

УДК 378.147:535.41.(477)(045)

А. Г. ЗАХАРІНА

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ТУРИЗМУ ДО АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В РЕКРЕАЦІЙНО-ОЗДОРОВЧІЙ СФЕРІ

У статті розглянуто застосування різновидів ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері. Наведено аналіз публікацій учених про класифікації ігор, на основі якого з'ясовано деякі особливості професійної підготовки майбутніх фахівців з туризму. Подано різновиди рухливих ігор, які застосовують з особами різного віку. Наведено особливості методики використання рухливих ігор з дітьми різного віку.

Ключові слова: туризм, анімація, гра, рекреація, майбутній фахівець з туризму.

Динамічний розвиток туризму зумовлює необхідність удосконалення якості підготовки кадрів, забезпечення галузі фахівцями, які були б конкурентоспроможними на світовому ринку туристичних послуг. Сьогодні туризм є одним з ефективних напрямів для залучення населення до здорового способу життя, який здійснює вплив на якість та тривалість життя людей у сучасному світі. Підготовка фахівців для сфери туризму є важливою складовою української системи освіти. Основні положення щодо змісту та організації підготовки майбутніх фахівців з туризму базуються на положеннях Конституції України, Законів України “Про освіту”, “Про загальну середню освіту”, “Про професійно-технічну освіту”, “Про вищу освіту”, “Про туризм”.

На сьогодні не існує єдиного загального наукового поняття “гра”. Науковці розглядають його з декількох позицій, а саме: філософії, соціології, психології й педагогіки. Так, на думку Г. К. Селевко, гра – це вид діяльності в умовах ситуації, який спрямований на засвоєння суспільного досвіду, в якому вдосконалюється самоуправління поведінкою [5, с. 236].

Вагоме місце в туризмі посідає анімаційна діяльність, яка має свою специфіку й виконує ряд завдань оздоровчого, розважального, пізнавального та рекреаційного характеру. Так, один із напрямів анімаційної діяльності є ігри, які допоможуть майбутньому фахівцю з туризму розкрити свою особистість у професійній діяльності. Ігри – це самостійний вид анімаційної діяльності, який можна також застосовувати як розважальну форму для активізації туристів, як доповнення до основної анімаційної програми.

У зв'язку із цим зростає потреба у фахівцях з туризму, підготовлених до розробки, реалізації та здійснення в анімаційній діяльності різновидів ігор, що сприяє розвитку професійної діяльності студента в рекреаційно-оздоровчій сфері.

Метою статті є аналіз використання ігор у підготовці майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері.

Ігри сьогодні виходять на новий, вищий рівень, їх використовують різноманітно й результативно. Гра є унікальним простором для оволодіння величезним творчим потенціалом, який необхідно використовувати в цілях

туристської анімаційної діяльності. Завданням анімаційної діяльності в процесі гри на відпочинку є створення умов для формування в усіх учасників суб'єктивної позиції щодо інших людей і до свого життя.

Є. М. Прієзжева подає таку класифікацію ігор: фізичні й психологічні ігри та тренінги – рухові (спортивні, рухливі, моторні), екстатичні (приводять захват і стан екстазу), розваги, що звільняють від комплексів, стресів, лікувальні ігри та забави; інтелектуально-творчі ігри – предметні забави, сюжетно-інтелектуальні, дидактичні ігри (навчально-предметні, навчальні, пізнавальні), будівельні, трудові, технічні, конструкторські, електронні, комп'ютерні та інші; соціальні гри – творчі, сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-драматизації, ігри-мрії), ділові ігри (організаційно-діяльні, організаційно-комунікативні, рольові, імітаційні); комплексні гри – колективно-творча дозвілєва діяльність; шоу-ігри – конкурси, вікторини, лотерея, аукціони. Розглядаючи їх з точки зору жанрової й тематичної належності, можна виділити музичні, спортивні, інтелектуальні, професійні тощо [4, с. 52].

Так, М. М. Журавльова та Є. М. Прієзжева класифікують ігри за зовнішніми ознаками: змістом, формою, місцем проведення, складом і кількістю учасників, ступенем регулювання й управління, наявністю аксесуарів [2, с. 47].

Для нашого дослідження важливим є використання рухливих ігор у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері. Розглянемо більш детально класифікацію та особливості їх застосування в підготовці бакалаврів з прямою підготовки “Туризм”.

Виділяють дві основні групи колективних рухливих ігор – некомандні й командні. Крім того, є ще невелика група ігор проміжного характеру. Некомандні ігри поділяють на ігри з ведучими і без ведучих; а командні – на ігри з одночасною участю всіх гравців або почерговою (естафети). Командні ігри розділяють також за ступенем контакту суперників – безпосереднього (фізична боротьба) або ж тільки опосередкованого (умовами).

В основу детальнішої класифікації ігор покладено рухові дії. Розрізняють ігри імітаційні (з наслідувальними діями), з перебіганням, подоланням перешкод, з м'ячем, палицями та іншими предметами, орієнтувальні (за слуховим і зоровим сигналом) тощо. Досить складні ігри на місцевості, для проведення яких необхідна спеціальна підготовка. Дедалі частіше використовують різноманітні підготовчі (спрощені) ігри. Вони дають відпочивальникам змогу швидше ознайомитися з основним змістом таких спортивних ігор, як баскетбол, волейбол, теніс, футбол тощо.

Рухливі ігри розподіляються:

1. За ступенем складності їх змісту – від найпростіших до більш складних.

2. За віком дітей з урахуванням вікових особливостей: ігри для дітей 6–9 років, 10–12 років, 13–15 років. За цими ознаками підбирають рухливі ігри в міні-клубах.

3. За видами рухів, які переважно входять у гру: ігри з елементами загальнорозвивальних вправ, ігри з бігом, ігри з метанням, ігри зі стрибками у висоту, довжину.

4. За фізичними якостями, які виявляються у грі (ігри, які сприяють розвитку сили, швидкості, витривалості, гнучкості, спритності).

5. Ігри, підготовчі до окремих видів спорту. Використовують для закріплення окремих елементів техніки й тактики, виховання фізичних якостей, необхідних для того чи іншого виду спорту.

Рухливі ігри групують також за іншими ознаками: за формою організації занять; за характером моторної щільності (ігри великої рухливості, середньої та малої); з урахуванням сезону й місця проведення (ігри зимові, літні, у приміщенні, на відкритому повітрі).

Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання майбутніх фахівців з туризму до навчальної діяльності [3, с. 37].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на заняттях з навчальної дисципліни “Організація спортивної анімації” відбувається за такими напрямками: ставлять дидактичну мету у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовують як її засіб; у навчальну діяльність вводять елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов’язано з ігровим результатом. Студенти Класичного приватного університету напряму підготовки “Туризм” вивчають цю дисципліну протягом другого курсу. У третьому семестрі студенти ознайомлюються з класифікацією, організацією й методикою рухливих ігор. Ми на практичних заняттях звертаємо увагу студентів на організацію й методику проведення рухливих ігор.

Рухливі ігри мають стати органічним компонентом спортивної анімації, особливо з дітьми віком 6–10 років. Ігри можна влаштовувати на березі річки, під час купання, на лісовій галявині. Обов’язкова умова проведення ігор на місцевості – організованість й дисциплінованість. Доцільно організовувати рухливі ігри, ігрові вправи та ігри-атракціони, де беруть участь по черзі всі діти. Кількість ігор з віком потрібно збільшувати, розподіляти за видами основних рухів, характерних для цієї гри: з бігом, стрибками, метанням тощо.

Так, студенти при організації гри мають враховувати такі вимоги: гра повинна вирішувати певні завдання; у цьому процесі варто дотримуватися систематичності та послідовності; організаційна діяльність дітей чи батьків повинна бути спрямована на підвищення активності й самостійності учасників гри [1, с. 314]. Ми звертаємо їх увагу, що для успішного проведення гри необхідно підготувати місце, перевірити наявність усіх вимог, а саме: поле майданчика має бути рівним, очищеним від каміння, мати прямокутну форму. Усі сторонні речі повинні бути на відстані 2–3 м від майданчика. Якщо гра проводиться на певній місцевості, то, насамперед, треба її вивчити, а потім проводити відповідну підготовку. До цієї роботи майбутній аніматор

залучає дітей, щоб привчати їх до самообслуговування. Для деяких ігор роблять розмітку. Її виконують або до заняття, коли вона складна, або під час пояснення гри. Розмітка може бути постійною. Межі майданчика мають бути чіткими. Креслять їх на відстані 2–3 м від стіни. У приміщенні розмітку рекомендується робити крейдою. Цю роботу можна доручити дітям.

При поясненні правил гри майбутній фахівець з туризму повідомляє її назву, роль кожного гравця і його місце на майданчику та в залі, мету гри і її хід. Проводячи гру із шиккуванням дітей у коло аніматор займає місце в колі. Якщо гравці розподілені на дві команди, що розміщені одна проти одної, він повертає команди обличчям одну до одної й для пояснення займає місце на одному з флангів. Якщо гра починається з руху врозтіч, можна шикувати дітей у шеренгу або групувати їх біля себе у напівколо, щоб усім було видно й чути аніматора. Не можна перед поясненням розставляти дітей обличчям до сонця або іншого джерела світла. Це погіршує видимість, розпорошує увагу дітей.

На практичних заняттях з навчальної дисципліни “Організація спортивної анімації” студенти проводять ігри, враховуючи вікові особливості різних верств населення. Так, для кращого засвоєння гри, особливо для дітей віком 6–10 років, ми рекомендуємо розповідь супроводжувати показом: пояснювати окремі найбільш складні моменти жестом і показувати деякі рухи. Правила пояснюють докладно лише в тому випадку, якщо гру проводять уперше. Більшість рухливих ігор проводять із спеціальними предметами (прапорцями, булавами, м'ячами, скакалками тощо). Ці предмети роблять гру цікавішою, різноманітною, ускладнюють її, збільшуючи діапазон дії на дитячий організм. Інвентар повинен відповідати анатомічним особливостям дітей. Наприклад, для дітей віком 5–7 років не варто давати ігри з футбольним м'ячем, з великими набивними м'ячами, з важкими булавами. Бажано, щоб інвентар був пофарбований у яскраві кольори, тоді дітям легко буде бачити його під час гри. Зберігати його потрібно в гарному санітарно-гігієнічному стані.

На заняттях ми звертаємо увагу майбутніх аніматорів на ігри з ведучими та без них. У деяких іграх потрібні один чи кілька ведучих. Їх ролі можуть бути різноманітні: наздогнати гравця, що втікає, влучити в нього м'ячем, відгадати за голосом, хто підходив тощо. Виконання обов'язків ведучого впливає на виховання гравців, сприяє формуванню їх організаторських навичок і активності.

Студенти вчаться розміщувати гравців на майданчику та починати гру за умовним сигналом (свисток, сплеск у долоні, змах прапорцем, рукою тощо), командою або розпорядженням аніматора. Сигнал подають після того, як аніматор переконався, що всі гравці добре засвоїли правила гри й зайняли відповідні місця.

Також ми використовуємо у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців з туризму на практичних заняттях естафети. В іграх з розподілом гравців на підгрупи, особливо в естафетах, бажано користуватися командою, яка складається з трьох частин: “На старті!”, “Увага!”, “Руш!”.

Останню команду іноді заміняють сигналом. Усе це сприяє виробленню в дітей правильної та швидкої реакції, яка необхідна в майбутньому при навчанні старту в бігу, плаванні.

Студенти проводять також ігри сюжетного характеру, де немає змагального методу та які не потребують особливо чітких команд. Такі ігри можна починати за наказом, висловленим спокійним голосом: "Гру почали!". Або можна попередити дітей, що гра починається після слів: "Раз, два, три!". Після того, як діти почали гру, аніматор уважно слідкує за її ходом і поведінкою гравців. У процесі гри аніматор дає вказівки гравцям, які допускають помилки або порушують її правила. Усі зауваження та вказівки слід робити, по можливості, не заважаючи ходу гри, не зупиняючи гравців. Зупинити гру можна в тому випадку, коли більшість її учасників допускає грубі помилки.

Кожна гра потребує об'єктивного суддівства, інакше діти втратять інтерес до неї. Особливого значення суддівство набуває в іграх змагального характеру, де гравців розподілено на команди. Суддя слідкує за тим, щоб команди були рівні за силами, кількістю гравців, а також за однаковими умовами гри та точним дотриманням гравцями всіх її правил.

При підготовці майбутніх фахівців з туризму важливо навчити їх чітко визначити дозування навантаження й регулювання ним, враховуючи вікові та індивідуальні особливості дітей. Цей момент є надзвичайно відповідальним, оскільки дозування фізичного навантаження в грі визначити важче, ніж у фізичних вправах, не пов'язаних з ігровими діями. Ігрова діяльність своєю емоційністю захоплює дітей, і вони не відчують втоми. У зв'язку із цим, щоб уникнути перевтомлення дітей, необхідно своєчасно припинити гру або змінити її інтенсивність і характер навантаження.

Для регулювання фізичного навантаження в грі запроваджують різноманітні методичні прийоми: зменшення або збільшення часу, відведеного на гру, кількості повторень гри, розмірів майданчика і довжини дистанції, яку пробігають гравці, ваги предметів, які метаять, кількості й складності правил гри та перешкод, введення короткочасних пауз для відпочинку або уточнення й розбору помилок. Отже, дозування фізичного навантаження в грі визначають за методикою її проведення, місцем та умовами, в яких перебувають гравці (на майданчику, у приміщенні, влітку або взимку).

Гру потрібно закінчити своєчасно, коли гравці одержали достатнє фізичне та емоційне навантаження. Не варто чекати того моменту, коли самі гравці запропонують припинити її.

При командній грі ми звертаємо увагу студентів на необхідність перед її початком повідомляти учасників, скільки разів вона буде повторюватись. Коли гра не має визначеного кінця, аніматор заздалегідь попереджає про закінчення її, обумовлюючи певний час, або проводить гру доти, поки не зміниться ведучий. Про це діти повинні знати й бути готовими. Закінчення гри не повинно бути несподіваним для учасників, тому що раптовий кінець її може викликати негативні реакції в дітей або їх невдово-

лення. Після закінчення гри необхідно підбити її підсумки. Насамперед, слід відзначити переможців, привітати їх, а також відзначити дітей, які активно брали участь у грі, дотримувались її правил, виявляли творчу ініціативу. При повідомленні результатів потрібно вказати командам і окремим гравцям на допущені помилки та негативні сторони в їх поведінці.

Студента на практичних заняттях з дисципліни “Організація спортивної анімації” вчать керувати імітаційно-сюжетними іграми. Керувати сюжетними іграми – складна справа, яка потребує вміння й майстерності. Проводити гру треба жваво, енергійно, образно розповідаючи та показуючи дії гравцям, уміло змінювати інтонацію голосу, вираз обличчя. Гру рекомендується підкріплювати елементами казки. Проводячи таку гру, студенти повинні зважати на інтереси дітей цього віку й пояснювати її зрозумілою мовою, поєднуючи пояснення з показом, щоб діти краще уявляли потрібний образ. При цьому майбутній аніматор повинен активно брати участь у грі.

Сюжетні ігри добре ілюструвати яскравими предметами. Це допомагає дітям наблизитись до дійсності й швидше сприймати гру. Наприклад, у грі “У ведмедя у бору” можна розкидати по майданчику (на бору) гриби (білі кружечки), ягоди (червоні кружечки), підказавши дітям, щоб вони якнайбільше їх зібрали. В імітаційних іграх треба вимагати від дітей точно виконувати імітаційні дії, бо інакше гра втратить свою педагогічну цінність, а аніматор не зможе за її допомогою виконати педагогічні завдання.

Сюжетні ігри слід поступово ускладнювати. Спочатку студенти давали ігри з простими сюжетами, а потім – із складнішими. У таких іграх ставляться вищі вимоги до розвитку та вдосконалення координації рухів і до поведінки дітей. Крім сюжетних, практикуються ігри типу “Перебіжки”. Змістом таких ігор передбачено короткі перебіжки, біг урозсип, підстрибування на одній нозі, на двох, стрибки через умовні перешкоди (через намальований рів). До таких ігор належать “Вовк у рові”, “Колесо” тощо.

У процесі гри при правильному керуванні нею й помірному навантаженні створюють сприятливі умови для нормального розвитку всіх функцій дитячого організму. Студенти повинні враховувати, що в дітей цього віку може бути надмірна активність, тому вони швидко втомлюються. У зв'язку із цим особливу увагу слід приділяти правильному дозуванню навантаження. Проводячи гру з бігом і стрибками, майбутній аніматор повинен звертати увагу на те, щоб діти правильно поводитись у колективі, привчати їх діяти організовано, не заважати один одному.

Висновки. Таким чином, використання ігор та реалізація ігрових прийомів і ситуацій на заняттях з навчальної дисципліни “Організація спортивної анімації” озброїть майбутніх фахівців з туризму системою спеціальних знань, вміннями та практичними навичками, необхідними в анімаційній діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері.

Список використаної літератури

1. Виндюк А. В. Подготовка спортивных аниматоров для гостинично-курортной индустрии / А. В. Виндюк // Опыт и современные технологии в развитии оздоровительной физической культуры, спортивных игр и туризма : матер. Междунар. науч.-практ. конф. /

Министерство спорта и туризма Республика Беларусь ; Белорусский государственный университет физической культуры, Институт туризма. – Минск, 2009. – С. 313–316.

2. Журавлева М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева . – Иркутск : Мегапринт, 2011. – 135 с.

3. Зорин И. В. Феномен туризма: избранные сочинения / И. В. Зорин. – Москва : Наука, 2005. – 81 с.

4. Приезжева Е. М. Анимационный менеджмент / Е. М. Приезжева. – Москва : Турист, 2007. – 357 с.

5. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г. К. Селевко. – Москва, 2006. – Т. 2. – 816 с.

Стаття надійшла до редакції 10.02.2015.

Захарина А. Г. Использование игр в профессиональной подготовке будущих специалистов по туризму к анимационной деятельности в рекреационно-оздоровительной сфере

В статье рассмотрено применение разновидностей игр в профессиональной подготовке будущих специалистов по туризму к анимационной деятельности в рекреационно-оздоровительной сфере. Приведен анализ публикаций ученых о классификации игр, на основе которого выяснены некоторые особенности профессиональной подготовки будущих специалистов по туризму. Представлены разновидности подвижных игр, которые применяются с лицами разного возраста. Приведены особенности методики использования подвижных игр с детьми разного возраста.

Ключевые слова: туризм, анимация, игра, рекреация, будущий специалист по туризму.

Zakharyna A. Games Usage in the Professional Training of the Intended Specialists in Tourism to the Animation Activities in the Recreational And Healthful Sphere

The article deals with the usage of various games in the professional training of the intended specialists in tourism to the animation activities in the recreational and healthful sphere. The article contains the analysis of researchers' publications about the games' classification, namely by external features: content, form, place of holding, entry list and number of members, level of regulation and management, accessories presence. On the ground of literature sources analysis some features of the professional training for the intended specialists in tourism were disclosed.

The physical load's proportion in a game was specified; it is defined by game's holding methodology, by place and conditions in which players are situated (on a playground, indoors, in summer or in winter).

The two main groups of collective action games were separated – they are non-team and team games. It was noted that non-team games are separated into games with and without an anchorman; and team games – into games with simultaneous participation of all players or turn-based (relay races). The classification of action games by another features was given: by the organization form of exercises; by the manner of motor density (games of high, medium and small activity); in respect of a season and place for holding (winter and summer games, indoors and outdoors games).

The article contains the list of active games' kinds, intended for persons of various age, as well as the methodology features of active games' usage with children of various age. It was noted that during the practical professional training for the intended specialists in tourism were used: relay races, games of narrative manner, imitation games. The importance and usefulness of the chosen research problem was proved.

Key words: tourism, animation, game, recreation, intended specialist in tourism.