

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тюменский государственный институт культуры»
Факультет социально-культурных технологий

КУРСОВАЯ РАБОТА

по предмету «Культур творческие технологии и художественное руководство творческими
коллективами»

Потенциально возможные подходы к интеграции игры в деятельность творческих самодеятельных коллективов

Подготовил:
Криницкий Г. А.,
студент 4 курса очной
формы обучения,
специальность «СКД»,

1 Основная информация о работе

Цель и задачи

Цель работы - рассмотрение возможных подходов к интеграции игр в работу самодеятельных творческих коллективов.

Задачи:

- Рассмотреть основные подходы к определению самодеятельности и самодеятельного творчества
- Эксплицировать понятие игры и игровой деятельности
- Провести сравнение творческой и игровой деятельности
- Привести примеры возможного использования игр в рамках работы самодеятельного творческого коллектива.

Актуальность и теоретическая значимость работы

Актуальность работы заключается в совместном рассмотрении «живых» и «виртуальных» игр в качестве способа работы с самодеятельными коллективами

Теоретическая значимость работы заключается в приведении ряда примеров интеграции игр в работу самодеятельных коллективов необходимых для начала формирования методической базы

Структура работы

Работа состоит из:

- Введения
- Двух глав (каждая включает 2 параграфа)
- Заключение
- Библиографического списка
- Приложения

1 Глава

Первая глава работы направлена на рассмотрение теоретических аспектов работы.

В первом параграфе рассматриваются основные подходы к определению самодеятельности и самодеятельного творчества, а так же приводится краткая историческая справка по развитию самодеятельного творчества

Во втором параграфе были приведены определения игры и игровой деятельности. Кроме того были рассмотрены научные теории связанные с появлением и ролью игры.

2 Глава

Вторая глава работы фокусируется на взаимосвязи игры творческой деятельности, как в обще-теоретическом, так и в методически-прикладном направлении.

В первом параграфе были выявлены точки пересечения творческой деятельности и игры, а так же рассмотрено взаимовлияние игры и творчества (искусства)

Во втором параграфе был рассмотрен ряд игр имеющих большой потенциал для использования их в рамках самодейтельного творчества

2 Содержание работы

Художественная самодеятельность

Художественная самодеятельность — одна из форм народного творчества. Включает в себя в том числе создание и исполнение художественных произведений силами исполнителей — любителей индивидуально (певцы, чтецы, музыканты, танцоры, акробаты) или коллективно (кружки, студии, народные театры).

Виды самодеятельного творчества

1. Художественное творчество
2. Техническое творчество
3. Прикладное творчество
4. Естественнонаучное творчество
5. Социально-политическая самодеятельность
6. Физкультурно-оздоровительная самодеятельность



Определение игры

Игра — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Теории о роли игры: Мировой опыт

Теория Гросса (теория инстинктивности) - игра представляет собой подготовку к дальнейшей деятельности.

Теория функционального удовольствия Карла Бюлера – игра необходима для получения удовольствия.

Теория Спенсера Герберта (теория компенсаторности) - игра является средством избавления от нереализованной энергии.

Теории Холла (теория рекапитуляции) - игра является механизмом, перехода ребенка из одной из стадий развития на другую.

Теории о роли игры: Отечественный опыт

Теория Льва Выготского - играя создаёт мнимую ситуацию вместо реальной что освобождает человека(ребенка) от ситуационной привязанности.

Теория Дмитрия Узнадзе - игра удовлетворяет функциональную потребность использования развивающиеся функции, ещё не подключенной к реальной деятельности.

Классификация игр

Существует множество подходов к классификации игр, однако крайне большое количество игр, их неоднородность и множество потенциальных критериев, делают задачу создания единой, функциональной классификации практически невозможной.



Игра и творчество: ролевая игра живого действия

Роевая игра живого действия характеризуется непосредственным отыгрышем действий персонажа. Весьма схожа с театральным действием – но отличается тем, что игроки действуют не по заранее написанному сценарию, а согласно мотивации своего персонажа и личным желанием.

В отличие от словесных или настольных ролевых игр, как правило, требует антуража — костюма и снаряжения персонажа, моделирования быта и сооружений, окружающей действительности.



Игра и творчество:

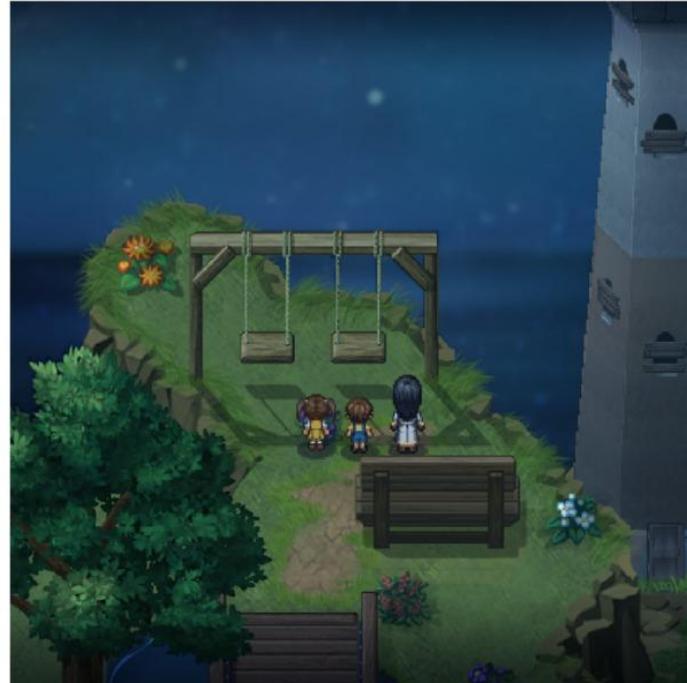
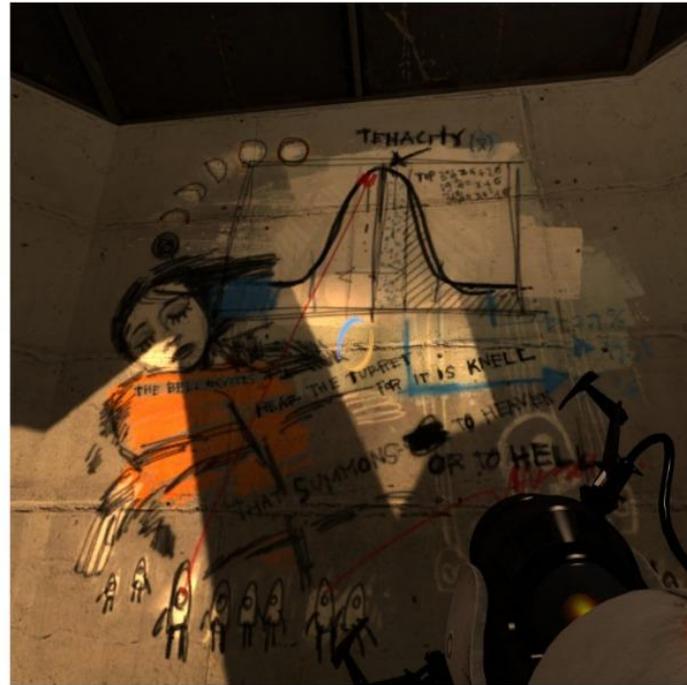
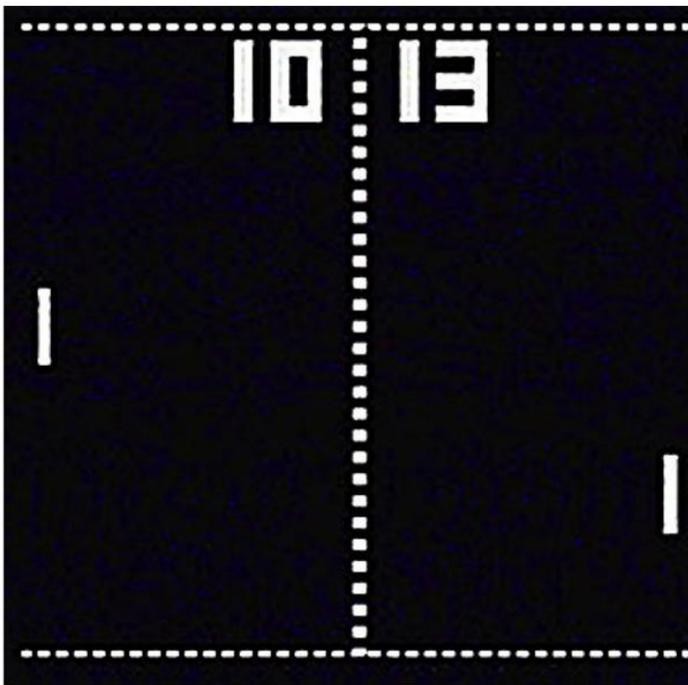
Дополнительные игровые объекты

Игра может выступать в качестве творческого продукта при наличии **дополнительных игровых объектов** (карты, фигурки, игровые поля...) и подразумевает творческий процесс их создания, подобный аналогичному при создании классических культурных продуктов. В качестве примера можно привести иллюстрированные книги правил и сюжетные книги настольно-ролевых и стратегических игр (Dragon and Dungeon; Warhammer 40k/fantasy battle/age of Sigmar).

Игра и творчество: Видеоигры

Видеоигра, будучи мультимедийным продуктом может выражать творческий потенциал своих создателей с помощью:

1. Изобразительного творчества (графика)
2. Музыкального
3. Литературного творчества
4. Драматургического творчества



Игра как элемент самодеятельного творчества: VTM и театральные кружки

Vampire: The Masquerade — настольная ролевая игра, первоначально разработанная Марком Рейн-Хагеном и выпускавшаяся компанией White Wolf Publishing с 1991 по 2004 годы.

В рамках игровой сессии игроки создают себе персонажей. Процесс создание персонажа, условно, можно разделить на игромеханический (характеристики, способности...) и творческий (предыстория, мотивация, мировоззрение...) аспекты.

Мы можем использовать ролевые игры как отдельный тип самодеятельного творчества, так и в рамках работы любительской театральной студии. Организация открытых игр перед живой публикой, или в формате прямой трансляции может быть одной из экспериментальных форм театрального творчества.



Игра как элемент самодеятельного творчества: WH40k и ДПИ

Warhammer 40,000 (неофициально **Warhammer 40K**, **WH40K**) — настольная игра-варгейм, разработанная и издаваемая британской компанией Games Workshop, действие игры происходит в мрачной технофэнтезийной вымышленной вселенной.

Важным аспектом игры являются **миниатюры представляющие боевые отряды, технику, объекты окружения, а также игровое поле**, отображающее ландшафт той территории на которой будет проходить сражение.

Творческий потенциал, раскрывающийся при создании объектов для варгейма, может быть в полной мере раскрыт в рамках самодеятельного творческого коллектива занятого декоративно прикладным творчеством, дизайном, лепкой, миниатюрой.



Игра как элемент самодеятельного творчества: Minecraft и виртуальное творчество

Minecraft - представляет из себя игру-песочницу, жанр видеоигр, подразумевающих обширные возможности для творческой деятельности игрока. Мир игры состоит из кубов, которые игрок может разрушать или размещать в том или ином месте, что открывает широкий потенциал для создания построек, скульптур, механизмов и любых множества иных структур.

Minecraft может стать **многофункциональным инструментом работы руководителя самодеятельных творческих коллективов**, так как в рамках данной игры возможно реализация практически любого вида творчества. Ярким примером нестандартного творческого применения игры может стать внутриигровая постановка спектакля «Вишневый сад», организованная артистами Большого драматического театра.



***Благодарим за внимание и с
нетерпением ждем ваших вопросов***