

Працягваем “расцягваць на цытаты” кніжку А. Макаравай, С. Майсейчук, І. Смарговіч “Тэхналогіі культурна-дасугавай дзейнасці”. Без належнай тэорыі якая практыка? За канкрэтнай думкай заўжды ідзе канкрэтны рух. Думайце і рухайцеся.

Яўген РАГІН

Тэхналогія — сістэма, што складаецца з узаемазвязаных падсістэм: *арганізацыйнай* (кіраванне, фінансаванне, штатны расклад, службовыя інструкцыі, наяўнасць аддзелаў, сектараў і гэтак далей), *метадычнай* (сцэнарыі, метадычныя рэкамендацыі, апісанне вопыту), *рэжысёрскай* (задумка, план рэпетыцый, прагон, паказ), *псіхалагічнай* (матывацыйная сфера, структура асобы наведвальніка, заснавальніка дасугу, супынасць стасункаў паміж супрацоўнікамі, прафесійная свядомасць, майстэрства спецыялістаў).

Асноўныя кампаненты тэхналогіі: *кагнітыўныя, пазнавальныя вопыт асобы (веды пра прыроду, грамадства, мысленне, тэхніку, спосабы дзейнасці); канкрэтна-практычны вопыт асобы (інтэлектуальныя і практычныя ўменні і навыкі); вопыт крэатыўнай дзейнасці*

Падсістэмы і кампаненты

асобы (гатоўнасць вырашаць праблемы новымі спосабамі); камунікатыўны вопыт (матывацыйна-каштоўнасця і эмацыянальна-валявыя стаўленні асобы да свету, прыроды, грамадства).

Вядучыя этапы тэхналагічнага працэсу: *аналіз абстаноўкі, фармулёўка мэты, планаванне праграмы, стварэнне праграмы (карэкціроўка мэты, рэпетыцыі), правядзенне праграмы, аналіз праведзенай праграмы.*

Структура кожнай з тэхналогіяўключае наступныя часткі: *канцэптуальную (навуковае абгрунтаванне мэтазгоднасці), кантэкстуальную (дакладная ацэнка асаблівасцяў соц്യума), змястоўную (спосаб дасягнення мяркуемага выніку), працэсуальную (падробная распрацоўка паслядоўнасці арганізацыйных дзей), вынікова-аналітычную (рэфлексія з нагоды зробленага).*

Аналіз тэарэтычных распрацовак дае падставу для вылучэння базавых тэхналагічных падсістэм культурна-дасугавай дзейнасці: *рэжэрацыйных, камунікатыўных, гульнявых, інфармацыйна-адукацыйных,*

крэатыўна-творчых, відовішчных, анімацыйных і праектных тэхналогіяў.

Рэжэрацыя — не толькі прастора ці тэрыторыя для адпачынку, але і яго працэс.

Усе віды сацыяльна-культурнай дзейнасці — *пазнаваўчая, пераўтваральная, каштоўнасна-арыентацыйная, культурна-творчая, камунікатыўная* — раскрываюць складанасць і шматзначнасць зносін як сацыякультурнай з’явы.

Шырокае распаўсюджванне атрымалі ў практыцы дасугавай дзейнасці гульні, якія навукаюць (дыдактычныя, сюжетна-дыдактычныя, імітацыйныя). У асобных даследаваннях вылучаюцца ўласна “дасугавыя” гульні (забаўляльныя, святочна-карнавальныя, тэатральна-пастановачныя, народныя).

Адукацыйная дзейнасць у нашым выпадку — умоўна дастатковая ступень сацыялізаванасці і інкультураванасці індывіда ў грамадстве.

Масавыя відовішча як тэатралізаваная дзея мае разнастайныя культурныя формы: свята, фестываль, шоу, карнавал, публічны рытуал, балаган, стартыўныя ды іншыя прадстаўленні. Для кожнай з форм характэрна свая спецыфіка, хоць істотнай якасцю застаецца гульнявая дзея.

Працяг будзе.