



## ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В ТВОРЧЕСКОМ ВУЗЕ

Л. И. КОЗЛОВСКАЯ,

кандидат педагогических наук, доцент Белорусского государственного университета культуры и искусств

Одним из стратегических направлений реформирования современной высшей школы является совершенствование профессиональной педагогической подготовки преподавателей. От их научной квалификации, профессионально-педагогической компетентности зависит формирование нового поколения специалистов с высоким уровнем общей профессиональной культуры, интеллектуального развития, мобильных и конкурентоспособных.

На современном этапе высшая школа служит не столько «передатчиком» специальных знаний, сколько базой для развития и воспроизведения особого культурного слоя, важнейшим элементом которого является личность преподавателя. Он обладает специфическим набором знаний и умений, определённым мировоззрением, жизненными установками и ценностными ориентациями. Поэтому студент приобретает знания и профессиональные умения и общается к культуре.

Педагогической общественности хорошо известны имена педагогов-новаторов. Это и В. Ф. Шаталов, в основе методической системы которого лежат опорные сигналы; и И. П. Волков с идеей «опережения», направленной на развитие творческих качеств личности; и Е. Н. Ильин с концепцией преподавания литературы как искусства и нравственно-эстетического курса, помогающего каждому обучаемому состояться человеком; и Ш. А. Амонашвили, в основе гуманно-личностной педагогики которого лежат идея педагогики сотрудничества, личностный подход, оригинальные методики обучения; и Н. Н. Палышев с системой поэтапного обучения физике и концептуальными установками приоритета личности обучаемого, очеловечивание знаний (использование элементов музыки, поэзии, живописи на занятиях по физике). Можно назвать ещё множество достойных имён педагогов-новаторов, но есть одно «но»... Оно заключается в том, что почти все новаторы ведут свои исследования с учащимися школ. К сожалению, очень слабо идёт обобщение опыта работы вузовских педагогов. Многие полагают, что образовательный процесс в высшей шко-

ле коренным образом отличается от образовательного процесса в средней школе. Да, конечно, отличия есть, и даже глубинные. Но дидактические основы во многом общие.

Преподаватель вуза (независимо от того, какой специальный предмет он ведёт), приступая к организации учебного процесса, владеет определённой суммой педагогических, психологических знаний, методикой преподавания предмета.

Педагогическое мастерство — искусство, и ему нужно учиться, если ты действительно решил работать с людьми. Педагогическое мастерство включает в себя и актёрское мастерство. Нужно учиться владеть своей мимикой, жестами, голосом, дикцией. Если эти качества сочетаются со знанием предмета, методикой его преподавания, значит, ты на пути к мастерству.

Тем не менее проблемы методики преподавания специальных дисциплин в вузах, в частности в вузах культуры, разработаны всё ещё недостаточно. Нередко в педагогической среде можно услышать: «Нельзя скопировать чей-то опыт преподавания специальных дисциплин, надо выработать свою методику, создавать свои школы». Безусловно, скопировать чей-то опыт, полностью, автоматически использовать какую-то методику другого преподавателя в своей педагогической деятельности, в своём педагогическом процессе невозможно. Она, как правило, не приживается в иных педагогических условиях, с иными студентами. Каждый педагогический метод или составляющие его приёмы и средства будут эффективны, если будут учитываться следующие условия их выбора:

- специфика предмета;
- личность преподавателя, его отношение к предмету, мировоззрение;
- тема, раздел;
- вид занятия;
- цель занятия;
- творческие способности студентов;
- образовательный уровень студентов;
- отношение студентов к педагогу и преподаваемому им предмету;

- учебно-материальная база для проведения занятий;
- профессиональный потенциал данного предмета в сфере будущей деятельности специалиста.

Кафедра педагогики социокультурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств разработала целостную стратегию профессиональной подготовки кадров. Одновременно происходит отбор оправдавших себя форм и методов обучения студентов для работы в досуговой сфере. Эти методы дают представление о творческом кредо белорусской школы досуга. Её высокий художественно-творческий уровень, своеобразие, инновационность позволяют достичь эффективности в подготовке специалистов досуга.

Издревле досуг рассматривается как цель и способ удовлетворения разнообразных потребностей, в том числе эстетических и художественных. Качественно культурно-досуговая деятельность определяется как сфера социальной практики, направленная на стимулирование активного формирования личности вне пределов прямой производственной деятельности. Культурно-досуговая деятельность отличается свободой выбора.

Создание условий для удовлетворения растущих духовно-культурных потребностей и формирования мотивов поведения личности требует значительных усилий педагогов и специалистов по организации досуга.

Одним из видов досуговой деятельности человека является игра, которая способствует вовлечению его в культурную самодеятельность, изменяет структуру досуга, ведёт к духовному росту.

Интерес к проблеме игры с каждым днём возрастает. Она изучается историками культуры, этнографами, психологами, педагогами, искусствоведами, исследователями спорта, экономистами, математиками и другими специалистами. Так, например, известны выражения «игра ребёнка», «игра природы», «деловая игра» и т. д.

Мы ежедневно проигрываем различные социальные роли — матери, отца, мужа, студента и т. д. В игровых формах нередко воплощается поведение людей в быту и на производстве, в будни и праздники.

Педагогический эффект игровой деятельности заключается в том, что она позволяет смоделировать жизненные проблемные ситуации, создаёт условия для взаимодействия и взаимопомощи, открывает простор для фантазии, импровизации, отвечает принципу единства познания и рекреации, способствует более эффективному проявлению тех поло-

жительных качеств, которые не находят широкого применения в повседневной жизни\*.

Игра органично включается в разнообразные формы культурно-досуговой деятельности человека. Именно поэтому при подготовке будущих педагогов досуг уделяется большое внимание учебному предмету «Игровая деятельность».

Курс включает лекции, на которых рассматриваются вопросы теории и истории игры, педагогические возможности игры в развитии личности, игра в празднично-обрядовой культуре, механизм включения игры в многообразные формы культурно-досуговой деятельности, игра на телевизионном экране, дифференцированный подход к организации игровой деятельности. «Знать необходимо не затем, — говорил М. Горький, — чтобы только знать, но и для того, чтобы научиться делать».

Значительное место в преподавании курса отводится практическим занятиям, в процессе которых студенты создают новые формы игр, изменяют их правила, дополняют игровой сюжет, видоизменяют игровое действие и т. д. И здесь следует особо сказать о разработанной нами методике комплектования игротеки, включающей специальную карту игры, мультимедийные и художественно-выразительные средства для сопровождения игрового процесса. Это позволяет студентам заявлять о себе как об авторах новых игр: интеллектуальных, физического развития, игр-драматизаций и т. д.

Следующей задачей в методике преподавания данного курса является обучение студентов включению игрового элемента в различные культурно-досуговые формы: праздники, обряды, корпоративные вечера, огоньки, утренники, презентации, концертные выступления, дискотеки. Здесь очень важно учитывать, чтобы игра своим содержанием дополняла, развивала своеобразие формы, в которую она включена. Это требует от педагога знания многообразия форм культурно-досуговой деятельности, особенностей их организации и проведения.

На заключительном этапе студенты создают и внедряют в практику авторские игровые программы: фольклорные, спортивно-оздоровительные, интеллектуальные, профилактико-коррекционные, шоу-программы и т. д.

Игровая программа — одна из интереснейших форм работы с детьми, молодёжью, семьями, пожилыми людьми, детьми-инвалидами. Она представляет собой комплекс игр с единым сюжетом. В драматургии игровой программы предусмотрены приёмы

\* Матыцина, И. Г. Восьмое чудо света / И. Г. Матыцина // Проблемы выхавання. — 2004. — № 1.

активизации аудитории, речёвки, монологи ведущих, песни, хороводы с элементами танца.

С целью повышения профессионального уровня студентов, развития их активности, самостоятельности преподавание данного курса предусматривает создание ими культурно-досуговых проектов с максимальным использованием игры. Следует отметить, что разрабатываемые культурно-досуговые проекты внедряются в работу конкретных учреждений культуры, оздоровительных центров, внешкольных учреждений.

Так, например, в социокультурном проекте «Гармония», который выполнялся по заказу оздоровительного центра «Юность», студентами были разработаны конкурсные игровые программы для всех категорий отдыхающих: детей, молодёжи, людей пожилого возраста.

При разработке содержания проекта были максимально учтены культурные интересы и потребности отдыхающих, место расположения оздоровительного центра, его материально-технические возможности.

В жизнедеятельности любого студента огромную роль играет ситуация успеха. Радость и успех, их ожидание должны пронизывать всю жизнедеятельность формирующейся личности. Это источник движения человека вперёд. Именно поэтому преподаватель на занятиях стимулирует позитивную деятельность студентов, расставляя акценты на тех задачах, которых они достигали во время показа творческого проекта «Гармония». Оригинальная идея проекта и ситуация успеха на протяжении всей подготовки и внедрения его в практическую деятельность создавали в группе творческую атмосферу, помогающую формировать готовность к самоактуализации личности студента.

Главная задача, которая решается преподавателем, — раскрыть перед студентами широкое поле выбора культурно-досуговых занятий, значимых для их развития. Равенство, партнёрство и взаимное уважение друг к другу — основа сотрудничества и со творчества в преподавании рассматриваемого курса. Педагог и студенты решают творческие задачи, ответа на которые не знают до конца ни те, ни другие. В этом случае феномен партнёрства, сотрудничества и со творчества выражен максимально.

Таким образом, суть предлагаемого подхода можно выразить как осуществление *«социокультурной динамики игры в пространстве свободного времени человека: игровая форма, игровой компонент, игровая программа»*.

Несомненно, в данной статье рассмотрены лишь некоторые аспекты методики преподавания курса «Игровая деятельность». Многолетний опыт пре-

подавания рассматриваемого курса позволяет нам утверждать, что предложенная методика достаточно успешно реализуется в практической деятельности учреждений культуры, внешкольных учреждений, оздоровительных центров.

Организация игровой деятельности детей и молодёжи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий множество различных компонентов: отбор содержания и форм игры, выбор художественно-выразительных средств для эмоционального насыщения их содержания, построение игровой программы, методику проведения различных видов игр, комплектование игротек. В успешной реализации этих задач велика роль педагога — ведущего игр, от профессионального мастерства которого во многом зависит успех организации игровой деятельности детей и молодёжи.

Проблемы, связанные с его личностными качествами, рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, Таллине. Специалисты обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном говорилось о таких личностных качествах ведущего игр, как педагогический такт, доброжелательность, художественный вкус, культура речи, общая эрудиция, чувство юмора, находчивость. Большинство экспертов среди его основных качеств выделили общую эрудицию, художественный вкус, педагогический такт, умение общаться, чувство юмора. Рассмотрим эти качества подробнее.

По мнению экспертов, одним из важнейших качеств ведущего является *общая эрудиция*, которая выражается в широте кругозора, знании особенностей различных видов игр, фольклора, песен, танцев, хороводов, музыки, народных обычаев, традиций.

Следующим важным качеством ведущего игр был назван *художественный вкус*. Словарь по эстетике определяет данное понятие как «способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок» [1, с. 17]. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, манере поведения, одежде, художественном оформлении игровой программы, подборе музыки и призов, игровом реквизите и т. д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили *педагогический такт*. Это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить с ними в контакт исходя из индивидуально-психологических особенностей. Он проявляется также в умении парировать различные

вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов, в неожиданности хода игрового действия. Особое значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за его деятельностью показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортёр, раскрывает сюжет игры, делает её для участников более захватывающим. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий-репортёр не преследует никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Он не просто раскрывает её сюжет, он должен задавать такие вопросы, которые делают игру динамичной, захватывающей. Таким образом, мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющие ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере. Но это лишь предпосылка успеха.

Доверяя оценкам экспертов, которые они дали личностным качествам ведущего игр, следует сказать, что на практике художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться не всегда обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодёжью. Вероятно, эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения словно основа, без которой вообще не может состояться ведущий.

Если говорить об образе ведущего, которого можно увидеть на игровой площадке, то характерным для него является то, что на протяжении своего выступления он поёт, танцует, играет, шутит, постоянно общается со зрителями, подбадривает участников и в то же время подводит итоги игры. Следует согласиться с мнением В. Я. Ворошилова создателя телеигры «Что? Где? Когда?», который говорил: «При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень весёлым, но к игре он не имеет никакого отношения» [2, с. 88]. Исследователи в области детской педагогики отмечают, что чем старше дети, тем более многоплановыми становятся методы организации игры: самостоятельный выбор сюжета, игровых средств, партнёров по игре, т. е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия игры на детей [3, с. 261—265].

Наиболее целесообразным и приемлемым следует считать стиль ведущего, который создаёт условия для свободной реализации культурных запросов и потребностей детей и молодёжи в игровой деятельности. Иными словами, он способствует разви-

тию самостоятельности, инициативы, изобретательности участников игры.

В природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самостоятельности: в ней нет строго установленных правил, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих и т. д.

Многолетний опыт организации игровой деятельности даёт возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самостоятельности участников игры. При организации и проведении игр следует выделить следующие этапы его работы: *первый этап* — подготовка игры, или подготовительная стадия. Он включает в себя отбор содержания и форм игры в зависимости от состава аудитории, целей и задач предстоящей игровой программы, подготовку места для проведения игр (игровая комната, спортивная площадка, клубная сцена и т. д.). Сюда следует отнести и отбор игрового реквизита, фонограмм, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важными моментами на первом этапе являются организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливать правила, им следует внимательно следить за выполнением этих правил, соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, «взрослее» сама игра, тем лучше налажен её внутренний механизм.

Организаторам игр следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям. Так, например, при проведении фольклорной программы «Матчын ручнік» студенты кафедры педагогики СКД БГУКИИ стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, т. е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров вручались изделия из белорусской соломки, шкатулки и т. д. Ведущему необходимо учитывать, что приз — это не только материальная категория, но и измеритель успеха, побед и поражений, вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, её материальный эквивалент. Таким образом, можно сказать, что первый, подготовительный, этап работы ведущего — необходимый этап для участников игр.

*Второй этап* работы ведущего — «вхождение в игру», психологической настрой на неё участников. Его основная задача — обеспечить естественное вхождение участников в режим игрового

взаимодействия. Для этого организатору игр необходимо знать их личностные качества, мотивы включения детей и молодёжи в процесс игры. Это позволяет ему заранее прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы.

Одним из важных звеньев работы ведущего второго этапа является отбор содержания игр для программ и их композиционное построение. Следует обратить внимание на основные принципы отбора игр для игровых программ.

*Принцип этической направленности игровых программ.* Педагогическая эффективность игры раскрывается через её содержание. Содержание игр, включённых в игровую программу, должно нести позитивный этический потенциал. В этом и заключается важнейшая воспитательная функция игры.

*Принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы.* Игры определяют характер программы, её воспитательный потенциал, колорит и темпоритм. Например, при проведении игровой программы на празднике Ивана Купалы в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть «Скокі праз вогнішча», «Слуцкія паясы», «Пацяг», игра-конкурс на лучший веночек, хороводы с элементами танца и игры и т. д.

*Принцип свободного вхождения в игру и выхода из неё.* Он предполагает свободное включение в игру участников, проявление изобретательности и инициативы во время прохождения игрового процесса, развитие и дополнение сюжета игры, и свободный выход из игрового пространства.

*Принцип одинаковости правил игры для её участников.* Участники игры находятся в равном положении, игра превращается в демократическое действо.

*Принцип многообразия форм игры.* Игровая программа должна включать широкий спектр игровых форм: поединки, конкурсы, викторины, массовые игры, аттракционы, игры с эстрады, лабиринты, шоу-игры. Использование в программах игр придаёт последним массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру согласно своим склонностям, интересам.

*Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т. е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом.* Сочетание игры с художественным сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы и придаёт ей зрелищность, яркость, праздничность.

Как мы знаем, игра — деятельность свободная, но для того, чтобы участник мог включиться в неё, ему, прежде всего, необходимо освободиться от стесняющих его реальных обстоятельств и принять предлагаемые обстоятельства. Ведущий уже на этапе построения программы должен предусмотреть и учесть эту важную особенность при работе с детьми и молодёжью. От того, какой будет первая игра, во многом зависит решение данной проблемы.

Многолетние наблюдения за проведением игровой деятельности детей и молодёжи свидетельствуют о том, что участие в коллективной игре легко снимает психологические барьеры. Если она организована как массовая, в неё включается каждый участник. Так, например, при проведении игровой программы «Игра приглашает всех» ведущий начал своё выступление с разыгрывания аукциона и стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять у неё психологический зажим.

При проведении игровой программы на новогоднем балу ведущий использовал своеобразный игровой приём — знакомство через открытку. Каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую её половину он должен найти у одного из присутствующих в зале и таким образом познакомиться с ним. В результате организации игр между отдельными группами детей и молодёжи возникает игровое партнёрство, что, в свою очередь, способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

В результате такого построения программы у участников игры формируется определённое общественное мнение, возникает система ожиданий, психологическая установка на участие в играх и конкурсах. Создать её в значительной степени позволяет организация пространства, где проходят игровые программы, так называемый *дизайн среды*. Необходимо, чтобы помещение, где проходят игровые программы, каждый раз принимало новый вид (комнаты игры, дома игры, волшебного терема). Это способствует созданию особой игровой ситуации, настраивает детей и молодёжь на принятие игровой условности.

*Третьим, заключительным, этапом работы ведущего является проведение самой игры.* Он включает следующие стадии её развития: начало, вступление, обеспечение хода, подведение итогов. Ведущий должен стремиться к тому, чтобы на каждой стадии прохождения игры создать наиболее благоприятные условия для проявления инициативы, изобретательности участников.

Многолетние наблюдения за работой ведущих свидетельствуют о том, что большинство из них, как

правило, начинают свои выступления с подробного объяснения условий игры: раскрытия сюжета, правил, особенностей развития игрового действия.

Мы считаем, что в данном случае ведущие игр допускают следующие ошибки: во-первых, начинать своё выступление следует не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого — известить о начале игры, настроить на её аудиторию; во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создаётся впечатление, что она как бы уже заранее «проиграна» ими.

Такой стиль работы ведущего уже на первой стадии прохождения игры не способствует активному включению участников, проявлению их самостоятельности и изобретательности, т. е. им заранее не предоставляется возможность изменить сюжет игры или дополнить его, проявить творчество. Кроме того, от начала игры во многом зависит характер прохождения всех её стадий: включение в неё, ход, итоги.

На третьем этапе следует обратить особое внимание на приглашение для участия в игре. Многие ведущие обращаются к присутствующим на игровой программе и просят их выйти в центр зала. Но данный способ не всегда обеспечивает необходимое количество участников. Кроме того, приглашение, как правило, длится долго, что в значительной

степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Эффект восприятия созданного ведущим персонажизированного образа (Нестерка, Сказочник, Потешник) обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают детали костюма ведущего, игровая атрибутика, диалог со зрителями, музыкальное и световое оформление, призы.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры и вывод из неё участников. Этим занимается жюри, выбранное из числа зрителей-болельщиков, что подчёркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой — определённый стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

В конце игры важно поощрить всех участников. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности её участников.

Нами рассмотрены лишь некоторые вопросы руководства игровой деятельностью детей и молодёжи, но и они показывают, что организаторам игр необходима специальная профессиональная подготовка.