

## Анімація в системі активного дозвілля

Тетяна Мицкан<sup>1</sup><https://orcid.org/0000-0002-4164-2961>Богдан Мицкан<sup>2</sup><https://orcid.org/0000-0002-5853-713X>Тарас Маланюк<sup>3</sup><https://orcid.org/0000-0003-3007-3617>Сергій Єрмаков<sup>4</sup><https://orcid.org/0000-0002-5039-4517>Тетяна Єрмакова<sup>5</sup><https://orcid.org/0000-0002-3081-0229>Сергій Потапчук<sup>6</sup><https://orcid.org/0000-0002-5512-9384>Майя Зубаль<sup>7</sup><https://orcid.org/0000-0002-8145-5263>Микола Кужель<sup>8</sup><https://orcid.org/0000-0002-8945-0248><sup>1-3</sup> ЗВО «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», м. Івано-Франківськ, Україна<sup>4,5</sup> Харківська державна академія дизайну і мистецтв, м. Харків, Україна<sup>6,7</sup> Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, м. Кам'янець-Подільський, Україна<sup>8</sup> Заклад вищої освіти «Подільський державний університет», м. Кам'янець-Подільський, Українакореспондент-автор – Т. Мицкан: [tetiana.mytskan@pnu.edu.ua](mailto:tetiana.mytskan@pnu.edu.ua)

doi: 10.32626/2309-8082.2023-28(1).24-37

Як виявляється, на практиці анімація обмежена мистецькою складовою організації заходів та проведенням різного типу рекреації, що не відповідає сучасним потребам управління заходами активного дозвілля. Виникає потреба зміни світоглядної функції анімації в системі дозвілля. *Мета дослідження* – розкрити світоглядну складову анімаційно-рекреаційної діяльності в системі активного дозвілля. *Методи*. В дослідженні використали метааналіз, який включав наступні етапи: відбір інформації з наукових джерел; відбір інформації, що відповідає критерію об'єктивності, усунення сумнівних і дублюючих джерел, тобто забезпечення якості зібраного матеріалу; пропорційне включення в обробку джерел, що відображають різні погляди на ті чи інші події та явища. *Результати*. Анімація – як метод має на меті привести до командної діяльності всіх членів громади. Йдеться про оживлення соціальних сил, властивих соціальному середовищу (як наявних, так і прихованих) з метою здійснення цілеспрямованих та раціональних перетворень, що передбачають зміни в різних сферах суспільного життя. Анімація повинна стимулювати утвердження сучасних демократичних цінностей, розвивати критичне ставлення до нових ідей, моделей поведінки, вести до прояву ставлення від еґо – до соціоцентричного. Завдання соціокультурної та фізичної анімації по відношенню до індивідів та малих груп – звільнити їх від соціальної ізоляції, пробудження активних поглядів, мотивування культурно-фізичного самоудосконалення, посилити чутливість до проблем навколишнього світу, додати віри у вчиненні раціональних дій (поведінки), залучити людей до активного життя. Завдяки анімаційній діяльності можуть відбутися швидкі корисні зміни в ієрархії цінностей як індивідуума, так і громади. Аніматором культури взагалі і фізичної культури зокрема є той, який доповнює знання, життєвий досвід людей, з якими він контактує, пробуджує їхні інтереси, розкриває нові ідеали життєвих зразків, веде діалог про можливості та шляхи розумного задоволення виявлених та прихованих культурно потреб, в тому числі в особистісній фізичній культурі. Програмуючи анімацію, вибираючи заняття, ігри та заходи необхідно звернути увагу на кілька важливих критеріїв, а саме: мету анімації, сукупність заходів та очікувані результати (ефекти) учасниками. *Висновок*. Рекреаційна анімація є ефективним засобом проведення активного дозвілля, суспільної комунікації, навчання, оздоровлення, в тому числі усунення постравматичного синдрому, який сьогодні проявляється як в цивільних, так і у військових. Різноманітність видів і форм рекреаційної анімації дає змогу збільшити варіативність, а відтак і адресність рекреаційно-анімаційних програм. Позитивна спрямованість, гедонізм, духовно-творчий характер анімаційної діяльності ставить її в один ряд з іншими засобами психофізичного впливу на організм людини.

**Ключові слова:** анімаційно-рекреаційна діяльність, активне дозвілля.

Tetiana Mytskan, Bogdan Mytskan, Taras Malaniuk, Sergiy Iermakov, Tetiana Iermakova, Sergii Potapchuk, Maya Zubal, Mykola Kuzhel.  
Animation in the system of active leisure

**Abstract.** As it turns out, in practice, animation is limited to the artistic component of organising events and conducting various types of recreation, which does not meet the current needs for managing active leisure. There is a need to change the ideological function of animation in the leisure system. *The purpose of study* is to reveal the ideological component of an imitation and recreational activities in the system of active leisure. *Material and methods of research.* The study used meta-analysis, which included the following stages: selection of information from scientific sources; selection of information that meets the criterion of objectivity, elimination of doubtful and duplicate sources, i.e. ensuring the quality of the collected material; proportional inclusion in the processing of sources that reflect different views on certain events and phenomena. *Results.* Animation as a method aims to bring all members of the community to teamwork. It is about bringing to life the social forces inherent in the social environment (both visible and hidden) in order to implement targeted and rational transformations that involve changes in various spheres of public life. Animation should stimulate the establishment of modern democratic values, develop a critical attitude to new ideas and behavioural models, and lead to a shift from an ego-centric to a socially-centric attitude. The task of socio-cultural and physical animation in relation to individuals and small groups is to free them from social isolation, awaken active views, motivate cultural and physical self-improvement, increase sensitivity to the problems of the world around them, add faith in rational actions (behaviour), and engage people in active life. Thanks to animation activities, rapid beneficial changes can occur in the hierarchy of values of both individuals and communities. An animator of culture in general and physical culture in particular is one who complements the knowledge and life experience of people with whom he or she comes into contact, awakens their interests, reveals new ideals of life patterns, and conducts a dialogue about the possibilities and ways of reasonably satisfying culturally identified and hidden needs, including personal physical culture. When programming animation, choosing classes, games and activities, it is necessary to pay attention to several important criteria, namely: the purpose of animation, a set of activities and the expected results (effects) by the participants. *Conclusion.* Recreational animation is an effective means of active leisure, social communication, training, health improvement, including the elimination of post-traumatic stress disorder, which is now manifested in both civilians and the military. The diversity of types and forms of recreational animation makes it possible to increase the variability and, therefore, the targeting of recreational animation programmes. The positive orientation, hedonism, spiritual and creative nature of animation activity puts it on a par with other means of psychophysical influence on the human body.

**Keywords:** animation and recreational activity, active leisure.

## Вступ

З огляду на сучасну глобалізацію економічних і політичних процесів, загальна освіта та створення умов для соціально-культурної діяльності місцевих громад є важливою і необхідною, що визначено Державною цільовою соціальною програмою розвитку фізичної культури і спорту на період до 2020 року (продовжена у 2023 р. Постановою КМУ до 2024 року) та Національною стратегією з оздоровчої рухової активності в Україні на період до 2025 року «Рухова активність – здоровий спосіб життя – здорова нація» [5].

Сучасні суспільства, заражені соціально-цивілізаційними хворобами, створюють хвору людину, загублену в людському та матеріальному світі, яка долає повсякденні проблеми і часто сумнівається у сенсі власного існування [3; 19].

Розвиток світової економіки, роботизація різних сфер суспільного життя з використанням штучного інтелекту розкривають перед людством нові перспективи й можливості, пов'язані з рівнем життя, комфортом, володінням інформацією тощо. Водночас вони стають причиною появи низки проблем, які потребують термінового вирішення. До найгостріших з них належать погіршення якості довкілля, так званих, цивілізаційних хвороб, що виникли у результаті зменшення фізичної активності і збільшення рівня психоемоційних навантажень. Гіпокінезія, стреси, ожиріння, посттравматичний синдром стали ознаками повсякденного життя людей цивілізованих країн. Зокрема, в цьому часі планетарне суспільство веде несамовиту боротьбу з пандемією коронавірусу, а Україна ще й з московитами, які розпочали екзистенційну війну проти України, яка щоденно забирає життя військових і цивільних, в тому числі дітей, завдає як гуманітарних, так і фінансово-економічних збитків. На даний час українці практично втратили будь-яку можливість проводити активне дозвілля поза межами власного помешкання [18].

Перед людством постало питання – яким чином запобігти цим негативним наслідкам науково-технічного прогресу, а для українців ще й війни. Одним із шляхів їх подолання є створення сприятливих умов для ефективного відпочинку та оздоровлення населення в межах рекреаційної сфери. Це завдання виконує рекреаційна анімація.

Стан української місцевої громади все частіше можна характеризувати зникненням позитивних соціальних настроїв, зростанням безробіття, міграції і послаблення інституту сім'ї, посиленням розчарування та апатії. Ці явища посилюються в результаті війни, майнового розшарування суспільства, відчуження правлячих еліт і корупція на всіх рівнях життя в країні.

Відомо, що адаптація людей до сучасних умов життя та соціалізація починається від дитячого садка,

через школу та інші навчальні заклади передвищої і вищої освіти [7; 15; 24; 45]. Сучасна модель освіти, заснована на адаптивній доктрині, виявилася не функціональною перед викликами сьогодення та майбутнього. Це стосується як моделі попередньої політичної системи, так і сучасного періоду ліберально-демократичної моделі, яка проявляється у втраті довіри до всіх інститутів влади [10].

У абсолютно новій моделі освітнього процесу (критична та творча доктрина) кожен громадянин, особливо молода людина, підданий процесу навчання, повинен бути суб'єктом діяльності [12]. Виникає потреба використовувати сучасні методи, які стимулюватимуть творчі сили окремих особистостей та груп і зроблять більш інституційною навчальну практику.

Здається, що ці завдання в значній мірі може вирішити анімація (одна з форм неформальної освіти) та модель, яку вона пропонує, в якій зосереджується на задоволенні місцевих потреб (два варіанти тут: фокусування на задоволенні існуючих вимог у створенні конкретних потреб, використовуючи елементи, пов'язані з поширенням культури (в найширшому розумінні цієї філософської категорії), потім активізація цих потреб місцевого населення і, нарешті, орієнтація на підтримку суб'єктивної діяльності, творчості та розвитку індивідів та груп) [4; 21; 34]. Відтак, другорядними в цьому випадку є конкретні сфери діяльності (формальна освіта, відпочинок, підприємництво, соціальна допомога), оскільки метод роботи стає найважливішим у цьому підході. Отже, це специфічна форма соціокультурної діяльності, протипага гомогенізації культури та споживчого ставлення шляхом підтримки національної, регіональної, місцевої соціокультурної творчості та її самостійності стосовно політичних та економічних сил [17].

Як виявляється, на практиці анімація обмежена мистецькою складовою організації заходів та проведенням різного типу рекреації, що не відповідає сучасним потребам щодо управління проведення активного дозвілля [13].

## Матеріал та методи дослідження

Мета дослідження – розкрити світоглядну складову анімаційно-рекреаційної діяльності в системі активного дозвілля. Методами дослідження обрано наступні: вимоги діалектичної логіки (для всебічного аналізу анімації й рекреації та її об'єктивних і суб'єктивних цінностей); компаративний метод (функціональне порівняння) для зіставлення функцій, які виконує рекреаційна анімаційна діяльність; метод феноменологічної редукції (для розкриття сутності основного об'єкта дослідження – анімації та її значення в сучасному суспільстві); герменевтичний метод (для створення цілісного уявлення про анімацію, завдяки використанню та інтерпретації даних різних наук –

психології, біології, етики, соціології тощо), метааналізу як наукового методу збирання, оброблення і використання неоднозначної, складної та суперечливої інформації. У своїй основі метааналіз орієнтований на виявлення суперечностей, розбіжностей, різних поглядів і підходів з метою більш ефективної, надійної та обґрунтованої характеристики досліджуваної області. Зміст терміна часто відображають у вигляді образного виразу «метааналіз передбачає аналіз аналізу». Для нашого дослідження інтерес представляли ті положення метааналізу, які сприяють об'єктивності одержуваних результатів, усуненню однобічності і протиріч, належать до логіки дослідження і не пов'язані з використанням статистичних методів. Зокрема, реалізовувалися такі етапи дослідження, характерні для метааналізу:

- відбір інформації з наукових джерел;
- відбір інформації, що відповідає критерію об'єктивності, усунення сумнівних і дублюючих джерел, тобто забезпечення якості зібраного матеріалу;
- пропорційне включення в обробку джерел, що відображають різні погляди на ті чи інші події та явища.

#### **Результати дослідження**

Визначення, поняття соціокультурної анімації. Неоднозначність у тлумаченні термінів «культурна анімація» і «культурний/соціокультурний аніматор» зумовлена кількома причинами. Найважливішими з них можна вважати: міждисциплінарність теоретичних основ культурної (соціокультурної) анімації, еволюція цих понять з часом, детермінанти їх функціонування в різних країнах [30; 34].

Від латинського *аніма* (душа), *анімо* (анімація) – ці два слова відображають подвійний характер і цілі анімації: оживляти, або «дихати душею», оживляти «натовп» [27].

Аніматор – це творча, комунікабельна особистість (зазвичай молода людина, студент), яка запалює відпочивальників, публіку, особливо дітей, на різних заходах: влаштовує танці, співи, організовує цікаві естафети, конкурси, ігри часто одягнений в костюм різних казкових чи мультіплікаційних персонажів.

На основі багатьох інших словникових термінів можна констатувати, що термін «анімація» позначає: оживлення чого-небудь (надання життя чомусь, приведення в рух, стимулювання до дії).

Комітет з питань культурного співробітництва Ради Європи визначив термін анімація як будь-яку діяльність, яка допомагає людям усвідомлювати їх ситуацію, потреби, таланти, спілкування з іншими людьми для активнішої участі у суспільному житті, адаптації до рівня соціальних, міських та технічних змін у довкіллі та подальших таких змін у майбутньому, поглиблення власної культури, яка включає інтелектуальні здібності, самовираження та творчість і фізичну підготовку [29].

В результаті змін, які відбуваються у функціонуванні держави і суспільства ми повинні усвідомити, що відповідальність за наслідки управління місцевими справами перенесена на рівень громади, місцевого самоуправління. Цей процес, не завжди правильно сприймається нашими місцевими громадами, але він неминучий і незворотний. Відтак необхідні відповідні зміни у нашій свідомості.

Місцеве середовище є невіддільним елементом життєвої сфери індивіда. Між оточенням і людиною існує тісний взаємозв'язок: він формує особистість, який, у свою чергу, впливає на довкілля. У науковій літературі термін «місцеве середовище» вживається як заміник терміну «місцева громада» і трактується як синонім [20; 43].

У кожної людини є її найближче, найвідоміше та найінтимніше місце. Найчастіше – це місцева культура, традиції бо вони є найбільш зрозумілими, оскільки пов'язані з повсякденним стилем життя людини.

В даний час місцева культура переживає кризу. Вона втратила багато своєї життєдайності, у багатьох регіонах відбувається зникнення традицій, поширена екологічна байдужість. Причини такої ситуації вбачаються у зникненні місцевого патріотизму, втраті почуття минулого (зв'язку поколінь) та ідеалізації сучасності, руйнування екосистем, відсутності належної інфраструктури для соціального та культурного життя, в тому числі занять фізичними і спортивними вправами [11].

Пасивність місцевих спільнот є наслідком, головним чином, процесу адаптації суспільства до соціальної моделі, яка застосовувалася до цього часу (все повинні забезпечити державні інституції).

Широка соціальна апатія чи зростаюча агресія є показниками недосконалості системи освіти. Без зміни парадигми освіти, ставлення педагогів до виконання своїх функцій, на тлі накопичення соціальних негараздів (наприклад, пандемія корона вірусу, війна), може статися черговий спалах соціальної непокори. Щоб протидіяти цьому, необхідно негайно посилити формування новітнього світобачення, в основі якого самоврядування та соціально-громадянська активність кожного члена громади,

Анімація, як метод, має на меті привести до командної діяльності всіх членів громади. Йдеться про оживлення соціальних сил, властивих соціальному середовищу (як наявних, так і прихованих) з метою здійснення цілеспрямованих та раціональних перетворень, що передбачають зміни в різних сферах суспільного життя. Анімація повинна стимулювати утвердження сучасних демократичних цінностей, розвивати критичне ставлення до нових ідей, моделей поведінки, вести до прояву ставлення від еґо- до соціоцентричного [34; 40]. Отже, анімація – це широкий процес, оскільки

він важливий не лише для соціокультурної діяльності, яка служить загальному благу, а й для соціокультурного розвитку окремих індивідів, які завдяки діям стають більш активними та творчими [37].

Зміни в соціальній сфері – як результат анімаційної діяльності – можуть виражатися у повсякденному житті шляхом інтеграції громад, перебудови родинних зв'язків, участі у групових заходах та фізичної готовності до соціальної діяльності.

Дослідники питань соціокультурної анімації сигналізують про наявність багатьох бар'єрів, які можуть або перешкоджають використанню методу рекреаційної анімації у соціальному середовищі [27].

Серед таких бар'єрів можна виділити такі: соціальний і культурний розпад сіл та малих міст, відсутність розгалуженої рекреаційної інфраструктури, руйнування малих суспільних груп (родина, сусідська група).

Ця означає, що зникає ідентифікація з місцевою громадою, а відтак і усталені зразки поведінки. Як результат, місцева громада перестає бути життєвим середовищем для усіх мешканців. Амбітні люди, не знаходячи можливості задовольнити свої потреби – реалізують їх назовні, поза громадою, не відчувають потреби у зв'язку зі своїм безпосереднім оточенням.

Соціокультурна анімація, намагаючись активізувати та розвивати всю місцеву спільноту, не випускає з уваги малі групи та окремих індивідів. Прихильники рекреаційної (фізичної) анімації, трактуючи її як метод, техніку, вважають, що саме завдяки анімаційній діяльності можна пробудити дух творчої діяльності у кожної особистості. Анімація повинна охоплювати не тільки дітей та підлітків, але й дорослих в інституційній та не інституціональній системі координат.

Завдання соціокультурної та фізичної анімації по відношенню до індивідів та малих груп – звільнити їх від соціальної ізоляції, пробудження активних поглядів, мотивування культурно-фізичного самоудосконалення, посилити чутливість до проблем навколишнього світу, додати віри у вчиненні раціональних дій (поведінки), залучити людей до активного життя. Завдяки анімаційній діяльності можуть відбутися швидкі корисні зміни в ієрархія цінностей як індивідуума, так і громади [1].

*Соціокультурний аніматор.* У літературі ми знаходимо багато визначень соціокультурного аніматора. Наприклад Дж. Каргул [36] вважає, що «аніматор – це людина, яка вміє анімувати, стимулювати дії, створювати атмосферу, в якій кожен може бути суб'єктом, намагається надати сенсу міжособистісним стосункам, уможливаючи ефективне спілкування.

Дуже детальне визначення дає проф. Леон Дичевський. На його думку, аніматором культури взагалі і фізичної культури зокрема є той, який доповнює знання, життєвий досвід людей, з якими він контактує,

пробуджує їхні інтереси, розкриває нові ідеали життєвих зразків, веде діалог про можливості та шляхи розумного задоволення виявлених та прихованих культурно потреб, в тому числі в особистісній фізичній культурі. Він чітко бачить нове і краще життя, любить ці видіння, але ще більше любить людей. Він приймає їх такими, якими вони є, у надії, що вони можуть бути кращими, досконалішими духовно і фізично. Він поважає кожен прояв їх доброї волі, найменший інтерес до того, що є нового і кращого, підтримує їхні зусилля для фізичного удосконалення та якості життя. Метод його роботи – управляти поведінкою людей, активізувати в них духовно-фізичний потенціал, який в них генетично детермінований. Цінність його вчинків проявляється не тільки в тому, що він винаходить і робить, але і в тому, що він може взяти у людей, з якими він спілкується [31].

Аніматор не може бути «експертом» – знавцем у всіх сферах, придумуючи «ідеальні рішення» з усіх питань. Тобто аніматору не бажано бути всезнаючим, всюди сущим, універсальним лідером, а також занадто високим або занадто вузько спеціалізованим спеціалістом [39].

Леон Дичевський підтверджує думку французьких теоретиків соціокультурної анімації, написавши, що «культурний аніматор, правильно розуміючи свою роль, захищає себе від лідерства» [31].

Там, де культурні заходи носять специфічний, прихильний і прибутковий характер, існує небезпека переходу від автентичного створення місцевої культури до фольклору. Аніматор, який веде культурну діяльність до фольклористики, є скоріше організатором соціокультурного життя, ніж його автентичним творцем. Ми зустрічаємо форми таких заходів майже на кожному кроці.

Юзеф Каргул справедливо підкреслює, що аніматора культури не можна вважати інструктором художньої, чи фітнес-рекреаційної групи, яка застосовує поведінковий тренінг щодо нього, або такого працівника навчального чи культурного закладу, який не відступає від поточної стереотипної дії у формі розробки, так званого плану дій, та пропонує стандартні форми проведення дозвілля [37]. Часто, внаслідок некомпетентності маніпулятивні дії плутають з анімаційним процесом. Відтак, маніпуляція зрештою викликає обурення та розчарування учасників.

Сам аніматор шукає контакту з людьми, він не чекає, коли люди прийдуть до закладів. Він відвідує їх, цікавиться їхніми потребами. Площа індивідуальних контактів – це квартира, дитячий майданчик, майдан, бібліотека, книгарня, кафе тощо [25].

Техніка від дверей до дверей. Контакт з індивідом приводить до контакту з групою і навпаки. Невеликі

групи з кількома особами є основою для анімації. Сфера діяльності – це насамперед культурні, рекреаційні, соціально-освітні та освітні заклади. Аніматор повинен знати їхні типи, специфіку, генезис, ставитися до них як до живого організму, який розвивається, переживає кризи, вмирає, потребує нових підходів, щоб ефективно діяти [34].

Особливо важливо в анімації мати правильне розуміння особистісної культури. Наприклад, французькі аніматори розуміють її в контексті висловлювань Папою Іоанном Павлом II: «Культура – це те, що робить людину, як людину, людиною» (від авт. тавтологія, але філософськи змістовна) [16; 27].

Культура завжди знаходиться в істотному і необхідному зв'язку з тим, що (радіше – хто) є людиною, тоді як її зв'язок із тим, що є не лише вторинним, але й повністю відносним. Все, чим володіє людина, є важливим для культури, це культуро творче, наскільки людина завдяки тому, чим володіє, може одночасно бути більш досконалою та повноцінною у всіх вимірах (інтелектуально-емоційній, духовній, морально-вольовій, фізичній тощо), що відповідають людяності у всіх парадигмах свого життя.

У 1995 році Юзеф Каргул [36] опублікував книгу «Від поширення культури до культурної анімації», де показав розвиток думок та інститутів, від концепції поширення до сучасних концепцій культурної анімації. За словами Каргула, анімацію не можна ототожнювати з парадигмою поширення культури та роллю культурного працівника. Її необхідно трактувати у контексті ролі і функцій соціокультурного аніматора».

*Анімація в рекреації.* Анімація в рекреації – це плановане, організоване заняття, метою якого є оптимізація поведінки під час активного дозвілля людини або групи для відновлення енергетичного потенціалу організму і підвищення якості життя. Завдання анімації під час рекреаційних заходів – мобілізувати людей до фізичної активності під час дозвілля, використовуючи різні засоби фізичної культури [2; 6; 41].

Анімація – це навмисне управління людьми під час дозвілля, включаючи їх безпосередньо у якусь організовану рухову діяльність (наприклад, аква-фітнес, теренові ігри – волейбол, бадмінтон, футбол, настільний теніс тощо). Це також форма навчальної діяльності, метою якої є заохочення, об'єднання, а також залучення людей до активного відпочинку [32].

Суть рекреаційної анімації прекрасно охарактеризувала проф. Мілан Хурічек у своїх визначеннях: Зокрема, вона вважає, анімація – це продукт одного закладу (готель, спа центр, парк дозвілля тощо) або туристичного центру (співпраця декількох закладів), які мають забезпечити насичений активний відпочинок (рекреацію) в переживаннях і почуттях. Мета

рекреаційної анімації – стимулювати участь осіб через спільно організовані заходи, збагатити себе раціональними цінностями, фондом рухових навиків, які дають можливість по-справжньому задовольнити конкретні людські потреби в активному дозвіллі, а також розвивати та формувати потреби у щоденних заняттях фізичними і спортивними вправами.

І, нарешті, рекреаційна анімація – це створення відпочинку (відпустки, багата змінами та подіями, що забезпечує інтенсивні переживання, активні розваги, радість та навчання), в яких цілеспрямовано створюються імпульси та виклики для особистої рухової діяльності, спільних дій та спілкування для фізичного, духовного та соціокультурного розвитку) [8]. Рекреаційна анімація з її ідеєю діяльності та участі передбачає три дуже тісно пов'язані між собою процеси [33]: виявлення, створення умов для групи, особистості для виявлення своїх потреб в активному дозвіллі, проблем, сумнівів, бажань, з одного боку, та спроб відповісти на них з іншого; створення відносини між собою та навколишнім середовищем; творча діяльність особистості, групи, інтегрованої з довкіллям (природним і соціальним). Відтак, анімаційна діяльність вимагає співіснування ряду факторів. Один з них є аніматор із конкретними особистими характеристиками та професійними якостями. Інші фактори, необхідні для анімації, – це «інструменти» анімації, а саме способи, зміст та ефекти.

Анімаційні методи:

- 1) Як? – (дорожня карта) – природне середовище;  
Чим? (переносник) – біосферою (море, басейн, спортивний майданчик, ліс тощо);  
Коли? (час впливу) – під час рекреаційних заходів;
- 2) Як – засобами масової інформації;  
Чим? – інформацією (реклама, буклет, звіт);  
Коли? – до та під час рекреаційних заходів;
- 3) Як? – матеріальними чинниками;  
Чим? – обладнанням (обладнання та інвентар)  
Коли? – під час рекреаційних заходів
- 4) Як? – особисто;  
Ким? – аніматорами;  
Коли? – під час рекреаційних заходів.

Ефекти анімації – це позитивні явища, що супроводжують анімаційну діяльність (бажані ефекти анімаційної діяльності), а саме: веселощі, радість, задоволення від рухової діяльності; поліпшення досвіду проведення відпочинку; набуття здатності налагоджувати контакти з людьми; ознайомлення з різними можливостями в межах способів організації активного дозвілля; підвищення рівня психофізичної активності; набуття нових рухових навиків; здатність задовольняти особисті потреби у руховій діяльності.

*Аніматор відпочинку.* Аніматор відпочинку – це людина, яка намагається змінити стан суспільної

свідомості у сфері дозвілля та відпочинку, формуючи у своєму оточенні звички активного способу життя, формуючи прорекреаційне ставлення і, таким чином, завдяки додатковій практичній діяльності залучають людей до фізичних навантажень. Він – людина, яка несе ідею удосконалення суспільства за станом здоров'я та психофізичним станом, намагається поширити ці цінності за місцем проживання і професійною працею. Аніматор організовує команди людей, щоб проводити дозвілля соціально прийнятним чином. Він організовує заходи, заняття, готує засоби та необхідний матеріал, але також створює навчальну програму і завжди знаходиться в безпосередньому контакті з учасниками. Він є партнером для учасника, людиною, яка спонукає його до активної участі в даному заході, надихає його і надає йому необхідну допомогу [23].

Аніматор одночасно є вчителем і психологом, організатором і методистом, інформатором і консультантом, а також інструктором, художником, танцюристом, спортсменом і актором; тобто є різнобічною особистістю. Він завжди товариський, компетентний. Є партнером для учасників, з ким вони можуть розкрити свої здібності, інтереси, але і бажання грати. Це допомагає подолати ганьбу, пов'язану з публічними виступами, полегшує соціальні контакти, активізує активність та бажання брати участь у підготовлених заняттях, стимулює самоорганізацію у сфері відпочинку та фізичних навантажень [9].

Рекреаційний аніматор характеризується специфічними особливостями, такими як інтелектуальна чутливість і емоційна виразність. Він ввічлива людина, з почуттям гумору, креативний у використанні незвичайних, дивовижних і влучних рішень, готовий/готова постійно встановлювати нові контакти, а також толерантний у співпраці з людьми. Вміє мотивувати та спонукати до участі в іграх та заходах, а також до самостійних дій для самореалізації через активний відпочинок. Аніматор працює так, щоб інші могли розслабитися, розважитися [22; 30]. Однак його діяльність не повинна мати ознак роботи.

У своїй роботі аніматор керується загальними принципами впливу на учасників. По-перше, принципом мотивації, завдяки якому формування особистості, оволодіння знаннями, способи дії стають ефективнішими. По-друге, принципом діяльності – чим більше власна участь особи, тим краще і чим вагоміший зміст цієї діяльності, пов'язаний з інтересом особи, тим кращий ефект. По-третє, принципом практики – незалежне оцінювання особистості за допомогою практичних дій, тобто його власної рекреаційної поведінки. По-четверте, принципом індивідуалізації – характеризується здатністю адаптувати рекреаційну діяльність до індивідуальних можливостей та потреб

людини. По-п'яте, принципом доступності – зміст анімації є когнітивно та емоційно доступним.

Окрім принципів впливу на учасників, аніматор активного відпочинку також керується у своїй діяльності конкретними методами впливу. Вони є такими:

*Позитивний метод аргументації здоров'я.* Цей метод спрямований на створення відповідної цінності, демонструючи позитивний вплив на здоров'я активних форм відпочинку.

*Гедонічний метод аргументації.* Метод полягає у підкресленні ефектів задоволення. Можливість щасливої пригоди, переживання м'язової радості, соціальних ігор (а не примусу).

*Метод участі у виживанні.* Метод полягає у введенні одержувача до ситуації його безпосередньої участі через привабливі заходи. Набутий досвід спонукає людей до конкретної і раціональної поведінки.

*Метод імітації.* Метод, заснований на викладі конкретного ставлення чи конкретної поведінки особою, визнаною суспільством.

Вище описані методи та принципи впливу спрямовані на задоволення всіх мотивів і потреб людини, яка вирішила брати участь у певній діяльності, а також стимулювання та готовності повторно брати участь у самоорганізації власного дозвілля.

Отже, роль аніматора зосереджена на трьох основних правилах:

- 1) він є ініціатором репродуктивного ставлення;
- 2) пропагує активний спосіб життя;
- 3) організовує заходи під час дозвілля.

Варто зазначити, що хоча аніматор активного відпочинку є відносно молодою професією, він вже сьогодні створює можливості працевлаштування. Недарма це приваблює, перш за все, молодих, та креативних людей.

*Анімаційне програмування та групова робота.* Анімація – один із методів роботи в групі. Він не фокусується на техніках поведінки, але також не може повністю від них відмовитися. Він вибирає найкращі способи досягнення поставлених цілей, виключаючи маніпулювання людьми, тиск, використання психологічного примусу тощо. Кожен учасник має право висловлюватися, брати участь у прийнятті рішень, в атмосфері поваги до свободи особистості будується групова спільнота. У багатьох країнах Західної Європи, наприклад, у Швейцарії, діяльність, пов'язана з дозвіллям, поширюється на роботу з ресоціалізацією.

Програмуючи анімацію, вибираючи заняття, ігри та заходи необхідно звернути увагу на кілька важливих критеріїв, а саме: мету анімації, сукупність заходів та очікувані результати (ефекти) учасниками. Відповідь на це є очевидною – розважатися, раціонально проводити активне дозвілля у невимушеній атмосфері,

відновлювати психофізичні ресурси затрачені в процесі трудової, чи навчальної діяльності. При цьому, важливими є заходи, які спрямовані на:

- заохочення учасників до встановлення ними контактів (наприклад, завдяки спільним тереновим іграм, танцям);

- надання можливості учасникам проявити свої знання рухові навички перед групою друзів та інших учасників, які беруть участь у певній грі, вікторині чи змаганнях;

- поліпшення чуттєвої продуктивності учасників – емпатії, розвиток координації рухів, слуху, швидкого мислення (наприклад, в іграх на здогадки);

- навчання учасників швидко та правильно формулювати свої погляди та висловлювати свої думки (наприклад, у постановочних іграх);

- набуття здатності викликати інтерес у формі змісту, що передається під час гри (наприклад, у змаганнях з малювання, які поширюють знання про мистецтво, рухливі ігри тощо).

Підводячи підсумок, можна констатувати, що цілями вище зазначених завдань є: викликати цікавість в учасників до поглиблення знань та вміння задовольняти особисті потреби.

В організації спортивних занять цілями є: навчити правилам ігор, передавати повідомлення про задану спортивну дисципліну, здійснювати фізичні навантаження, вдосконалювати фізичні здібності, доглядати за тілом будовою.

В організації діяльності для дітей головними цілями є насамперед: розвага через рухливі ігри, розвиток мистецьких навичок, повідомлення нових знань через гру, навчання роботи в групі [42].

*Очікуваний зміст.* У сфері рухової діяльності:

- групові заняття ритмічною гімнастикою, аквааеробікою, дихальною гімнастикою, йогою;

- заняття командними видами спорту – такими як футбол, баскетбол, крофбол, петанк, фрісбі, пляжний волейбол, водне поло тощо; катання на ковзанах, санках, лижах;

- заняття індивідуальними видами спорту – тенісу та настільного тенісу, бадмінтону, плавання, їзди на велосипеді, катання на ковзанах, санках, лижах тощо [32].

У спортивних заходах необхідно розділити учасників на вікові групи, а часто навіть через стать. Причина очевидна: турбота про безпеку учасників та рівні можливості під час змагань.

Соціальна діяльність: танці та дискотеки, караоке – (співати відомі хіти на фоні інструментального акомпанементу, відтворюваного із запису без вокальної складової. Співу можна допомогти, відображаючи текст на будь-якому носії – телевізорі, моніторі,

проекторі тощо); вікторини, змагання; кіно ночі, під час яких показуються фільми про сім'ю, мультфільми, комедії тощо; кабаре за участю аніматорів, дітей, а також гостей даного центру, які беруть участь у шоу.

Старший клуб – організація заходів для дорослих та людей старшого віку. Тут переважають такі ігри, як бінго, шахи, шашки, інтелектуальні вікторини тощо.

Дитячий клуб – організація заходів для наймолодших учасників, від 3-6 років. Тут переважають мистецькі уроки, співочі ігри та прості рухливі ігри на свіжому повітрі.

Міні-клуб – організація заходів для дітей віком від 6 до 12 років, де також організуються мистецькі заняття, ігри та заходи, водні ігри та проблемні ігри.

Юніорський клуб – організації дозвілля для підлітків у віці 12-16 років. У цій віковій групі є ігри підвищеної складності, турніри командних та індивідуальних ігор (міні-баскетбол, футбол, хокей на траві, теніс та настільний теніс, легкоатлетичні змагання, плавання, гірськолижний слалом та інші), дискотеки, змагання, проблемні ігри.

Для кого? На таке питання може бути лише одна відповідь: для всіх, без обмежень, пов'язаних з віком, статтю чи інтелектуальним та фізичним рівнем. У багатому ресурсі ігор завжди можна знайти ті, які відповідають смакам, інтересам, самопочуттю, психічному стану, фізичним можливостям учасників рекреаційної анімації.

Обставини, коли люди різного інтелектуального і фізичного рівня беруть участь у грі, не тільки не перешкоджають її проведенню, але навіть позитивно впливають на його хід. Завдяки тим, хто має кращі можливості можна поширювати конкретний зміст, розвивати інтереси і таким чином створювати приклад для наслідування.

Кількість учасників також впливає на вибір ігор та заходів. У команді з кількох людей не є доцільним використовувати фізичні ігри зі співом та танцями. За таких умов корисними є інтелектуальні та соціальні ігри з написанням, малюванням каламбурів тощо. Якщо в грі бере участь до тридцяти осіб, то ви можете використовувати майже будь-який тип гри. Тоді кожен учасник має шанс взяти активну участь. З більшою кількістю учасників грати в ігри, в яких кожен має шанс взяти участь стає важко. Відтак, у грі беруть участь не особи, а групи. Групи можуть вибирати своїх представників, які змагаються та отримують призи або бали для своїх груп.

*Вибір місця анімації.* При програмуванні ігор чи занять надзвичайно важливо вибрати місце. Це залежить не тільки від характеру запланованих заходів, але і від кількості потенційних учасників. Наприклад, інтелектуальні ігри можна проводити в загальній

кімнаті, їдальні, барі, а в хорошу сонячну погоду також на свіжому повітрі, в парку, лісі, на галявині перед курортом.

Для спортивних ігор найкращим місцем буде трав'янисте поле тощо. У погану погоду більшість рухомих ігор можна успішно проводити у спортивному залі чи великій загальній кімнаті.

*Вибір ігор.* Їхня форма, безумовно, залежить від можливостей курорту, наявності відповідних засобів на відкритому повітрі (майданчики, парки, гірськолижні траси, туристичні доріжки, басейни, багаття, амфітеатри, тенісні корти, ковзанки тощо). Тим не менш, ці заняття завжди повинні бути різноманітними та цікавими, щоб заохотити учасників брати участь у них.

Як і місце, час також визначає вибір форм і змісту окремих ігор. У молодіжних клубах, клубних кімнатах та відпочинкових центрах ми зазвичай організуємо ігри та заходи у визначені та оголошені дати і час. Це має великий вплив на планове та цілеспрямоване проведення занять та дає змогу досягти заздалегідь визначених навчальних цілей. Крім того, учасники цих занять не лише беруть у них участь, а й набувають навичок самостійно їх організувати.

У відпустці, чи під час подорожі пора року та день має великий вплив на вибір ігор та заходів. Неможливо організувати певні фізичні заняття, коли люди дуже тепло одягнені і є страх, що вони швидко нагріються і втомляться. Взимку, залежно від ваших варіантів, ви можете організувати катання на лижах, ковзанах, санах тощо. Якщо у нас немає доступу до спортивних залів, ми не будемо організувати турніри з волейболу, баскетболу чи футболу. Ми також відмовимось від більшості індивідуальних видів спорту, для яких потрібні спеціальні засоби для відпочинку на свіжому повітрі, наприклад тенісні корти або кардіотренажери.

У свою чергу, у спекотні дні слід вибирати ігри, які потребують меншої інтенсивності руху, особливо в спекотні дні, коли температура найвища. Тому ігри з більшою фізичною інтенсивністю будуть організовані в години до і після полудня, коли інтенсивність сонця не така висока.

Крім того, ми повинні запланувати певну кількість часу для проведення гри. Це не може тривати занадто довго, адже це викличе нудьгу серед учасників. Він не може тривати занадто коротко, оскільки люди, які беруть участь у ньому, не зможуть потрапити в нього. Отже, вибір тривалості занять дуже важливий для її успіху.

Необхідні аксесуари для анімації. Визначившись з місцем занять, нам потрібно подумати про те, яке обладнання буде необхідне нам для гри в ігри. Для запуску більшості ігор під час вечірок не потрібні спеціальні аксесуари. Все залежить від творчості аніматорів, які готують дану забаву. Для більшості з них

ви можете використовувати звичайні, загальнодоступні предмети, такі як ручки, папір, носові хустки, мішки тощо. Мікрофон та музичний центр завжди будуть корисним обладнанням для будь-яких розваг.

При організації дискотек, танцювальних вечірок, гімнастики з музикою, гри зі співом, це просто незамінний інвентар. Крім того, щоб організувати кіно вечори, вам знадобиться проєктор та великий екран, на якому глядачі зможуть переглядати показ фільму. Для організації ігор та спортивних занять вам знадобляться м'ячі, настільний теніс, теніс, бадмінтон, сітка для волейболу та інші, залежно від виду спорту, який ми пропонуємо. Організуючи кабаре, вистави додатково потребуватимуть різноманітних костюмів, які відобразатимуть характер зіграного персонажа. Їх можна придбати за низькою ціною у магазинах секонд-хенду, а деякі навіть можна знайти у власному гардеробі. Тим не менше, який реквізит нам знадобиться, залежить від нашої ідеї, змісту гри та способу, яким ми хочемо її здійснити.

*Проведення анімації.* Характерною особливістю будь-якої хорошої гри є добровільна участь, що впливає з інтересу та цікавості. Для організатора занять такого типу найважчим етапом їх проведення є заохочення людей брати в них участь. Незважаючи на те, що у кожного є бажання розважатися, не кожен хоче брати участь. Ця ситуація може виникнути або через відсутність пробудженого інтересу, або через сором'язливість чи інші причини. Люди, які вже хоча б раз брали участь у цьому виді діяльності, роблять це набагато охочіше, ніж ті, хто ніколи не брав участі в таких заняттях. Причиною небажання може бути також страх бути висміяним у випадку неправильно виконаного завдання або неправильно даної відповіді.

Погляд людей, які веселяться, також заохочує брати участь у грі. У великій групі варто починати ігри або заняття з людьми, які вже їх добре знають і охоче в них беруть участь. Їх інтерес потім також поділять інші, а веселий настрій дозволить навіть найсором'язливішим людям долучитися до розваг.

Перш ніж розпочати будь-яку гру, ведучий повинен стисло і чітко обговорити його зміст та правила. Довгі пояснення ігор набридають учасникам, відволікають їх та знижують їх розважальну та виховну цінність.

Вибір ігор повинен залежати від часу, відведеного на їх проведення, інтересів та психофізичних здібностей учасників. Якщо ми не знаємо інтересів потенційних учасників, що часто трапляється, наприклад, на курортах, куди приїжджають гості з різних регіонів, соціальних верств – ми не зможемо використовувати ігри, присвячені певним темам, наприклад, історії мистецтва, літератури, тому що лише невелика кількість учасників вміє з ними впоратися.

У тому випадку, якщо програма передбачає кілька або десятигор (абозмагань), найкраще почати з легших, не вимагаючи розумових зусиль. Прикладом можуть бути рухливі ігри, групові змагання тощо. Чим менш досвідчені учасники гри, тим більша перевага легших, соціальних та рухливих ігор. Варто також застосувати правило, що після рухливих ігор («гонки в мішках», «знайди своє місце» тощо) ми запроваджуємо ігри, що надають можливості для відпочинку («ворожіння», «гра зі співом» тощо), і тільки тоді інтелектуальні ігри. З останнім ми спочатку організуємо ігри, що нагадують певні повідомлення, наприклад аукціони, ланцюжок слів, заголовки тощо, і лише пізніше ігри з великим елементом конкуренції, що дає можливість показати свої знання. Вони можуть бути різними вікторинами з точки зору, наприклад, знання прислів'їв, подій в Україні і світі, музики, фільмів тощо.

Займаючись іграми, ми повинні пам'ятати, що навіть найкраща забава, якщо вона триватиме занадто довго, стає нудною і стомлюючою. Порядок ігор та їх характер залежать від багатьох факторів, таких як: вік, інтереси учасників, місце, мета. Відповідальна особа здійснює контроль за їх правильним вибором та, за необхідності, зміною.

*Локація анімації.* До завдань аніматора належать: ознайомлення учасників із змістом гри чи гри, надання пароля для її початку, забезпечення дотримання правил, забезпечення їх правильної поведінки, оголошення результатів змагань, вручення призових предметів, активна участь у ньому.

Крім того, він повинен мати здатність налагоджувати контакт з аудиторією, характеризуватися високою особистісною культурою та організаційним почуттям.

Рефлекс, тактовність і почуття гумору, свобода рухів, вміння ставитися до учасників як до добрих друзів – ось неодмінні риси хорошого вчителя.

Граціозний керівник, навіть у найскладнішій команді, з жартом (але не знущанням!) може опанувати непослушних учасників. Створення правильного настрою та проведення веселощів значною мірою залежить від нього. Якщо ведучий прямий, життєрадісний, сприймає свою роль серйозно, але при цьому розважає себе – він може бути впевнений у успіху. Проведені ним заняття неодмінно отримують визнання і викликати великий інтерес. У поведінці вчителя не може бути нічого суворого, шкільного розпорядку, він повинен бути добре підготовлений, попередньо продумав тип і зміст ігор та способи їх проведення, а також всю організацію занять. Це він, залежно від таких факторів, як погода, ступінь втоми, інтересів учасників повинен внести необхідні зміни, з чи доповнення до навчальної програми з метою досягнення очікуваного кінцевого результату. У будь-який час під час даної гри він пови-

нен спостерігати за реакціями учасників та шукати найбільш підходящі методи для того, щоб утримати їх інтерес до діяльності. Якщо він побачить, що гра не приносить очікуваних результатів, він може припинити та негайно ініціювати ще одну, більш цікаву.

Хороший аніматор не повинен бути занадто наполегливим у своїй програмі. У випадку, якщо учасники пропонують іншу гру, вони можуть ввести її в програму або відхилити, але завжди, наводячи причини такого рішення (гра може бути занадто нудною, занадто складною, менш навчальною).

Ведучий може використовувати свисток, плескання або оголошення як знак початку, переривання або закінчення гри. Тим учасникам, які намагаються порушити правила, відволікати інших, призначаються виконувати завдання, передбачені в грі, тим самим змушуючи їх зосереджуватися.

Особа, яка веде гру, зазвичай є єдиним і найважливішим арбітром, який оцінює правильність виконуваних завдань. Він повинен бути об'єктивним, спокійним, врівноваженим та неупередженим, щоб справедливо оцінити ситуацію. Однак він не наполягає на тому, що коли більшість учасників висловлюють свою думку, відмінну від його оцінки, тоді він погоджується з ними, адже іноді може статися так, що він не міг оцінити дану ситуацію досить точно.

Однак на змагання він запрошує журі, яке зазвичай складається із глядачів. Він також часто просить оцінити всіх пасивних учасників гри, які можуть висловити свою думку, наприклад, оплесками, криками, свистками тощо.

Буває, що з учасниками працює декілька аніматорів. Незважаючи на те, що кожен з них несе окрему відповідальність та обов'язки, насправді всі тісно працюють разом, щоб сформувати одну добре узгоджену команду. Один або два з них виконують роль лідерів, інші допомагають активізувати учасників, стимулюючи аудиторію до бадьорості, а також підтримують порядок під час гри чи турніру. На чолі групи аніматорів стоїть «керівник аніматорів». Зазвичай це людина, яка має найбільше досвіду, має лідерські та організаторські здібності, здатна об'єднати групу та співпрацювати зі своїми колегами, а також з персоналом певного центру, щоб найкраще організувати дозвілля для гостей.

Керівник аніматорів відповідає за: організацію анімаційної програми, організація заходу, хід події, підтримання дисципліни серед колег-аніматорів вирішення суперечок, отримання грошей та коштів, необхідних для організації запланованих проектів, контакт з персоналом, який працює в даному центрі дозвілля та відпочинку, підтримання найкращих відносин у групі аніматорів, інструктаж менш досвідчених колег з метою найкращої організації заходу.

Крім того, керівник аніматорів повинен дбати про добробут своїх колег, намагатися не призводити до їх психічного та фізичного виснаження, дбати про їх відпочинок, бути їхнім другом і радником в організації всіх завдань. Саме він, бажано з усієї групи, усвідомлює, що робота аніматора – це не лише розвага, а важка праця, яка часто вимагає зусиль протягом 20 годин на день. Він завжди очікує від аніматора посмішки, максимальної ввічливості, сповненої життєвих сил.

*Нагороди та штрафи.* Є група людей, які люблять перевіряти свої повідомлення, свої здібності, такі як сприйнятливність та здатність швидко асоціюватися, для яких участь у змаганнях, змаганнях, турнірах приносить багато задоволення та задоволення. Для цих людей питання винагороди не грає великої ролі. Однак для більшості людей можливість виграти приз, навіть найменший, символічний, збільшує бажання виграти, волю до боротьби та бажання брати участь у певній грі. Ці функції змушують вас до максимальних зусиль та наполегливості у дотриманні правил гри. Сам приз є наочним доказом завоювання першого місця, відзнаки і тим самим сприяє підвищенню самооцінки. У випадку, якщо приз має велику цінність, бажання продемонструвати рівень знань переважає бажання виграти приз. Цінний матеріальний приз неоднозначно підвищує інтерес до ігрової діяльності учасників та глядачів, але в той же час знижує навчальну цінність даної гри. Особливо в тому випадку, коли вона непропорційно велика щодо зусиль, необхідних для її отримання. В іграх та соціальних іграх зазвичай не використовуються призи, але вводяться штрафні санкції, наприклад, у вигляді призив або виключення з гри протягом певного періоду. Вболівальники, в свою чергу, є видимою ознакою некомпетентного виконання завдання згідно з попередньо прийнятими правилами гри, або недостатньо розвиненими навичками даного учасника для виконання цього завдання. Виключення з гри – один із методів вибору найкращого гравця – переможця, із групи людей, що змагаються між собою. Переможці, які займають перше місце в іграх з розумом, можуть бути нагороджені приємною дрібницею у вигляді диплома, пакетиком цукерок, льодяником, книжкою тощо. У змаганнях, що мають більше елементів змагань, зазвичай використовують дорожчі призи. Їх тип та вибір залежить від можливостей та креативності організаторів. Ви можете вибрати їх, наприклад, за змістом або характером конкурсу, використовуючи під час розважальних заходів різноманітні форми їх надання.

Організуючи ігри, пам'ятайте, що навчальна мета сама по собі – це участь у певній грі, грі чи турнірі, а будь-який приз, навіть найменший, є лише приємним доповненням, спрямованим на мотивацію участі у грі

або жест подякувати та оцінити учасника за докладені зусилля, хто ставив завдання.

*Інформаційні заходи.* Вміти охопити потенційних учасників інформацією про програму так само важливо, як і сама програма. Цій меті служать такі заходи, як:

- реклама на дошках оголошень;
- радіомовлення;
- повідомлення через мікрофон під час інших ігор та заходів;
- безпосередній контакт аніматорів з потенційними учасниками.

Плануючи анімацію на більш тривалий період, її слід розділити на конкретні етапи:

- сезонність – охоплює програму, яка не змінюється протягом усього періоду роботи аніматорів у певній місцевості, заходи, які необхідно проводити в сезон і повторити за потребою. Обмін гостями протягом сезону означає, що деякі заняття можуть залишитися незмінними, вони не будуть нудними. Прикладом таких занять можуть бути, наприклад, уроки ранкового розтягування, тобто набір фізичних вправ, що складаються з розтягування м'язів, щоб зробити їх більш гнучкими, покращивши кровопостачання рухової системи і змусивши її рухатись, ранкові ігри та заняття на пляжі, коктейльні вечірки перед вечерею, заняття в другій половині дня від аеробіки (на прилавку чи у воді) тощо. Навіть якщо години цих занять не змінюються, відпочиваючі охоче беруть участь у них;

- щомісяця – включає заняття, заплановані на даний місяць. Щомісячні анімаційні плани повинні включати конкретні заходи на заздалегідь заплановані дати, наприклад, у першу неділю місяця відбудеться міні-концерт за участю місцевого рок-клубу, у другу суботу місяця буде організована поїздка в лунапарк для всіх бажуючих, а також для тих, хто залишиться в шоу про комедійний фільм, в третю неділю місяця – магічне шоу з відвідувачами гостей, а в останній тиждень «одягнений» зв'язаний танець з конкурсом на найцікавіший наряд. Це лише найважливіші заняття, заплановані на даний місяць;

- два тижні – включає заходи, заплановані протягом наступних двох тижнів. Анімаційні плани повинні включати події, які не потребують такої підготовки, як заплановано в місячному циклі. Прикладом такої події може бути смаження барана біля багаття;

- щотижня – включає підготовку програми на наступний тиждень. Така програма вже містить не лише основні події, а й усі, навіть найменші починання. Програма щотижня розміщується на дошці оголошень у попередньо узгодженому пункті центру, щоб кожен гість знав, де він може його познайомити;

- одноденний – встановити один день заздалегідь. Одноденна програма повинна містити не тільки

розклад занять та ігор, запланованих на певний день або ігри, але також деталі їх організації, ролі окремих аніматорів. Таке детальне планування дозволить уникнути неприємних сюрпризів під час анімації, наприклад у вигляді відсутності необхідних реквізитів.

Запланована анімація може мати характер:

- спортивної діяльності – здійснюють досвідчені інструктори, які дбають про наш фізичний стан через рух та спорт. Вони організують різні спортивні турніри, заняття фітнесом, ігри на свіжому повітрі, вивчення різних спортивних дисциплін тощо. Майже всі вони мають досвід на роботі з дітьми, молоддю та дорослими;

- розваги та соціально-орієнтованої діяльності – має на меті інтегрувати учасників, приносить розваги людям будь-якого віку, організуючи танцювальні вечори, дискотеки, ігри та ігри (наприклад, бінго, шахи, вікторини, змагання, караоке тощо), кіно ночі та вечори цікаві гості (наприклад, магічне шоу, міні-концерти), кабаре за участю дітей та / або самих аніматорів, багаття тощо;

- діяльності з пригодницьким сюжетом – організуються поїздки до парку розваг тощо, походи в гори, відвідування довколишніх міст;

- креативної діяльності – має на меті стимулювати творчість учасників з метою самостійної організації даного задуму. Прикладом тут може бути спільне встановлення теми певного дня чи вечора, вибір ігор, встановлення їх правил, організація необхідної допомоги, інструментів;

- анімація для дітей – організовує дозвілля для дітей, ігрову діяльність, спортивні змагання, мистецькі заняття тощо.

### **Дискусія**

Чи можемо ми уявити наш світ без кольору, звуку, шелесту листя на вітрі, граціозних рухів спортсменів, танцюристів та багатьох інших захоплюючих, але ефемерних явищ? Світ без речей, які відносяться до категорій краси і потворності, гармонії і дисонансу, без символів і дисонансу, які своєю простотою описують нескінченно складні сутності і поняття не є можливий [13; 27]. Адже тільки вони дають правдиве уявлення про людину і світ. Це мова позачасова, багата, універсальна і без кордонів [9]. Чи можна уявити, що ця мова, цей культурний код, слугує лише внутрішньому монологу людини? Чи можна уявити наш світ без розмови, без дискурсу між людьми? Без незгоди і гніву, коли ми разом співаємо пісні про свободу, розважаємося засобами рекреаційних видів спорту і створюємо пам'ятники тим, хто першим сказав «ні», віддав своє життя у боротьбі з ненависним ворогом? Без спільного плачу, роздумів над плином часу, слухання тиші цвинтарів, проходження мовчки, коли

ми так багато говоримо одне одному? Не підтримуючи один одного, коли нас пронизують рани, без підтримки один одного, коли страх пронизує нас і коли тільки віра може бути нашою зброєю проти страху, який позбавляє нас гідності? Яким було б наше життя без спільних ігор і радості від того, що незважаючи на ілюзорність і розбиті мрії – це прекрасний світ?

У людському світі такої порожнечі неможливо уявити. Те, що в людині, і те, що між людьми, як основа, переплітаючись, тчуть візерунчасту тканину культури особистості і суспільства. Однак для того, щоб це було найвищої якості, щоб воно радувало своєю різноманітністю, потрібні ткачі, які розуміють суть цієї роботи і володіють необхідними навичками [21; 35]. Потрібні аніматори активного дозвілля, які здатні творити мистецтво повсякденного життя з людьми і через людей. Саме вони можуть максимально використати надзвичайний потенціал міст і сіл, людей, які там живуть, і культурну спадщину, що створювалася століттями [30].

Вимогою часу є пошук нових моделей активного відпочинку, проведення дозвілля. Потребує відповіді питання про те, що таке активна участь у культурі. Інша проблема – інтерпретація культурного середовища, особливо коли ми говоримо про фізичну культуру як складову особистісного і суспільного розвитку [20].

Вважаємо що вся анімаційна діяльність повинна здійснюватися на основі трьох принципів: свободи (право на самовираження і самозалучення), поваги (толерантності при взаємодії з іншими людьми під час анімаційних заходів) і відкритості (пошук діалогу та порозуміння з соціальними групами, особливо пов'язаними з фізичною культурою, організацією та проведенням дозвілля). Аналогічної думки дотримуються й інші дослідники [9; 32].

Для того, щоб реалізувати ці принципи на практиці необхідно створювати в громадах простір для дискусій між практиками і теоретиками культурної та рекреаційної анімації [1; 6]. Адже злиття анімаційної науки і практики дозволить розробити нові моделі функціонування рекреаційної культури в локальних середовищах, здійснювати обмін досвідом та кращими практиками, а також популяризацію здобутків культурно-рекреаційних аніматорів з різних регіонів країни і світу.

### **Висновки**

1. Рекреаційна анімація є ефективним засобом проведення активного дозвілля, суспільної комунікації, навчання, оздоровлення, в тому числі усунення постравматичного синдрому, який сьогодні проявляється як в цивільних, так і у військових. Різноманітність видів і форм рекреаційної анімації дає змогу збільшити варіативність, а відтак і адресність рекреаційно-

анімаційних програм. Позитивна спрямованість, гедонізм, духовно-творчий характер анімаційної діяльності ставить її в один ряд з іншими засобами психофізичного впливу на організм людини.

2. Проаналізувавши структуру та зміст анімаційної діяльності в рекреаційних заходах можна виділити такі види рекреаційної анімації: вербальна анімація; ігрова анімація; спортивна анімація; музично-пісенна анімація; танцювальна анімація; шоу-анімація; комплексна анімація.

3. Анімаційно-рекреаційний вплив на рекреанта відбувається за допомогою спеціально розроблених програм. Ці програми орієнтовані як на психоемоційне відновлення людини, так і на покращення його фізичних кондицій. До того ж, під час цього процесу розвивається духовна сфера, розширюється світогляд людини.

*Конфлікт інтересів.* Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

#### Джерела та література

1. Абрамов Л. К. Центр місцевої активності для розвитку громад. Кіровоград, 2012. 134 с.
2. Альошина А., Бичук О., Альошина А. Анімація як вид рекреаційної діяльності. *Молодіжний вісник*. 2016. Вип. 21. С. 15-18.
3. Антипкін Ю. Г., Горбань Н. Є., Луценко О. Г. Фактори ризику розвитку хвороб цивілізації. *Акушерство, гінекологія, репродуктологія*. 2021. № 1(42). С. 8-11.
4. Благій О., Андреева О. Вплив анімаційних програм на психоемоційний стан дітей шкільного віку. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2013. № 3. С.32-35.
5. Державна цільова соціальна програма розвитку фізичної культури і спорту на період до 2024 року. Пункт 1 із змінами, внесеними згідно з Постановою КМУ № 1371 від 23.12.2020.
6. Дутчак М. В., Пасічник Л. В. Актуалізація проблеми підготовки та реалізації програм спортивної анімації у місцях масового відпочинку. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура*. 2012. Вип.16. С. 54-58.
7. Карнаух Л. В. Особливості соціалізації дітей дошкільного віку в умовах сучасного соціального середовища. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2012. № 40. С. 110-114.
8. Килимистий С. М. Анімація в туризмі : навч. посіб. Київ : Вид-во ФПУ, 2007. 188 с.
9. Килимистий С. М. Рекреаційні аспекти анімації в туризмі. *Культура і сучасність*. 2016. № 2. С.110-114.
10. Клепко С. Ф. Філософія освіти в європейському контексті. Полтава : ПОІППО, 2006. 328 с.
11. Кривень О., Назаркевич І. Рекреаційно-туристичні кластери як ефективний інструмент реалізації державної політики у рекреаційній сфері. *Науковий вісник НЛТУ України. Серія економічна*. 2019. Т. 29. № 4. С. 57-61. – URL: <https://doi.org/10.15421/40290412>
12. Левченко Т. Розвиток освіти та особистості в різних педагогічних системах : монографія. Вінниця : Видавництво «Нова книга», 2002. 512 с.
13. Лесіна Т. М. Анімація як інноваційний напрям соціально-педагогічної роботи в Польщі. *Соціальна педагогіка: теорія і практика*. 2012. № 2. С.101-106.
14. Мальцев Д., Хрипко І. Потенціал оздоровчо-рекреаційних технологій при організації сімейного дозвілля. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 1. С. 44-49. – URL: <http://dx.doi.org/10.32652/tmfvs.2021.1.44-49>.
15. Мицкан Б., Мицкан Т., Жирак Л. Корекція психофізіологічного стану слабочуючих дітей засобами рекреаційно-оздоровчого туризму. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура*. 2020. Вип. 34. С. 10-26. – URL: <http://dx.doi.org/10.15330/fcult.34.10-26>.
16. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах : підручник. Київ : Кондор, 2005. 408 с.

#### References

1. Abramov, L. K. (2012), *Tsentr mistvevoi aktyvnosti dlia rozvytku hromad* [Center of local activity for community development]. Kirovohrad, 134 p. [in Ukraine].
2. Alioshyna, A., Bychuk, O. (2016), "Animatsiia yak vyd rekreatsiinoi diialnosti" [Animation as a type of recreational activity]. *Youth Herald*, Vol. 21, 15-18. [in Ukraine].
3. Antypkin, Yu. H., Horban, N. Ye., Lutsenko, O. H. (2021), "Faktory ryzyku rozvytku khvorob tsyvilizatsii" [Risk factors for the development of civilization diseases]. *Obstetrics, gynecology, reproductive medicine*, Vol. 1(42), 8-11. [in Ukraine].
4. Blahii, O., Andreieva, O. (2013), "Vplyv animatsiinykh proqram na psykhoemotsiinyi stan ditei shkilnoho viku" [The influence of animation programs on the psycho-emotional state of school-age children]. *Theory and methodology of physical education and sports*, Vol. 3, 32-35. [in Ukraine].
5. *Derzhavna tsilova sotsialna prohrama rozvytku fizychnoi kultury i sportu na period do 2024 roku* [State targeted social program for the development of physical culture and sports for the period until 2024]. Item 1 with changes introduced in accordance with the Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraineю № 13716 23.12.2020. [in Ukraine].
6. Dutchak, M. V., Pasichnyk L. V. (2012), "Aktualizatsiia problemy pidhotovky ta realizatsii proqram sportyvnoi animatsii u mistsiakh masovoho vidpochynku" [Actualization of the problem of preparation and implementation of sports animation programs in places of mass recreation]. *Bulletin of the Carpathian University. Series: Physical culture*, Vol.16, 54-58. [in Ukraine].
7. Karnaukh, L. V. (2012), "Osoblyvosti sotsializatsii ditei doshkilnoho viku v umovakh suchasnoho sotsialnoho seredovyschha" [Peculiarities of socialization of preschool children in the conditions of the modern social environment]. *Psychological and pedagogical problems of the village school*, Vol. 40, 110-114. [in Ukraine].
8. Kylymystyi, S. M. (2007), *Animatsiia v turyzmi* [Animation in tourism]. Vyd-vo FPU, Kyiv. 188 p. [in Ukraine].
9. Kylymystyi, S. M. (2016), "Rekreatsiini aspekty animatsii v turyzmi" [Recreational aspects of animation in tourism]. *Culture and modernity*, Vol. 2, 110-114. [in Ukraine].
10. Klepko, S. F. (2006), *Filosofiiia osvity v yevropeiskomu konteksti* [Philosophy of education in the European context]. POIPPO, Poltava. 328 p. [in Ukraine].
11. Kryven, O., Nazarkevych, I. (2019), "Rekreatsiino-turystychni klasteri yak efektyvnyi instrument realizatsii derzhavnoi polityky u rekreatsiinii sferi" [Recreational and touristic clusters as an effective tool for the implementation of state policy in the recreational sphere]. *Scientific bulletin of NLTU of Ukraine. The series is economical*, Vol. 29, (4), 57-61. – URL: <https://doi.org/10.15421/40290412> [in Ukraine].
12. Levchenko, T. (2002), *Rozvytok osvity ta osobystosti v riznykh pedahohichnykh systemakh* [Development of education and personality in different pedagogical systems]. Nova knyha, Vinnytsia. 512 p.

17. Петрова І. Соціально-культурна анімація як дозволя. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2011. № 3. С.71-74.
18. Прес-реліз – Дослідження психологічного стану населення в умовах повномасштабної війни. Інститут соціальної та політичної психології. 13.09.2022.
19. Про Національну стратегію з оздоровчої рухової активності в Україні на період до 2025 року «Рухова активність – здоровий спосіб життя – здорова нація»: Указ Президента України від 9 лютого 2016 р., №42/2016. – URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/42/2016.10>
20. Солових Є. М. Зовнішнє середовище як одна зі складових формування іміджу органу місцевого самоврядування. *Актуальні проблеми політики*. 2015. Вип. 55. С. 187-196.
21. Тарасов Л.В. Соціально-культурна анімація: принципи, завдання, зміст. *Вісник психосоціальної і корекційно-реабілітаційної роботи*. 2003. № 2. С. 59-66.
22. Шиббер О. О. Креативна складова сучасних рекреаційно-дозвілєвих практик. *Питання культурології*. 2021. № 38. С. 343–530. – URL: <http://dx.doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.247181>.
23. Шинкарьова О. Модель формування готовності майбутніх бакалаврів фізичної культури і спорту до організації дозвілєво-рекреаційної діяльності. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*. 2020. № 2 (50). С. 26–32. – URL: <http://dx.doi.org/10.29038/2220-7481-2020-02-26-32>.
24. Bielski, J. (2010). Aktywność fizyczna ucznia w czasie wolnym. *Lider*, nr 1, 7-10.
25. Chojecka, A. (2003). Podwórkowe zabawy. *Edukacja i Dialog*, nr 7, 58–60.
26. Czajkowski, K. (1979). *Wychowanie do rekreacji*. Warszawa: WSiP.
27. Czerniawska, O. (1984). Animacje społeczno-kulturalne we Francji. *Geneza i rozwój. Pedagogika pracy kulturalno-oświatowej*, nr 6, 26-31.
28. Dąbrowska, E. (1986). *Analiza sytuacji animacyjnych. Pedagogika Pracy Kulturalno-Oświatowej*. Warszawa: WSiP.
29. Dąbrowski, Z. (1978). *Czas wolny dzieci i młodzieży*. Warszawa: PZWS.
30. Āuriček, M. (2000). *Teoria z metodyk rekreacji*. Presov: Universum.
31. Dyczewski, L. (1993). *Kultura polska w procesie przemian*. Lublin.
32. Gromek, M. (2010). Wyszyńska M. Zawody sportowe w świetlicy szkolnej: jako forma rekreacji ruchowej. *Nowa Szkoła*, nr 5, 37-41.
33. Jacynowicz, L. (2012). Cele rekreacji. *Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne*, nr 4, 29-34.
34. Jedlewska, B. (2001). *Animatorzy kultury wobec wyzwań edukacyjnych*. Lublin 2001. 263 s.
35. Kargul, J. (1993). *Animacja społeczno-kulturalna. Pedagogika społeczna*. Warszawa.
36. Kargul, J. O. (2001). Czasie wolnym młodzieży. *Problemy OpiekuńczoWychowawcze*, nr 6, 3-8.
37. Kargul, J. (1995). *Od upowszechniania kultury do animacji kulturalnej*. Toruń.
38. Kargul, J. (2001). *Problematyka czasu wolnego młodzieży: wątek godny przypomnienia. Pedagogika u progu trzeciego tysiąclecia / pod red. A. Nalaskowskiego i K. Rubachy*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
39. Kopczyńska, M. (1993). *Animacja społeczno-kulturalna*. Warszawa.
40. Kubinowski D. (2016). Kultura animacji jako humanistyczna pedagogia. *Nauki o wychowaniu. Studia in interdyscyplinarne*, 2(3), 97-108.
41. Krutsevych, T., Andreieva, O. (2013). Theoretical bases of studying physical recreation as a scientific problem. *Sportywni visnyk Prydniprovia*, 1, 5-13.
13. Lesina, T. M. (2012), "Animatsiia yak innovatsiinyi napriam sotsialno-pedahohichnoi roboty v Polshchi" [Animation as an innovative direction of socio-pedagogical work in Poland]. *Social pedagogy: theory and practice*, Vol. 2, 101-106. [in Ukraine].
14. Maltsev, D., Khrypko, I. (2021), "Potensial ozdorovcho-rekreatsiinykh tekhnolohii pry orhanizatsii simeinoho dozvillia" [The potential of health and recreation technologies in the organization of family leisure]. *Theory and methodology of physical education and sports*, Vol. 1, 44-49. – URL: <http://dx.doi.org/10.32652/tmfvs.2021.1.44-49>. [in Ukraine].
15. Mytskan, B., Mytskan, T., Zhyrak, L. (2020), "Korektsiia psykhofiziolohichnoho stanu slabochuiuchykh ditei zasobamy rekreatsiino-ozdorovchoho turyzmu" [Correction of the psychophysiological state of hearing-impaired children by means of recreational and health tourism]. *Bulletin of the Carpathian University. Series: Physical culture*, Vol. 34, 10-26. URL: – <http://dx.doi.org/10.15330/fcult.34.10-26>. [in Ukraine].
16. Petrova, I. V. (2005), *Dozvillia v zarubiznykh krainakh* [Leisure in foreign countries]. Kondor, Kyiv. 408 p. [in Ukraine].
17. Petrova, I. (2011), "Sotsialno-kulturna animatsiia yak dozvillia" [Social and cultural animation as leisure]. *Bulletin of the National Academy of Managers of Culture and Arts*, Vol. 3, 71-74. [in Ukraine].
18. *Pres-reliz – Doslidzhennia psykholohichnoho stanu naseleunia v umovakh povnomashtabnoi viiny* [Press release – Study of the psychological state of the population in the conditions of a full-scale war]. Institute of Social and Political Psychology. 13.09.2022. [in Ukraine].
19. *Pro Natsionalnu stratehiu z ozdorovchoi rukhovoї aktyvnosti v Ukraini na period do 2025 roku «Rukhova aktyvnist – zdorovy sposib zhyttia – zdorova natsiia»* [On the National strategy for healthy physical activity in Ukraine for the period until 2025 "Physical activity – healthy lifestyle – healthy nation"]. Decree of the President of Ukraine dated February 9 2016, N.42/2016. – URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/42/2016.10> [in Ukraine].
20. Solovykh, Y. E. M. (2015), "Zovnishnie seredovyshe yak odna zi skladovykh formuvannia imidzhu orhanu mistsevoho samovriaduvannia" [The external environment as one of the components of the formation of the image of the local self-government body]. *Actual problems of politics*, Vol. 55, 187-196. [in Ukraine].
21. Tarasov, L. V. (2003), "Sotsialno-kulturna animatsiia: pryntsyipy, zavdannia, zmist" [Socio-cultural animation: principles, tasks, content]. *Bulletin of psychosocial and correctional and rehabilitation work*, Vol. 2, 59-66. [in Ukraine].
22. Shyber, O. O. (2021), "Kreatyvna skladova suchasnykh rekreatsiino-dozvillievykh praktyk" [Creative component of modern recreational and leisure practices]. *Issues of cultural studies*, No. 38, 343–530. – URL: <http://dx.doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.247181>. [in Ukraine].
23. Shynkarova, O. (2020), "Model formuvannia hotovnosti maibutnykh bakalavriv fizychnoi kultury i sportu do orhanizatsii dozvillievo-rekreatsiinoї diialnosti" [Model of formation of readiness of future bachelors of physical culture and sports to organize leisure and recreational activities]. *Physical education, sports and health culture in modern society*, Vol. 2(50), 26–32. – URL: <http://dx.doi.org/10.29038/2220-7481-2020-02-26-32>. [in Ukraine].
24. Bielski, J. (2010). Aktywność fizyczna ucznia w czasie wolnym. *Lider*, nr 1, 7-10.
25. Chojecka, A. (2003). Podwórkowe zabawy. *Edukacja i Dialog*, nr 7, 58–60.
26. Czajkowski, K. (1979). *Wychowanie do rekreacji*. Warszawa: WSiP.
27. Czerniawska, O. (1984). Animacje społeczno-kulturalne we Francji. *Geneza i rozwój. Pedagogika pracy kulturalno-oświatowej*, nr 6, 26-31.

42. Pięta, J. (2004). *Pedagogika czasu wolnego*. Warszawa: Wyższa Szkoła Ekonomiczna.
43. Pilch, T. (1995). *Środowisko lokalne – struktura, funkcje, przemiany*. Pedagogika społeczna. Warszawa: PZWS.
44. Ploch, L. (1992). *Jak organizować czas wolny dzieci i młodzieży upośledzonych umysłowo*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
45. Tauber, R. D. (2002). *Pedagogika czasu wolnego*. Poznań: WSHiG.
28. Dąbrowska, E. (1986). *Analiza sytuacji animacyjnych*. Pedagogika Pracy Kulturalno-Oświatowej. Warszawa: WSiP.
29. Dąbrowski, Z. (1978). *Czas wolny dzieci i młodzieży*. Warszawa: PZWS.
30. Ďuriček, M. (2000). *Teoria z metodyką rekreacji*. Presov: Universum.
31. Dyczewski, L. (1993). Kultura polska w procesie przemian. Lublin.
32. Gromek, M. (2010). Wyszyńska M. Zawody sportowe w świetlicy szkolnej: jako forma rekreacji ruchowej. *Nowa Szkoła*, nr 5, 37-41.
33. Jaczynowicz, L. (2012). Cele rekreacji. *Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne*, nr 4, 29-34.
34. Jedlewska, B. (2001). *Animatorzy kultury wobec wyzwań edukacyjnych*. Lublin 2001. 263 s.
35. Kargul, J. (1993). *Animacja społeczno-kulturalna*. Pedagogika społeczna. Warszawa.
36. Kargul, J. O. (2001). Czasie wolnym młodzieży. *Problemy OpiekuńczoWychowawcze*, nr 6, 3-8.
37. Kargul, J. (1995). *Od upowszechniania kultury do animacji kulturalnej*. Toruń.
38. Kargul, J. (2001). *Problematyka czasu wolnego młodzieży: wątek godny przypomnienia*. Pedagogika u progu trzeciego tysiąclecia / pod red. A. Nalaskowskiego i K. Rubachy. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
39. Kopczyńska, M. (1993). *Animacja społeczno-kulturalna*. Warszawa.
40. Kubinowski D. (2016). Kultura animacji jako humanistyczna pedagogia. *Nauki o wychowaniu. Studia in interdyscyplinarne*, 2(3), 97-108.
41. Krutsevych, T., Andreieva, O. (2013). Theoretical bases of studying physical recreation as a scientific problem. *Sportyvnyi visnyk Prydniprovia*, 1, 5-13.
42. Pięta, J. (2004). *Pedagogika czasu wolnego*. Warszawa: Wyższa Szkoła Ekonomiczna.
43. Pilch, T. (1995). *Środowisko lokalne – struktura, funkcje, przemiany*. Pedagogika społeczna. Warszawa: PZWS.
44. Ploch, L. (1992). *Jak organizować czas wolny dzieci i młodzieży upośledzonych umysłowo*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
45. Tauber, R. D. (2002). *Pedagogika czasu wolnego*. Poznań: WSHiG.

Надійшла до друку 15.03.2023