



**Туристік анимациялық
бағдарламаларды
ұйымдастыру мен
<http://www.city-of-hotels.ru/168/hotel-vacations/>**

ДӘРІС ҚҰРЫЛЫМЫ:

- **Анимациялық бағдарламаларды құру және жүзеге асыру технологиясы;**
- **Анимациялық бағдарламаларды құру және жүргізу кезеңдері;**
- **Анимациялық бағдарламалар жарнамасы;**
- **Тақырыптық іс-шараны ұйымдастыру.**



Анимациялық бағдарламаларды құру және іске асыру технологиясы — көп жоспарлы және қиын процесс, себебі келесі мәселелерді шешуі тиіс :

Анимациялық бағдарламаларды құру, бағдарлама құнын экономикалық есептеу, бағдарлама жарнамасы, оларды іске асыру және ең бастысы жоспарланған шараларды келешектегі анализімен шығармашылық түрде іске асыру.



Анимациялық бағдарлама құру технологиясы

Ұйымдастыруш
ылық ішкі
жүйесі

Нұсқаушы -
әдістемелік ішкі
жүйе

Режиссерлық
ішкі жүйесі

Техникалық ішкі
жүйе



Анимация бағдарламаларды құру технологиясы келесі элементтерден тұрады:

- қызметтің объектісі: қызмет көрсетілетін әлеумет, (топ - адамдардың ұжымы және жеке адамдар) келушілер;
- қызметтің субъектісі: жетекшілер, анимация қызметінің мамандары;
- оның барлық компоненттерімен (субъектке субъекттің әсерінің процессі) байланыс



Анимациялық бағдарламаларды құрастыру сатылары:

- *Идеяларды тудыру (генерациялау).*
- *Идеяларды сұрыптау.*
- *Анимациялық бағдарламаның дайындалуы, қойылуы және апробациялануы (қабылдануы).*
- *Анимациялық бағдарламалар жүргізілген соң талдау жүргізу.*
- *Анимациялық бағдарламаларды коммерциялау.*



Анимациялық бағдарламалардың негізгі сипаттамалары:

- 1. Қолжетімділігі
- 2. Қабылдау атмосферасы.
- 3. Туристердің аниматор-мамандармен өзара байланыс жасауы.
- 4. Анимациялық бағдарламаға қатысу барысында туристердің өзара қарым-қатынас жасауы.
- 5. Туристердің анимациялық бағдарламаға текелей қатысуы және олардың эмоциясына әсері.





Анимациялық бағдарламаларды құру және жүргізу кезеңдері.

Кез-келген анимациялық бағдарламаны құру және жүргізуін бірнеше кезеңдерге бөлуге болады:

Бірінші кезең (ең үлкен және жауапты кезең) - **даярлық кезеңі;**

Екінші кезең - **анимациялық бағдарламаны өткізу ;**

Үшінші кезең - **Нәтижені шығару немесе қортынды кезең :**





Анимация бағдарламаларының жарнамасы

- бұл тұтынушылардың қызығушылығын ояту мақсатында бағдарламаның құрылымы, ерекшелігі, тартымдылығы туралы ақпарат беру.

Анимация бағдарламаның жарнамасын жасауға кіріскенде келесілерді ескеру керек:

- Өзіндік қаржы мүмкіндіктерін есепке ала отырып, жарнамаға кететін қаржы шығындарын бағалау, бағдарламаның жүзеге асқан жағдайда күтілетін табыс, жарнамалық материалдарды орындау және т.б. құны немесе бағасы;
- потенциалдық тұтынушыларды анықтау;
- бәсекелестерді анықтау;
- өткізу арналарын және жарнаманы тарату әдістерін анықтау.



СОНЫМЕН ҚАТАР, АНИМАЦИЯЛЫҚ БАҒДАРЛАМАЛАРДЫ ҚҰРУ КЕЗІНДЕ ОНЫҢ
ҰЙЫМДАСТЫРУШЫЛАРЫ КЕЛЕСІДЕЙ СҰРАҚТАРҒА ЖАУАП БЕРУІ ТИІС:

- 1. Бағдарлама кімге жасалады?
- - әлеуметтік жағдайы мен кәсіби жұмысбастылығы ;
- - ұлты;
- - отельде демалушы адамдардың өмір стилі;
- - денсаулық жағдайы;
- 2. Анимациялық бағдарламаның негізіне не салынған?
- 3. Анимациялық бағдарламаны қалай құрастыру керек?



Бір күнге арналған анимациялық бағдарламаның мысалы «Sirene City» туристік кешенінде

Анимациялық іс-шараны өткізу уақыты	Анимациялық іс-шараның құрылымы
9.25	Ориенталған уақытта белгілі-бір жерде аниматорлар тобы жиналады, бір күнге арналған жоспар талқыланады.
9.30	Мини-клуб, фитнес-орталық және су спорты командасы жұмысын бастайды
10.00	Осы күнге арналған анимациялық бағдарлама микрофон арқылы жарияланады (әртүрлі тілде күндізгі және кешкі іс-шаралар аталады)
10.00	Аэробика
10.30	Волейбол (футбол, баскетбол, теннис, шахмат және т.б.)
11.00	Су гимнастикасы
11.30	Су полюсы
12.00	Коктейль ойындары
13.00-15.00	Түскі үзіліс
15.00	Жарыстар өткізіледі (теннис, шахмат, нарды, футбол, волейбол, баскетбол, үстел теннисі, ботча, су полюсы және т.б.)
15.00	Садақпен ату
15.30	Степ-аэробика
16.00	Волейбол, ботча
17.00	Футбол
18.00	Теннис, теннис сабақтары
19.00-21.30	Үзіліс
21.30	Кешкі шоу уақыты (шоу бағдарламасы әрбір 14 күн сайын қайталанады).



ТАҚЫРЫПТЫҚ ІС-ШАРАНЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ.

- **Тақырып** – сценарийде автормен іріктеліп алынған және талқыланатын құбылыс.
- **Идея** – негізгі шешім, негізгі ой, сценарийде орын алатын құбылыстардың авторлық тұрғыдан бағалау.
- **Қызықты сюжет іздеу** – сценариймен жұмыс жасаудың ажырамас бөлігі.
- Егер сюжет анықталған болса, келесі қадам ол болашақ сценарий **композициясын** әзірлеу болып табылады.



Сюжетті құрастыру қағидалары:

- **Әдеби-баяндамалық қағида:** сюжет сипаттау құралдарымен, әңгімелеу әдістерімен ашылады.
- **Драмалық қағида:** негізгі іс-әрекет, құбылыс сценаристердің қиялымен іс-әрекет жасаушы тұлға көмегімен құрастырылады.



Сюжетті құрастырудың әдеби әдістері:

- ▣ Сюжет-салыстыру*
- ▣ Сюжет-аллегория*
- ▣ Сюжет-метафора*
- ▣ Сюжет-гипербола*
- ▣ Сюжет-пародия*
- ▣ Сюжет-гротеск*
- ▣ Сюжет-сатира*
- ▣ Сюжет-ирония –*
- ▣ Сюжет-юмор*
- ▣ .*
- ▣ Сюжет-комедия*



- Композициялар **бір жанрлы** (әдеби, музыкалық, хореографиялық) және **әртүрлі жанрлы** (әдеби-музыкалық, музыкалық-хореографиялық) болады.
- Ойы бойынша композициялар **сюжетті** (бүкіл материал драматургия заңы бойынша берілген сюжет шеңберінде орындалады) және **сюжетсіз** (жеке авторлық ой ойға сәйкес материалды құрастырудың өзіндік логикасы бар) болып бөлінеді.



Композициямен жұмыс жасау барысында, монтаждаудың негізгі әдістерін білу көмектеседі:

- 1. Әртүрлі материалды біріктірудің паралеллді әдісі паралеллді бір кезеңде дамуды және екі линияны көрсетуді қарастырады.
- 2. Монтаждаудың қарама-қарсы әдісі: екі үзінді, екі материал бір-біріне қарсы қойылады.
- 3. Материалды монтаждаудың логикалық әдісі бір үзіндінің келесі өтуі логикаға сәйкес ауысуы.
- 4. Ретроспективті әдіс композицияның кез-келген эпизодынан көрермендерді өткен эпизодтың бір көрінісіне апаруы.
- 5. Рефрен әдісі қандай да бір маңызды ойдың, қандай да бір көңіл күйдің, сезімнің өзіндік еске түсірілуі болып табылады.
- 6. Ассоциативтік прием: эпизодтардың көрерменде белгілі бір ассоциация тудыру үшін бір-бірімен бірігуі.





КЕҢ ТАРАҒАН АНИМАЦИЯЛЫҚ ОЙЫНДАР


1. Аңға байланысты ойындар: ақсерек-көксе-рек, аңшылар, аңшылар мен қояндар, кірпіше қарғу, қас-құлақ, ордағы қасқыр.

2. Малға байланысты ойындар: аларман (қойға қасқыр шапты), асау көк, бура-қотан, көксиыр, соқыр-теке, түйе мен бота.

3. Түрлі заттармен ойналатын ойындар: ағаш аяқ, аққала, ақпа, ақсүйек, ақшамшық, алақушік, алты-бақан, арқан аттау, арқан тартпақ, арқан тартыс, арынды арқан, асау мәстек, асық, аттамақ, ауыртаяқ, әйкел, әуетаяқ, батпырауық, белбеу соқ, белбеу тартыс, дауыстап атыңды айтам, епті жігіт, жаяу көкпар, жемекіл, жігіт қуу, жігіт ойыны, күзетшілер, күміс ілу, қамалды қорғау, қараше, қимақ, қыз қуу, лек (шөлдік), монданақ, орамал тастау, сақина жасыру, сиқырлы таяқ, тапшы, кімнің дауысы, таяқ жүгірту, тепе-теңдік, тобық, тұтқын алу, түйілген орамал, шалма, шертпек, шілдік.

4. Зеректілікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін ойындар: айгөлек, айдапсал, атқума, аударыспақ, бағана өрмелеу, балтам шап, бөріктастамақ, бұғнай, бұғыбай, бұқатартыс, бұрыш, біз де, егер..., жасырынбақ, жаяу жарыс, көкпар, көрші, күрес, қарамырза, қассың ба, доссың ба?, қындық-сандық, орын тап, отырмақ, санамақ, сұрақ-жауап, тасымақ, тасымалдау, тең көтеру, тымпи-тымпи, ұшты-ұшты, үй үстіндегі кім?, шымбике.

5. Соңғы кезде қалып-тасқан ойындар: әріп таңдау, бригада, мейрамхана, нөмір, пароль, пошта, сымсыз телефон, сыңарын табу. Бұлардың ішінде бірқатар ойындар спорттық, той ойындары болып саналады. Ал енді, қазақтың ұлттық ойындарының ішінде «қуырмаш» тәрізді жас сәбилерге арналған да ойындар бар.



НАЗАРЛАРЫҢЫЗГА РАХМЕТ!!!

