники роблять ставку на новітні технології та розваги. Особливою популярністю серед відвідувачів користуються тематичні парки («Діснейленд», «Леголенд», «Астерікс», «Світ Чарльза Дікенса», «Парк Гаррі Потера» та ін.), що надають широкі можливості для колективного, сімейного та індивідуального відпочинку. У тематичних парках систематично організовуються та проводяться оригінальні анімаційно-ігрові розважальні заходи. Яскравим прикладом анімаційної діяльності в парках України є традиційний загальноміський соціокультурний захід «Юнь Києва запрошує». Мета свята: формування активної громадської позиції, залучення дітей та молоді до соціально-корисної діяльності, а також формування навичок здорового способу життя та безпечної поведінки в дитячому та молодіжному середовищі, популяризація скаутського та волонтерського руху. А досягається вона за допомогою таких заходів, як ігри та змагання, квести та майстер-класи, концерт дитячої творчості, майданчик сучасного мистецтва, спортивно-екстремальні розваги тощо.

Санаторно-курортна анімація виступає засобом залучення нових суб'єктів, а також засобом підтримки іміджу закладу за рахунок розроблення і здійснення спеціальних програм проведення вільного часу, «оживлення» програм обслуговування, лікування та відпочинку. Анімаційні програми, враховуючи курортну специфіку, дозволяють не лише підняти настрій і тонус відпочивальників, створити оптимістичне налаштування на позитивний результат лікування, на боротьбу з хворобами і віру у власні сили, але й у комфортних умовах відпочинку залучити людину до здорового способу життя. Анімаційні програми є додатковим засобом в процесі одужання згідно з медичними показниками. В даному випадку анімація набуває особливих терапевтичних якостей, які формують новий погляд на процес одужання, позбавляють від роздратованості та втоми. Аніматори працюють з гостями курортних закладів протягом всього дня:

вранці запрошують на ігрові і спортивно-оздоровчі програми; вдень – конкурсні і розважальні програми; ввечері організують святкування днів народження, вечори знайомств, танцювальні вечори та інші заходи. Санаторно-курортна анімація є джерелом додаткового прибутку і привабливості, тому зростає зацікавленість у професійних аніматорах як в курортних закладах, так і в готелях ділового призначення.

Сучасні клубні заклади як потужні соціально-культурні центри також використовують глобалізаційну тенденцію розважальності та атрактивності, спрямовуючи її не лише на відпочинок та розваги, але й для культурно-просвітнього розвитку особистості. Анімаційні програми творчої реабілітації, активного відпочинку, соціально-психологічної консолідації громадських об'єднань на основі цінностей культури можуть залучати населення до участі у клубній діяльності. Основна функція клубної анімації полягає в тому, щоб надати дозвілля в клубах яскравості та емоційності. У процесі анімаційної діяльності задовольняються рекреаційно-оздоровчі, культурно-освітні, творчі потреби та інтереси, створюються умови для формування соціально активної особистості, яка здатна впливати на оточуючий світ. Анімаційні програми мають комплексний характер, вони охоплюють одночасно розважальні, оздоровчі, просвітницькі, розвиваючі заходи, використовуються в діяльності хореографічних, вокальних, музичних, театральних, ігрових об'єднань. Для популярності соціально-виховних заходів у сучасному клубі необхідно, щоб вони відповідали вимогам сучасності: вчасно і якісно задовольняти запити населення; бути соціально значимими, актуальними, інформативними та змістовними; передбачати використання сучасних методів і форм; мати високий художній рівень; впливати на формування культурного середовища в населеному пункті.

3. Зазначене вище дозволяє визначити проблеми і перспективи реалізації анімаційної соціально-культурної діяльності в закладах культури. Зокрема відсутність посади менеджера культури, соціального працівника й педагога в цих установах є перешкодою для втілення культуротворчих програм та технологій; потреба створення відкритого простору закладу культури зумовлює використання потужної сучасної

інтелектуальної, матеріально-технічної бази з метою вдосконалення роботи з різними категоріями відвідувачів; необхідність оновлення змісту, методів та форм виховної взаємодії у сучасному закладі культури актуалізує науково-методичний пошук ефективних засобів їх оновлення.

Серед перспективних напрямів діяльності: створення єдиних теоретичних засад адаптивного регулювання процесу інтеграції соціально-виховного потенціалу закладів культури; налагодження взаємозв'язків поза межами закладу з метою привернення уваги громадськості до власної діяльності; запровадження гнучких креативних підходів до просвіти та розвитку соціальної відповідальності суб'єктів соціуму; застосування сучасних інформаційних технологій, інтерактивних нових медіа для популяризації діяльності щодо трансляції здобутків культури (єдиний інформаційний простір); розробка адресних програм, спрямованих на вирішення соціально-виховних завдань в предметному полі сфери культури (розвиток громадської активності, усталення міжпоколінних і міжгрупових зв'язків, профілактика соціальних відхилень, удосконалення соціальної комунікації, гуманізації соціальної життєдіяльності та ін.); залучення фахівців та волонтерів на базі установи для взаємодії з громадськими організаціями з метою соціокультурного проектування.

Практичне заняття № 5.

Тема: Ігрові технології анімації в закладах культури.

Мета вивчення: Сформувати вміння використання гри в процесі здійснення анімаційної діяльності в соціокультурній сфері.

Завдання:

1. Визначитися з віковою категорією соціальних суб'єктів, для яких буде застосовуватися анімаційна ігрова діяльність.
2. Розробити програму анімації через ігрову діяльність (інтелектуальну, пізнавальну, розважальну тощо) для обраного суб'єкта.
3. Реалізувати програму.

Самостійна робота № 5.

Тема: Технологія розробки анімаційної соціокультурної програми в закладі культури (на вибір студента).

Мета вивчення: сформувати вміння аналізу та розробки анімаційних соціокультурних програм.

Завдання:

1. Узагальнити мету, завдання анімаційної програми та поетапно описати підготовчий етап.
2. Спланувати етап реалізації, уявно змоделювати його здійснення з метою попередження ризиків.
3. Виробити критерії аналізу ефективності анімаційної програми, запропонувати в групі.
4. Розробити презентацію власної анімаційної програми в закладі культури.

Використана та рекомендована література:

1. Банах В.М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи / В.М.Банах // *Historical and Cultural Studies*. 2016. – № 1. – С.1-4.
2. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах : підручник / І. В. Петрова. — Київ : Кондор, 2005. — 408 с.
3. Поліщук Л.О. Анімація в діяльності закладів культури / Л.О.Поліщук // *Культура і мистецтво в сучасному світі*. – 2014. – Вип. 15. – С.71-76.
4. Про культуру [Електронний ресурс] : Закон України від 14 груд. 2010 р. № 2778 : станом на 28.12.2014 р. — Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/2778-17>. — Назва з екрана.

2.3. Анімація у сфері соціальної роботи, профілактика соціального відчуження

- 1. Сучасна соціальна робота як простір для реалізації соціокультурної анімації.*
- 2. Специфіка анімації у сфері соціальної роботи.*
- 3. Профілактика соціального відчуження засобами соціокультурної анімації.*

1. Динамічні умови сьогодення зумовлюють пошук механізмів регулювання соціальної життєдіяльності особистостей та груп, що потребують не тільки допомоги та підтримки, але й новітніх технологій інтеграції у соціум. Анімація як суспільна практика, що має дозвіллене походження, подолала межі сфери дозвілля і нині набула ознак наукового підходу, відповідно до якого розробляються механізми забезпечення безпосередньої участі різних категорій громадян у соціально-культурній взаємодії, побудові громадянського суспільства. Вимушені переселенці, мігранти та біженці, що стали жертвами політичних, економічних, військових криз, комп'ютерні та Інтернет-адикти, для яких віртуальна взаємодія в інформаційному середовищі підміняє реальне спілкування, люди похилого віку та особи з обмеженими можливостями потребують додаткової уваги в сенсі налагодження соціальних зв'язків у складних обставинах життєдіяльності та ін. Оскільки в широкому розумінні соціальна робота розглядається як інструмент врівноваження соціальних можливостей для гідного людського існування, актуалізується дослідження її специфіки з метою активізації соціальних суб'єктів та олюднення стосунків в умовах знедуховлення та сучасних глобальних викликів. Сучасна соціальна робота має виконувати як традиційні завдання надання допомоги тим, хто цього потребує, так і самопомоги з метою виходу на новий якісний рівень взаємодії соціальних суб'єктів через продуктивну просоціальну діяльність. Новітнє розуміння ідеї соціальної роботи вийшло за межі виключно допоміжного її характеру і трактується з різних точок зору, але загалом у напрямі реалізації соціальної політики та громадської активізації. Соціальна робота розглядається зокрема як вплив громадськості,

професіоналів, індивідів на соціальне облаштування суспільства завдяки формуванню й реалізації державної соціальної політики, спрямованої на створення сприятливих умов для життєдіяльності кожної людини, сім'ї, громади. Акцентується на інтеграції зусиль різних соціальних суб'єктів, які мають вдосконалювати соціальну сферу життєдіяльності.

Поглиблюється розуміння соціальної роботи через її наукові та професійно-діяльнісні аспекти. Так, автори (С. Харченко, Л. Ваховський та ін.) вважають, що соціальна робота – базове поняття, що об'єднує коло феноменів реального світу. З одного боку, це базове поняття ідентифікує певну галузь наукового знання про процес допомоги у труднощах, що виникають у життєвому сценарії особистості, у результаті різних біосоціальних і соціопсихологічних чинників, з іншого – різнорівнева цілеспрямована діяльність, що утворює соціокультурний інститут та ідентифікує певну професію в суспільстві.

Узагальнюють підходи до розуміння сутності цієї суспільної практики автори підручника «Соціальна робота в Україні», котрі наголошують, що соціальна робота – інструмент реалізації державної соціальної політики, допомога населенню у кризових або важких ситуаціях, надання соціальних послуг. Водночас, основними завданнями соціальної роботи як виду суспільної діяльності є покращення соціального самопочуття людини, вдосконалення умов її життя, забезпечення відповідного соціального функціонування, гармонізація системи відносин у сім'ї, колективі, суспільстві в цілому.

Перспективним є підхід, презентований В. Бехом, який стверджує, що продуктивною є ідея вивчення громадянського суспільства як сфери самовідтворення родового життя людини, в якій формується й стало функціонує взаємопідтримка між індивідами і сформувалась відповідальність роду за життя окремої людини, що нині визріла і організаційно оформляється у систему соціальної роботи. Саме така наукова позиція дозволяє розширити можливості соціальної роботи в Україні, зокрема застосувати анімаційний підхід.

Алгоритм формування громадянського суспільства полягає у поетапному відтворенні потреб кожного з рівнів: людини – сім'ї

– виробничого колективу – станів, специфічних груп/верств – населення країни – населення регіону та глобального світу. При цьому сутність механізму становлення громадянського суспільства засобами соціальної роботи полягає у обміні діяльностями між ними. Однак, треба уникати споживчої настанови, яка формує пасивність соціальних суб'єктів. Це стає передумовою вдосконалення соціального існування, адже громадянське суспільство передбачає розвиток потреб суб'єктів соціуму, зокрема й духовних, стимулювання їх соціальної творчості у предметному полі культури.

Дослідження поняття «соціальна робота» в широкому розумінні покладатиметься в основу трактування терміну «сфера соціальної роботи», оскільки це доволі комплексне утворення і має бути розглянуте окремо. У загальному розумінні сфера – це галузь, межі поширення будь-чого, середовище, суспільне оточення. У безпосередньому зв'язку із розумінням сфери соціальної роботи постає поняття «соціальні сфери», яке трактується як галузі, що надають різноманітні послуги для населення, сукупність галузей, підприємств, організацій, які безпосередньо визначають спосіб і рівень життя людей, їх добробут і задоволення різних потреб. До системи соціальної сфери належать заклади торгівлі, громадського харчування, житлово-комунального господарства, охорони здоров'я, освіти, культури, мистецтва, науки, зв'язку, легкої та харчової промисловості, машинобудування, сільського господарства, транспорту тощо.

Просторовий та інституційний бік сфери соціальної роботи характеризує поняття «соціальне середовище» як складне багаторівневе утворення, конкретний прояв суспільних стосунків, що мають місце в суспільстві, в якому живе і розвивається особистість, сукупність соціальних умов життєдіяльності людини (сфери суспільного життя, соціальні інститути, соціальні групи), які впливають на її свідомість і поведінку. Взаємопроникнення змісту двох вказаних дефініцій дозволяють сформулювати інтегроване поняття сфери соціальної роботи як складової загального соціально-культурного простору, що відображає актуальний стан соціально-духовних потреб різних соціальних суб'єктів, розмаїття видів та змістового наповнення діяльності

щодо їх задоволення у відповідній інфраструктурі. Просторово-інституціональне середовище сфери соціальної роботи складають специфічні заклади соціального захисту та безпосередньо не призначені для цього установи, де реалізуються потреби й здійснюється соціальна робота (заклади освіти, соціальної сфери, обслуговування тощо). Сфера соціальної роботи має різні рівні реалізації (особистість, група, суспільство) й специфіку управління (наукова обґрунтованість, законодавче регулювання, кадровий та ресурсний потенціал). Вищенаведене зумовлює розуміння анімаційної соціально-педагогічної діяльності у сфері соціальної роботи як механізму залучення та активізації соціальних суб'єктів до вдосконалення соціальної життєдіяльності на основі принципу «допомога-самопомоги».

Соціальна робота має допомагати людині не тільки в традиційних сферах, але й культурі, зрозуміло, що тут збігаються інтереси менеджерів культури, соціальних працівників, соціальних педагогів та організаторів дозвілєво-рекреаційної або культурно-дозвілєвої сфери (В. Дуліков). Певне ототожнення соціальної роботи та соціальної педагогіки виправдано тим, що англomовним країнам це притаманне, оскільки рівень соціальності населення там настільки високий, що реалізується в соціальній роботі, в контексті якої здійснюється, зокрема соціально-педагогічна за змістом діяльність.

Т. Вдовенко аналізує соціальну роботу у сфері дозвілля в країнах Західної Європи й серед інших формулює висновки, які стають підґрунтям для подальшого обґрунтування анімаційної ідеї у сфері соціальної роботи. Соціальна робота у сфері дозвілля в країнах Західної Європи містить значний педагогічний потенціал, оскільки її визначальна сутність – активізація внутрішніх ресурсів людини та створення оптимальних умов їх реалізації. Це актуалізує створення умов для задоволення соціально-духовних потреб в сфері соціального захисту та підтримки. Сфера соціальної роботи розглядається, з одного боку, як середовище для створення нових можливостей особистісної самореалізації, з іншого, як фактор забезпечення саморозвитку культури через зміну норм, систем цінностей, стилів життя та зразків поведінки, що гарантують культурну трансмісію та компенсують негативні наслідки

порушень культурного балансу в суспільстві. Це створює передумови для обґрунтування нових позицій щодо регулювання анімації в нових соціально-культурних умовах і посилення її соціально-виховного спрямування.

2. Визначаючи специфіку соціокультурної анімації у сфері соціальної роботи, зауважимо, що вона залежить від структурних елементів цієї сфери, враховує потреби соціальних суб'єктів та їх соціально-ціннісний потенціал, на основі яких здійснюється діяльність; зумовлена особливостями соціального розвитку та масштабу соціального простору, який засвоюється через діяльність; ґрунтується на можливостях двосторонньої гармонізації соціально-виховних впливів (особистість-середовище).

Результативність та ефективність такої роботи з різними категоріями населення визначаються оптимальним рівнем становлення та функціонування соціальних служб, науковою обґрунтованістю вибору змісту, методів і технологічних прийомів роботи з людьми, безпосередніми та опосередкованими зв'язками і взаємовпливами потреб, інтересів, прагнень, мотивів поведінки людини в різних життєвих обставинах.

Методи і форми анімаційної діяльності в сфері соціальної роботи відображають її специфіку. Зокрема соціодрама – спеціальний вид психодрами, спрямований на аналіз відносин між різними групами людей, що не обмежується проблемами однієї людини, а спрямована на суперечності, які виникають у певному соціумі чи культурі, й притаманні значній кількості людей. Під час соціограми аналізуються певні колективні уявлення та досвід, що зумовлені різними соціокультурними особливостями (соціальними, етнічними, професійними тощо).

Ігрова терапія – метод активізації та корекції емоційних та поведінкових розладів у людей різного віку шляхом залучення їх до різноманітних ігрових ситуацій. Гра виступає дієвим засобом соціокультурної анімації, оскільки сприяє звільненню від напруження, стимулює розвиток енергійності, життєвого оптимізму.

Арттерапія – метод впливу на психоемоційний і фізичний стан людини за допомогою різних видів художнього та ужиткового

мистецтва (малювання, живопис, ліплення, різьба тощо). Заняття різними видами художньої діяльності сприяють психологічному розвантаженню, розвитку креативності та індивідуальності особистості. Групові заняття з арттерапії сприяють формуванню навичок ефективного спілкування між людьми, поліпшенню адаптації до різних умов соціуму.

Епістолярна терапія – дозволяє досягнути налагодженню міжособистісних стосунків у випадку, коли необхідний невербальний контакт. Як можливі форми роботи можна використовувати лист до уявного друга, самому собі, у майбутнє та ін.

Казкотерапія – є однією з форм анімаційної діяльності в сфері соціальної роботи за допомогою літературного мистецтва. Найбільш поширеними є аналіз відомих народних та авторських казок, створення казки "по слову від кожного", експромтне інсценування казок, вигадкування кінця казки чи початку нової казки, створення авторської казки.

Також серед відомих технік анімації в роботі з групою, зокрема кризовою, є, наприклад, фасилітація – це організація процесу групової роботи, спрямована на пояснення і досягнення групою поставлених цілей на основі виявлених можливостей, збільшенні продуктивності та розкритті творчого потенціалу команд, спільнот та організацій, підтримуючи і розвиваючи цінність кожної особистості в групі. Саме фасилітація є ключовою технологією партисипативного управління та самоорганізації, що уможливорює просування спільноти шляхом громадянської активності, стимулює соціальну суб'єктність різних груп. Зокрема технологія фасилітація «Відчинений простір» має такі правила: всі, хто знаходиться тут і зараз – потрібні люди; все, що відбудеться – має відбутися; будь-який час початку – той самий час; процес закінчується самостійно. Такі вимоги дозволяють людині відчутти власну потрібність, значущість, виявити суб'єктність, креативність сприяти вирішенню складних завдань у групі.

В інформаційному суспільстві в сфері соціальної роботи можна використовувати соціально-позитивний Інтернет-контент та створення віртуальних груп соціальної спрямованості. Наприклад, великої популярності набули нині соціальні відеосервіси (зокрема

YouTube), які надають послуги розміщення різноманітних відеоматеріалів та можливість усім охочим додавати, переглядати, переглядати й коментувати їх. На сайті можуть бути представлені професійні та аматорські фільми і кліпи за різною тематикою, зокрема з активізації маргіналізованих спільнот або створення груп взаємодопомоги. Для різних соціальних груп це є можливістю застосування анімаційних нових медіа як засобу просування соціальних цінностей, консолідації у інформаційно-віртуальному середовищі.

3. Провідні напрями анімації в соціальній роботі пов'язані з подоланням «соціальної смерті» (М. Ярошенко), яка виявляється у руйнуванні соціальних зв'язків між особистістю та суспільством. Загалом відчуження соціальне – суспільне явище, що характеризує внутрішній розрив між інтересами, прагненнями, очікуваннями, мотивами діяльності людини і виконуваними нею соціальними функціями та ролями. Це своєрідий стан суперечності між внутрішнім та зовнішнім життєпроявом особистості, який означає перетворення діяльності людини або наслідків цієї діяльності на незалежну від самої людини силу, яка починає їй шкодити. Витоки цього явища криються, по-перше, у суперечностях суспільних відносин, які, з одного боку, об'єднують людей у певні цілісності і спільності, з іншого, – відокремлюють одне від одного; по-друге, в опредмечуванні (об'єктивізації) трудової діяльності людини, коли наслідки цієї діяльності перестають їй належати. Соціальне відчуження призводить до втрати людиною своєї волі; відриву її від власності та результатів своєї праці, внаслідок чого вона потрапляє у стан соціально-економічної залежності і експлуатації іншими людьми (відчуження праці); до перетворення соціального середовища людини, суспільства, держави на ворожі й пригнічувальні або байдужі до неї сили (відчуження суспільства); до спотворення психології, духовного світу людини таким чином, що вона стає чужою для самої себе (самовідчуження).

Показниками відчуження є: почуття безсилля, відчуття виходу з під контролю власного життя; уявлення про те, що буття не має сенсу, неможливо отримати шляхом здійснення будь-яких дій раціональний результат; сприйняття світу, що оточує, через призму втрати людьми взаємних обов'язків щодо соціальних

настанов, руйнування системи цінностей культури; втрата власного «Я», самовідчуження.

Окремим видом відчуження є відсторонення від явищ і процесів, що пов'язані з культурою та соціокультурною взаємодією. Відчуття індивідом відстороненості, ізоляції від ситуації, групи, культури тощо, стає одним із суспільно значущих елементів і результатів соціальної взаємодії індивідів, який виступає як протилежність соціального освоєння, присвоєння і привласнення. Тобто необхідним є анімаційний об'єднувальний важель, який, за умови ефективного регулювання, сприятиме ефективній соціальній інтеракції.

Прагнення єднання з іншими людьми має стати джерелом соціальної творчості. Насамперед, в контексті здійснення анімації в сфері соціальної роботи, існують напрями: зміна негативного ставлення суспільства до людини, що відчужується; діяльність з відновлення системи міжособистих відносин; формування адекватного самовираження. Так, прикладом турботи про зміну, скажімо, негативного ставлення до психічних захворювань у суспільстві є діяльність організацій, що створені по всьому світу, яка має ознаки соціокультурної анімації. Ці організації з'явилися незалежно одна від одної у багатьох країнах. Австралійський фонд шизофренії має за мету проведення у суспільстві просвітницької роботи в межах програм розуміння. Бельгійська організація «Симилес», до якої входять близькі хворих та професіонали (соціальні працівники, психіатри, педагоги), працює на рівні найближчого оточення та надає інформацію щодо підтримки.

Щодо відновлення відносин із соціумом, то анімаційна діяльність з подолання соціального відчуження спрямована на включення людини в систему активного спілкування та творчої взаємодії з іншими людьми. Наприклад, в діяльності «Спілки – робітників-самаритян» (Німеччина) добровільними помічниками ініціюються та реалізуються гуманітарні акції на кшталт «Мистецтво у боротьбі з безпритульністю», включення людини в особливе середовище творчості. У Гамбурзькій філії цієї спілки реалізовано проект «Шлях мистецтва», в якому взяли участь 20 художників, акторів та журналістів. Всі вони працювали безкоштовно. Більше 300 безпритульних дітей щоденно займалися

живописом, малюванням, музикою. Отже, всебічне дослідження особистості в системі соціально-психологічних відносин у колективі створює умови для добору діяльності (арт-терапія, музикотерапія, казкотерапія та інше).

Таким чином, розгляд особливостей анімаційної соціально-культурної діяльності дозволяє зазначити, що в сучасних умовах актуальним є не тільки допоміжний та підтримуючий підходи у сфері соціальної роботи, але й відкривається перспектива активізації соціальних суб'єктів для вирішення соціальних проблем шляхом самоорганізації, залучення до цінностей культури. Під час запровадження анімаційної СКД у сфері соціальної роботи інтегруються: специфіка цієї сфери (різноманітна інфраструктура, актуальні для суб'єкта соціальні послуги, можливість участі у просоціальних процесах, особливості регламентації), характеристики та засоби анімації (творча спрямованість, гармонійна взаємодія, активне консолідуюче спрямування, виявлення та вивільнення прихованого потенціалу, мотивування до ініціативи).

Практичне заняття № 6

Тема: Групові та масові форми соціокультурної анімації.

Мета вивчення: Вироблення навичок створення та реалізації масових форм анімації з метою подолання соціального відчуження.

Завдання

1. Дослідити можливості використання масових форм анімації, зокрема засобами мистецтва та гри.
2. Розробити сценарій масового заходу.
3. Реалізувати на практиці масовий захід із залученням студентів мистецьких факультетів (День матері, свято Масляної, день Святого Миколая, ярмарок професій тощо).

Самостійна робота № 6.

Тема: Реалізація анімаційної діяльності з метою гармонізації соціальної життєдіяльності.

Мета: вироблення вмінь аналізу необхідності та правил застосування масових форм анімації у соціально-культурній діяльності.

Завдання:

1. Підготувати пропозиції на основі аналітичної роботи з науковою літературою щодо можливостей або проблем реалізації анімації у неспеціальних закладах.
2. Обґрунтувати обмеження застосування анімації у різних закладах соціокультурного простору.
3. Виробити пропозиції, що обговорюватимуться на практичному занятті в групі.
4. Скласти сценарій масового заходу, запропонувати в групі.
5. Розробити методики залучення аудиторії до участі.

Використана та рекомендована література:

1. Безпалько О. В. Організація соціально-педагогічної роботи з дітьми та молоддю у територіальній громаді: теоретико-методичні основи : монографія / О. В. Безпалько. — Київ : Наук. світ, 2006. — 363 с.
2. Бех В. П. Соціальна робота і формування громадянського суспільства: монографія / В. П. Бех. — К., 2008. — 599 с.
3. Вдовенко Т. В. Теория и методика социальной работы в сфере досуга в странах Западной Европы : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.06 / Т. В. Вдовенко. — М., 1999. — 279 с.
4. Відчуження
соціальне https://esu.com.ua/search_articles.php?id=34425
5. Відчуження соціальне <https://gorodenok.com>
6. Дуликов В. З. Социально-культурная работа за рубежом [Электронный ресурс] : учеб. пособие / В. З. Дуликов. — М. : МГУКИ, 2003. — Режим доступа: http://www.pedlib.ru/Books/3/0197/3_0197-1.shtml. — Загл. с экрана.
7. Енциклопедія для фахівців соціальної сфери / за заг. ред. І. Д. Звереві. — Київ ; Сімферополь : Універсум, 2012. — 536 с.
8. Історія, теорія і практика соціальної роботи в Україні: навч. посіб. / Упоряд.: С. Я. Харченко, М. С. Кратінов, Л. Ц. Ваховський та ін. — Луганськ: Альма-матер, 2005. — 408 с.

9. Лукашевич М.П. Соціальна робота (теорія і практика) : Навчальний посібник. – Київ : ІПК ДСЗУ, 2007. – 341 с.
10. Соціальна педагогіка: теорія і технології : підручник / [за заг. ред. І. Д. Звереві]. — Київ : Центр навч. літ., 2006. — 316 с.
11. Соціальна робота в Україні: навч. посіб. / І. Д. Зверева, О. В. Безпалько, С. Я. Харченко та ін. — К.: Центр навчальної літератури, 2004. — 256 с.
12. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация в XXI веке: концепция развития социально-поддерживающих гражданских инициатив : монография / Л. В. Тарасов. — М. : Русаки, 2012. — 223 с.
13. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация : учеб. пособие / Н. Н. Ярошенко. — Изд. 2-е, испр. и доп. / Н. Н. Ярошенко. — М. : МГУКИ, 2005. — 126 с.

Розділ III. Технології соціокультурної анімації

3.1. Технологія розвитку місцевих громад в процесі соціокультурної анімації, розбудова креативного соціокультурного простору

1. *Особливості активізації розвитку місцевих спільнот.*
2. *Специфіка запровадження технології розвитку місцевих громад засобами соціокультурної анімації.*
3. *Проектування креативного соціокультурного простору.*

1. Анімаційна СКД здійснюється в територіальній громаді, системі соціальних служб різного типу, у громадських організаціях за допомогою волонтерських ресурсів. Наприклад, в дослідженні О. Безпалько застосовується, за суттю, анімаційний підхід до соціально-педагогічної роботи в територіальній громаді, який полягає у виявленні й активізації ресурсів громади, залученні її членів до ініціації перетворень і задоволення потреб. Така позиція дозволяє подолати межі традиційного уявлення, надати нового якісного рівня соціально-виховній активності, універсальності анімаційному підходу до СКД. Серед характерних для громади спільних інтересів поряд з релігійними, професійними тощо пріоритетними є культурні, що сприяє реалізації активізаційних технологій та залучення до культурних надбань.

Поєднуючись із діяльністю центрів соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді анімаційна діяльність здійснюється за наступними напрямками: профілактика соціального сирітства, бездоглядності та безпритульності, правопорушень і злочинності, соціальна підтримка людей, які живуть з ВІЛ, та молоді, що вживає наркотики, соціальна реабілітація дітей та молоді з функціональними обмеженнями, соціальна освіта та виховання. Такі різноманітні завдання діяльності цієї інституції соціальної сфери зумовлюють необхідність активізації соціальної взаємодії, застосування засобів анімаційної діяльності.

Враховуючи наведене вище, менеджмент культури в контексті прикладної культурології забезпечує реалізацію креативних соціально спрямованих культурних практик, серед яких соціокультурна анімація, що сприяє здійсненню культуротворчої

місії в умовах динамічної трансформації зокрема локального соціуму.

2. Необхідність запровадження креативного підходу та стимулювання творчості на рівні громади відбито у міжнародних та загальнодержавних регламентуючих документах та програмах. Зокрема відповідно до Закону України «Про інноваційну діяльність», інновації трактуються як новостворені (застосовані) і (або) вдосконалені конкурентоздатні технології, продукція або послуги, а також організаційно-технічні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва і (або) соціальної сфери. В Законі України «Про культуру» вказано, що «громадяни мають право на свободу творчості; вільний вибір виду діяльності у сфері культури, засобів і сфер застосування творчих здібностей, самостійне розпорядження своїм твором; провадження творчої діяльності самостійно або з використанням будь-яких форм посередництва» (Закон України Про культуру, 2011) тощо.

Програма Європейського Союзу – Східного Партнерства «Культура і креативність» була розрахована на три роки та фінансувалася Європейським Союзом. Вона була спрямована на підтримку культурних та креативних секторів в Азербайджані, Білорусі, Вірменії, Грузії, Молдові та Україні. Програма працювала з такими темами: управління проектами, культурне лідерство та адвокація, дослідження у сфері культури, просування культурного продукту, фандрайзинг, культурна журналістика і комунікації. Діяльність в межах програми забезпечувала проведення спеціальних тренінгів, професійних майстер-класів, просвітніх програм на онлайн-платформах, що давало змогу розгалужувати взаємодію між урядовими та громадськими організаціями, представниками приватного сектору культури.

«Креативна Європа» – це програма Європейського Союзу, яка підтримує культурний, креативний та аудіовізуальний сектори. Серед завдань програми провідними є створення умов для поліпшення міжнародної мобільності; сприяння розвитку аудиторії; розбудова нових бізнес-моделей; перехід до використання цифрових технологій; запровадження тренінгів та освіти; збереження культурної спадщини; інтенсифікація

міжкультурного діалогу, підтримка соціальної інтеграції мігрантів та біженців. Вочевидь, культура, креативність і людина складають єдину систему, в якій утворюються нові моделі взаємодії.

Створення креативного простору задля розвитку громади обґрунтовується у регіональних та локальних концепціях розвитку міст та селищ. Наприклад, «Стратегія розвитку культури» 2025 р. м. Львова містить основні положення, серед яких: культура – це творчість, спосіб мислення, комунікація, простір, спадщина, нове мислення, нові сенси, нові дії. Отже, в документі закладається креативний підхід до стратегічного планування локальних культурних практик, що сприятимуть подоланню соціального відчуження.

Наведені приклади доводять актуальність та необхідність подальшого дослідження креативності як механізму змін предметного поля культури, динаміки культуротворчості та інтеграції населення в сучасних умовах. Вчені досліджують креативність як основу запровадження інновацій Л. Ткаченко, В. Окорський, А. Валюх та ін. Креативні соціокультурні технології, зокрема просторової організації, вивчають М. Карп'як, С. Щеглюк та ін. Культуротворчість в широкому сенсі, зокрема й шляхом технологізації креативних практик визначають О. Жорнова, В. Леоньєва, В. Федь та ін. На наш погляд, креативність має розглядатися як на рівні особистості (креативна особистість, креативне мислення тощо), так і на інших рівнях суспільного буття (креативна команда, креативна діяльність, креативне середовище, креативні індустрії тощо). Таким чином, аналізуватиметься власне система утворення нових смислів і форм у сфері культури, спроможність ефективно перебувати у напруженому креативному процесі та сенсоутворюючому просторі. Саме це забезпечує участь особистостей та груп у соціокультурних технологіях і дає ефект залучення до спільної творчості. Така організація процесу стимулює спільне вирішення соціальних проблем, пошук прихованих ресурсів та можливостей. Креативність розглядається радше як ознака процесу культуротворення, як підхід до поступового вирішення складних завдань у будь-якій сфері життєдіяльності.

3. В широкому розумінні менеджмент культури має забезпечувати динаміку культуротворчого процесу, у вузькому – ефективність креативної соціокультурної технології в сфері соціальної роботи. Він забезпечує технологізацію креативних практик, створює організаційно-управлінські умови для продуктивної взаємодії, які мають бути враховані під час реалізації креативного процесу культуротворчості соціальних суб'єктів. Вчені звертаються до дослідження процесу культуротворення В. Леонтєва, В. Даренський, В. Федь, С. Черепанова та ін. Узагальнено культуротворчість розглядається як реалізація «сили афірмації»; є здійснюваним людиною («Я-транскультурним») процесом породження і буття культури, її збереження і прирощення, і у той же час – процесом підтримки свого власного особистісного буття, власної ідентичності. Породження людиною в собі «Я-культурного» логічно передує афірмації власне культурного явища – єдності культурного смислу та культурної форми. В цьому сенсі менеджмент культури передбачає створення сприятливих умов для розкриття культурної самоідентифікації особистості через креативні практики, що в подальшому запускає процес самоорганізації креативного процесу на різних рівнях.

В. Даренський, досліджує процес культуротворення і зауважує, що саме діалог являє собою інваріантну форму культурної трансгресії людини, він є «основною культуротворчою дією», що лежить в основі усіх окремих видів культуротворчості. В цілому не заперечуючи такій позиції, вважаємо що саме під час планування та реалізації креативних практик менеджмент культури забезпечує умови для такого діалогу, інтерактивної взаємодії. Дослідник також трактує так званий базовий закон культуротворчості на основі робіт С. Пролеєва. Доволі цікаво виглядає твердження: культурна дія завжди конституюється як вихід людини за межі себе – своєї наявної даності, початкової визначеності чи природної первинності. Тобто перетворення самої себе, зусилля, що при цьому докладаються, можна вважати основною культуротворчою дією. Однак, на наш погляд, тільки зусиль самої людини в переважній більшості випадків не достатньо. Це має бути міждисциплінарний підхід утворення базису культуротворення на індивідуальному та суспільному

рівнях, які включають психологічний, соціологічний, педагогічний та ін. аспекти, що в цілому забезпечить вдосконалення соціокультурного буття.

В. Даренський пропонує розглядати процес культуротворення як поступову зміну станів-стимулів: креації, негації, акцепції, афірмації. Креація народжується від усвідомлення проблеми, пропонує варіанти рішення; негація – тимчасове заперечення нового досвіду, акцепція – зацікавлене сприйняття; афірмація – утвердження нового в практиці. Авторське бачення загалом виправдане, але зауважимо, що іноді процес негації як відторгнення та неприйняття, може передувати креації, оскільки саме проблемне бачення, критичне мислення стають стимулами подальшої креативної взаємодії. В цьому й полягає сутність сучасного культуротворчого процесу, адже ієрархія пропонованих дій може бути порушена, що дозволить вийти поза межі існуючих практик. Менеджмент культури в його широкому системному розумінні втілює зв'язок із прикладною культурологією на практиці і провокує виникнення обґрунтованих суперечностей, щоб запустити креативний процес культуротворення та перетворення соціальної дійсності власне суб'єктами соціуму.

Вчені загалом погоджуються, що культуротворчість – сфера відтворення надбіологічної сутності людини, являє собою актуалізацію універсальних смислів культури. Тобто основа, процес і результат культуротворення залежить від людини, саме креативної людини та необхідної для цього команди. Отже, вимальовується необхідність створення умов для організації продуктивної взаємодії в процесі реалізації соціокультурних технологій в сфері соціальної роботи.

В. Федь пропонує не тільки досліджувати значення терміну «культуротворення», але й перевести його в практичну площину шляхом обґрунтування поняття «культуротворче буття», яке, на думку вченого, є специфічним способом існування людини у світі, спирається на присутність у цьому існуванні через фактичність події. Власне, подія засвідчує присутність людини в культурі та розуміється через акт творчості. Тільки творчість перериває коло змінюваності подій і фіксує тут-буття (Федь, 2012). Тобто забезпечення креативного процесу, який триватиме і

технологізуватиметься, має бути основане на творчому підході і забезпечувати вихід за межі звичайного, стимулювати позитивне емоційне сприйняття, мотивувати творення людського духу (о-духо-творення). Тобто різноманітні культурні практики, які пов'язані із певними соціокультурними технологіями (просвіта, освіта, мистецтво, наукова творчість тощо) втілюють культуротворчий аспект різних складових соціокультурної сфери.

Саме створення креативного простору стає квінтесенцією запланованих зусиль щодо стимулювання креативності особистості та групи, вдосконалення соціокультурної діяльності. Просторові аспекти запровадження креативних технологій досліджували О. Кар'пяк, С. Щеглюк та ін. Креативний простір – це багатофункціональний майданчик для підприємств, організацій та окремих індивідів. Центр концентрації інтелекту із притаманною йому культурою. Інноваційний культурний простір, що поєднує в собі безліч різноманітних проєктів, наприклад, стартап-бокси, коворкінги, анти кафе, креативні ресторани, центри розвитку дітей, творчі майстерні, еко-парки тощо. Креативний простір є платформою для різноманітних культурних і освітніх подій, конференцій та фестивалів. Вочевидь, організація таких осередків має багатофункціональне спрямування, що зумовлює специфіку регулювання. Тобто система управління включає загальні основи менеджменту та, водночас, специфічні особливості сучасного соціокультурного регулювання.

Серед форм організації креативного простору С. Щеглюк наводить класифікацію: макроформи (креативні регіони, креативні кластери, міста, глобальні технологічні платформи); мезоформи (креативні хаби, квартали, центри); локальні форми (арт-об'єкти, творчі лабораторії, майстерні, відкриті простори, лофти і неолофти, локальні онлайн-центри, креативні інформаційні платформи). Особливості рівневої організації культурних осередків закладаються під час планування та структурування управлінської діяльності. Таким чином, у процесі менеджменту культури має забезпечуватися продуктивна взаємодія в межах організованого креативного простору з урахуванням мети та завдань, які ставить перед собою спільнота і реалізується в процесі соціальної роботи.

Технологізація запровадження анімаційної діяльності в соціокультурному просторі територіальної громади ґрунтується на пропонованій вище методології та теоретичних висновках щодо розбудови культуротворчого креативного простору. Анімаційна ідея в цьому контексті відображає активізуючу роль соціокультурної сфери для вдосконалення та задоволення культурних потреб різних соціальних груп.

Активно технологізація соціокультурної діяльності й надання відповідних послуг відбуваються на рівні громади та родини. Побудова демократичного суспільства є актуальним напрямом розвитку сучасної держави, зокрема децентралізація стає умовою та провідним проявом цього процесу та забезпечує ефективне самоврядування на місцевому рівні. Доцільне використання фінансових, технологічних, людських ресурсів зумовлює трансформацію підвалин нашої країни й потребує як територіальних та економічних змін, так і усталення ціннісних основ життєдіяльності з метою консолідації населення, гуманітарної підтримки процесів децентралізації. Цьому сприятимуть соціокультурні технології, які мають об'єднувати спільноти, оскільки без підтримки та участі населення неможлива зміна свідомості громадян, ефективного запровадження реформи децентралізації. Нині однією з проблем, на які спрямована децентралізація, є відсутність сприятливого життєвого середовища, необхідного для підтримки розвитку населення. До цього призводить низька ефективність управлінських рішень, дотаційність місцевих бюджетів, зношеність інфраструктури, низький професійний рівень та конкурентоспроможність управлінських кадрів місцевого значення.

Дослідження цих процесів вченими Л. Ільчук, М. Кравченко, О. Сахарук, Т. Семигіною та іншими, дозволяє констатувати, що підвищення ефективності законодавчої підтримки, розробка нових технологій залучення населення до вирішення проблем віддзеркалюють підвалини, сформульовані у Європейській хартії місцевого самоврядування та Концепції реформування місцевого самоврядування та територіальних органів влади. Зокрема, на другому етапі запровадження реформи, актуалізуються окрім фінансових, законодавчих та управлінських

напрямі, ще й напрями охорони здоров'я, освіти, культури, соціальних послуг та ін. Загалом послуга трактується як процес здійснення діяльності, в результаті якої створюється корисний ефект для споживача. Соціокультурна послуга – це комплекс дій суб'єкта соціокультурної діяльності, що спрямовані на засвоєння, збереження, транслювання, творення цінностей культури. Соціокультурні послуги забезпечують інтеграцію населення певної громади на основі спільних цінностей, відносяться до тих, результативність яких залежить від людського чинника.

Анімаційні соціокультурні послуги в широкому контексті включають в себе освітні, оздоровчі, туристичні, соціальні та інші види діяльності, які забезпечують розвиток та захист особистості та соціальних груп. Механізмом інтеграції різних груп населення є взаємоспрямована взаємодія, зокрема міжособистісна, міжгрупова та міжінституціональна, як сумісна дія кількох суб'єктів, під час реалізації якої результат дії одного з них впливає на інших і навпаки. Це форма здійснення соціальних зв'язків, що ґрунтується на спільності інтересів, цілей, поглядів та реалізується в обміні діяльністю, інформацією, досвідом, здібностями, уміннями, навичками людей, соціальних спільнот, ресурсів різноманітних соціальних інституцій. Інтеграція передбачає об'єднання в єдине ціле певних елементів в процесі розвитку будь-якого явища, механізм взаємодії активізується в тому разі, коли є зв'язок між різними соціальними суб'єктами та середовищами, що забезпечується інтегруючим фактором. Таким чинником стають соціокультурні послуги, які забезпечують реалізацію взаємодії, взаємозближення, утворення зворотних зв'язків, створення цілісності зусиль, що спрямовані на нівелювання негативних соціальних впливів, посилення позитивних культурних цінностей.

Соціокультурний простір територіальної громади складається з численних елементів, які під час взаємодії долучаються до забезпечення інтеграційного процесу. Серед них: заклади та установи культурно-дозвілєвого (клуби, туристичні маршрути та об'єкти, паркові комплекси, багатопрофільні розважальні центри), мистецького (театри, кінотеатри, філармонії), просвітницького (музеї, бібліотеки, музеї, бібліотеки, планетарії),

соціально-захисного та суспільно-добровільницького спрямування (громадські організації, волонтерські групи). Умовами результативного включення соціальних суб'єктів до соціально-культурного простору під час надання відповідних послуг є: на індивідуальному рівні – посилення ціннісно-інтеграційних можливостей соціальних суб'єктів (формування ціннісних орієнтацій відкритості, позитивного сприйняття змін, виявлення власного прихованого потенціалу до активних дій в нових умовах) через залучення до культурних здобутків громади; на мікрогруповому рівні – розвиток вміння конструктивної спільної діяльності, генерування соціальних ініціатив для вдосконалення функціонування групи; на мезорівні – ініціативізація перетворень з метою покращення становища спільнот, що тимчасово знаходяться у скрутних обставинах, шляхом ідентифікації з соціальним простором громади, активне знаходження прийнятних способів входження до нових соціально-культурних умов життя і діяльності.

В сучасних умовах особливого значення набувають віртуальні креативні осередки. Серед прикладів можна навести новітні розробки соціокультурної спільноти «Фестиваль Plan B», зокрема онлайн-проєкту «На карантині» та галереї сучасного мистецтва, які можна відвідати не виходячи з дому. Вдалим проєктом трансформації менеджменту культури, підтримки бізнесу, зокрема туристичного, що опосередковано дозволяє здійснювати соціальний суб'єктів соціуму в межах всеукраїнського соціокультурного простору є проєкт Google. Цей масштабний цифровий простір передбачає розвиток українського бізнесу в нових умовах соціальних обмежень. Зокрема розкрити цей потенціал за допомогою технологій, інструментів та навчальних ресурсів від Google. Безумовно, це надає нових можливостей реалізації потенціалу туристичного локального середовища. Програми внутрішнього туризму для різних груп населення задовольняють пізнавальні потреби, уможливають розвиток світогляду та національної свідомості. Таким чином, через розвиток просоціальних цінностей та реального керування соціокультурними процесами у віртуальному середовищі сучасний менеджмент стає міцним фактором розбудови культури й сприяє соціальній підтримці населення.

Сучасні практики соціокультурної діяльності є соціально спрямованими технологіями залучення людини до цінностей культури, водночас й механізмом підтримки різних категорій населення в умовах соціальних негараздів. Це зумовлює актуальність розробки новітніх управлінських засад створення сприятливого середовища для взаємодії вразливих категорій населення. Метою цього процесу регулювання соціокультурної інтеракції є адаптивна технологізація діяльності з підтримки соціальних груп у просторі громади. При чому креативні культурні практики, як втілення нових моделей сучасної культури, стають формами трансляції позитивних ідей та смислів.

Управлінські засади інтеграції соціокультурного потенціалу локального середовища реалізуються через менеджмент культури. Останній стає чинником підтримки сім'ї в ракурсі сучасної прикладної культурології. Це передбачає розробку програм, технологій, проектів соціокультурної діяльності. Конкретний результат цих практичних дій є загальною метою регулювання продуктивного функціонування соціокультурного простору громади, сприятливого для всіх членів родини.

Реалізація загальних (планування, організація, мотивація, контроль) та спеціальних (фандрейзинг, створення бренду, управління комунікаціями та персоналом тощо) функцій менеджменту культури на новітніх засадах, зокрема в умовах пандемії, віртуалізації соціального середовища, дозволяє осучаснити та підвищити ефективність соціокультурних практик. Отже, соціокультурні проекти підтримки громадян у локальному середовищі стають ефективними за умови застосування гнучкого менеджменту культури. Надання додаткових освітніх послуг, просування соціокультурних ініціатив, залучення ресурсів до соціокультурних програм закладів культури стають реальністю за умови ретельного планування та розподілу матеріальних, людських, інформаційних ресурсів.

Практичне заняття № 7

Тема: Соціокультурна анімація з ініціювання соціальних змін в громаді.

Мета вивчення: Вироблення вмінь використання методів анімаційної діяльності в соціокультурній сфері територіальної громади.

Завдання

1. Розглянути можливість використання різних засобів як ресурсу анімаційної діяльності в локальному середовищі.
2. Дібрати форму соціально-культурного заходу, який проводитиметься з використанням ефективних заходів в громаді (за необхідності в Онлайн-середовищі).
3. Підготувати та провести захід, проаналізувати його ефективність.

Самостійна робота № 7.

Тема: Ресурси та специфіка реалізації технологій анімації, специфіка технологізації соціокультурної анімації.

Мета вивчення: узагальнення уявлень про ресурси анімаційних технологій у соціокультурній сфері.

Завдання:

1. Підготувати адаптований перелік ресурсів з анімаційної діяльності, які пропонуються фахівцями для реалізації соціально-культурних завдань.
2. Визначити переваги та недоліки використання різних ресурсів анімаційної діяльності в соціокультурній сфері локального середовища.

Використана та рекомендована література:

1. Абрамов Л.К., Азарова Т.В. Центр місцевої активності для розвитку громади – Кіровоград: ІСКМ, 2012. – 144 с
2. Даренський В. (2010). Феномен діалогу як універсалія культури. *Докса*. 15, 172-182.
3. Карп'як М.О. (2017). Формування креативних просторів та їх значення для економічного розвитку регіону в умовах децентралізації влади. *Соціально-економічні проблеми сучасного періоду України*. 3, 139-142.
4. Копієвська О. Р. (2018). Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ

- ст.). (Дис. докт. культурології). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ.
5. Леонтєва В. (2014). Менеджмент як професія: роль і статус у культуротворчому процесі. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. Філософія.* 42, 125-136.
 6. Окорський В.П., Валюх А.М. (2017). *Креативний менеджмент: Підручник.* Рівне : НУВГП.
 7. Про затвердження Стратегії розвитку культури м. Львова до 2025 р. (2012) Ухвала.
 8. Про інноваційну діяльність № 40-IV :станом на 05.12.2012 р. (2002) Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show>
 9. Про культуру № 2778 : станом на 28.12.2014 р. (2010). Відновлено з <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show>
 10. Програма Європейського Союзу – Східного Партнерства «Культура і креативність» 2015-2018рр. (2015). Відновлено з <https://www.culturepartnership.eu/ua/>
 11. Програма Креативна Європа (2013). Відновлено з <https://creativeeurope.in.ua/>
 12. Ткаченко Л. І. (2017). Креативність і творчість: сучасний контент. *Освіта та розвиток обдарованої особистості.* 9-10 (28-29), 32-35.
 13. Федь В. (2012). Культуротворче буття: функції та загальні принципи розвитку. *Схід.* 1 (115), 170-173.
 14. Черепанова С.О. (2012). Філософія освіти і феномен культуротворчості: методологічні основи дослідження. *Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «Философия. Культурология. Политология. Социология».* 24 (65), 253–261.
 15. Щеглюк С.Д. (2017). Особливості розвитку креативної індустрії в Україні: перспективні форми просторової організації. *Соціально-економічні проблеми сучасного періоду України.* 6,143-150.

3.2. Івент-технології як засіб анімаційної подієвої активності

1. *Спеціальні події як носій культуротворчого потенціалу в соціокультурній сфері.*
2. *Менеджмент культури як чинник реалізації спеціальних культурних подій.*
3. *Особливості технологізації анімаційного Івенту.*

1. Для застосування соціокультурних технологій в сфері соціальної роботи власне соціокультурна сфера має не тільки відповідати вимогам сьогодення, але й закладати перспективи подальшого розвитку культури, адже має вирішальне значення для співтворчості соціальних груп, просування змін, зміцнення та трансформування ціннісної основи людської життєдіяльності. Для сучасного стану розбудови соціокультурної сфери властиві інноваційні явища, зокрема презентований вище анімаційний підхід та спеціальні події з метою розбудови громадянського суспільства, в основу яких покладається соціальна творчість та креативна управлінська діяльність. Спеціальні події реалізуються в сучасних форматах, враховуючи аксіологічну складову, пропонується креативне рішення з позицій прикладної культурології. Тобто відбувається культуротворчість через спеціальні події, забезпечується співбуття у просторі культури, організовується мережа подій, що складають квінтесенцію реальних практик соціокультурної взаємодії та сприяють ідентифікації та інтеграції різних соціальних груп.

Подієвий менеджмент в сфері культури вивчали Д. Голдблатт, Н. Кочубей, Т. Лохина, О. Радіонова, У. Хальцбаур та ін. Оскільки соціокультурна сфера являє собою єдність трьох підсистем: інституціональної, діяльнісної та технологічної, складові соціокультурної сфери узагальнено представлені соціальними інститутами духовного виробництва, освітньо-виховними, науково-просвітницькими, культурно-дозвілєвими, санаторно-курортними та спортивно-оздоровчими, туристсько-екскурсійними, відомчими культурно-освітніми, розважально-

комерційними установами, закладами охорони та зберігання культурних цінностей, засобами поширення культури тощо. Така характеристика складових загальної сфери потребує вдосконалення, водночас, ілюструє необхідність усвідомлення специфіки та поліпшення процесу регулювання взаємодії в напрямі запровадження соціокультурних технологій в сфері соціальної роботи.

Інноваційний розвиток соціокультурної сфери – процес системних якісних змін на основі інновацій, постійного пошуку вдосконалення й нововведень (поширення нових ідей, послуг та їх реалізація) з метою поліпшення соціальної інтеграції, інтеграції соціальних суб'єктів засобами креативних технологій та практик. Інноваційний розвиток соціокультурної сфери має особливості: пов'язані з розвитком інформаційного суспільства та зумовленими ним глобальними процесами; поєднанням традицій та інновацій, що існують поряд і взаємодоповнюють одне одного; специфікою системи управління, яка складається із взаємопов'язаних елементів регулювання складових соціокультурної сфери; поширенням креативних практик, які стають осередками стимулювання творчої взаємодії. Оскільки креативність є основою інноваційних змін, зокрема в соціокультурній сфері, увагу привертають спеціальні події технології як втілення творчих, унікальних соціокультурних практик в умовах сучасного стану розвитку культури. Івент (з англ. event – подія) або спеціальна подія розглядатимуться як тотожні, оскільки відображають однакове лексичне значення в різних мовах.

2. Серед дослідників зарубіжного подієвого менеджменту (Д. Гольдблатт, У. Хальцбаур та ін.). У. Хальцбаур, акцентує на тому що «перетворення заходу у реальну подію, що викликає особливі переживання, сприяє подовженому збереженню ефекту впливу». На нашу думку, якщо під час такої події стимулювати атмосферу креативної взаємодії, то створюються передумови для вироблення інновацій, оскільки емоції та переживання дозволяють сумістити конструктивні дії й винайти нестандартне рішення. Н. Кочубей зазначає, що в широкому сенсі «спеціальні події – це явище суспільного життя, що організуються з метою привернення широкої уваги конкретної аудиторії та численної публіки до

організації, її діяльності, керівництву, розвитку соціальних комунікацій та соціального партнерства». Звісно, що організація соціокультурної сфери має привертати увагу до власної діяльності, але має бути розширене розуміння спеціальної події у напрямі виявлення її культуротворчого інноваційного потенціалу.

Підвищення рівня соціальної суб'єктності в процесі спеціально організованої взаємодії в соціокультурній сфері сприятиме запровадженню креативних ідей, оскільки для івента характерні особливості: активна участь, залученість, переключення від стану монотонної роботи, здивування, позитивне сприйняття, емоційність, символіка, задоволеність. Таке одухотворення може стати підґрунтям для вироблення ідей і рішень, які є дійсно новітніми чи можуть стати основою нововведень у сфері соціальної роботи.

В сучасному соціогуманітарному науковому просторі доробки вчених стосовно аналізу спеціальних подій умовно можна поділити на філософсько-комунікативний, освітній, управлінський напрями. Спеціальні події потенційно мають інноваційний ефект і мають існувати управлінські механізми, які максимізують цей потенціал, створюють умови для його якнайефективнішого виявлення. Подієвий менеджмент спрямований на створення організаційних, управлінських, ресурсних умов для актуалізації інноваційного потенціалу спеціальної події. На нашу думку, управління подією стає синонімом управління інновацією в соціокультурній сфері, адже уможлиблює реалізацію провідних функцій менеджменту та застосування інноваційних механізмів водночас.

Загалом у наявній літературі описано дещо подібні процеси, що свідчить про узгодженість поглядів на організаційно-управлінські засади івенту. Так Д. Гольдблатт зважає на ретельну розробку та реалізація плану, ефективно застосування людських та часових ресурсів, фінансову підтримку, керівництво, координацію, маркетинг, етику та ризик-менеджмент у спеціальних подіях. У. Хальцбаур описує стратегію успіху, приділяє увагу концепції івенту, його маркетингу, логістиці, менеджменту інформації як управлінським механізмам. Важливе значення надається забезпеченню безпеки, правим основам та відповідальності,

проект-менеджменту, контролінгу, зокрема відбувається створення поступового алгоритму ефективної події, що доводить її технологічність. Позиції фахівців є схожими, що уможливило застосування цих інструментів у подієвому менеджменті, зокрема з метою інноваційного та соціально спрямованого розвитку соціокультурної сфери.

Враховуючи попередні узагальнення, можна зробити висновки, які сприятимуть розбудові теоретико-практичних засад анімаційного подієвого менеджменту у напрямі підвищення ступеню його інноваційності та розвитку креативного потенціалу суб'єктів соціуму. По-перше, методологічною основою управління спеціальними подіями є прикладна культурологія, яка зумовлює подальші дослідження івенту та визначення його культуротворчої спрямованості. По-друге, під час планування спеціальної події мають обґрунтовано використовуватися вже відомі загальні та специфічні функції менеджменту, його сучасні механізми та новітні досягнення, водночас, має проектуватися простір креативної комунікації для посилення творчої взаємодії. По-третє, актуальні напрями менеджменту (ризик менеджмент, креативний менеджмент тощо) мають враховуватися під час організації спеціальної події в соціокультурному просторі, однак ступінь інноваційності має бути гармонізований між традиційними та новітніми формами. По-четверте, доцільно застосовувати управління подією як соціокультурним проектом, що дозволяє структурувати систему його ефективної реалізації, визначати життєвий цикл та вчасно оцінювати ефективність. По-п'яте, осучасненню спеціальних подій та наданню йому інноваційності додає переміщення культурних послуг (івент-проектів) у віртуальне середовище, де менеджмент має власну специфіку, зокрема застосовуються Інтернет-комунікації.

3. Технологізація соціокультурного процесу, зокрема анімаційної подієвої активності має власну специфіку. Усі відомі на сьогодні технології розділяють на дві групи: промислові та соціальні. Технологія соціальна – (грец. *techne* – майстерність, мистецтво, уміння) – сукупність прийомів і способів одержання, обробки чи переробки; опис виробничих процесів, інструкцій з виконання, технологічні правила, вимоги, карти, графіки,

сукупність методів, прийомів та впливів, що застосовується для досягнення мети соціального розвитку. Соціальною визначають технологію, у якій вихідний і кінцевий результат – людина, а основні параметри вимірювання – її якості та властивості.

Загалом соціокультурна технологія – найоптимальніша послідовність соціокультурної діяльності, що дозволяє отримати раціональний результат в конкретній ситуації. Характерними ознаками соціокультурних технологій є: універсальність (можливість застосування на різних за специфікою об'єктах, для вирішення подібних або часто виникаючих завдань); конструктивність (націленість на вирішення конкретних проблем перевіреними та обґрунтованими способами); результативність (орієнтація на кінцевий результат, що перевіряється); оперативність (можливість реалізувати технологію в оптимальний термін); відносна простота (наявність проміжних етапів й операцій, доступність для фахівців певної кваліфікації); надійність (наявність деякого запасу міцності, механізму, що дублюється); гнучкість (здатність до адаптації в умовах, що змінюється).

Соціокультурна технологія як сукупність визначених прийомів і методів впливу має власну структуру, до складу якої входять елементи: визначення мети, вибір відповідного рішення, організація соціальної дії, аналіз результатів. Тобто технологізація передбачає розчленування прогнозованої діяльності на елементи та їх детальне подальше опрацювання для відтворення. Участь інших фахівців забезпечить її тиражування та поширення. Базується на особливостях соціальних і культурних технологій (спрямованість на особистість, спільноту, соціум, застосування засобів розвитку культури у предметному полі культури); специфіці технологізації соціокультурного процесу засобами анімаційної діяльності (динаміка від активізації через залучення до участі та ініціювання дій, велика доля суб'єктності та подекуди експромту, творчий характер, креативні можливості); правилах застосування засобів анімаційної діяльності (мистецтво, нові медіа як провідні, з урахуванням додаткових); необхідності інтегрувати технологію до простору закладу культури; врахуванні необмеженості соціального простору (від локального до глобально-віртуального), в якому реалізується соціокультурна активність суб'єктів соціуму.

Технологія створення анімаційної спеціальної події є культуротворчою та сприяє надиханню соціальних суб'єктів на активну взаємодію, справляє позитивне враження, створює можливості для фіксування позитивних емоцій та спрямовує на утворення нових культурних сенсів та форм. Наприклад, нестандартне свято, пов'язане власне з організацією чи закладом, закладає нову традицію, сприяє поширенню інформації та ціннісному сприйняттю подальших інтеракцій. Презентація та просування нової соціокультурної послуги чи продукту стає знаковою подією завдяки застосуванню анімаційного підходу і уможливорює вдосконалення подальшого позитивного впливу на певні соціальні групи.

Практичне заняття № 8.

Тема: Технології організації анімаційної діяльності освітнього закладу.

Мета вивчення: Вироблення вмінь організувати анімаційну діяльність з просування освітніх послуг.

Завдання:

1. Проаналізувати можливість застосування анімаційної діяльності в обраному закладі.
2. Розробити захід соціокультурної анімації у обраному закладі.
3. Реалізувати та проаналізувати ефективність запропонованого заходу.

Самостійна робота № 8.

Тема: Сутність культуротворчих спеціальних подій.

Мета вивчення: Вироблення вмінь визначати сенс та форму запровадження інновацій в соціокультурній сфері через спеціальну подію.

Завдання:

1. Дослідити особливості анімаційного івенту в теорії і практиці.
2. Узагальнити зібраний матеріал у вигляді презентації.
3. Підготуватися до розробки спеціальної події інноваційного спрямування на основі здобутих матеріалів.

Використана та рекомендована література:

1. Гойхман, О. Я. Организация и проведение мероприятий: учебное пособие / О.Я. Гойхман. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 136 с.
2. Голдблатт Дж. Special Event / Дж. Голдблатт. – М.: ЭКСПО, 2010.
3. Данилова В. Спеціальні художні події в процесі створення та трансляції сучасної культури, Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку Випуск 25, 2017
4. Зеленська Л. Івент-менеджмент: словник-довідник організатора заходів / Л. Зеленська, А. Романова / К. : НАКККІМ, 2015. – 84 с.
5. Кочубей Н. В. Соціокультурна діяльність : навчальний посібник / Н.В.Кочубей. – Суми : Університетська книга, 2015. – 122 с.
6. Колбер Ф. Маркетинг культуры и искусства / Франсуа Колбер при участии Ж. Нантель, С. Билодо, Дж. Д. Рича; [пер. с англ. Л. Г. Мочаловой]. - Санкт-Петербург: АРТ-Пресс, 2004. – 255 с.
7. Костюк О. История ивента / О. Костюк // Теория и практика организации специальных мероприятий. – 2008. - № 3. – С. 17-21.
8. Радіонова О.М. Конспект лекцій з курсу "Івент-технології" / О.М.Радіонова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім.О.М.Бекетова. – Харків: ХНУМГ ім.О.М.Бекетова, 2015. – 67 с.
9. Романцов А.Н. Event-маркетинг: Сущность и особенности организации / Романцов А.Н. – М.: Изд-во-Дашков и Ко. – 2011. – 116 с.
10. Тульчинський Г.Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры: учеб. пособие / Г. Л. Тульчинський. – СПб.: Лань, 2010. – 384 с.
11. Хальцбаур У. Event-менеджмент / У. Хальцбаур, Э. Йеттингер, Б. Кнаузе, Р. Мозер, М. Целлер; [пер.с нем. Т. Фоминой] – М. : Эксмо, 2010. – 384 с.

12. Шумович А.В. Великолепные мероприятия: технологии и практика event management / А. В. Шумович. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2008. – 336 с.
13. Carter L. Event Planning. – AuthorHouse, 2007. – Р. 3. Event-менеджмент – организация мероприятий на высшем уровне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pr2b.net/index.php/articles/91-listprevent>
14. Event-менеджмент. Профессиональная организация успешных мероприятий. – М.: ЭКСПО, 2010.
15. Хитрова О.А. Стан і тенденції розвитку Івент-менеджменту в Україні / О.А.Хитрова, Ю.Ю.Харитонова // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету, вип. 12, 2017, с.27-31

3.3. Технологія розвитку соціальної культури засобами анімаційної діяльності

1. Соціальна творчість та соціальна культура як результат соціокультурної анімації.
2. Розвиток соціальної культури студентської молоді.
3. Етапи та процедури технології розвитку соціальної культури.

1. Соціальна культура розглядається з позицій філософії, соціології, культурології, педагогіки. Вчені (С. Григор'єв, Б. Єрасов, Н. Луман, Т. Парсонс, Н. Тимченко та ін.) аналізують її як: регулятивний механізм, процес, цінність та засіб розвитку певних якостей. Майже всі дослідники розглядають це явище в контексті відносин «соціум-людина», місця людини в соціальному просторі. Навіть якщо цей термін не застосовується, то характеризуються соціальні зв'язки та цінності, які є основою соціальної культури.

Принципове значення для розуміння сутності соціальної культури має дефініція «культура». Це всеосяжне поняття (за Б. Єрасовим) аналізується як: сфера діяльності, рівень розвитку суспільства, певна сума досягнень конкретної епохи, система норм суспільної взаємодії, духовно-ціннісний вимір існування людини. Аналіз поняття «культура» представниками наукового співтовариства дозволяє зробити наступні узагальнення: культура аналізується як безумовно соціальне явище, що утворено людськими спільнотами протягом історичного розвитку на противагу природному існуванню; культура складається з діяльнісного, ціннісного, нормативного, регулюючого аспектів, що зумовлює мультидисциплінарний підхід визначення її сутності та змісту; найпоширенішими є трактування культури як: сукупності способів і прийомів матеріальної та духовної діяльності людства, що сконцентрована в предметних, матеріальних носіях (засобах праці, знаках) та передаються наступним поколінням; сукупності норм, цінностей та ідеалів, що виконують роль соціальної орієнтації в історично конкретному суспільстві; з одного боку,

культура виступає як область професійної художньо-естетичної, наукової та освітньої діяльності з показниками (освіченість, вихованість, ученість), з іншого боку, культура є результатом духовної та матеріально-виробничої діяльності людини, для розмежування цих аспектів використовується поняття «соціальна культура»; людинотворча сутність культури передбачає внутрішню побудову культури (М.Каган), як «потрійної спіралі»: культура, що породжена предметною діяльністю, культура спілкування, художня культура; для подальшого вивчення культури в різних наукових галузях її досліджують з відповідних позицій, зокрема політична, економічна, правова та ін.

Дефініція, яка представлена у сучасному філософському словнику, ґрунтується на ціннісному опануванні дійсності як основи культури соціальних суб'єктів: культура – це система надбіологічних програм людської діяльності, поведінки, спілкування, яка історично розвивається і постає умовою відтворення та зміцнення соціального життя в усіх його основних проявах. Це уможливує розгляд участі особистості в розбудові нових моделей соціальної взаємодії в інформаційному суспільстві.

Щодо походження словосполучення «соціальна культура», то у західній культурології, соціології, соціальній та культурній антропології успішна розробка концепту соціальної культури почалася ще у першій половині ХХ ст., коли американські культурологи А. Клакхон та К. Кребер у роботі «Культура: критичний огляд концепцій та визначень» проводять розподіл культури на матеріальну, соціальну та духовну. Під матеріальною культурою розуміється все, що відноситься до взаємовідносин людини із середовищем її життєдіяльності, до задоволення потреб подальшого існування, технологічного боку життя. Під соціальною культурою розуміється відношення людей один до одного, системи соціальних статусів та інститутів. Під духовною – суб'єктивні аспекти життя, духовний світ людини.

Близький до розуміння соціальної культури культурологічний підхід: соціальна культура – це виробництво, розвиток та вдосконалення суспільних умов життя людини. Ця культура характеризує діяльність держави, інших соціальних інститутів, громадянського суспільства, охоплює усю розмаїть

установ та практичних дій, які складають реальне „тіло” суспільного буття, те, що зазвичай називають соціальною матерією. Дослідники цього підходу (Б. Єрасов, М. Каган, Б. Кононенко та ін.) концентруються на тому, що соціальна культура розкривається у соціальних відношеннях, вона демонструє процеси, що відбуваються у суспільстві, його соціальну структуру, організацію політичної влади, існуючі правові норми, типи управління та стилі лідерства. Зважаючи на зазначене, провідною складовою соціальної культури є взаємодія з метою вдосконалення соціального простору, до якого входять соціальні групи та різноманітні інститути соціально-культурного середовища. Ці стосунки виявляються через діяльність соціальних суб'єктів з вдосконалення соціальних відносин на державному та суспільному рівнях. В умовах інформаційного суспільства культура соціальної взаємодії поширюється зокрема й у відповідному віртуальному та медіапросторі, які стають визначальним фактором соціального зростання молоді.

Розширює межі культурологічного підходу до аналізу соціальної культури Б. Єрасов. Досліджуючи соціальну культурологію вчений констатує, що в сучасному суспільстві культура в цілому має відмовитися від споживацтва, від нехтування людськими, моральним та екологічними вадами розвитку, звернутися до перспективних принципів в побудові суспільства, що забезпечує збільшення кількості населення, котре має гідні умови існування, духовну діяльність, що спрямована на досягнення високих смислів людського буття. Тобто мають існувати оновлені та вдосконалені моделі регулювання соціальної культури, але вони потребують розробки новітніх механізмів.

Аналіз сучасних соціологічних наукових робіт, які тією чи іншою мірою використовують сполуку «соціальна культура», дозволяє зауважити, що у намаганні застосувати її в науковому обігу (В. Волков, С. Григор'єв, О. Замятіна, І. Мостова, Е. Тадевоян, Н. Тимченко, О. Якуба та ін.) переважає інституціональний підхід. У широкому значенні визначено соціальну культуру як спосіб та ефективність діяльності суб'єктів життєздійснення у провідних сферах суспільства та розглядається як загальна характеристика культури населення. Вона стосується

суспільного інтелекту, розвинутості соціального мислення, способів діяльності людей та їх об'єднань в усіх сферах суспільства. У вузькому значенні соціальна культура трактується як спосіб соціального мислення та діяльності людини, об'єднань людей в соціальній сфері (іноді – соціально-побутовій) суспільства.

Соціальна культура – (культура соціальних відносин) визначається регулятивами, цінностями, ідеалами, що зумовлюють поведінку людей в суспільстві та їх соціальні взаємовідносини. Ця культура характеризує діяльність громадянського суспільства, державних та інших соціальних інститутів. До основних форм соціальної культури відносять моральну, правову та політичну культури. Соціальні цінності не можуть бути досягнені наодинці. Наприклад, милосердя, рівність, гуманність, демократія, громадянські свободи реалізуються тільки у стосунках між людьми. Цінності «соціальної культури» призначені для того, щоб намагатися здійснити їх у реальній дійсності. Між духовною та соціальною культурою існує тісний зв'язок.

Визначальним для розуміння сутності досліджуваного поняття є те, що під соціальною культурною розуміють інтегративну характеристику суспільства, яка характеризує рівень досягнень його розвитку, зокрема явища, процеси, стосунки, котрі якісно відрізняють суспільство, людину від природи, є результатом соціальної взаємодії. Враховуючи зазначене вище, сферою розвитку соціальної культури є суспільство загалом, однак на певному віковому етапі виокремлюються інституції, що є найвпливовішими. Наприклад, для молоді, що працює – це трудовий колектив, для молоді, що знаходиться у військовому середовищі – відповідна спільнота та обставини її функціонування. Необхідно враховувати не тільки вікову належність до групи молоді, але й соціальні спільноти, які для певних підгруп молоді є референтними та зумовлюють її соціальний розвиток. Зі зростанням культури знань та інформації в інформаційному суспільстві додається певна складова до соціальної культури – соціально-інформаційна, а соціальна культура розгалужується і сягає окрім локальних (сімейна, професійна, державна), ще й регіонально-глобального рівнів.

Соціальна культура – найвищий результат розвитку культуротворчого спрямування особистості і групи, що забезпечує ефективну соціальну взаємодію в провідних сферах її соціальної самореалізації (сімейній, національній, громадянській, професійній, державній, регіональній, глобальній тощо), виявляється у соціальних цінностях, сформованості соціальних якостей та просоціальної поведінці, ґрунтується на соціальній суб'єктності та проявляється у соціальній творчості, зокрема у сфері культури.

Соціальна культура в інформаційному суспільстві формується у відповідності до умов нової постіндустріальної доби, зокрема під динамічним впливом сучасного інформаційного простору (віртуалізація), нових засобів інформації та комунікації (Інтернет, нові медіа). Дослідження соціальної культури, зокрема молоді, передбачає її співвідношення з інформаційно-комунікативною діяльністю як такою, що впливає на інші групи соціальних цінностей. Для молоді інформаційний простір – провідна сфера соціальної самоактуалізації, дозволяє говорити про інформаційну складову соціальної культури цієї соціальної групи, ставлення до інформації як соціальної цінності. Однак, бракує соціального досвіду для засвоєння інформаційного середовища, водночас доступом до нього та технічними можливостями оволодівають раніше за інших. Тобто внаслідок відсутності соціальної культури молоді виникають стихійно нові моделі соціальної взаємодії в інформаційному середовищі, але їх регулювання залишається мінімальним і складно передбачити наслідки цього. У подальшому буде тільки зростати потреба урегулювання соціальної взаємодії в інформаційному середовищі молоді. Саморегулювання стане основним механізмом реалізації соціальної культури. Загальна соціальна культура – запобіжний чинник особистісної деформації в сучасному інформаційному просторі, водночас умова розбудови молоддю якісно оновленого інформаційного суспільстві з його просоціальною віртуальною реальністю.

Розвиток соціальної культури молоді забезпечується через динаміку потенційної культуротворчості, шляхом створення умов для якісних та кількісних змін соціальних цінностей, якостей,

поведінки. Узгоджується із психовіковими ознаками і провідною соціальною роллю молоді людини та відповідає соціальним ситуаціям життєдіяльності. Змістом соціальної культури молоді є сімейний, національний, громадянський, професійний, правовий, регіональний та глобальний компоненти. На досліджуваному віковому етапі та у відповідності до соціальної ситуації розвитку підгруп, що входять до загальної спільноти, провідними будуть певні складові соціальної культури.

Серед провідних чинників розвитку соціальної культури є безпосередні: економіка, політика, право, суспільство, загальнокультурні умови; опосередковані: соціальні комунікації у віртуальному інформаційному просторі; традиційні: сім'я, доступ до освіти, її якість, професійна реалізація, соціальний захист (сприяння соціальному становленню, соціальна справедливість, важелі соціальної підтримки), дозвілля, громадянське суспільство; інноваційні: віртуальний простір, соціальні мережі, Інтернет-контент, нові медіа. Оскільки усталені традиційні механізми подекуди вже не дозволяють в повному обсязі регулювати соціальність, існує потреба обґрунтованого застосування нових методів і засобів в інформаційну добу, то особливої уваги потребують розробки, які стосуються процесу розвитку соціальної культури групи в сучасних умовах.

Анімаційна діяльність забезпечує розвиток соціальної культури оскільки: має активний творчий характер і передбачає безпосередню участь у процесах соціальної взаємодії; мотивує та посилює суб'єктну позицію людини до вдосконалення власних цінностей, що перевтілюються у соціально-позитивну активність, зокрема в інформаційному середовищі; консолідує спільноту і сприяє виробленню спільних моделей соціальної творчості у середовищі життєдіяльності, в тому числі через віртуальний простір; просоціальна активність створює передумови для просування ініціатив у напрямі вдосконалення соціального оточення; ініціатива та креативність передбачає й соціальну відповідальність за пропоновані соціальні новації; поєднуючись із традиційними видами активності, анімація стає чинником зростання якості самоорганізації, поліпшення взаємодії в спільноті і винесення соціально позитивних дій у зовнішнє середовище за

допомогою новітніх засобів комунікації та можливостей перетворення інформації.

2. Виходячи зі структури та змісту соціальної культури молоді в інформаційному суспільстві, необхідно детальніше розглядати особливості та чинники її розвитку для різних представників цієї соціальної групи, які мають власні групові характеристики у відповідності до провідної сфери діяльності або до соціальної ситуації розвитку. На нашу думку, у суспільстві інформації і знань, що формується, є категорія соціальних суб'єктів, які, з одного боку, підкреслюють інтелектуальну нерівність, з іншого, у процесі соціальної взаємодії в змозі подолати проблеми, що пов'язані з цим. Студентство серед цих соціальних суб'єктів постає як потенційна інтелектуальна еліта, яка у процесі навчання має набути соціальної відповідальності для вдосконалення всіх сфер життєдіяльності у громадянському суспільстві, що актуалізує розвиток соціальної культури цієї групи. Конкурентоспроможність, високий фаховий рівень, які мають формуватися в освітньому процесі вищого навчального закладу, забезпечують розвиток соціальної зрілості студентства.

1. Соціальна культура студентської молоді набувається у середовищі вищого освітнього закладу, де має бути засвоєна та реалізована соціальна роль студента на основі соціальної суб'єктності;

2. Ця характеристика є показником соціальної зрілості студентства, яка позначає здатність не лише засвоювати та відтворювати соціальний досвід, але й виявляти соціальну творчість під час професійного (навчального, наукового, практичного) становлення у вдосконаленні самих себе та соціального середовища;

3. Соціальна культура студентства як результат активного вдосконалення актуального соціального простору через подальше ціннісне оволодіння соціальною взаємодією на основі вдосконалення самосвідомості та розвитку просоціальних потреб, відповідає його психовіковим ознакам, провідній соціальній ролі та соціально-культурним умовам інформаційного суспільства;

4. Провідною діяльністю для студентів є навчальна в освітньому середовищі, яка дозволяє засвоювати основи

майбутньої професії, але, поряд з тим, соціальна самореалізація відбувається у поза навчальній та інформаційно-віртуальній сферах, коли, окрім професійних цінностей, засвоюється та реалізується громадянська позиція, яка входить до змісту соціальної культури студентів;

5. Питомої ваги набуває інформаційна складова соціальної культури, оскільки в умовах інформаційного суспільства студенти є тією групою, яка не тільки здобуває знання, переробляє їх, але й створює нові, відповідальність за які залежить від високого рівня соціальності.

Сполука традицій і новацій у процесі розвитку культури творчості та одночасного соціального становлення під час здобуття вищої освіти супроводжує освітній процес, позанавчальну діяльність, інформаційно-віртуальний простір сучасних студентів за кордоном. На сьогодні вже напрацьовано певні підходи, які покладаються в основу активізації студентів та сприяють вияву вмотивованої ініціативної просоціальної позиції, тобто анімаційній діяльності з ними, навіть якщо й не застосовується назва «анімаційна». Серед пропонованих підходів основними є: волонтерська участь студентів як аніматорів в організації дозвілля дітей (Е. Средовська)]; співтворчість під час створення анімаційного мультисенсорного середовища (М. Сірркола); політика участі, що посилена медіа (К. Коен та Д. Кане); безпосередня участь студентів у соціальних процесах (Ф. Найден); глобальна мережа перетворювачів соціуму (університет Ашока) та ін.

Болгарська дослідниця Е. Средовська звернула увагу на французьку модель навчання та практичної роботи аніматорів, яку намагалась адаптувати для роботи з юнацтвом Болгарії. Основою її адаптування була програма обміну молоддю – 9 міжнародних програм в період між 2008 та 2015 роками, в яких брали участь 57 молодих людей. Назва програми, S.A.A.D.R.A.F.R.A., є аббревіатурою, яка називає кожен з дев'яти її етапів французькою мовою та відбиває сутність і засоби діяльності: розігрів (sensibilization) – виклик інтересу, мотивація до участі постерами, відео, усними презентаціями, або особистими запрошеннями; привітання (accueil) – створення комфортних умов участі в

заходах; підготовка (aménagement de l'espace) – створення відчуття присутності в іншому місці та особистої безпеки; початок діяльності (deroulement) – розподіл обов'язків та задач; ритм (rythme) – використання часу, синхронність; анімація (animation) – окреслення очікуваних результатів та цінності, власне анімація; завершення (fin) – закінчення анімації та планування майбутніх дій; організація та розповсюдження (rangement) – розподіл обов'язків та задач з аналізу, без учасників – тільки аніматори та організатори; аналіз (analyse) – прослідкування неузгодженностей між початковими очікуваннями та реальністю до та після анімації. Під час діяльності застосовувалися переважно засоби дозвілля, мистецтва, неформальних соціотехнік, медіа-продукт.

Результати опитувань та інтерв'ю показали, що учасники та студенти-аніматори були задоволені обміном, бо з користю проводили час беручи участь в організації розваг та спілкування однолітків. Однак авторка зазначає, що ...модель також має недоліки. Однією з необхідних умов соціокультурної анімації є оригінальність та висока якість, що потребує підготовки. А вона, у свою чергу, вимагає великої кількості часу, якого іноді немає і це робить необхідним творчість та генерування ідей. Втім, на нашу думку, це здебільшого проблема використання вже накопиченого досвіду соціокультурної анімації серед студентів – знання та вміння застосування тих чи інших засобів в «типових» ситуаціях, з якими хтось з аніматорів мав справу в минулому.

Авторка також звертає увагу на те, що аніматори можуть найбільше зусиль докласти на перших етапах роботи та необачно поставитись до інших. Через це ставляться під загрозу основні завдання соціокультурної анімації, бо рівновага між соціалізацією індивідів, розвитком їх здібностей та розвагою порушується. Розважальний компонент соціокультурної анімації і справді здатен відірвати увагу від освітнього, якщо сам аніматор не володіє здатністю контролювати хід програми. На нашу думку, така участь студентів у просоціальній діяльності стимулює до соціального саморозвитку, зокрема є фактором розвитку соціальної культури.

М. Сірркола досліджує мультисенсорне середовище (МСС) у контексті допомоги інвалідам на основі досвіду фінських

практиків, зокрема й залучення студентської молоді до цього процесу. Згідно з нею, вони застосовують соціокультурну анімацію для розширення мультисенсорного середовища у повсякденний простір учасників за допомогою анімаційних засобів (мистецтво: музика, танок; мультимедіа). Конкретним прикладом в дослідженні є особливий чотирьохмісячний мультимедійний танцювально-музичний проект, проведений фінським МСС у професійній школі в місті на півдні Фінляндії. Цей проект включав участь 12 молодих людей з середніми чи тяжкими обмеженнями навчання, який організований за студентською ініціативною, кульмінацією якої був концерт. Курс застосовував соціокультурний підхід, який розвивав застосування учнями мультимедіа. Учасникам навмисно надавали мінімум допомоги в освоєнні мультимедійного обладнання (комп'ютерів, цифрових та відеокамер, систем освітлення). Проект назвали «Musasaurus II» і найважливішим його результатом був доказ важливої ролі цифрових медіа у інтенсифікації спілкування та позитивних взаємодій учасників, зокрема студентів, у навчанні колективній рефлексії. Посилуючі цифрові медіа мають на меті створення атмосфери прийняття, в котрій учасники можуть ризикувати. Успіх приносить впевненість у собі, що підтримує самовизнання. Це підвищує самооцінку, що призводить до внутрішньо-особистісного посилення". На нашу думку, результати подібної активності можуть бути позитивними не лише для інвалідів, але й для інших представників студентської молоді, оскільки дозволяють виявити соціальну суб'єктність і застосувати для цього новітні засоби медіа середовища поряд з різними видами мистецтва у поєднанні.

Представлена дослідницею концепція «капіталу щастя» (англ. Happiness capital) поєднує парадигму фінської соціальної педагогіки з теорією екологічної системи У. Бронфенбреннера та філософськими концепціями на кшталт соціоконструктивізму Л. Виготського, герменевтичної феноменології М. Хайдегера та ін. . Капітал в даному випадку позначає ресурси та відносини, які можна використати, а саме позитивні емоції, які не потребують грошей для реалізації з метою підвищення ефективності анімації за участі студентів. Екологічна система У. Бронфенбреннера дозволяє розділити усі ці ресурси на мікро- (сім'я, однолітки, однокласники

та ін.), мезо- (дві екосистеми у їх взаємодії), екзо- (зовнішні середовища, які опосередковано впливають на розвиток подій – робоча посада батьків, бібліотеки, парки) та макрорівні (більш великий соціокультурний контекст, національна економіка, політична культура, субкультура, глобальні події) у їх співвідношенні до хроносистеми (еволюція зовнішніх систем з часом). Все це було використано задля створення концепції соціокультурної мультисенсорної роботи та інструменту підсилення ефективності медіа. Такий погляд на щастя може як створити нові можливості для розглядання індивідуальних особливостей людини у взаємодії з найвпливовішими факторами її життя, так і спотворити гуманістичні основи анімаційної діяльності, бо інтерпретація щастя в контексті капіталу, який можна підрахувати чи накопичити, створює ілюзію матеріальності та математичності людських стосунків. Однак, концептуально ідея участі та активізації студентської молоді є продуктивною.

Важливою позицією, що презентує нові підходи до організації позанавчальної діяльності у студентському середовищі, є політична ініціатива, посилена медіа. У дослідженні «Проект дослідження партиципаторної політики молоді» команди YPPSP (англ. Youth&Participatory Politics Survey Project) під керівництвом К. Коен та Д. Кане основне місце належить «політиці участі» (англ. Participatory politics) молоді, зокрема студентської, котра лежить на перехресті громадської діяльності молоді та використання цифрових медіа: Дослідження Політики Молоді та Участі визначає останню як інтерактивні дії з однолітками, через які індивіди та групи намагаються звернутись та вплинути на загальнозначущі проблеми. Важливо те, що дії не спрямовуються повагою до еліт чи формальних інститутів. Прикладами політики участі є створення нової політичної групи он-лайн, написання чи розповсюдження блог-посту про політичну проблему, надсилання кумедного політичного відео у чийсь соціальну мережу, або участь у «поетичному слемі». YPPSP наводять чотири фактори важливості безпосередньої участі студентської молоді у соціальному житті для майбутнього країни та п'ять узагальнень щодо базису цієї політики, що сприяє розвитку їх соціальної культури засобами анімаційної діяльності.

Чотирма факторами є: можливість для студентів діяти з більшою мірою незалежності (наприклад, від редакцій газет, політичних партій, груп інтересів); уможливлення перегляду розподілу політичної влади та її контроль за участі активних представників студентської молоді; забезпечення більшою кількістю засобів творчого самовираження в інформаційному суспільстві (завдяки оригінальному контенту, зображенням та тексту); здатність студентства донести своє повідомлення до широкого загалу та оперативно мобілізувати групи.

Узагальнення вчених демонструють, що принцип партиципації (співучасті) має неабиякий потенціал завдяки активізації креативності та ініціативності великого числа молодих людей, зокрема студентів. Дослідження YPPSP не містить терміну «анімація», однак на меті партиципаторної політики однозначно є залучення молоді до активного рішення питань майбутнього їх країн та світу загалом тими засобами, які їм найбільш зрозумілі та зручні (інтегроване мистецтво в нових медіа та Інтернет-контенті). Однак організація партиципаторної політики може бути якісно вище, якщо засоби анімаційної діяльності будуть враховані в реалізації завдань тих чи інших ініціатив. Активність в межах Інтернет та медіа – не кінцева мета партиципаторної політики, а поштовх до більш живої офлайн-активності, до виходу в світ з тією ж метою, з якою на сторінках мереж групуються ровесники. Інформаційні технології та комунікативна активність, зокрема з використанням мистецтва, у невіртуальному просторі створюють потужну рушійну силу.

3. Технологізація процесу розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності передбачає визначення його особливостей, обґрунтування елементів та етапів.

Загалом технологія розвитку соціальної культури (далі ТРСК) має всі ознаки соціально-культурної технології, є універсальною, конструктивною, результативною, оперативною. Як сукупність прийомів і методів впливу має власну структуру, до складу якої входять елементи: визначення мети, вибір відповідного рішення, організація соціальної дії, аналіз результатів.

Концептуальний блок зумовлюють провідні наукові підходи: культурологічний, аксіологічний, середовищний, особистісно зорієнтований, які стають провідними орієнтирами під

час визначення мети та змісту діяльності. Етапи технології традиційно визначені як підготовчий, реалізацій, підсумковий, що відображає динаміку процесу і дозволяє підкреслити змістові аспекти елементів ТРСК. Особливість технології в тому, що її компоненти можуть бути активізовані частково одночасно, наприклад, підготовчий етап може здійснюватися водночас на внутрішньому і зовнішньому рівнях, взаємодоповнюючи їх результат і посилюючи ефективність методів і форм роботи (навіть діяльність на одному рівні може стимулювати діяльність на іншому).

На обох рівнях застосування засобів анімаційної діяльності відбувається з урахуванням структури соціальної культури студентської молоді (соціальні цінності, соціальні якості, позитивна просоціальна поведінка). Навчальна, позанавчальна діяльність студентів та взаємодія у інформаційно-віртуальному середовищі становлять однаковий інтерес для обґрунтування ТРСК, оскільки як було доведено у попередніх розділах засоби анімації можуть застосовуватися не тільки у сфері вільного часу, але й під час провідної діяльності (навчальної для студентів).

Невід'ємним елементом соціально-педагогічної ТРСК є суб'єкт-об'єктний компонент, який представлений такими соціальними суб'єктами: куратори, активісти самоврядування студентів, студентські громади, представники громадських організацій, культурно-дозвіллевих закладів, віртуальних спільнот, студентська молодь. Оскільки соціальна суб'єктність є визначальним підґрунтям для розвитку соціальної культури студентів, а соціальна творчість її проявом, принциповим є те, що студенти заздалегідь є суб'єктами взаємодії і не розглядаються тільки як її об'єкт.

Об'єднувальним чинником обох рівнів є визначені компоненти технологізації соціально-педагогічного процесу розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності (мета, напрями, завдання). Кожен з етапів, що характеризує соціально-педагогічну ТРСК, є невід'ємною структурною ланкою загальних дій, але, водночас, являє собою відносно автономну сукупність заходів, що має поліпшити результативність розвитку соціальної культури та уможливити

постійний моніторинг втілення засобів анімаційної діяльності під час її здійснення. Такий підхід надає можливості зробити більш ефективним кожен етап технологічного процесу.

Загальна мета трактується як підвищення ефективності розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності в інформаційному соціумі. Таке цілепокладання забезпечує охоплення всіх елементів діяльності і включає в себе визначення рівнів, напрямів та завдань ТРСК.

У відповідності до специфіки соціального розвитку студентської молоді (включення до середовища ЗВО, локальної території, регіонального та ін. простору) рівнями реалізації ТРСК є внутрішньовишівське середовище та зовнішньовишівське середовище. На кожному рівні визначено мету, відповідно, по-перше, створення умов для розвитку творчої соціально-професійної, соціально-громадянської, соціально-інформаційної складових соціальної культури студентської молоді у закладі вищої освіти та, по-друге, створення умов для виявлення соціально-професійної, соціально-громадянської, соціально-інформаційної складових соціальної культури студентської молоді у соціальному просторі поза закладом вищої освіти.

На обох рівнях доцільно визначити напрями розвитку соціальної культури студентської молоді у відповідності до її структурних елементів та показників, а саме: соціально-професійний, соціально-громадянський, соціально-інформаційний. Такий підхід дозволяє конкретизувати необхідні дії в межах технології, зробити доцільними умови її реалізації.

Завдання на кожному з рівнів визначаються у відповідності до конкретизованої мети, структури соціальної культури студентів, специфіки засобів анімаційної діяльності. На внутрішньовишівському рівні: у напрямі соціально-професійної складової соціальної культури необхідним є посилення цінності творчого професійного навчання, науково-професійної творчості; забезпечення активної, креативної, відповідальної участі у творчій навчальній, науковій, професійно-практичній діяльності; сприяння активній самоорганізації та відповідальному вдосконаленню у ЗВО; у напрямі соціально-громадянської складової – посилення ціннісного ставлення до громадянського життя та творчості;

забезпечення розвитку громадянської активності, творчості, відповідальності; сприяння взаємодії з різними соціальними групами, відповідальній реалізації громадянських ініціатив; у напрямі соціально-інформаційної складової соціальної культури – посилення творчого ціннісного критичного ставлення до інформації з професійної та громадянської сфер, забезпечення ініціативності, креативності, відповідальності за пошук, використання та створення інформації професійного та громадянського змісту, сприяння використанню інформаційних ресурсів для творчої професійної та громадянської діяльності, безпечної поведінці в інформаційно-віртуальному середовищі ЗВО.

На зовнішньому рівні відповідно до структури соціальної культури студентів: соціально професійна складова – створення умов для поширення цінності творчого професійного навчання у соціумі; забезпечення реалізації активної, креативної, відповідальної участі у навчальній, науковій, професійно-практичній діяльності в соціальному середовищі; сприяння активному та відповідальному вдосконаленню себе та соціуму поза ЗВО; соціально-громадянська складова – посилення цінності громадянської творчості поза закладом вищої освіти; забезпечення участі у творчій громадянській діяльності в соціальному середовищі; сприяння ініціативному та відповідальному вдосконаленню громадянського суспільства; соціально-інформаційна складова – виявлення ціннісного критичного ставлення до інформації з професійної та громадянської сфер у інформаційно-віртуальному середовищі; забезпечення активної, творчої, відповідальної взаємодії професійно-громадянського змісту в інформаційно-віртуальному середовищі; сприяння самоорганізації креативних студентських спільнот поза ЗВО з метою продуктивного використання інформаційних ресурсів професійно-громадянського змісту.

Визначені мета, рівні, напрями, завдання соціально-педагогічної ТРСК зумовлюють втілення теоретичних позицій у реальні соціальні цінності, якості, поведінку студентської молоді. Подальше обґрунтування ТРСК передбачає подання її діяльнісних компонентів (процедур, операцій, засобів, методів, форм, результатів) за етапами.

Для забезпечення розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності на внутрішньовишівському рівні на **підготовчому етапі** доцільними є процедури: створення координаційного центру, мобільних студентських груп; умов для ініціативних дій студентів. Це необхідно для організації та ефективного управління соціально-педагогічним процесом з реалізації ТРСК. Відповідно операціями, що нероздільно забезпечують процедури, є: створення або вдосконалення організаційної підструктури з реалізації анімаційної діяльності; підготовка кураторів, викладачів та наставників до взаємодії; забезпечення програмою дій та методикою розвитку соціальної культури студентів. Також відбуватиметься орієнтація студентських спільнот на активну взаємодію, планування подальших напрямів діяльності, стимулювання до креативної участі з метою розвитку соціально-професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного компонентів соціальної культури.

Вже на цьому етапі відбуватиметься розвиток показників соціальної культури студентської молоді, зокрема актуалізується цінність професійної творчості, стимулюється активна самоорганізація творчої навчальної, наукової, професійної діяльності, формується вмотивованість на вдосконалення громадянської життєдіяльності, усвідомлюються цінності творчості в інформаційно-комунікативному середовищі для взаєморозвитку особистості і соціуму. Прогнозованим результатом цього етапу на внутрішньовишівському рівні є те, що створено умови (активізація студентського самоврядування, залучення виховної ланки ЗВО до взаємодії та ін.) для реалізації технології розвитку соціальної культури студентської молоді, досягнута початкова комунікація учасників, ознайомлення з орієнтирами діяльності та усвідомлення бажаних змін. Організовано сумісну творчу активність студентів соціально-професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного змісту.

На зовнішньовишівському рівні процедурами **підготовчого етапу** мають стати організаційні та координаційні дії з розширення соціально-педагогічного процесу розвитку всіх складових соціальної культури студентської молоді поза середовище ЗВО.

Відповідно до цього, доцільним буде: організація зв'язків соціально-професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного змісту поза ЗВО, зокрема у інформаційно-віртуальному середовищі; створення умов для діяльності з розвитку соціальної культури у соціально-культурному просторі. Такі процедури забезпечать необхідну діяльність для урахування можливостей міста, регіону, країни тощо для виявлення цінностей творчого навчання, відповідальної громадянської активності, ініціювання креативної та безпечної взаємодії у віртуальному просторі.

Конкретизація вказаних процедур відбувається через визначення операцій. А саме: налагодження партнерських зв'язків із закладами відкритого соціального простору, пошук контактів у інформаційно-віртуальному середовищі, активна взаємодія між ЗВО; вироблення плану реалізації спільних заходів, підготовка ресурсно-технічного забезпечення сумісних дій.

Після підготовчого не менш відповідальним є етап **реалізації** соціально-педагогічної ТРСК студентської молоді засобами анімаційної діяльності в інформаційному суспільстві. Визначення процедур внутрішньовишівського рівня має принципове значення, оскільки ними регламентується застосування провідних та додаткових засобів анімаційної діяльності. Отже, добір активних груп студентів для організації діяльності та залучення інших студентів до взаємодії, реалізація заходів, що сприяють розвитку соціальної культури, участь у здійсненні соціально-творчих програм та проектів у середовищі ЗВО стануть необхідними для вирішення завдань, пов'язаних із стимулюванням до соціальної творчості та розвитком цінності творчого професійного навчання, громадянського життя, критичного ставлення до інформації з професійної (навчальної, наукової, практичної), громадянської сфер.

Операції цього етапу втілюють практичні завдання ТРСК. Залучення до участі активних груп студентів, мотиваційні дії студентів щодо формування соціально-професійної, соціально-громадянської та соціально-інформаційної позиції, залучення викладачів до вдосконалення навчальних дисциплін; просування цінностей професії, активність науково-навчальних спільнот у

інформаційно-віртуальному середовищі; громадянська активність серед студентів, зокрема іноземних, з профілактики відчуження та дискримінації, популяризація професійних цінностей, вдосконалення діяльності студентських громад, зокрема іноземних студентів; активізація креативних віртуальних спільнот.

Відповідно результатом стане те, що буде стимульовано соціально-професійну, соціально-громадянську, соціально-інформаційну мотивацію студентів до участі та посилено інтерес до подальшої взаємодії, зокрема у віртуальному середовищі, студентами отримано досвід соціальної творчості у середовищі ЗВО, зокрема з іноземними представниками, посилено ціннісну складову соціально-професійного та соціально-громадянського спрямування, сформовано відповідні якості, використовуються можливості інформаційного середовища закладу вищої освіти; відбулося поширення цінностей професійно-громадянського та соціально-інформаційного змісту у ЗВО, активізувалася взаємодія за усіма компонентами соціальної культури студентської молоді.

На етапі **реалізації** на зовнішньовищівському рівні використання засобів анімаційної діяльності регламентується процедурами, а саме: консолідація студентської молоді міста, регіону; участь студентів у спільних діях щодо активізації громадських, професійних, віртуальних спільнот. Втілення цих елементів соціально-педагогічної ТРСК доцільно конкретизувати через операції: посилення цінності професії у соціумі поза ЗВО, вмотивована участь у громадянських перетвореннях в регіоні, мотивування до інформаційно-комунікативної діяльності із супроводу власних просоціальних дій; популяризація цінностей студентської просоціальної активності на рівні країни, залучення та консолідація активних студентів щодо спільних громадських дій на рівні держави, самоорганізація віртуальних міжнародних студентських спільнот у напрямі соціально-професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного вдосконалення.

Результатом цього етапу є виявлення соціальної культури студентів за різними її складовими, створення умов для активної взаємодії поза ЗВО з метою реалізації цінностей соціальної творчості; реалізовано соціально-професійні цінності, соціально-

громадянську позицію з профілактики маргіналізації та сприяння соціальній інтеграції, популяризовано діяльність в інформаційному середовищі; здійснено діяльність з реалізації професійної, громадянської, інформаційної складових соціальної культури студентів на рівні країни та міжнародному.

На наступному, **підсумковому**, етапі ТРСК визначені процедури внутрішньовишівського рівня: аналіз залучення до участі студентів, моніторинг діяльності кураторів та викладачів; коригування результатів та усвідомлення подальших дій. Процедури конкретизувалися через операції: моніторинг ефективності освітнього середовища щодо розвитку соціальної культури студентів, інформаційна робота з популяризації діяльності; співтворчість з наставниками у напрямі професійно-громадянського та соціально-інформаційного розвитку, визначення проміжної результативності засобів анімаційної діяльності у ЗВО.

Підсумковий етап зовнішньовишівського рівня передбачає наступні процедури: визначення ефективності міжвузівської взаємодії; відстеження ефективності діяльності студентської молоді з виявлення соціальної культури поза ЗВО. Цей компонент ТРСК дозволяє зосередитися на ефективності використання засобів анімаційної діяльності не тільки вказаного рівня, але й стати індикатором загального результату технології. Завдяки конкретним операціям: аналіз встановлених зв'язків, моніторинг перебігу спільної активності, виявлення та оперативне нівелювання недоліків діяльності; корекція результатів та вироблення подальшого плану дій.

Операції цього етапу мають власну специфіку, вони мають бути інформативними і, водночас, забезпечувати подальшу реалізацію засобів анімаційної діяльності під час здійснення соціально-педагогічного процесу з розвитку соціальної культури студентської молоді. Отже, засоби, методи, форми мають добиратися відповідно до поставленої мети. В результаті діяльності на цьому етапі визначатиметься ефективність ТРСК з реалізації соціальної культури студентською молоддю, актуалізовано необхідність та можливість подальшого її втілення.

Практичне заняття № 9.

Тема: Розробка анімаційної програми з розвитку соціальної культури.

Мета вивчення: Виробити навички розробки та реалізації анімаційної програми з культуротворчим потенціалом.

Завдання:

1. Дібрати тему майбутньої програми та обґрунтувати її культуротворчий потенціал.
2. Розробити програму анімаційної діяльності у формі квесту.
3. Презентувати програму в групі.
4. Реалізувати заходи, що заплановані програмою.

Практичне заняття № 10.

Тема: Організація корпоративного дозвілля та тимблдингу.

Мета вивчення: Вироблення вмінь організації та проведення анімації в організаціях та креативних спільнотах.

Завдання

1. Дібрати колектив, у якому проводитиметься анімаційна діяльність.
2. Створити програму заходів для обраної групи.
3. Підготувати конкретний захід для організації.
4. Реалізувати та проаналізувати ефективність запланованого заходу.

Самостійна робота № 9.

Тема: технологізація розвитку соціальної творчості.

Мета вивчення: Виробити навички розробки та реалізації анімаційної соціокультурної діяльності.

Завдання:

1. Створити дайджест відомих соціокультурних проєктів з анімаційним потенціалом.
2. Запропонувати методи вдосконалення та осучаснення відомих проєктів для реалізації в онлайн-просторі.
3. Довести ефективність пропозицій в групі.

Використана та рекомендована література:

1. Білик О. М. Теорія та методика соціалізації іноземних студентів в освітньо-культурному середовищі вищого навчального закладу : дис. ... докт. пед. наук. : 13.00.05 „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 683 с.
2. Вознесенська О. Л. Медіа-активність як фактор становлення особистості сучасного студента. *Гене́за буття особистості*. Матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (19-20 грудня 2011 р.). Київ : ДП „Інформаційно-аналітичне агентство”, 2011. Том II. С. 18–25.
3. Войтова С. А. Социальная культура и роль образования в её формировании: Дис. ...докт. филос. наук. СПб., 1997. 311 с.
4. Волик Л. В. Підготовка майбутніх педагогів до анімаційної діяльності : монографія. Полтава : ПНПУ, 2011. 276 с.
5. Данілова А. П. Педагогічна підтримка соціальної ініціативи студентської молоді у проектній діяльності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.05 / Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка. Київ, 2013. 20 с.
6. Девтеров І. В. Людина і суспільство у кіберпросторі : автореф. дис..... д-ра філос. наук : 09.00.03 / Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. Київ, 2012. 35 с.
7. Ерасов Б. С. Социальная культурология: Учебник для студентов высших учебных заведений. Издание третье, 1 доп. и перераб. Москва : Аспект Пресс, 2000. 591 с.
8. Каган М. С. Философия культуры. СанктПетербург, 1996. 426 с.
9. Кильберг-Шахзадова Н. В., Азаматова Г. К. Социальная культура в сфере современного образования. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 2-1. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20566>
10. Культура и культурология : словарь / сост. и ред. А. И. Кравченко. Москва : Акад. проект; Екатеринбург : Деловая кн., 2003. 928 с.

11. Культурология. XX век. Энциклопедия. Т.1. – СПб.: Университетская книга; ООО „Алетейя”, 1998. – 447 с.
12. Maksymovskiy M. Structure and contents of student youths social culture: social pedagogical aspect. *Norwegian Journal of development of the International science*. № 2, 2017, p. 55-59.
13. Maksymovskiy M. Animation activities as a means of developing student youth’s social culture. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : наук. журнал / голов. ред. А. А. Сбруєва. Суми : Вид-во СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2016. № 7 (61). С. 224–233.*
14. Максимовська Н. О. Теоретичні і методичні засади соціально-педагогічної діяльності зі студентською молоддю у сфері дозвілля : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.05 „Соц. педагогіка” / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2015. 559 с.
15. Максимовський М. І. Модель розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімації в сучасних соціально-культурних умовах. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Старобільськ, 2017. № 1 (306). Ч I. С. 164–172.
16. Максимовський М. І. Технологія розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності в інформаційному суспільстві. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Старобільськ, 2017. № 8 (313), Ч II. С. 158–167.
17. Новейший философский словарь : 3-е изд., исправл. Минск : Книжный дом, 2003. 1280 с.
18. Cohen Cathy J., Kahne Joseph New media and youth political action / MacArthur Foundation, Oakland – 42 p.
19. Fang H. Social Culture and Economic Performance // Hanming Fang – *The American Economic Review*, Sep. 2001
20. Kalcheva A. Theoretical and historical aspects of socio-cultural animation / A. Kalcheva – *Trakia Journal of Sciences*, Vol. 14, № 3, 2016. 203–206 p.

21. Kroeber A.L., Kluckhohn C. Culture: a Critical Review of Concepts and Definitions. N.Y., 1963. 455 p.
22. Nyden Philip „Academic Incentives for Faculty Participating in Community-based Participatory Research,” Journal of General Internal Medicine. July 2003. 18 (7), 576–585.
23. Create a social network that rocks with a customized community management and social media integration. URL: <https://www.ning.com/>
24. Mat Zin Nor Azan, Nasir Nur Yuhanis Mohd and Ghazali Munirah. Promoting Socio-Cultural Values Through Storytelling Using Animation, Convergence and Hybrid Information Technologies, Marius Crisan(Ed.), URL: <http://www.intechopen.com/books/convergence-andhybrid-information-technologies/promoting-socio-cultural-values-through-storytelling-using-animation>
25. Sirkkola M. Multisensory environments in social care: participation and empowerment in sociocultural multisensory work / M. Sirkkola – Hameenlinna, Finland, 2009. 241 pp.
26. Sredovska E. Application of a French model of sociocultural animation at adolescents' leisure time / E. Sredovska – Trakia Journal of Sciences, Vol. 13, Suppl. 1, 2015. 487–491 pp.
27. Youth, political participation and decision-making URL: <http://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-political-participation.pdf>

3.4.Реалізація анімаційної діяльності зі студентською молоддю у позанавчальний час.

1.Анімаційна діяльність із вдосконалення соціальної культури студентської молоді у середовищі ЗВО.

2.Реалізація соціальної культури студентами у відкритому соціальному просторі.

1. Здійснення ТРСК відбувалося на основі попередніх узагальнень. На рівні внутрішньовишівського середовища реалізація завдань ТРСК студентської молоді відбувалася поетапно. На підготовчому етапі її впровадження розпочалося із загальної наради з активними представниками закладів вищої освіти, що були обрані для співпраці. Це було необхідно для втілення процедур створення координаційного центру, мобільних студентських груп, умов для ініціативних дій студентів. Відповідно було здійснено операції з вдосконалення організаційної підструктури щодо застосування засобів анімаційної діяльності, відбувалася підготовка кураторів, викладачів та наставників до участі, забезпечення програмою дій з розвитку соціальної культури студентів. Під час цього зібрання використовувалися засоби активізації взаємодії, зокрема мозкового штурму «Моя ідея» та просвітницького тренінгу «Місія викладача ЗВО», з метою узгодження спільного плану дій. Спочатку розроблялися інтерактивні презентації ТРСК та обґрунтовувалася її необхідність. В обох випадках переважали думки, які засвідчили, що саме постійне знаходження молоді в інформаційно-віртуальному середовищі може як сприяти, так і заважати розвитку соціально-професійної, соціально-громадянської, соціально-інформаційної складових соціальної культури. Було запропоновано зважати на цей аспект і враховувати його у подальшому плануванні діяльності з реалізації технології розвитку соціальної культури студентів.

Затвердження оперативного плану підготовки, що відбувалося під час круглого столу координаційної групи та автора технології з представниками студентських академічних груп, сприяло подальшому інформуванню про наміри діяльності.

Примітно те, що відбувалися як традиційні наради, круглі столи, так і інтерактивні діалоги за допомогою віртуального спілкування в Інтернеті, під час яких учасники різних ЗВО обговорювали конкретні питання застосування засобів анімаційної діяльності із запровадження ТРСК. За результатами зборів прийнято рішення вдосконалення організаційних структур та створення координаційних груп у кожному ЗВО для оперативного зв'язку та взаємодії. В ці групи увійшли представники студентського самоврядування, викладачі, куратори, співробітники ЗВО, які мали виконувати роль посередників та популяризувати діяльність з втілення технології. Відразу виникла необхідність створення мобільних груп реагування, які мали функцію постійного активного підтримання реалізації ТРСК. Ці групи формувалися за бажанням учасників і були відносно постійними під час взаємодії зі студентами. Для учасників мобільних груп проводилися регулярні додаткові заняття з метою поглиблення розуміння пропонованої технології та застосування засобів анімаційної діяльності. Наприклад, відбувалися інтерактивні заняття «Як мотивувати інших», «Творчість – стимул розвитку» та ін.

Оперативний зв'язок відбувався за допомогою сучасних соціальних мереж (Facebook, Instagram). Саме в цьому діалозі було прийнято рішення оперативно анонсувати та висвітлювати діяльність в групах. Особливістю цієї та інших груп (Типовий студент") в соціальних мережах є те, що не тільки студенти, а й науково-педагогічні працівники беруть участь у віртуальних дискусіях, поширюючи корисну інформацію. На підготовчому етапі також активно проводилися тематичні кураторські години («Соціальна місія сучасного студента», Творчість як умова розвитку суспільства» тощо) що дозволило своєчасно координувати дії. Зокрема виникали складнощі у заохоченні солідарної позиції студентів, не завжди відбувався конструктивний діалог, неформальні лідери пропонували альтернативні варіанти діяльності. Це свідчить про небайдужість учасників та потребу в поглибленні навичок позитивного спілкування.

Наступні операції, а саме: орієнтація студентських спільнот на активну взаємодію; планування подальших напрямів діяльності; стимулювання до креативної участі з метою розвитку соціально-

професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного компонентів соціальної культури, реалізовувалися шляхом дискусій представників студентського самоврядування, відбувалися безпосередньо під час зборів та нарад. Вони мали інтерактивний характер, застосовувалися активізуючі анімаційні засоби – мозковий штурм «Яким має бути самоврядування», віртуальна самопрезентація «Справжній Я», акція з представлення продуктивних ідей «Нова ідея – нова дія».

Серед креативних студентів сформувався лідерський склад, який пристав на позицію ініціативних популяризаторів розвитку студентської соціальної культури, що дозволило урізноманітнити та вдосконалити у відповідності до пропозицій заздалегідь заплановані в ТРСК дії. Зокрема із застосуванням мистецтва театру, музики, танцю відбувався «Вечір знайомств» з можливістю показати свої здібності в міжкультурній комунікації. Така взаємодія дозволила залучити студентів до процесу реалізації ТРСК та зацікавити іноземних студентів. Це мало продовження під час проведення традиційних українських свят: Святого Миколая, Масляної; національних свят студентів-іноземців: день турецької кухні, китайський новий рік тощо.

Проміжним результатом стала розробка плану подальших дій, тематичних ділових ігор та тренінгів для членів мобільних ініціативних груп і представників студентського самоврядування. Останніми було ініційовано дискусійну інформаційну платформу, де кожен, хто бере участь у реалізації ТРСК, або долучається як експерт чи залучений фахівець, може запропонувати заходи її поліпшення. Підтримка ініціативи у межах діяльності платформи має оформлюватися у вигляді петиції та підписуватися тими, хто її підтримує, для того, щоб заплановане було проаналізовано, узгоджено з координаційною радою ЗВО та реалізоване. Наприклад, серед популярних пропозицій було введення додаткових тематичних інтерактивних занять з активізації студентської молоді й мотивування її до активної взаємодії.

З метою поліпшення співпраці серед студентів було реалізовано Арт-пікнік, в процесі якого студент мав висунути власну пропозицію, але представити себе як креативного студента через різні види мистецтва. Інноваційним було те, що кожен мав

довести право на реалізацію своєї ініціативи. Зокрема проводилися майстер-класи з різних видів прикладного народного мистецтва, сучасного хенд-мейду, була можливість за допомогою хореографії, вокалу, театралізації представити власну позицію щодо цінності творчого перевтілення соціуму. Загалом ця форма роботи відбулася в атмосфері певної напруги, що дозволило вивести студентів за межі комфорту і стимулювати їх до подальших дій.

Такі нестандартні форми роботи дозволили провести диспути з проблемних питань у конструктивному спрямуванні, певним чином спровокувати студентів до активного виявлення власної позиції. Диспути на тему «Я чи не я?», «Моє мистецтво», «Творчість чи геніальність» проводилися компетентними кураторами, до того ж залучалися психологи. Таким чином формувалися навички ведення диспуту з метою доведення власної ідеї. Це розвиває соціально-професійну (цінність творчого професійного навчання), соціально-громадянську (вмотивованість на вдосконалення громадянської життєдіяльності), соціально-інформаційну (ціннісне, проте критичне ставлення до інформації з професійної та громадянської сфер) складові соціальної культури студентів.

Також було внесено зміни у діяльність запланованого студентського театру. Можливості сучасної театралізації вичерпно використовувалися під час створення сценаріїв та реалізації креативних театральних акцій. Наприклад, студенти оголосили конкурс на кращу ідею для міні вистав. Це пожвавило діяльність та дозволило зацікавити студентів. Серед схвалених тем переважали наступні: «Моє друге Я в соціальних мережах», «Ілюзія чи реальність: про можливості працевлаштування в Україні», «Навіщо мені волонтерство?» та ін. Це сприяло розвитку як громадянської відповідальності, так і безпечній поведінці в інформаційно-віртуальному просторі.

Загалом цей етап ТРСК був продуктивним щодо креативних ідей, які втілювалися у неформальних студентських виставах і реалізовувалися в аудиторіях, коридорах, на прилеглих територіях ЗВО у відповідності до розповсюдженої студентами програми. Це було знято на аматорське відео й викладено у мережу. Глядачі збиралися заздалегідь і мали віддячити учасникам театру новою

ідеєю чи участю у наступних виставах у якості актора чи будь-якого допоміжного учасника. Такі дії сприяли не тільки розвиткові всіх складових соціальної культури, але й дозволяли залучати інших представників студентської молоді до взаємодії, вдосконалювати соціально-виховне середовище ЗВО.

На етапі реалізації ТРСК втілювалися процедури (добір активних груп студентів для організації діяльності та залучення інших студентів; реалізація заходів, що сприяють розвитку соціальної культури; участь у здійсненні соціально-творчих програм та проектів у середовищі ЗВО) та відповідні операції (залучення до участі активних груп студентів; мотиваційні дії студентів щодо соціально-професійної, соціально-громадянської, соціально-інформаційної складових; залучення викладачів до вдосконалення дисциплін; просування цінностей професії, активність науково-навчальних спільнот в інформаційно-віртуальному середовищі; громадянська активність серед студентів, зокрема іноземних, з профілактики відчуження та дискримінації; популяризація професійних цінностей; вдосконалення діяльності студентських громад, зокрема іноземних студентів; активізація креативних віртуальних спільнот) тренінг «Моя професія» розпочав цикл заходів соціально-професійного змісту, які мали завданням актуалізувати соціальне значення обраної професії власне студентами. Цей захід тривав три дні та передбачав участь 30 осіб, повторювався за необхідності і за бажанням нових учасників. Особливістю його реалізації було те, що брали участь одночасно представники різних спеціальностей, що посилювало здорову конкуренцію, самоорганізацію і сприяло мотивуванню до засвоєння професійних цінностей з метою їх подальшої популяризації у соціумі. Наприклад, для студентів, що отримують професії «Менеджер туристичного бізнесу», «Музеєзнавець» та «Соціальний працівник» пропонувалося консолідовано розробити програму просвітницької роботи на базі музею для різних вразливих категорій населення засобами туризму (наставники – викладачі відповідних випускаючих кафедр). Це надавало змоги реалізувати суб'єктну позицію представникам різних професій. Така взаємодія сприяла розвитку професійних

цінностей та взаємодоповнювала різні професії під час просування їх соціального значення.

Одним із принципових завдань ТРСК стало реалізація засобів анімаційної діяльності не тільки у позанавчальному, але й в навчальному процесі, зокрема для стимулювання професійно-наукової творчої діяльності студентів. Це необхідно для розвитку творчого ставлення до професії, цінності науково-професійної творчості. Відповідно до затверджених змін відбувалися інтерактивні лекції з гуманітарних дисциплін та стимулювання навчальної діяльності у процесі викладання. Студенти охоче відгукнулися на подібні зміни, зокрема активно долучалися до самостійної підготовки в межах дисциплін, що пропонували інновації. Так, викладачі відмічали пошук студентами нових інформаційних літературних джерел з пропонованих лекцій та участь у технічному забезпеченні навчання (мультимедіа, смарт-технології, нові медіа тощо).

Для активізації навчального процесу засобами анімаційної діяльності необхідно було дослідити програми навчальних дисциплін, які були схожими в усіх студентів і могли бути використані. Цими дисциплінами виявилися: філософія, соціологія, історія культури України, політологія, етика та естетика. Моніторинг навчальних програм зумовив зустріч з викладачами.

Під час зустрічі з викладачами цих дисциплін у рамках Онлайн-трансляції «Школи педагогічної майстерності» на тему «Креативна освіта», була пояснена необхідність застосування засобів анімаційної діяльності для розвитку соціальної культури студентів в освітньому процесі. Для проведення заняття запрошувалися провідні фахівці, які авторитетно доносили інформацію та мали досвід з реалізації інноваційних методів викладання у вищій школі.

Наприклад, дисципліна «Філософія» урізноманітнювалася темою «Світогляд людини в інформаційному суспільстві» шляхом інтерактивної презентації із витворами сучасного мистецтва, а також темою лекційного заняття: «Соціальна креативність особистості в роботах філософів постмодерну» відбувалася у формі невербального діалогу за допомогою театралізації, відкритої онлайн-трансльованої лекції з попередньою підготовкою студентів

до дискусії. Це дозволяло сформувати активність, креативність, відповідальність у творчому навчанні, науковій, практично-професійній діяльності, а також розвинути ціннісне ставлення до громадянської творчості.

Викладачі навчальної дисципліни «Соціологія» запропонували тему «Соціокультурні ознаки соціальних суб'єктів постіндустріальної доби: тенденції змін», заняття відбувалося шляхом представлення результатів міжнародних соціологічних досліджень останнього часу в художніх образах і мозковим штурмом з визначення провідних тенденцій у змінах соціальних груп в сучасному суспільстві. Такі форми освітньої діяльності засобами анімації дозволяють стимулювати усвідомлення цінності професійної творчості для взаєморозвитку особистості і соціуму, активну взаємодію з різними соціальними суб'єктами під час громадянської діяльності, ініціювання використання інформаційних ресурсів для творчої професійної і громадянської активності.

Дисципліна «Історія культури України» урізноманітнювалася темами «Історичні постаті в сучасній культурі України», «Моя незалежність: від джерел до сучасності української дійсності». Засоби анімаційної діяльності використовувалися під час освітньої акції «Побачити непомітне» з використанням творів музичного та художнього мистецтва та самостійного дослідження та презентації невідомих фактів про діячів української культури в історії країни «Чи знаєте ви, що...». Це впливає на ціннісне ставлення до громадянського життя, активну самоорганізацію творчої навчальної, наукової та професійної діяльності, актуалізує засоби нових медіа у виявленні відповідальності за пошук, використання та створення нової інформації професійного і громадянського змісту.

З дисципліни «Політологія» було обрано тему «Політичний вимір сучасної молоді». Відбулася бінарна лекція з елементами дискусії, власне міні дослідження студентів з представленням результатів за допомогою нових медіа на конференції. Це формує соціально-громадянський компонент соціальної культури студентської молоді, розвиває творчу та відповідальну громадянську діяльність.

Викладачі навчального курсу «Етика та естетика» запропонували за темами «Краса і потворність: межі визначення та поширення», «Етичний вимір віртуальної взаємодії» реалізувати флеш-моб у закладі освіти з арт-презентацією краси в сучасному житті та евристичне заняття в інтерактивній аудиторії з онлайн-доступом. Це розвиває креативність в інформаційно-віртуальному середовищі професійного (навчального, наукового, практичного) та громадянського змісту, а також сприяє формуванню ціннісного ставлення до професійної та громадянської творчості у ньому.

Під час «Школи педагогічної майстерності» також було запропоновано за бажанням стати учасниками тренінгу «Анімація – традиції та інновації», який проводився для пояснення особливостей застосування активізуючих засобів у навчальному процесі для молодих викладачів. Запрошувалися фахівці, які досліджували явище анімації та обґрунтовували анімаційний підхід в соціокультурній сфері.

З метою привернення уваги до ТРСК та зацікавлення студентів відбувалися відкриті лекції серед студентів в інтерактивній формі (наприклад, на тему «Студент у віртуальному просторі»), філософські прогулянки з наставниками (зокрема на тему «Історія та сучасність університетської освіти»), попередньо ці заходи анонсувалися та популяризувалися у закладі вищої освіти. Зокрема відбувалася розсилка членам експериментальних груп в соціальних мережах, розроблялися мотивуючі пости у вигляді соціальної реклами.

Акція «Антиплагіат у дії» (дод. 3) був принциповим для поліпшення якості навчання та розпочинав цикл дій, що мали стимулювати самоконтроль та взаєморегулювання під час навчальної діяльності. Він спрямований на власну участь членів студентського самоврядування у діях, що мають на меті попередження необґрунтованого запозичення під час навчання. Передбачалося поступове залучення окрім представників самоврядування інших студентів, які стануть «агентами змін» у власних академічних групах. Для цього здійснювався моніторинг виконання курсових робіт студентами і констатовалося запозичення вже під час її написання, що ставало запобіжником для студентів і надавало змоги не втратити власні творчі навчальні

ідеї. Така діяльність розвиває відповідальність за навчальну, наукову, професійно-практичну діяльність.

Традиційно у ЗВО відбувається захід «Посвята у професію», однак останнім часом він набув радше необхідного характеру. Тому завданням організації його в межах реалізації ТРСК стало активне ініціювання самими студентами оновлених форм цієї події. Було запропоновано провести «Фестиваль професій» одночасно для різних спеціальностей. Застосовувалися засоби мистецтва, добиралися методи квестів, флеш-мобів, вуличних акцій. Зокрема майбутні менеджери запропонували проведення «Ярмарку професій», у ролі коштів виступали творчі номери під час концерту. Пошуковий квест, що запропонували майбутні соціальні працівники, мав за мету пошук скарбів, у якості яких постали професійні цінності, навички. Загалом учасники експериментальних груп активно взяли участь у цьому напрямі діяльності, оскільки це відповідало потребам професійної ідентифікації та популяризації цінностей професії серед студентства.

В межах реалізації ТРСК медіа-супровід (медіа продукт, Інтернет-контент) застосовувався в комплексі з іншими ефективними засобами анімаційної діяльності. Окрім соціально-професійної та соціально-громадянської складових соціальної культури особливий вплив це мало на соціально-інформаційну складову, зокрема розвивалося ціннісне ставлення до професійної та громадянської творчості в інформаційно-віртуальному середовищі разом з ініціативністю та критичністю в отриманні інформації. Наприклад, професійно-спрямований віртуальний туризм (віртуальна екскурсія «Професійний туризм» див. дод. 4) здійснювався за допомогою медіа та Інтернет-технологій. Відбувався пошук сайтів, які мали відношення до певної професії, сторінок, постів, які ілюстрували професійні цінності. Студенти узагальнювали ці дані та демонстрували першокурсникам з метою усталення впевненості в професійному виборі. До того ж це сприяло встановленню традиції взаємодії студентів різних курсів, що у подальшому консолідуватиме студентську спільноту.

В позанавчальній діяльності розроблялися та реалізовувалися соціально спрямовані програми засобами анімації,

зокрема студенти запропонували цикл заходів під назвою „Гаряче серце», який спрямовувався на інтеграцію студентів, що мають особливості розвитку або потрапили складні життєві обставини. Студенти виявляли небайдужість та активну просоціальну позицію щодо однолітків. У подальшому ці програми продовжилися в активізуючих творчих акціях громадянської спрямованості, зокрема студенти розробили мотивуючі сюжети форум-театру (наприклад, «Ти громадянин, чи...?» спрямована на привернення уваги до проблем різновікових груп населення, «Хто тобі радник???» призначена актуалізації проблем внутрішньоопереміщених осіб), які транслювалися Онлайн для студентів інших ЗВО. Це сприяло розвитку громадянської активності у зміцненні соціальних зв'язків, відповідальності за перетворення соціального простору.

Комплекс заходів, що мав назву «Навчальний професійний тренінг», розроблявся з метою посилення відповідальності за якість і результат майбутньої професійної діяльності. Застосовувалися анімаційні ролики професійного змісту (Наприклад, «Професія – бібліотекар», «Від професії до покликання» (YouTube), фільми («Бібліотекар», «Спільнота мертвих поетів», «Експеримент 2: волна», «Секретне досьє»), анімаційні ролики (Менеджер освітніх проектів та ін.), література тощо. До тренінгових вправ долучалися студенти всіх курсів навчання, а також викладачі фахових дисциплін за бажанням. Під час вправ на кшталт «Що в професії важливо» або «Соціальне значення моєї професії» студенти методом інтерактивних дій визначали необхідність і соціальне значення професії, а також в чому конкретно проявляється відповідальне ставлення до професійної діяльності. Наприклад, для менеджерів соціальна етика виявилася на першому місці, для музеєзнавців – розповсюдження інформації про цінність експозиції та залучення до неї нових відвідувачів. Студенти за власної ініціативи розробляли модель креативного сучасного фахівця в різних галузях, професійною якістю першочергового значення були визначені професійна соціальна творчість та відповідальність.

Особливим напрямом технології з метою розвитку соціальної культури стала сумісна діяльність з іноземними

студентами «Пізнай культуру». Саме цей напрям дозволив у режимі «Тут і зараз» продемонструвати неупереджене ставлення, активне сприяння інтеграції в соціально-культурне середовище ЗВО студентів інших країн. Цикл творчих заходів сприяв ознайомленню з культурами різних народів і популяризації цінностей толерантності та взаєморозуміння. Студенти соціальної педагогіки висували креативні пропозиції щодо культурних традицій, свят, мистецтва, народної творчості, костюму, кухні студентів-іноземців.

Напрямок громадянсько-соціальних дій підсумовувався під час презентації власних ініціатив студентів. Було сформовано декілька мобільних загонів у кожному ЗВО. Вони мали зібрати ініціативні пропозиції студентів, узагальнити їх, сприяти подальшій популяризації серед інших представників студентської молоді. Волонтери пройшли експрес-навчання за участі фахівців громадської організації «Соціальний всесвіт» у вигляді тренінгу «Волонтер як лідер суспільного життя». Під час цієї роботи було створено сумісний колаж спільних дій та на завершення проведено квест „Соціальний креатив”.

На цьому етапі реалізації ТРСК відбувався активний розвиток соціально-професійної, соціально-громадянської, соціально-інформаційної складових соціальної культури студентів. У віртуальному просторі проводився флеш-моб «Доторкнися до мрії», під час якого кожен бажаючий мав долучитися і викласти у мережу фото власної мрії, однак це мала бути мрія, пов'язана із професією або громадською активністю. У відгуках до події висловлювалися побажання щодо продовження такої діяльності, оскільки вона сприяє зацікавленню та залученню не тільки студентів, а й представників інших соціальних груп. Таким чином стимулювалося використання інформаційних ресурсів для творчої професійної і громадянської діяльності.

Цей напрям продовжився циклом заходів під загальною назвою «Фестиваль інтерактивних медіа-ідей», які мали віддзеркалити діяльність студентів і поширити інформацію про неї у комунікативному середовищі студентів. Серед інтерактивних ідей були такі: ведення онлайн-щоденника для постійного обміну інформацією у віртуальному середовищі професійного та

громадянського змісту з ініціюванням нових моделей відповідної взаємодії, періодичний постінг для активізації комунікації між студентами та влогінг для популяризації цієї діяльності.

Організована творча студентська спільнота «Моя анімаційна команда» працювала на засадах клубної діяльності, а саме: добровільна участь, відсутність чіткої ієрархії, періодичність зустрічей, самоорганізація та креативна взаємодія. На засіданнях вирішувалися чергові питання участі у подальшій діяльності та її зміст, методи і форми. Інформація розміщувалася на сайті ЗВО. Це сприяло активній самоорганізації творчої навчальної, наукової, професійної діяльності (соціально-професійна складова соціальної культури студентів), креативній реалізації громадянських ініціатив (соціально-громадянська складова), використанню інформаційних ресурсів для творчої професійної і громадянської діяльності (соціально-інформаційна складова).

Одним з напрямів діяльності стало представлення власних соціально-позитивних проектів у соціальних мережах. Проектна діяльність студентів передбачала досягнення конкретних соціальних змін із застосуванням чітко визначених ресурсів. Особливим було те, що проекти студентів стосувалися не тільки студентського життя, вони принципово поширювалися на інші соціальні групи, що дозволяло виявити громадянську і соціальну позицію. Зокрема проект взаємодії з людьми похилого віку передбачав організацію дозвілля людей похилого віку. У ЗВО проводилася анімаційна програма «Старше покоління», яка передбачала залучення старшого покоління до обміну досвідом.

Вишівські наукові пікніки є формою позанавчальної діяльності з метою привернення уваги майбутніх абітурієнтів до обрання професії. Тобто під час цих подій студенти стають реальними суб'єктами пропагування цінностей професії, що посилює соціально-професійну складову соціальної культури. Пікніки проходили в межах мистецьких майстерень, де фахівці різних видів мистецтв ділилися професійними секретами. Студенти факультету аудіовізуального мистецтва запропонували зняти аматорський фільм, що дуже зацікавило майбутніх абітурієнтів. Рекламний ролик було знято за участі студентів старших курсів, які під час розгортання дії ставали менторами-наставниками

майбутніх абітурієнтів в усіх аспектах студентського життя. Це формує не тільки цінність творчого професійного навчання, але й креативність та відповідальність у навчанні, сприяє цінності творчості в інформаційно-комунікативному середовищі для розвитку особистості і соціуму.

Профорієнтація старшокласників продовжилася під час їх запрошення до участі у «Святах професій», що проводилися у ЗВО. Доступними методами майбутніх абітурієнтів долучали до пізнання основ професії. Студенти представляли свій фах, як вони його уявляють з певною долею гумору. Це були вікторини та конкурсні програми. Наприклад: «Подорож до сучасного театру» відбувалася у вигляді мандрювання професією режисера масових свят.

Робота з різними соціальними суб'єктами продовжилася під час тренінгу «Обмін мудрістю» для людей похилого віку. Він відбувався у комп'ютерних аудиторіях, де студенти ділилися навичками роботи з технічними новинками та програмним забезпеченням. Це, з одного боку, дозволяє студентам відчувати себе суб'єктами активної міжпоколінної взаємодії, громадянську відповідальність, з іншого, для людей похилого віку створити сприятливі умови адаптації до реалій інформаційного суспільства.

Майстер клас для студентів «Віртуальний простір» проводили фахівці з інформаційних технологій, вони демонстрували пастки, в які можна потрапити під час знаходження у Інтернет просторі (дод. 1). Також вони розвінчували соціальні групи загрозливого характеру. Тренінг «Безпечний Інтернет» став кульмінацією цього напряму діяльності (дод. 2). Під час виконання інтерактивних вправ, студенти висловлювали обґрунтовані позиції щодо безпеки у віртуальному просторі. До роботи залучалися компетентні фахівці (викладачі дисциплін, пов'язаних з інформатикою), які стали експертами цієї діяльності. Однак, студенти також активно висували пропозиції уникнення небезпек. Зокрема, цікавою виявилася ідея спілкування з реальними користувачами мереж – відкрий власне обличчя, під час чого необхідно було викласти реальне фото та об'єктивно описати себе. Це переважно розвиває соціально-інформаційну складову соціальної культури студентів, зокрема ініціативність та

критичність в отриманні інформації професійного (навчального, наукового, практичного), громадянського змісту, креативність та відповідальність за пошук, використання, створення і поширення інформації.

Особливим напрямом з розвитку соціальної культури студентської молоді стала взаємодія з іноземними студентами, оскільки саме це демонструє реальне ставлення до представників різних культур та релігій вже під час навчання. Цей цикл має назву: «Інша культура – наші креативні можливості». Студенти вивчали культуру тих представників спільноти, що приїхали з інших країн, і представляли власний погляд на неї. Це дозволяло розкрити творчі нахили та зацікавити іноземних студентів. Під час заходу «Я знаю, що...» відбулася ретроспективна презентація національних особливостей та традицій різних народів світу. Навзаєм іноземні студенти організували концерт, під час якого представляли власні досягнення з культури України (танок, поезія, пісня, інсценування уривків відомих українських п'єс).

Для оцінки результату впровадження внутрішньовишівського рівня ТРСК було реалізовано такі процедури, як: аналіз залучення до участі студентів, моніторинг діяльності кураторів та викладачів, коригування результатів та усвідомлення подальших дій та операцій: моніторинг ефективності освітнього середовища щодо розвитку соціальної культури студентів, інформаційна робота з популяризації діяльності, співтворчість з наставниками у напрямі професійно-громадянського та соціально-інформаційного розвитку, визначення проміжної результативності засобів анімаційної діяльності у ЗВО. Відбулися круглі столи, анкетування та інтерв'ювання студентів, викладачів, репортажі на регіональному телебаченні, наукові конференції, дискусія та тренінг з розробки інформаційної карти дій.

Під час акції «Як це відбувалося», що була спрямована на рефлексію діяльності, відбулося визначення її результатів у емоційно-насиченій та активній атмосфері. Кожен з учасників міг закінчити речення «Тепер я знаю...», «Тепер я вмюю...», «Тепер я зможу...» і узагальнити за визначеними критеріями результат взаємодії в межах ТРСК.

Підсумкова конференція учасників дозволила поділитися думками, визначити недоліки діяльності та її перспективи. Студенти, які взяли участь у ній, ухвалили спільне рішення про продовження роботи та її поширення поза виховним простором ЗВО. Завершальні методичні семінари спрямовувалися на вдосконалення подальшої реалізації технології. Зокрема тематика «Інтерактивні методи взаємодії у студентському середовищі» викликала жвавий інтерес.

2. Здійснення ТРСК продовжувалася у ЗВО, студенти яких склали експериментальні групи, і також розпочався процес розвитку та втілення соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності на *зовнішньо-вищівському рівні*. Реалізація процедур (організація зв'язків соціально-професійного, соціально-громадянського, соціально-інформаційного змісту поза ЗВО, зокрема у інформаційно-віртуальному середовищі; створення умов для діяльності з розвитку соціальної культури у соціально-культурному просторі) та операцій (налагодження партнерських зв'язків із закладами відкритого соціального простору; пошук контактів у інформаційно-віртуальному середовищі; активна взаємодія між ЗВО; вироблення плану реалізації спільних заходів; підготовка ресурсно-технічного забезпечення сумісних дій) на підготовчому етапі ТРСК розгорталась під керівництвом кураторів та у співробітництві зі студентськими громадами різних ЗВО. Проводився моніторинг соціально-культурного середовища міст, де знаходилися експериментальні групи, а також регіонального простору. Фіксувалися можливості діяльності студентської молоді в різноманітних закладах соціального та культурного спрямування (Територіальні центри, заклади соціального обслуговування, клуби, парки, музеї тощо). Також виявлялися соціальні групи, з якими буде відбуватися взаємодія (люди похилого віку, діти-сироти, люди з особливими потребами, внутрішньо переміщені особи та ін.) та реалізовуватися соціальна культура студентської молоді.

Акція «Є контакт!» стала узагальнюючою для цієї діяльності, під час якої активними студентами презентувалися заходи співпраці у зовнішньо-вузівському просторі. Було висунуто пропозиції, в яких втілено напрями подальшої креативної взаємодії, зокрема обрано переважно співпрацю із закладами

культури та соціального захисту регіону з метою посилення просоціальної активності студентів, та волонтерська підтримка різних соціальних груп.

Під час спільних зборів в кожному ЗВО у рамках спільноти «Моя анімаційна команда» було визначено завдання роботи, а круглий стіл з кураторами та наставниками дозволив заручитися підтримкою. Відбулася інтерактивна дискусія, спрямована на подальше вдосконалення діяльності як у межах міст, так і у регіоні.

За допомогою віртуального щоденника відбувалося оперативне інформування учасників та інших зацікавлених осіб, оскільки саме віртуальна взаємодія дозволила залучити до діяльності й інші групи молоді, хоча цього не передбачалося, але це стало одним з позитивних результатів реалізації ТРСК, оскільки Інтернет-технології сприяли активізації спільнот та виробленню спільних рішень.

Соціальне партнерство з метою реалізації ТРСК засвідчило про активність зовнішньовишівських учасників. Так, оформлення документів про партнерство відбулося з різними закладами сфери культури, соціального захисту, освіти, громадськими організаціями («Червоний хрест», «Соціальний всесвіт»).

Для постійного координування дій та підтримки учасників відбувалися щотижневі віртуальні наради, зустрічі з партнерами, мотивуючі акції. Підтримка мотивації до участі реалізовувалася під час мозкових штурмів, акцій із зацікавлення у спільній діяльності: «Моя соціальна перспектива».

На етапі реалізації зовнішньовишівського рівня втілювалися процедури (консолідація студентської молоді міста, регіону; участь студентів у спільних діях щодо активізації громадських, професійних, віртуальних спільнот) та операції (посилення цінності професії у соціумі поза ЗВО; вмотивована участь у громадянських перетвореннях в регіоні; мотивування до інформаційно-комунікативної діяльності із супроводу власних про соціальних дій; популяризація цінностей студентської просоціальної активності на рівні країни; залучення та консолідація активних студентів щодо спільних громадських дій на рівні держави; самоорганізація віртуальних міжнародних студентських спільнот у напрямі соціально-професійного,

соціально-громадянського, соціально-інформаційного вдосконалення).

Продовжувалася участь у «Наукових пікніках», але вже у соціально-культурній сфері міста та регіону. Так, студенти-волонтери мали докладно та ілюстративно пояснювати можливості навчально-наукової діяльності у ЗВО. Під час такої взаємодії вдалося зацікавити майбутніх абітурієнтів і залучити їх до дня відкритих дверей у закладі вищої освіти.

Соціально-професійну складову соціальної культури було реалізовано під час акції «Пошук професійних ідей». До неї долучалися фахівці міст та регіону, які брали участь у діяльності. За підтримки закладів працевлаштування випускників, найактивніші та підготовлені студенти мали можливість не тільки проходити практику в них, але й запропонувати власну ініціативу із удосконалення професійної діяльності, що розглядалося та приймалося рішення про запровадження. Наприклад, студенти виявили ініціативу розроблення сайту студентських соціальних ініціатив взаємодопомоги, що було підтримано громадськими організаціями, центрами соціального захисту та органами місцевого самоврядування. На сайті розміщувалися пропозиції з обміну добрими послугами, після запровадження яких визначалася необхідність у подальшій реалізації. Так, послуга від волонтерської студентської групи щодо допомоги самотнім людям похилого віку стала традиційною і мала продовження.

Цикл заходів «Ярмарок ідей» спрямовувався на активне вироблення творчих громадсько-професійних пропозицій. Ці заходи відбувалися на базі закладів культури, так Дитяча та юнацька бібліотека м. Харкова стала осередком креативної взаємодії, в результаті чого відбувалися «Форум-театри», творчі зустрічі, літературні вітальні просоціального спрямування із залученням різних соціальних груп. Студенти генерували ідеї, запрошували людей похилого віку, дітей, що потребують додаткового піклування.

Арт-пікнік для вимушених переселенців передбачав проведення арт-терапевтичних занять, майстер-класів з народної творчості. Згодом до них долучилися і батьки та члени родини цієї соціальної спільноти. Відбувалися свята, ігрові програми,

просвітницькі тренінги на розвиток толерантності та профілактику конфліктів.

Тренінг «Разом без насильства» відбувався на базі Центру Гендерної культури із активним залученням фахівців та студентів. Під час його проведення вироблялися вміння аналізувати ситуації, що пов'язані із різними видами явного та прихованого насильства, пропонувати вирішення проблем та визначати конкретні кроки подолання кризових явищ у родинній, міжособистісній, міжгруповій взаємодії. Це сприяє виявленню відповідальності за перетворення громадянського середовища, креативній реалізації ініціатив у соціумі.

Під час виступів студентського аматорського театру у Територіальних центрах та інтернатних закладах відбувалися театралізовані інтерактивні вистави «Серце», «Шлях до життя» та інші, під час яких враховувалася специфіка аудиторії та застосовувалися інтерактивні методи взаємодії з нею. Це розвиває цінність громадянської творчості, активну взаємодію з різними соціальними групами.

Захід «Місто професій» передбачав реалізацію соціально-професійного компоненту соціальної культури студентської молоді, що стало певним випробуванням для найактивніших студентів, оскільки вони не тільки мали зробити місто простором для діяльності, але й стати ініціативним суб'єктом залучення до взаємодії інших соціальних груп. Так для реалізації цієї комплексної дії було проведено нетрадиційний ярмарок, на якому можна було за креативну ідею «купити» переваги тієї чи іншої професії. Найбільша кількість переваг надавала право першочергового пошуку об'єктів професійної взаємодії. Збирався кошик професійних знань, умінь, навичок, якостей, що мали стати основою для створення у «Місті професій» власного осередку. Активно застосовувалися засоби мистецтва (театралізація, музика, танок), оскільки передбачалося створення умов для поширення цінності творчого професійного навчання поза ЗВО.

Продовжилася ця діяльність під час реалізації ініціативи «Професії Слобожанщини», в межах якої студенти склали рейтинг популярних професій у взаємодії з «Центром зайнятості». Складався довідник професій, що були затребувані в нашому

регіоні у різні історичні періоди. Відстежувався шлях професій, що втратили актуальність та складався список нових. Згодом ці дані використовувалися для популяризації власної професії та визначення її соціального значення.

Соціально-громадянська складова соціальної культури реалізовувалася під час діяльності мобільних волонтерських групи в містах знаходження експериментальних груп «Хто крім нас». Студенти завдяки виявленим соціальним партнерам спрямовували власні зусилля на підтримку тих, хто цього потребує. Наприклад, акція «Мої роки – моє багатство» відбувалася у відкритому соціальному просторі, студенти брали інтерв'ю у перехожих людей похилого віку і пропонували згадати найважливіші події чи досягнення у житті. Частіше за все люди згадували про трудові досягнення, виховання дітей та власний внесок у вдосконалення соціальної взаємодії (дружба між народами країни, боротьба за мирне небо тощо). Після цього монтувався ролик про здобутки людей протягом життя і цей медіа продукт викладався в Інтернет середовище. Таким чином, просувалися міжпоколінні цінності та відбувалася профілактика ейджизму.

Захід під назвою «Нема чужої біди» був спрямований на попередження та подолання стигматизації та дискримінації за будь-якою ознакою. В ньому періодично брали участь люди з особливими потребами, діти-сироти, внутрішньо переміщені особи. Студенти проводили з ними творчі заняття, корекційні вправи, що сприяло налагодженню взаємодії як між власне учасниками, так і між ними і студентами. Це сприяє забезпеченню участі студентів у творчій громадянській діяльності в соціальному середовищі та самоорганізації креативних студентських спільнот поза ЗВО.

За ініціативи студентів відбувалися «Патріотичні флеш-моби» у різних місцях (у скверах закладів вищої освіти, площах, парках тощо). Ці яскраві дії мали прихильників, долучалися люди на вулицях. Вказана діяльність забезпечує участь студентів у творчій громадянській діяльності в соціальному середовищі.

Акції «Волонтер як аніматор» стали підсумком соціальної активності студентів, оскільки під час їх проведення долучалися навіть ті представники студентства, які виявляли скепсис щодо

участі. Пропозиція стати натхненником та соціально-культурним лідером для різних соціальних груп виявилася цікавою і дозволила не самим активним молодим людям все ж долучитися до креативної взаємодії. Для цього ті студенти, які вже відрекомендували себе як активні учасники реалізації ТРСК взяли зобов'язання додатково мотивувати та сприяти активізації інших студентів. Зокрема захід «Дерево життя», який мав за мету поєднати зусилля всіх поколінь у захисті довкілля та популяризації висадження дерев у громадах міста і регіону, супроводжувався віртуальною підтримкою з боку раніше неактивних студентів.

Соціально-інформаційна складова соціальної культури студентської молоді реалізовувалася, як зазначалося вище, комплексно під час різних заходів. Однак, були види діяльності, які сприяли інтенсивному її виявленню засобами анімаційної діяльності. Так, відео-щоденник на сайті позитивних ініціатив презентував всю проведену діяльність і у хронологічній послідовності розкривав особливості діяльності з реалізації ТРСК. Це уможливило залучення користувачів Інтернету не студентського віку до спільного медіа-проекту та соціальних акцій у Інтернеті. До взаємодії долучилися студенти з різних регіонів.

Міжрегіональні акції соціально-культурного значення стали узагальнюючими та підсумовуючим для ТРСК, але, водночас, розпочали новий етап її життєвого циклу, коли будь-хто міг адаптувати та реалізувати засоби анімаційної діяльності відповідно до обґрунтованих умов і правил. Так технологія стала повторюваною, що є однією з вимог її життєздатності.

Підтвердилася ця теза під час міжнародного заходу «Студент без кордонів», під час якого не тільки українські, але й іноземні студенти виявляли власну соціальну культуру. Наприклад, студенти з Туреччини популяризували діяльність професійно-громадянського спрямування на рідній мові серед студентів країни. Це отримало відгук у вигляді проведення певних акцій позитивної соціальної спрямованості в студентських осередках. Англійські студенти популяризували на сайтах ЗВО світу власну соціальну позицію. Загалом домовилися про день і час проведення віртуальної загально студентської акції проти терористичної загрози, яка передбачала викладення у Інтернет посту відповідної

спрямованості одночасно всіма учасниками. Макет посту узгоджувався заздалегідь.

Процедури (визначення ефективності міжвузівської взаємодії; відстеження ефективності діяльності студентської молоді з виявлення соціальної культури поза ЗВО) та операції (аналіз встановлених зв'язків; моніторинг перебігу спільної активності; виявлення та оперативне нівелювання недоліків діяльності; корекція результатів та вироблення подальшого плану дій) реалізовувалися на підсумковому етапі зовнішньо-вузівського рівня за допомогою методів збору інформації, зокрема опитування, інтерв'ювання, анкетування учасників та залучених фахівців. Здебільшого опитані респонденти виявили схвальну оцінку діяльності та зацікавленість у подальшій участі. Під час спостереження також визначилося, що змінилася взаємодія всередині досліджуваних груп, все частіше вони разом приймали конструктивні рішення, виявляли ініціативу. Це підтвердила й експертна оцінка, до якої долучалися представники виховної ланки закладів вищої освіти. Вони визначили поживлення позанавчальної діяльності у закладах, де знаходилися експериментальні групи студентської молоді, використання інноваційних методів роботи, зокрема й у процесі навчання. Активізація креативної взаємодії студентів зумовила підвищення інтересу до навчання та наукової діяльності, посилила професійно-громадянську спрямованість у позанавчальний час. До вказаних традиційних методів підведення підсумків застосовувався моніторинг віртуальної взаємодії студентської молоді експериментальних груп. Не зважаючи на складність цього процесу, вдалося виявити те, що студенти стали агентами позитивних змін для інших груп населення, зокрема людей похилого віку.

Таким чином, реалізована соціокультурна технологія розвитку соціальної культури студентської молоді відбувалася за етапами технології (підготовчий, реалізація, підсумковий) та у відповідності до поставленої мети, завдань, напрямів з урахуванням специфіки засобів анімаційної діяльності. Серед провідних найвпливовішими та активізуючими є: мистецтво, Інтернет-контент, медіа продукт, туризм, громадянські ініціативи,

волонтерські проекти. Найефективнішими виявилися інтерактивні форми взаємодії та творчі види діяльності, під час яких застосовувалися різні види мистецтва та медіа-продукт.

Особливо слід зазначити, що суттєві корективи у процес реалізації анімаційної соціокультурної діяльності було внесено внаслідок карантинних заходів 2019-2021 навчальних років. Значну кількість культурних практик та анімаційної взаємодії вимушено було перенесено у віртуальний онлайн-простір. Це, з одного боку, не дозволяє в повній мірі використати засоби анімації під час безпосередньої діяльності, але, з іншого боку, сприяє пошуку креативних ідей та їх здійснення студентами задля продуктивного культуротворчого буття. Віртуальні екскурсії, майстер-класи, презентації подій, тренінги та свята стали творчим рішенням з подолання обмежень та вдосконалили можливості анімаційної соціокультурної діяльності інформаційної доби.

Додатки

Додаток 1

Майстер-клас „Віртуальний простір”

Майстер-клас як сучасна форма проведення навчального тренінгу-семінару для відпрацювання практичних навичок з різних методик і технологій, сприяє активній участі студентів, обміну досвідом учасників, розширенню світобачення та залучення до нових галузей знання. Під час майстер-класу фахівець не тільки розповідає, але й демонструє на практиці нову технологію чи метод у віртуальному середовищі. Проводить експерт у певній галузі, майстер для тих, хто бажає поліпшити практичні досягнення з обраної теми. Відбувається за принципом „Я знаю, як це робити. Я навчу Вас”. Двобічний процес взаємодії „викладач – слухач”, передбачає безперервний контакт, індивідуальний підхід. Кількість учасників від 7 до 15 осіб.

Майстер-клас „Віртуальний простір” проводиться фахівцями з інформаційних технологій для студентів в мультимедійній аудиторії з достатньою кількістю персональних комп'ютерів.

Мета: демонстрація та відпрацювання навичок поведінки у віртуальному просторі з урахуванням його можливостей та пасток, в які можна потрапити під час знаходження у Інтернеті, розвінчання недостовірної інформації та соціальних груп загрозливого характеру.

Завдання: передання досвіду шляхом прямого та коментованого показу послідовності дій, методів, прийомів та форм діяльності; сумісне відпрацювання методичних підходів майстра та способів вирішення проблеми, що поставлена в програмі майстер-класу; рефлексія власної діяльності учасників; надання їм допомоги у визначенні завдань самовдосконалення.

В процесі майстер-класу учасники: вивчають розробки з теми сучасних можливостей віртуального простору, визначають загрози, які виникають під час перебування в ньому, беруть участь в обговоренні отриманих результатів, ставлять запитання, отримують консультацію, пропонують для обговорення власні

напрацювання й розробки, висувають власні пропозиції з вирішення проблем, що обговорюються.

План проведення майстер-класу: вступна частина, керівник майстер-класу дає цільові настанови, розкриває зміст заняття загалом та його складових; основна частина, демонстраційна; частина коментарів, пояснення провідних елементів діяльності; обговорення заняття учасниками; підведення підсумків керівником.

Алгоритм проведення майстер-класу:

1. Презентація досвіду майстром
 - Стисла характеристика сучасного віртуального простру;
 - Опис досягнень та можливостей знаходження особистості у віртуальній реальності;
 - Демонстрація існування загроз та пасток під час взаємодії у віртуальному середовищі;
 - Визначення перспектив безпечного використання віртуального спілкування та діяльності в подальшому.
2. Представлення прийомів налагодження діяльності у віртуальному середовищі.
3. Проведення імітаційної гри – демонстрація ефективних прийомів уникнення загроз, слухачі при цьому грають роль і учнів, і експертів.
4. Моделювання – учасники виконують самостійну роботу з конструювання власної моделі майбутнього навчального заняття для інших груп студентів, майстер виконує роль консультанта, організує самостійну роботу слухачів та керує нею, сумісно з учасниками проводить обговорення заняття.
5. Рефлексія – організована дискусія за результатами сумісної діяльності про проблеми та перспективи існування людини у віртуальному просторі.

Ведучій майстер-класу проводить заняття, намагається залучити учасників до цього процесу, сприяє виявленню їх активності, створює атмосферу відкритості, співтворчості.

Застереження.

Інформація, що надається, буде використана, тиражована. Має бути враховано відсутність досвіду у новачків, заздалегідь розраховується час, готується техніка, зусилля мають бути

оптимальними та доцільними, відповідати меті діяльності, враховується мотивація учасників, їх кваліфікація з проблеми майстер-класу.

Критерії якості підготовки та проведення майстер-класу.

Презентативність (культура презентації ідеї), ексклюзивність (масштаб та рівень реалізації ідеї), прогресивність (актуальність та науковість), вмотивованість (наявність прийомів мотивації та включення в творчу роботу), оптимальність (достатність засобів, їх комбінація, зв'язок з метою та результатом), ефективність (результативність для кожного учасника), технологічність.

Фактори успіху майстер-класу:

Чітке визначення мети, визначення періодичності, ступінь кваліфікації учасників, доцільний план майстер-класу, визначені методи, способи, які можна використати, відпрацювання демонстраційної частини та коментарів для неї, підготовка технічних засобів, визначення правил дискусії та обміну досвідом, критичний аналіз проведеного заходу.

Повідомлення керівника майстер-класу на початку проведення.

Сучасні можливості аудіо- та відеопристроїв дозволяють створювати ілюзію іншого середовища, відмінного від реального. Це середовище отримало назву „віртуальної реальності” – уявного середовища, де переживання реальності відбувається через образність.

Розповсюдження терміну „віртуальна реальність” (далі VR) почалось з практики тривимірного моделювання через застосування комп'ютерних технологій. Успішне використання повного занурення у віртуальне середовище почалось з підготовки пілотів за допомогою авіасимуляторів, а потім знайшли використання у проектуванні, медицині та інших сферах, котрі потребують об'ємної візуалізації. На сьогоднішній день VR є об'єктом вивчення у таких науках як фізика, ергономіка, філософія, соціологія та психологія.

Основний компонент вивчення VR – занурення або повна присутність у ній. Людина перемикає сприйняття дійсної

реальності на віртуальну і чим вища якість аудіовізуального середовища, тим легше і охочіше це робиться.

Незалежно від якості середовища, VR завжди притаманні чотири ознаки:

- породженість (VR продукується іншою реальністю, зовнішньою);
- актуальність (VR існує тільки тут і зараз, поки діє фактор породження);
- автономність (VR має свій час, простір, закони існування);
- інтерактивність (VR може взаємодіяти з іншими реальностями).

На сьогодні існують чотири види VR:

- імітаційна (максимально можлива імітація реальності);
- умовна (змодельований віртуальний світ);
- проджективна (штучна реальність, створена за ідеєю, фантазією чи знанням);
- трансцендентна (фальшива реальність з невідомим джерелом).

VR дозволяють особливим чином підійти до витворення та сприйняття мистецтва. Наприклад, фірма Silicon Graphics створила системи т.зв. „віжуанаріумів”, завдяки яким людина може „плавати” над і довкола архітектурних пам’яток чи картин, оглядаючи їх деталі.

З таких ідей логічно випливають думки щодо можливості використання VR в освіті, адже огляд може супроводжуватись аналітикою. Однак, питання такого використання VR невідривно пов’язане зі складностями зміни навчального процесу та цінностями освіти як такої.

Загалом негативні ефекти віртуальної реальності небезпечні саме тим, що вони недостатньо вивчені. Виробники технологій „занурення” в документації з приводу небезпек для здоров’я зазначають погіршення орієнтації та координації, перенапруження очей, сонливість та інше. Проти цих ефектів рекомендується елементарне - відпочивати від використання з певним інтервалом, однак хто контролює цей відпочинок? Практика показує, що чим вищий рівень захоплення, тим менша увага до контролю

витраченого на використання часу. Втім, безперечним є один негатив віртуального занурення - його кошт. Виробники технологій часто виправдовують своє існування розробкою нових моделей інформаційної техніки, не кожна з яких є інновацією - скоріше трохи доповненою попередньою моделлю з додатком до назви. А от вже створені моделі комп'ютерів, шоломів чи аудіоапаратури визнаються застарілими ще до того, як вони власне застаріють. Що гірше, так це здатність самих покупців технологій переконати себе в необхідності „оновитись”. Це результат як того самого споживацтва, так і комерції, яка супроводжує нас попри наше бажання мати з нею справу.

Таким чином, про небезпеки для здоров'я, які спричиняють технології віртуальної реальності, нам ще відомо замало, в той час як більш осяжним стає неконтрольований прогрес розробок нових засобів віртуального занурення і, як результат, - матеріальний розрив між тими хто має доступ та уявлення про них, і тими, хто лише чув про них чи бачив їх „у рекламі” (багаті стають багатшими, а бідні - біднішими).

Тренінг „Безпечний Інтернет”

Мета тренінгу: ознайомити студентів з правилами безпечної поведінки в Інтернеті.

План тренінгу: дослідити позитивні і негативні наслідки Інтернету. Сприяти обізнаності студентів про небезпеки, які існують в Інтернеті та про шляхи їх подолання. Мотивувати їх поширювати цю інформацію у своєму середовищі.

№ з/п	Час, хв.	Тема	Інтерактив
I	10	Принципи роботи в групі	Структурна вправа „Принципи роботи”
	10	Знайомство	Структурна вправа „Знайомство”
	10	Очікування	Структурна вправа „Зерна очікувань”
	30	Базові поняття	Інтерактив „Визначимо поняття”
II	60	Засвоєння знань	Міні-лекція з елементами інтерактивної бесіди „Інтернет – можливості та проблеми”
	20	Закріплення знань	Мозковий штурм „Безпека в Інтернеті”
III	30	Перспективи інформаційної доби	Перегляд та обговорення презентації „Людина в світі інформації ”
	20	Проблеми сучасного інформаційного простору	Інтерактив „Банк креативних ідей” Вправа „Моделювання ситуацій”
	20	Підбиття підсумків	Вправа „Дерево мудрості”. Структурна вправа „Квіти вражень”.

Хід тренінгу:**СЕСІЯ І**

Вступ (5хв). Привітання, обзор змісту та завдань тренінгу.

Структурна вправа „Принципи роботи” (10хв)

Мета: обговорення та прийняття принципів роботи у групі.

Обладнання: аркуш паперу для фліпчарту, маркери.

Хід проведення: Тренер/тренерка, називаючи кожний принцип, пропонує учасникам і учасницям у великому колі обговорити його розуміння, доцільність чи важливість. Після обговорення, запитує: „Приймаємо цей принцип?” – відповідний запис на аркуші паперу для фліпчарту.

ПРИНЦИПИ:

ПУНКТУАЛЬНІСТЬ: дисциплінованість важлива не лише по відношенню до себе, а й до інших. Свобода – це усвідомлена необхідність. Усвідомлена необхідність поважати право інших не втрачати час на очікування тих, хто приходить пізніше.

БУТИ ПОЗИТИВНИМИ: позитивне налаштування створює дружню безпечну атмосферу, яка оптимізує подальшу роботу в групі. Позитивне ставлення до себе і до інших є запорукою конструктиву, запобігає руйнівним процесам.

НЕ ВІДКИДАТИ: різниця в думках і позиціях виходить не з різниці в якостях, характеристиках, а в засобах відображення однієї і тієї ж реальності. Кожен і кожна має право на свою думку і заслуговує на повагу.

НЕ ПЕРЕБИВАТИ, ГОВОРИТИ ПО ЧЕРЗІ, ГОВОРИТИ НЕДОВГО І НЕЧАСТО: дбаючи про свою свободу, треба пам'ятати про свободу і право інших висловитись у комфортній атмосфері.

Нотатки: перелік принципів може бути доповнений. Необхідно підвести учасниць та учасників до думки про універсальність цих принципів, про їх важливість не лише для сьогоденного тренінгу, але й для побудови комунікації в освітньому процесі, в цілому.

Наприклад, актуальним є принципи „Мобільна тиша”, „Почути кожного”, „Нерозголошення” інші.

Структурна вправа „Знайомство”

Мета: познайомити чи активізувати учасників тренінгу, створити атмосферу довіри.

Обладнання: бейджі, маркери.

Хід проведення: Тренер роздає бейджі та маркери учасникам тренінгу, запрошує написати чи намалювати на них своє ім'я та пропонує представитись по черзі, продовжуючи речення „Мене звати... Моє ім'я означає...”, „Намалюй свої захоплення...”, „Моя мета...”. Почати тренери можуть із себе.

Наприкінці завдання тренер підсумовує результат вправи шляхом узагальнення кількісних та якісних характеристик тренінгової групи, наприклад „Серед присутніх всі мають мету стати фахівцями вищого рівня з обраної професії, всі мають мотивацію до креативного перетворення сучасного соціуму, члени групи вмотивовані до застосування новацій у взаємодії з іншими ...” та ін.

Структурна вправа „Мої очікування від тренінгу”

Мета: Визначити очікування групи від тренінгу.

Обладнання: великий аркуш паперу, жовті стікери, маркери, ручки.

Хід проведення: Учасники отримують жовті стікери, які символізують зерна. Пропонується техніка „Закінчіть речення...”. Учасникам дається початок фрази: „Від тренінгу я очікую...”. Вони записують на стікерах-зернах свої очікування, проговорюють їх. Після цього зерна „засіваються”, прикріплюючись на аркуші паперу А-1.

Нотатки: висловлені очікування мотивують учасників до активної участі в тренінгу та допомагають тренеру скорегувати відповідним чином роботу. Бажано систематизувати очікування за подібними висловлюваннями та означити перспективу роботи за цими напрямками.

Інтерактив „Визначимо поняття”

Мета: З'ясувати розуміння учасниками основних понять (Інтернет, віртуальна реальність, кібербезпека, нові медіа,

інформаційні технології, інформаційне суспільство, Онлайн-присутність, соціальна мережа).

Обладнання: попередньо заготовлені листи А4, на яких зазначені чотири короткі формулювання певного поняття.

Хід проведення: Вправа здійснюється за допомогою техніки „голосування ногами”. На різних стінах кімнати розміщуються листи А4, на яких зазначені чотири короткі формулювання певного поняття. Тренер, зачитуючи можливі варіанти, пропонує учасникам і учасникам стати біля того формулювання, який відображає їхнє розуміння цього поняття. Необхідно обговорити вибір позиції, висловлюючи аргументи.

Пропонуємо таку послідовність розгляду понять:

Розуміння поняття „Інтернет”:

1. Це велика, розгалужена (розподілена) мережа, що включає комп’ютерні вузли, розміщені у світі. Коли відбувається з’єднання з Інтернетом, комп’ютер стає частиною цієї всесвітньої мережі комп’ютерів.

2. Це мережа мереж комп’ютерів, що зв’язані за допомогою мережевих шлюзів.

3. Це всесвітня система взаємополучених комп’ютерних мереж, що базуються на комплекті Інтернет-протоколів.

4. Це всесвітня інформаційна система загального доступу, яка логічно зв’язана глобальним адресним простором та базується на Інтернет-протоколі, визначеному міжнародними стандартами.

Розуміння поняття „віртуальна реальність”:

1. Це різновид реальності в формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності.

2. Це ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп’ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття.

3. Це спеціально обладнаний простір, де створене комп’ютером зображення цілком транслюється на його стіни завдяки дисплеям чи проекторам.

4. Це переважно пристрої, що за допомогою датчиків положення дозволяють симулювати маніпуляції з віртуальними об’єктами, ніби вони справжні.

Нотатки: у підсумках тренер (фахівець) за допомогою учасників підводить проміжні підсумки та рефлексію „Незакінчені речення” на тему „Я тепер знаю, що”.

СЕСІЯ II

Міні-лекція з елементами інтерактивної бесіди „Інтернет: можливості та проблеми”

Мета:

Обладнання: мультимедійна презентація „Проблеми та перспективи сучасного Інтернет-простору”.

Хід проведення: Основні питання:

1. Характеристики сучасного Інтернет-середовища.
2. Напрями розвитку Інтернету.
3. Безпека в Інтернеті .

Міні-лекція.

Активний розвиток Інтернет-технологій розпочав формування простору глобальної комунікації. Сучасне Інтернет-середовище є платформою для самопрезентації, всесвітньою базою даних, загальнодоступним архівом, глобальним електронним ринком та „паутиною” соціальних мереж.

Всесвітню мережу Інтернет на сьогодні можна вважати одним з прикладів віртуальної реальності. Інтернет-простір сформовано інформацією, частина якої відображає дійсне існування об’єктів реального світу, інша ж є неформалізованою та абстрактною. Людина в Мережі – це Користувач, до того ж анонімний, або будь-хто, за кого хоче себе видати (карикатура „В Інтернеті ніхто не знає, що ти - собака”).

Розробники віртуальних середовищ намагаються створювати найбільш реалістичні простори, стираючи для користувача межі реального та віртуального. Віртуальний простір все більше уподібнюється реальному, все частіше заміщує його, виступаючи перед користувачем єдиним можливим.

Це можна цілком вважати однією з небезпек користування Всесвітньою Мережею. Вона не тільки створюється подібною до реальності – вона стає більш привабливою завдяки дизайнерським рішенням тих, хто надає їй форму та рух.

Інтернет також дозволяє нам спілкуватись, але, звісно, дає унікальні засоби для цього. В той час як листи або телефони доволі одновимірні (використовують тільки текст та звук відповідно), чати, соцмережі та блоги можуть взаємопроникати одне в одного завдяки посиланням. Додавання до повідомлень емотиконів також стає звичним – настільки звичним, що їх відсутність може іноді навіть бути сприйнята за певний підтекст.

Втім спілкування через Інтернет успадкувало певну негативну рису мобільних телефонів, з якими Мережа частково злилась. У цієї риси нема певної назви, однак її суть полягає в тому, що від спілкування майже неможливо відсторонитись. Дзвінок чи повідомлення змушують відповідати на них де б ми не були, адже посилач частіше за все не розраховує на те, що отримувач може не мати бажання спілкуватись. Фрази „ти не бачила мого повідомлення?“, або „тобі так важко просто подзвонити у вільний час?“ рано чи пізно звучать як звинувачення за те, в чому звинувачувати нерозумно – у бажанні побути сам-на-сам.

Іншою стороною цього є пошук постійного спілкування, який перетворюється на пусте пересилання повідомленнями. З психологічної точки зору отримання повідомлення означає, що посилачеві потрібен отримувач, а бути потрібним комусь стає приємним. Настільки, що відчуття потрібності стає звичкою. Це навіть має біологічну основу в формі гормону допаміна (дофаміна), який природньо виділяється у великих кількостях під час позитивного, згідно з суб'єктивним уявленням людини, переживання чи досвіду. У невеликих кількостях він є компонентом „системи винагороди“ мозку і впливає на мотивацію та навчання, а у великих визиває адикцію.

Якщо за часів початку розширення мережі Інтернет можна було з впевненістю стверджувати, що більшість користувачів не здогадується про її потенціал та можливості, то на сьогоднішній день не можна точно сказати скільки користувачів розуміють Інтернет у всій його повноті, адже мережа отримала нові можливості та нові „області“ - з моменту її появи стало необхідним знати та розуміти набагато більше.

Мозковий штурм „Безпека в Інтернеті”

Мета: активізувати студентів до активного вироблення способів безпечної поведінки в Інтернеті.

Обладнання: папір, маркери.

Хід проведення: Тренер розподіляє учасників на дві групи, члени яких за обмежений час мають винести пропозиції щодо небезпеки в Інтернеті. За результатами роботи у двох групах відбувається обговорення пропозицій студентів і визначаються ті, що спільно ними схвалені.

Нотатки: під час визначення враховуються всі пропозиції і тільки після сумісного обговорення визначаються провідні за результатами обґрунтованості та перспективності.

СЕСІЯ ІІІ

Перегляд та обговорення презентації „Людина в світі інформації”

Мета: визначити

Обладнання: ПК, мультимедійне обладнання, колонки.

Хід проведення: учасникам потрібно запропонувати зручно розташуватись для перегляду ролику. Після його завершення – групова дискусія за планом (час – 10 хв.): Які Ваші враження щодо побаченого, з чим Ви погоджуєтесь, а з чим ні, аргументуйте відповідь. Запропонуйте варіант вирішення проблемної ситуації.

Нотатки: Презентація містить стислу характеристику факторів впливу інформаційного середовища на людину, відповідно до яких, кожен зі студентів має сформулювати обґрунтовану думку та довести її до групи.

Інтерактив „Банк креативних ідей”

Мета: створити умови для проблемного навчання з дисципліни.

Обладнання: ПК, мультимедійне обладнання, дошка для фіксації результатів.

Хід проведення: учасникам пропонується „закодувати” власну позицію з теми тренінгу, іншим пропонується „розкодувати” її шляхом низки запитань та відповідей. Після його

завершення – групова дискусія щодо правильності та доцільності поставлених запитань та отриманих відповідей. Результатом стає вироблена обґрунтована позиція студентів щодо можливостей продуктивного діалогу з проблематики формування безпечної поведінки в Інтернеті.

Нотатки: тренер-викладач регулює ситуацію і втручається у разі необхідності.

Вправа „Моделювання ситуацій”

Мета: подолання небезпек в Інтернеті

Обладнання: дошка, папір, маркери.

Хід проведення: Основні питання: як помітити небезпеку в Інтернеті; діяльність із забезпечення подолання небезпек.

1. У вигляді проблемних ситуацій з детальним описанням представити певні небезпеки в Інтернеті для опонентів.

2. Представники групи опонентів мають виявити, які небезпеки мались на увазі, надати пропозиції щодо їх подолання.

3. Визначити ефективність запропонованих дій.

4. Команди змінюють одна одну і вирішують вказані завдання.

Нотатки: Учасники тренінгу (дві команди) мають в креативній формі представити свою позицію із заявлених питань, довести ідею до іншої команди. Обговорення у вигляді дискусії. Інша команда навзаєм представляє власну позицію. Експерти, що обрані на початку вправи, визначають позитив на негатив представлених позицій учасників.

Вправа „Дерево мудрості”.

Мета: Закінчити тренінг, підняти настрій учасників

Час: 3-5 хвилини.

Хід проведення: Тренер:

На дошці кріпляться заздалегідь роздані аркуші з нотатника на клеєвій стрічці з питаннями, які залишилися у студентів після тренінгу або питаннями для роздумів. Оформлюються у вигляді дерева.

Закінчується вправа незакінченими реченнями, наприклад „Тепер я знаю, що...”, або проводиться „Оповідання по колу”, яке

складається з окремих фраз, що стають загальним зв'язним текстом з вивченого матеріалу, по черзі кожен студент продовжує речення попереднього.

Нотатки: викладач регулює взаємодію, надає слово наступному студенту, підводить під логічне завершення оповідання.

Підсумки. Структурна вправа „Квіти вражень”

Мета: обмінятися враженнями від тренінгового заняття, підбити підсумки, усвідомити, якою мірою виправдалися очікування, висловлені на початку заняття.

Хід вправи: учасники отримують стікери у формі квітки. Тренер просить написати і прокоментувати враження від тренінгу. Після цього квітки вивішуються на плакат зі сподіваннями: „зерна сподівань” перетворюється на „квіти вражень”. Кожен, за бажанням, має сказати на завершення декілька слів, або за узгодженням скласти усну розповідь із безпечної поведінки в Інтернеті по колу.

Акція «Антиплагіат у дії»

Мета – поліпшення якості навчання, стимулювання студентів до самоконтролю та відповідальності в освітньому процесі засобами анімаційної діяльності.

Завдання – участь членів студентського самоврядування у діях, що мають на меті попередження необґрунтованого запозичення під час навчання; поступове залучення окрім представників самоврядування інших студентів, які стануть «агентами змін» у власних академічних групах; моніторинг виконання курсових робіт студентами; підведення підсумків у формі квесту «Не втрач творчу ідею».

Хід проведення Акції

На **підготовчому** етапі представники студентського самоврядування ініціюють самоперевірку курсових робіт студентів. Для цього відбуваються зустрічі в академічних групах з метою отримання згоди студентів і викладачів. Курсові роботи перевіряються за допомогою ідентифікаційної програми Unichesk. Результати перевірки аналізуються та доводяться до відома студентів в індивідуальних бесідах.

На етапі **реалізації** залучаються активні студенти з академічних груп, які є представниками освітньо-соціальної акції та лідерами руху проти плагіату. Вони складають ініціативну групу подальшої діяльності. Ці студенти розробляють поступовий план дій боротьби із не добросовісними запозиченнями наукових та навчальних текстів під час виконання письмових студентських робіт. Залучаються викладачі дисциплін, за якими передбачено курсові та інші роботи. Викладач та студенти реалізують навчальні тренінгові вправи ("Перевір самого себе", "Твоя помилка" тощо). Розробляється квест «Не втрач творчу ідею».

На **підсумковому** етапі проводиться квест, в основу якого покладаються завдання з написання творчої письмової роботи. Станції квесту «Не втрач творчу ідею»: Початкова (необхідно визначити проблему та правильно сформулювати назву роботи у відповідності до навчальної дисципліни); Пошукова (добираються джерела, які використовуватимуться для написання обраної теми);

Аналітична (передбачається творча переробка здобутого матеріалу, систематизація та класифікація за певною ознакою); Відповідальна (використовуються правила коректного цитування та посилання на першоджерела); Презентативна (за допомогою медіа обладнання студенти розробляють творчу презентацію за етапами написання письмової роботи з включенням анімаційних роликів та інших засобів).

За результатами акції складається аналітична записка, відбувається методичний семінар для викладацького складу й збори студентського самоврядування для планування подальших дій.

Віртуальна екскурсія «Професійний туризм»

Мета – формування уявлення студентів про можливості професійної самореалізації, розвиток відповідальності за професійний вибір засобами туристичної діяльності.

Завдання – пошук, узагальнення та презентація інформації щодо можливостей самореалізації з обраної професії на рівні міста та регіону; розвиток наступності між студентами різних курсів у просуванні професійних цінностей; використання медіа та Інтернет-технологій для консолідації студентської спільноти певного фаху.

Схема проведення: пошук студентами старших курсів певної спеціальності реальних об'єктів професійного навчання й працевлаштування, сайтів, які мають відношення до професії, Онлайн-сторінок, постів, які ілюструють професійні цінності, відповідних груп професійної спрямованості у соціальних мережах; узагальнення отриманої інформації; розробка сценарію та карти віртуальної екскурсії, коментарів та їх медіа фіксація; монтування віртуальної екскурсії за допомогою фахівців; анонсування та просування інформації щодо майбутнього заходу з презентації віртуальної екскурсії; демонстрація першокурсникам та обговорення у вигляді вікторини для подальшого усталення впевненості у професійному виборі; підведення підсумків та прийняття рішення про поширення розробленого медіа продукту на рівні міста, регіону.

ТЕОРІЯ І ТЕХНОЛОГІЇ СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЇ АНІМАЦІЇ

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

Галузь знань – 02 Культура і мистецтво

Спеціальність – 028 Менеджмент соціокультурної діяльності

Освітньо-професійна програма – Менеджмент культури

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

ВСТУП

Програма вивчення обов'язкової навчальної дисципліни «Теорія і технології соціально-культурної анімації» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів. Для студентів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності».

Предметом вивчення навчальної дисципліни є поняття соціально-культурної анімації, особливості планування та реалізації програм анімаційної діяльності, застосування соціокультурної анімації в різних інституціях сучасної соціально-культурної сфери, вміння використовувати новітні методи анімаційної діяльності.

Міждисциплінарні зв'язки: Соціокультурна діяльність, Менеджмент соціокультурної діяльності.

Програма навчальної дисципліни складається з:

Розділ 1. Теоретичні засади соціально-культурної анімації має три теми: Тема 1. Динаміка розвитку соціально-культурної анімації за рубежем; Тема 2. Становлення й сучасний стан наукових засад анімації в соціокультурній сфері; Тема 3. Сутність та загальні характеристики соціально-культурної анімації.

Розділ 2. Методика соціально-культурної анімації містить 7 тем: Тема 4. Технологізація соціально-культурної анімації: специфіка, ресурси, особливості управління; Тема 5. Особливості планування та організації програм соціально-культурної анімації; Тема 6. Специфіка реалізації та оцінки

програм соціально-культурної анімації; Тема 7. Соціально-культурна анімація з різними соціальними суб'єктами; Тема 8. Запровадження анімації на різних рівнях організації соціокультурного середовища; Тема 9. Реалізація анімаційної діяльності в установах соціокультурного простору; Тема 10. Соціокультурна анімаційна діяльність з підтримки громадянських ініціатив

1. Мета та завдання навчальної дисципліни «Теорія і технології соціально-культурної анімації»:

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни є поглибити підготовку фахівців у сфері менеджменту культури, сформувані вміння планування, реалізації та оцінювання результатів анімаційної соціокультурної діяльності, виробити навички реалізації анімаційних програм та проектів в сучасному соціокультурному просторі інформаційної доби

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни «Теорія і технології соціально-культурної анімації» є:

- сформувати уявлення про специфіку соціокультурної анімації як напряму соціокультурної діяльності;
- створити умови для оволодіння студентами основними вміннями з планування та реалізації програм соціокультурної анімації;
- надати студентам можливість під час навчання на практиці здійснювати соціокультурну анімаційну діяльність, розробку та реалізацію програм соціокультурної анімації ;
- здобуття студентами навичок планування, розробки, організації, реалізації, оцінки соціокультурної анімації в різних закладах соціокультурної сфери.

1.3. Завдання навчальної дисципліни:

У відповідності до Освітньої програми навчальна дисципліна «Теорія і технології соціально-культурної анімації» формує наступні компетентності та результати навчання:

а) компетентності:

Загальні	ЗК1. Здатність застосовувати знання у
----------	---------------------------------------

компетентності	<p>практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК 3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК 4. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК 7. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>ЗК 8. Здатність планувати та управляти часом.</p> <p>ЗК 9. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.</p> <p>ЗК10. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК12. Здатність розробляти та управляти проектами.</p> <p>ЗК13. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.</p> <p>ЗК14. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 16. Здатність працювати в міжнародному контексті.</p>
Фахові компетентності	<p>ФК1. Здатність опановувати сучасні теорії та моделі управління</p> <p>ФК7.Здатність оцінювати потенціал соціальних технологій та застосовувати їх у практиці менеджменту культури.</p> <p>ФК8.Здатність раціонально та системно використовувати сучасні форми, методи, засоби організації соціокультурної діяльності.</p> <p>ФК9.Здатність розробляти та стимулювати створення оригінального культурного продукту та послуг.</p> <p>ФК10.Здатність впроваджувати креативні практики та знаходити інноваційні рішення з організації соціокультурної діяльності.</p> <p>ФК11.Проектувати та здійснювати</p>

	<p>міжособистісну та групову комунікацію з різними стейкхолдерами соціокультурної діяльності та організувати роботу з ними.</p> <p>ФК12.Здатність розробляти та впроваджувати сучасні форми забезпечення соціокультурного партнерства, проектувати організаційну комунікацію.</p> <p>ФК13.Розробляти та впроваджувати сучасні форми забезпечення міжкультурної взаємодії.</p> <p>ФК15.Здатність планувати, управляти та контролювати виконання поставлених завдань та прийнятих рішень.</p> <p>ФК16.Здатність оцінювати професійні якості співробітників та стимулювати їх професійний розвиток.</p> <p>ФК20.Ініціювати та розробляти соціокультурні проекти, забезпечувати їх операційну реалізацію.</p> <p>ФК21.Використовувати сучасні інформаційні та комунікативні технології для реалізації соціокультурних проектів.</p> <p>ФК22.Використовувати сучасний професійний інструментарій забезпечення конкурентної стратегії управління соціокультурними проектами.</p>
--	--

На вивчення навчальної нормативної дисципліни «Теорія і технології соціально-культурної анімації» відводиться 120 годин /4 кредити ECTS.

2. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

Розділ 1. Теоретичні засади соціально-культурної анімації

Тема 1. Динаміка розвитку соціально-культурної анімації за рубежем

Виникнення практики соціокультурної анімації в історичному аспекті. Сучасна практика соціокультурної анімації у різних країнах.

Тема 2. Становлення й сучасний стан наукових засад анімації в соціокультурній сфері

Класичний та новітній етапи розвитку теорії соціокультурної анімації. Провідні підходи до аналізу соціокультурної анімації в сучасних умовах. Анімаційний підхід до різних видів соціокультурної діяльності. Ціннісна зумовленість та гуманістична спрямованість анімації в соціокультурній сфері.

Тема 3. Сутність та загальні характеристики соціально-культурної анімації

Мета, напрями, зміст соціокультурної анімації. Функції соціокультурної анімації. Засоби соціокультурної анімації: мистецтво, народні традиції, гра, туризм тощо. Динаміка анімаційного процесу, культурно творчий рівень анімації. Класифікація форм анімаційних заходів.

Розділ 2. Методика соціально-культурної анімації

Тема 4. Технологізація соціально-культурної анімації: специфіка, ресурси, особливості управління

Поняття технології соціокультурної анімації. Класифікація технологій соціокультурної анімації. Суб'єктні, середовищні, діяльністі технології. Особливості застосування технологій, що пов'язані зі специфікою анімаційної діяльності. Визначення мети технології як основа її ефективності. Етапи технологій анімаційної діяльності. Зворотні зв'язки, управління, вимірювання результатів діяльності. Технології розвитку соціальності, громадянської соціалізації, розвитку соціальної активності, формування здорового способу життя, міжкультурної комунікації, реабілітації, соціальної інтеграції та інші. Ресурсний підхід до планування та організації технологій анімації. матеріальні, технічні, технологічні, інтелектуальні, людські, інформаційні ресурси технологізації анімаційної діяльності. Ресурсоємність як характеристика технологій. Оптимізація використання ресурсів під час реалізації технологій анімації в соціокультурній сфері.

Тема 5. Особливості планування та організації програм соціально-культурної анімації

Створення анімаційних програм як система взаємопов'язаних елементів: організаційної підсистеми, інструкторсько-методичної, режисерської, технічної. Специфіка анімаційного менеджменту, як спеціалізованого виду управлінської діяльності. Функції планування та організації в анімаційному менеджменті. Розробка анімаційної стратегії, аналіз факторів, що впливають на ефективну реалізацію анімаційної діяльності. Формування ефективної організаційної структури, оптимізація ресурсів, розробка інвестиційної політики. Розробка механізмів мотивування співробітників.

Тема 6. Специфіка реалізації та оцінки програм соціально-культурної анімації

Враховання умов ефективної реалізації програми соціокультурної анімації, моніторинг реалізації програми. Аналіз ефективної анімаційної діяльності, коректування концепції, контроль виконання управлінських рішень в анімаційному менеджменті.

Тема 7. Соціально-культурна анімація з різними соціальними суб'єктами

Особливості запровадження соціокультурної анімації залежно від віку та приналежності до соціальної групи, подолання соціальних проблем суб'єктів соціуму засобами соціокультурної анімації.

Тема 8. Запровадження анімації на різних рівнях організації соціокультурного середовища

Характеристики соціокультурного простору з метою організації анімації. Умови розробки та реалізації технологій анімації у відкритому соціальному просторі. Анімація в туристичних та паркових комплексах як відкритих соціальних осередках. Специфіка реалізації анімації за місцем проживання, територіальній громаді. Анімація в селі, як специфічному соціумі.

Тема 9. Реалізація анімаційної діяльності в установах соціокультурного простору

Анімація в діяльності освітніх установ. Специфіка організації анімаційної діяльності залежно від типу навчального закладу. Запровадження анімації в освітніх закладах. Організація анімації в центрах дозвілля, клубах, оздоровчих таборах, дитячих та юнацьких центрах творчості. Напрями та форми анімації в спеціалізованих установах. Соціокультурна анімація в закладах культури України. Анімаційна діяльність в музеях та бібліотеках. Організація корпоративного дозвілля засобами анімації на виробництві.

Тема 10. Соціокультурна анімаційна діяльність з підтримки громадянських ініціатив

Критерії оцінки та організації анімаційного громадського об'єднання. Волонтерський ресурс соціально-педагогічної анімації в сфері дозвілля. Планування та реалізація волонтерської діяльності для здійснення анімації. Залучення та мотивація волонтерів. Основні методи і форми волонтерської діяльності в сфері анімації дозвілля.

3. Рекомендована література

Основна література

1. Анімація громадського життя [Електронний ресурс] // Історії успіху діяльності НДО в соціокультурній сфері. — Режим доступу: <http://www.lac.org.ua/animatsiya-hromadskoho-zhyttya/>. — Назва з екрана.
2. Байлик С. І. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посіб. / Байлик С. І., Кравець О. М. — Харків : ХНАМГ, 2008. — 197 с.
3. Воронина А. Б. Анимация в туризме : учеб. пособие / А. Б. Воронина. — Симферополь ; Севастополь : Феникс, 2008. — 196 с.
4. Гаранин Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. — М. : Совет. спорт, 2004. — 127 с.
5. Дедурина Т. В. Функциональный подход к развитию анимационной деятельности учреждений культуры: социально-культурный аспект : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.05 „Теория,

- методика и орг. соц.-культур. деятельности” / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. Москва, 2009. 20 с.
6. Лесіна Т. М. Соціально-педагогічні умови стимулювання майбутніх соціальних педагогів до анімаційної діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Херсонський державний університет. Херсон, 2009. 253 с.
 7. Максимовська Н. О. Соціально-педагогічна діяльність зі студентською молоддю у сфері дозвілля: анімаційний підхід Харків : ХДАК, 2015
 8. Мамбеков Е. Б. Организация досуга во Франции: анимационная модель : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук / Мамбеков Евфрат Багдатович ; Гос. ин-т культуры. — СПб., 1992. — 19 с.
 9. Олійник В. О. Соціально-педагогічна профілактика жорстокої поведінки учнів основної школи засобами анімаційної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук 13.00.05. „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2017. 265 с.
 10. Петрова М. С. Анимационная деятельность как средство социального воспитания студентов вуза : дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.02 / Костром. гос. ун-т им. Н. А. Некрасова. Кострома, 2007. 170 с.
 11. Сайкина Л. В. Технологии социально-культурной анимации в процессе коррекции девиантного поведения подростков: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Тамбов. гос. ун-т. Тамбов, 2007. 243 с.
 12. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация: истоки, традиции, современность / Тарасов Л. В. — М. : Одухотворение, 2008. — 132 с.
 13. Тарасов Л. В. Формирование жизненной стойкости инвалидов в процессе социокультурной анимации в учреждениях культуры : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05. Москва, 2005. 192 с.
 14. Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме/ Т.Н.Третьякова. – М. : Изд «Academia», 2008 — 269с.

15. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация : учеб. пособие / Н. Н. Ярошенко. — Изд. 2-е, испр. и доп. / Н. Н. Ярошенко. — М. : МГУКИ, 2005. — 126 с.
16. Foth M. Sociocultural animation / M. Foth – Encyclopedia of Developing Regional Communities with Information and Communication Technology, pp. 640-645. Idea Group Reference (IGI Global)
17. Marrengula M. L. Addressing socio-cultural animation as community based social work with street children in Maputo, Mozambique / M. L. Marrengula - academic dissertation, University of Tampere, 2010. 272 p.
18. Wallenius T. Sociocultural animation in youth work: survey of sociocultural animation in the work of the youth coordinators in districts of Finnish Red Cross / T. Wallenius – Degree Programme in Social Services, 2009 – 22 p.

Допоміжна

1. Андреева А. Ю. Технологии социально-культурной анимации как средство патриотического воспитания молодежи : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.05 / Андреева Анжелика Юрьевна ; Тамбов. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. — Тамбов, 2009. — 22 с.
2. Волик Л. Анімація як нове явище вітчизняної педагогічної науки / Л. Волик // Шлях освіти. — 2009. — № 1. — С. 6–9.
3. Волик Л. Модель підготовки студентів вищих педагогічних навчальних закладів до анімаційної діяльності / Л. Волик // Шлях освіти. — 2009. — № 3. — С. 10–14.
4. Киселева Т. Г. Основы социально-культурной деятельности / Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников. — М. : Изд-во Моск. гос. ун-та культуры, 1995. — 136 с.
5. Гавриленко М. О. Соціокультурна анімація як інноваційна технологія підвищення рівня соціального виховання студентської молоді в культурно-дозвіллевій діяльності [Електронний ресурс] / М. О. Гавриленко // Наук. вісн. Донбасу. — 2011. — № 1. — Режим доступу: <http://irbis->

nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?. — Назва з екрана.

6. Шульга И. Опыт педагогической анимации в практике социального воспитания за рубежом / И. Шульга // Соц. педагогика. — 2008. — № 4. — С. 90–93.
7. Шульга И. И. Педагогическая анимация — новая профессия организатора досуга / И. И. Шульга // Вестн. Сочин. гос. ун-та туризма и курорт. дела. — 2011. — № 3. — С. 154–158.
8. Maksymovskiy M. Structure and contents of student youths social culture: social pedagogical aspect / M. Maksymovskiy // Norwegian Journal of development of the International science. № 2. 2017, p. 55–59.
9. Максимовський М. І. Модель розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімації в сучасних соціально-культурних умовах / М. І. Максимовський // Вісн. Луган. нац. ун-ту ім. Тараса Шевченка. Педагогічні науки. — Старобільськ, 2017. — № 1 (306), Ч І. — С. 164–172.
10. Чернишенко О. І. Соціокультурна анімація: міжнародний досвід, перспективи впровадження в Україні. *Вісн. Черкас. ун-ту. Педагогічні науки*. 2008. № 123. С. 136–143.
11. Кольцова О. Анімаційна діяльність як засіб соціального виховання студентів фізичного виховання і спорту. *Фізичне вихованн, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*: зб. наук. праць. 2015. № 3 (31). С. 28–31.
12. Андрищенко М. А. Социальная анимация в контексте социальной работы. URL: <https://www.scienceforum.ru/2015/pdf/14492.pdf>

Інформаційні ресурси

1. Бібліотека Харківської державної академії культури
2. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського
3. Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка
4. Інтернет-ресурси

- Офіційний сайт Міністерства культури України. – Режим доступу: www.mincult.gov.ua
- Офіційний сайт Київської вищої школи PR-технологій. – Режим доступу: <http://www.prschool.kiev.ua>
- www.pr-liga.org.ua
- Офіційний сайт Інституту екології масової комунікації. – Режим доступу: www.mediaecology.org/
- Офіційний сайт електронного журналу Телекритика. – Режим доступу: www.telekritika.ua
- Офіційний сайт електронного журналу Медіакритика. <http://www.mediakrytyka.info>
- www.mediaeducation.ru

4. Форма підсумкового контролю успішності навчання – іспит.

5. Засоби діагностики успішності навчання.

Перевірка глибини засвоєння знань, рівня сформованості навичок та умінь бакалаврів відбувається у формі поточного, проміжного та підсумкового видів контролю.

Поточний контроль здійснюється на кожному занятті в межах навчального модуля та має навчальний характер.

Проміжний контроль передбачає перевірку рівня засвоєння бакалаврами теоретичного і практичного матеріалу модулів і здійснення в межах семестру наприкінці планового вивчення дисципліни. Рівень практичних навичок оцінюється в процесі виконання бакалаврами аналізу матеріалів за тематикою навчальної дисципліни.

Підсумковий контроль проводиться у формі іспиту після закінчення вивчення навчальної дисципліни.

Список джерел

1. Carter L. Event Planning. – AuthorHouse, 2007. – P. 3. Event-менеджмент – организация мероприятий на высшем уровне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pr2b.net/index.php/articles/91-listprevent>
2. Cohen Cathy J., Kahne Joseph New media and youth political action / MacArthur Foundation, Oakland – 42 p.
3. Create a social network that rocks with a customized community management and social media integration. URL: <https://www.ning.com/>
4. Dumazedier J. Vers une civilization du loisir? / J. Dumazedier. — Paris : Ed. Du Seuil, 1962. — 319 p.
5. Event-менеджмент. Профессиональная организация успешных мероприятий. – М.: ЭКСПО, 2010.
6. Fang H. Social Culture and Economic Performance // Hanming Fang – The American Economic Review, Sep. 2001
7. Foth M. Sociocultural Animation [Электронный ресурс] / Msrcus Foth. — Режим доступа: <http://www.irma-international.org/viewtitle/11456/>. — Назва з екрана.
8. Freire P. Pedagogy of the oppressed / Paulo Freire. — New York ; London : Continuum, 2005. — 181 p.
9. Kalcheva A. Theoretical and historical aspects of socio-cultural animation / A. Kalcheva – Trakia Journal of Sciences, Vol. 14, № 3, 2016. 203–206 p.
10. Kroeber A.L., Kluckhohn C. Culture: a Critical Review of Concepts and Definitions. N.Y., 1963. 455 p.
11. Marrengula L. M. Addressing Socio-cultural Animations Community Based Social Workwith Street Children in Maputo, Mozambique : academic dissertation [Электронный ресурс] / L. M. Marrengula. — Режим доступа: <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8269-4.pdf>. — Назва з екрана.
12. Marrengula L. M. Addressing Socio-cultural Animations Community Based Social Workwith Street Children in Maputo, Mozambique : academic dissertation [Электронный ресурс] / L. M. Marrengula. — Режим доступа: <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8269-4.pdf>. — Назва з екрана.
13. Mat Zin Nor Azan, Nasir Nur Yuhanis Mohd and Ghazali

Munirah. Promoting Socio-Cultural Values Through Storytelling Using Animation, Convergence and Hybrid Information Technologies, Marius Crisan(Ed.), URL: <http://www.intechopen.com/books/convergence-andhybrid-information-technologies/promoting-socio-cultural-values-through-storytelling-using-animation>

14. Nyden Philip „Academic Incentives for Faculty Participating in Community-based Participatory Research,” *Journal of General Internal Medicine*. July 2003. 18 (7), 576–585.
15. Ovesni K. The Konzept socio-kultural animation in andragogy / Kristinka Ovesni // *Andragogical studies*. — 1996. — Vol. 3, No 2. — P. 171–186.
16. Santos E. Sociocultural animator as mediator in a social change and local development processes [Електронний ресурс] / E. Santos. — Режим доступу: <http://www.udg.edu/Portals/3/JoventutSocietat/pdfs/oci/santos.pdf>. — Назва з екрана.
17. Sirkkola M. Multisensory environments in social care: participation and empowerment in sociocultural multisensory work / M. Sirkkola – Hameenlinna, Finland, 2009. 241 pp.
18. Sredovska E. Application of a French model of sociocultural animation at adolescents' leisure time / E. Sredovska – *Trakia Journal of Sciences*, Vol. 13, Suppl. 1, 2015. 487–491 pp.
19. Youth, political participation and decision-making URL: <http://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-political-participation.pdf>
20. Абрамов Л.К., Азарова Т.В. Центр місцевої активності для розвитку громади – Кіровоград: ІСКМ, 2012. – 144 с
21. Андрющенко М. А. Социальная анимация в контексте социальной работы. URL: <https://www.scienceforum.ru/2015/pdf/14492.pdf>
22. Банах В.М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи / В.М.Банах // *Historical and Cultural Studies*. 2016. – № 1. – С.1-4.
23. Безпалько О. В. Організація соціально-педагогічної роботи з дітьми та молоддю у територіальній громаді: теоретико-

- методичні основи : монографія / О. В. Безпалько. — Київ : Наук. світ, 2006. — 363 с.
24. Бех В. П. Соціальна робота і формування громадянського суспільства: монографія / В. П. Бех. — К., 2008. — 599 с.
 25. Білик О. М. Теорія та методика соціалізації іноземних студентів в освітньо-культурному середовищі вищого навчального закладу : дис. ... докт. пед. наук. : 13.00.05 „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 683 с.
 26. Бойко О. П. Культура дозвілля в суспільстві ризику : монографія / О. П. Бойко. Суми : УАБС НБУ, 2011. 285 с.
 27. Вдовенко Т. В. Теория и методика социальной работы в сфере досуга в странах Западной Европы : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.06 / Т. В. Вдовенко. — М., 1999. — 279 с .
 28. Відчуження соціальне <https://gorodenok.com>
 29. Відчуження соціальне https://esu.com.ua/search_articles.php?id=34425
 30. Вознесенська О. Л. Медіа-активність як фактор становлення особистості сучасного студента. *Гене́за буття особистості*. Матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (19-20 грудня 2011 р.). Київ : ДП „Інформаційно-аналітичне агентство”, 2011. Том II. С. 18–25.
 31. Войтова С. А. Социальная культура и роль образования в её формировании: Дис. ...докт. филос. наук. СПб., 1997. 311 с.
 32. Волик Л. В. Підготовка майбутніх педагогів до анімаційної діяльності : монографія. Полтава : ПНПУ, 2011. 276 с.
 33. Воловик А. Ф. Педагогіка дозвілля / Воловик А., Воловик В. — Харків, 1999. — 332 с.
 34. Гойхман, О. Я. Организация и проведение мероприятий: учебное пособие / О.Я. Гойхман. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 136 с.
 35. Голдблатт Дж. Special Event / Дж. Голдблатт. — М.: ЭКСПО, 2010.
 36. Гречанівська П.Е. (2006). Культурологія: Навч. посіб. для дистанційного навчання. Київ: Університет "Україна".

37. Данилова В. Спеціальні художні події в процесі створення та трансляції сучасної культури, Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку Випуск 25, 2017
38. Данілова А. П. Педагогічна підтримка соціальної ініціативи студентської молоді у проектній діяльності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.05 / Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка. Київ, 2013. 20 с.
39. Даренський В. (2010). Феномен діалогу як універсалія культури. *Докса*. 15,172-182.
40. Девтеров І. В. Людина і суспільство у кіберпросторі : автореф. дис..... д-ра філос. наук : 09.00.03 / Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. Київ, 2012. 35 с.
41. Дуликов В. З. Социально-культурная работа за рубежом [Электронный ресурс] : учеб. пособие / В. З. Дуликов. — М. : МГУКИ, 2003. — Режим доступа: http://www.pedlib.ru/Books/3/0197/3_0197-1.shtml. — Загл. с экрана.
42. Енциклопедія для фахівців соціальної сфери / за заг. ред. І. Д. Звереві. — Київ ; Сімферополь : Універсум, 2012. — 536 с.
43. Ерасов Б. С. Социальная культурология: Учебник для студентов высших учебных заведений. Издание третье, 1 доп. и перераб. Москва : Аспект Пресс, 2000. 591 с.
44. Зеленська Л. Івент-менеджмент: словник-довідник організатора заходів / Л. Зеленська, А. Романова / К. : НАКККІМ, 2015. — 84 с.
45. Інформаційне суспільство в Україні: глобальні виклики та національні можливості: аналіт. доп. / Д. В. Дубов, О. А. Ожеван, С. Л. Гнатюк. — Київ. : НІСД. — 2010. — 64 с.
46. Історія, теорія і практика соціальної роботи в Україні: навч. посіб. / Упоряд.: С. Я. Харченко, М. С. Кратінов, Л. Ц. Ваховський та ін. — Луганськ: Альма-матер, 2005. — 408 с.
47. Каган М. С. Философия культуры. СанктПетербург, 1996. 426 с.

48. Карп'як М.О. (2017). Формування креативних просторів та їх значення для економічного розвитку регіону в умовах децентралізації влади. *Соціально-економічні проблеми сучасного періоду України*. 3, 139-142.
49. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс ; пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М. : ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
50. Келле В. Ж. Процессы глобализации и динамика культуры / В. Ж. Келле // Знание. Понимание. Умение. — 2005. — № 1. — С. 69–70.
51. Кильберг-Шахзадова Н. В., Азаматова Г. К. Социальная культура в сфере современного образования. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 2-1. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20566>
52. Киричок А. Використання нових медіа у формуванні іміджу ВНЗ. Вісник Книжкової палати. 2015. № 2. С. 42–44.
53. Колбер Ф. Маркетинг культуры и искусства / Франсуа Колбер при участии Ж. Нантель, С. Билодо, Дж. Д. Рича; [пер. с англ. Л. Г. Мочаловой]. - Санкт-Петербург: АРТ-Пресс, 2004. – 255 с.
54. Копієвська О. Р. (2018). Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). (Дис. докт. культурології). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ.
55. Копієвська О. Р. (2018). Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). (Дис. докт. культурології). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ.
56. Костюк О. История ивента / О. Костюк // Теория и практика организации специальных мероприятий. – 2008. - № 3. – С. 17-21.
57. Кочубей Н. В. Соціокультурна діяльність : навчальний посібник / Н.В.Кочубей. – Суми : Університетська книга, 2015. – 122 с.

58. Кравченко О.В. (2013). *Наукова культурологія в Україні. Культура України*. 41, 13-21.
59. Культура и культурология : словарь / сост. и ред. А. И. Кравченко. Москва : Акад. проект; Екатеринбург : Деловая кн., 2003. 928 с.
60. Культурология. XX век. Энциклопедия. Т.1. – СПб.: Университетская книга; ООО „Алетейя”, 1998. – 447 с.
61. Леонтьева В. (2014). Менеджмент як професія: роль і статус у культуротворчому процесі. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. Філософія*. 42, 125-136.
62. Лесіна Т. М. Анімація як інноваційний напрям соціально-педагогічної роботи в Польщі / Т. М. Лесіна // *Соц. педагогіка: теорія та практика*. — 2012. — № 2. — С. 101–106.
63. Лесіна Т. М. Соціально-педагогічні умови стимулювання майбутніх соціальних педагогів до анімаційної діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Лесіна Т. М. — Херсон, 2009. — 253 с.
64. Липський І.А. (2004). *Социальная педагогика. Методологический анализ: учебное пособие*. Москва: ТЦ Сфера.
65. Лукашевич М.П. Соціальна робота (теорія і практика) : Навчальний посібник. – Київ : ППК ДСЗУ, 2007. – 341 с.
66. Maksymovskiy M. Structure and contents of student youths social culture: social pedagogical aspect. *Norwegian Journal of development of the International science*. № 2, 2017, p. 55-59.
67. Maksymovskiy M. Animation activities as a means of developing student youth's social culture. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : наук. журнал / голов. ред. А. А. Сбруєва*. Суми : Вид-во СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2016. № 7 (61). С. 224–233.
68. Максимовська Н. О. Наукові засади розвитку соціальної педагогіки дозвілля / Н. О. Максимовська // *Освіта та педагогічні науки*. — 2012. — № 5/6. — С. 37–42.
69. Максимовська Н. О. Соціально-педагогічна діяльність зі студентською молоддю у сфері дозвілля: анімаційний підхід

- : монографія / Н. О. Максимовська. — Харків : Друк ТОВ «Тім Пабліш Груп», 2015. — 368 с.
70. Максимовська Н. О. Соціально-педагогічна діяльність зі студентською молоддю у сфері дозвілля: анімаційний підхід : монографія / Н. О. Максимовська. — Харків : Друк ТОВ «Тім Пабліш Груп», 2015. — 368 с.
71. Максимовська Н. О. Теоретичні і методичні засади соціально-педагогічної діяльності зі студентською молоддю у сфері дозвілля : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.05 „Соц. педагогіка” / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2015. 559 с.
72. Максимовський М. І. Модель розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімації в сучасних соціально-культурних умовах. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Старобільськ, 2017. № 1 (306). Ч І. С. 164–172.
73. Максимовський М. І. Розвиток соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності : дис. ... канд. пед. наук 13.00.05. „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 276 с.
74. Максимовський М. І. Технологія розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності в інформаційному суспільстві. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Старобільськ, 2017. № 8 (313), Ч II. С. 158–167.
75. Мамбеков Е. Б. Организация досуга во Франции: анимационная модель : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук / Мамбеков Евфрат Багдатович ; Гос. ин-т культуры. — СПб., 1992. — 19 с.
76. Мурзина И.Я. (2012) *Прикладные культурологические исследования: проблемные поля. Человек в мире культуры*. 4. 3-12.
77. Мустаева Ф. А. Основы социальной педагогики : учеб. для студентов педвузов, обучающихся по спец. „Соц. педагогіка» / Ф. А. Мустаева. — М. : Акад. проект, 2002. — 416 с.

78. Новейший философский словарь : 3-е изд., исправл. Минск : Книжный дом, 2003. 1280 с.
79. Окорський В.П., Валюх А.М. (2017). *Креативний менеджмент*: Підручник. Рівне : НУВГП.
80. Олійник В. О. Соціально-педагогічна профілактика жорстокої поведінки учнів основної школи засобами анімаційної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук 13.00.05. „Соціальна педагогіка” / Харківська державна академія культури. Харків, 2017. 265 с.
81. Паспорт спеціальності 26.00.06. Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v06>
82. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах : підручник / І. В. Петрова. — Київ : Кондор, 2005. — 408 с.
83. Петрова І. В. Дозвілля у теоретичних рефлексіях : монографія / Ірина Владиславівна Петрова. Київ : НАКККіМ, 2012. 296 с.
84. Поліщук Л.О. Анімація в діяльності закладів культури / Л.О.Поліщук // *Культура і мистецтво в сучасному світі*. – 2014. – Вип. 15. – С.71-76.
85. Про затвердження Стратегії розвитку культури м. Львова до 2025 р. (2012) Ухвала.
86. Про інноваційну діяльність № 40-IV : станом на 05.12.2012 р. (2002) Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show>
87. Про культуру [Електронний ресурс] : Закон України від 14 груд. 2010 р. № 2778 : станом на 28.12.2014 р. — Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/2778-17>. — Назва з екрана.
88. Про культуру № 2778 : станом на 28.12.2014 р. (2010). Відновлено з <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show>
89. Програма Європейського Союзу – Східного Партнерства «Культура і креативність» 2015-2018рр. (2015). Відновлено з <https://www.culturepartnership.eu/ua/>
90. Програма Креативна Європа (2013). Відновлено з <https://creativeeurope.in.ua/>
91. Радіонова О.М. Конспект лекцій з курсу "Івент-технології" / О.М.Радіонова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва

- ім.О.М.Бекетова. – Харків: ХНУМГ ім.О.М.Бекетова, 2015. – 67 с.
92. Рижанова А. О. Соціальне виховання як питання національної та глобальної безпеки в умовах інформаційного суспільства / А. О. Рижанова // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. пр. / АПН України, Ін-т проблем виховання. — Київ, 2006. — С. 16–22.
 93. Романцов А.Н. Event-маркетинг: Сущность и особенности организации / Романцов А.Н. – М.: Изд-во-Дашков и Ко. – 2011. – 116 с.
 94. Словарь по социальной педагогике : учеб. пособие : [для студентоввышш. учеб. заведений] / авт.-сост. Л. В. Мардахаев. Москва : Академия, 2002. 368 с.
 95. Соціальна педагогіка : мала енциклопедія / за ред. І. Д. Звереві. — Київ : Центр учб. літ., 2008. — 336 с.
 96. Соціальна педагогіка: теорія і технології : підручник / [за заг. ред. І. Д. Звереві]. — Київ : Центр навч. літ., 2006. — 316 с.
 97. Соціальна робота в Україні: навч. посіб. / І. Д. Зверева, О. В. Безпалько, С. Я. Харченко та ін. — К.: Центр навчальної літератури, 2004. — 256 с.
 98. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация в XXI веке: концепция развития социально-поддерживающих гражданских инициатив: монография / Л. В. Тарасов. — М. : Русаки, 2012. — 223 с.
 99. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация: истоки, традиции, современность / Тарасов Л. В. — М. : Одухотворение, 2008. — 132 с.
 100. Ткаченко Л. І. (2017). Креативність і творчість: сучасний контент. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 9-10 (28-29), 32-35.
 101. Тульчинський Г.Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры: учеб. пособие / Г. Л. Тульчинський. – СПб.: Лань, 2010. – 384 с.
 102. Федь В. (2012). Культуротворче буття: функції та загальні принципи розвитку. *Схід*. 1 (115), 170-173.

103. Фіцула М. М. Педагогіка: Навч. посіб. Київ: Академвидав, 2007. 560 с.
104. Флиер А.Я. (2000). *Культурология для культурологов*. Учебное пособие для высшей школы. Москва: Академический Проект.
105. Хальцбаур У. Event-менеджмент / У. Хальцбаур, Э. Йеттингер, Б. Кнаузе, Р. Мозер, М. Целлер; [пер.с нем. Т. Фоминой] – М. : Эксмо, 2010. – 384 с.
106. Хитрова О.А. Стан і тенденції розвитку Івент-менеджменту в Україні / О.А.Хитрова, Ю.Ю.Харитоновна // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету, вип. 12, 2017, с.27-31
107. Черепанова С.О. (2012).Філософія освіти і феномен культуротворчості: методологічні основи дослідження. *Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «Философия. Культурология. Политология. Социология»*. 24 (65), 253–261.
108. Шульга И. Опыт педагогической анимации в практике социального воспитания за рубежом / И. Шульга // Соц. педагогика. — 2008. — № 4. — С. 90–93.
109. Шумович А.В. Великолепные мероприятия: технологии и практика event management / А. В. Шумович. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2008. – 336 с.
110. Щеглюк С.Д. (2017). Особливості розвитку креативної індустрії в Україні: перспективні форми просторової організації. *Соціально-економічні проблеми сучасного періоду України*. 6,143-150.
111. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация : учеб. пособие / Н. Н. Ярошенко. — Изд. 2-е, испр. и доп. / Н. Н. Ярошенко. — М. : МГУКИ, 2005. — 126 с.

Контрольні запитання з дисципліни «Теорія і технології соціокультурної анімації»

1. Схарактеризувати динаміку становлення та розвитку соціально-культурної анімації за рубежом
2. Надати характеристику практичного запровадження соціокультурної анімації у різних країнах.
3. Сучасний стан наукових засад анімації в соціокультурній сфері
4. Класичний та новітній етапи розвитку теорії соціокультурної анімації.
5. Провідні підходи до аналізу соціокультурної анімації в сучасних умовах.
6. Анімаційний підхід до різних видів соціокультурної діяльності.
7. Сутність та загальні характеристики соціально-культурної анімації
8. Мета, напрями, зміст соціокультурної анімації.
9. Функції соціокультурної анімації.
10. Засоби соціокультурної анімації.
11. Динаміка анімаційного процесу.
12. Класифікація форм анімаційних заходів.
13. Специфіка анімаційного менеджменту.
14. Технологізація соціально-культурної анімації
15. Поняття технології соціокультурної анімації.
16. Класифікація технологій соціокультурної анімації.
17. Етапи технологій анімаційної діяльності.
18. Ресурсний підхід до планування та організації технологій анімації.
19. Особливості планування та організації програм соціально-культурної анімації
20. Створення анімаційних програм як системи взаємопов'язаних елементів
21. Функції планування та організації в анімаційному менеджменті.
22. Специфіка реалізації та оцінки програм соціально-культурної анімації

23. Соціально-культурна анімація з різними соціальними суб'єктами
24. Особливості запровадження соціокультурної анімації залежно від віку
25. Подолання соціальних проблем суб'єктів соціуму засобами соціокультурної анімації.
26. Запровадження анімації на різних рівнях організації соціокультурного середовища
27. Розробка та реалізація технологій соціокультурної анімації у відкритому соціальному просторі.
28. Анімація в туристичних та паркових комплексах як відкритих соціальних осередках.
29. Специфіка реалізації анімації за місцем проживання, територіальній громаді.
30. Реалізація анімаційної діяльності в установах соціокультурного простору
31. Організація анімації в центрах дозвілля, клубах, оздоровчих таборах, дитячих та юнацьких центрах творчості.
32. Соціокультурна анімація в закладах культури.
33. Організація корпоративного дозвілля засобами анімації.
34. Соціокультурна анімаційна діяльність з підтримки громадянських ініціатив
35. Критерії оцінки та організації анімаційного громадського об'єднання.

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

ТЕОРІЯ І ТЕХНОЛОГІЇ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ АНІМАЦІЇ

Навчально-методичний посібник

МАКСИМОВСЬКА НАТАЛІЯ ОЛЕКСАНДРІВНА

Друкується в авторській редакції

Комп'ютерний набір Максимовська Н.О.

План 2022

Підписано до друку 31 січня 2022 р. Формат 60x84/16

Гарнітура «Times». Папір для мн. ап. Друк ризограф.

Ум. друк. арк. 7,5. Обл.-вид. акр. 2,00. Тираж 300.

ХДАК, 61003, Харків-3, Бурсацький спуск,4

Надруковано в лаб. множ. техніки ХДАК