

ГЛАВА 3

КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫЕ ПРОГРАММЫ В СТРУКТУРЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На свете остаются жить только добрые дела, все остальное исчезает.

Ч. Айтматов

Важным направлением социальной политики Беларуси является социально-культурная деятельность. Она отражает цели и функции государственной политики в области культуры и досуга, определяет пути, методы, средства их реализации в условиях развернувшихся в обществе процессов. Социокультурная деятельность — самостоятельная подсистема общей системы социализации личности, социального воспитания и инкультурации людей. Как известно, социокультурная деятельность имеет свои характерные черты: она пронизывает всю социальную жизнь каждого человека, отражая те или иные специфические особенности его возраста.

В настоящее время в социокультурной деятельности наблюдается интенсивный поиск инновационных форм организации досуга детей, молодежи, семьи, людей пожилого возраста, инвалидов. Под формами, программами культурно-досуговой деятельности следует понимать способы и приемы организации людей в учреждениях культуры, по месту жительства [18]. Культурно-досуговая программа — это универсальная, синтетическая и всеобъемлющая форма художественного моделирования, разыгрываемая перед публикой. Она обращена к людям через механизм их чувственного восприятия и допускает в известных ситуациях их непосредственное вовлечение в сценическое действие. При этом каждый индивид выступает одновременно и как автор, и как зритель. Следует отметить, что культурно-досуговые программы проводятся социальными педагогами, организаторами воспитательной работы не только в учреждениях культуры,

но и в рекреационно-оздоровительных центрах, внешкольных учреждениях, центрах реабилитации инвалидов, музеях, общешкольных и т.д. Аудитория, с которой работают социальные педагоги, достаточно многообразна – это дети, молодежь, семьи, пенсионеры, люди с физическими особенностями, «трудные» подростки, люди «группы риска», люди, нуждающиеся в правовой защите, матери-одиночки, ветераны войны и труда, безработные, беженцы и вынужденные переселенцы.

Можно сказать, что социокультурная деятельность сегодня непосредственно вторгается в жизнь социальной практики, выступает как гарант сохранения, развития, освоения культурных ценностей. Кроме того, она призвана поддерживать формирование благоприятного человеческого социума, заботиться о духовно-нравственном здоровье человека, его самопознании и формировании ценностных ориентаций. Многим импонирует социальный работник, принимающий близко к сердцу горе другого человека, обогащающий талант душевного сочувствия. Творчество – состояние души, повседневная деятельность, проявляющаяся в границах его профессиональной работы. Вся его профессия носит творческий характер, отвечающий такому понятию, по выражению К.А. Тимирязева, как «вечная триада истины, добра и красоты» [2].

Многолетние наблюдения за организацией и проведением досуговых программ показывают, что на их выбор и активность аудитории существенное влияние оказывают принадлежность человека к определенной социальной группе, его культурные предпочтения, условия и образ жизни, досуговая квалификация организатора программы и возможность удовлетворения им досуговых интересов и потребностей. В этой связи назрела необходимость рассмотреть виды, классификацию досуговых программ, особенности их содержания и средств эмоционального воздействия. Научная ценность классификации досуговых программ зависит от степени существенности признаков, положенных в ее основу. Социолог В.В. Водзинская в основу классификации предлагает положить доминирующий вид деятельности человека в досуговой программе: преобразовательный; познавательный;

ценностно-ориентационный и коммуникативный. В основу классификации досуговых программ многие исследователи ставят два признака: содержание и драматургическое построение материала. Учитывая выделенные признаки, целесообразно дополнить их третьим признаком — используемыми в программах средствами выразительности. Средства выразительности — это предметы или действия, с помощью которых осуществляется информирование и просвещение аудитории, способствующие достижению поставленных целей. К средствам социально-культурной деятельности можно отнести живое слово, искусство, образ, средства массовой информации, средства наглядной агитации и пропаганды, книги, музыкальные инструменты, различные технические средства (напр., аудиовидеоаппаратура) и т.д. Учитывая это, можно выделить следующие культурно-досуговые программы: сюжетно-игровые, конкурсno-развлекательные, спортивно-развлекательные, информационно-дискуссионные, профилактико-коррекционные, фольклорные, шоу-программы.

Сюжетно-игровые программы, т.е. комплекс разнообразных игр, объединенных сюжетом. В них преобладают разнообразные игры: подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации, аттракционы, аукционы. В практике организации досуговой деятельности игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговый жанр. Игровой жанр — это театр, в котором нет кулис и занавеса, театр без рампы, в котором артист общается без декораций и грима, а публика — без театральных кресел.

Конкурсно-развлекательные программы, состоящие из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области знаний или общественно-полезной деятельности. С одной стороны, конкурсno-развлекательные программы требуют от организаторов создания оригинальных конкурсов, а от участников — общей эрудиции, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, сообразительности и изобретательности. С другой стороны, ведущий должен создать эффективные формы контакта со зрителями.

Спортивно-развлекательные программы. Они включают подвижные игры, шуточные поединки, веселые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерной особенностью является состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека. При отборе игр в спортивно-развлекательные программы целесообразно ориентироваться на особенности их содержания, под которым понимается сюжет игры, правила и двигательные действия. Именно содержание этих программ определяет их инкультурационную значимость.

Информационно-дискуссионные, включающие новую и значимую для аудитории информацию, побуждающую к спору, дискуссии, размышлению. Педагогическая эффективность их зависит прежде всего от их содержания, которое черпается из обширного проблемного поля современной жизни. Драматургии информационно-дискуссионных программ присущи оперативность отклика на события в реальной жизни, связь используемых в программе фактов, документов, событий как с проблемами мирового, глобального характера, так и с местным материалом.

Профилактико-коррекционные программы – это программы, содержание которых имеет педагогическую и медицинскую направленность и способствует регуляции психического состояния людей. Особенностью этих программ является то, что в них включаются методические приемы, которые неназидательно способствуют ведению внутреннего диалога человека через чувство свободы и ощущение положительного переживания, освобождения души от напряжения на волне сопереживания и сострадания. Кроме того, они позволяют их участникам компенсировать дефицит общения, обеспечивают возможность вступления человека в образовательный, оздоровительный и другие социокультурные процессы. Частным случаем таких программ являются рекреационно-оздоровительные, включающие методы биоэнергетического оздоровления, восточные оздоровительные системы, шейпинги, ароматерапию, музыкотерапию, арттерапию, диалоготерапию, библиотерапию.

Фольклорные, включающие народные игры, песни, танцы, хороводы, обряды, пословицы, поговорки, загадки, частушки. В сюжет этих программ вводятся персонифицированные образы, например, Несцерка, Лявоніха, гаспадар, гаспадыня. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства. Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранение и продолжение лучших традиций нашего народа.

Шоу-программы, состоящие из зрелища, пластики, танцев, показа мод, концертных номеров, клоунады, музыки, светового оформления. Они занимают заметное место среди других жанров культурно-досуговых программ. Им характерны разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация и т.д. Благодаря этому они обладают неповторимой эстетической привлекательностью, дают возможность показать людям образцы красоты, силы, ловкости, смелости, продемонстрировать безграничные возможности физического и интеллектуального развития человека. Разнообразием шоу-программ являются ток-шоу, в процессе которых на глазах у зрителей происходит обсуждение актуальных проблем.

Не претендуя на исчерпывающую классификацию программ, следует отметить актуальность предложенного варианта для практики социокультурной деятельности. Опыт показывает, что социальные педагоги нередко сталкиваются с трудностями в творческом процессе создания оригинальных моделей досуговых программ. Разнообразие этих программ требует от социального педагога знаний, умений и навыков их творческого использования.

Многие досуговые программы, проводимые социальными педагогами, не всегда удовлетворяют возросшим культурным запросам аудитории. Мы разделяем мнение В.С. Садовской — доктора педагогических наук, автора многих работ по социокультурной деятельности, о необходимости создания технологии моделирования программ, в основе которой лежит воспроизводство творческих способностей и творческой активности личности [30].

Под **моделированием** досуговых программ понимается процесс систематизации способов, приемов и средств с целью создания новых оригинальных условий включения личности в процесс инкультурации через творческую деятельность. Моделирование осуществляется на двух уровнях. Первый условно можно назвать «интуитивным», когда специалист не может объяснить методический путь, схему построения им новой модели культурно-досуговой программы. Второй уровень условно можно назвать «осознанным». Он фиксируется, когда человек владеет технологией моделирования и на рациональном уровне ведет поиск новой модели программы.

В.С. Садовская выделяет четыре этапа формирования модели досуговой программы.

1 этап предполагает анализ известных досуговых программ. Здесь проявляется особая закономерность, которая состоит в том, что в основе любой «суперпрограммы» лежит традиционная форма социокультурной деятельности. В технологии моделирования это положение является аксиомой. Задача этого этапа моделирования — найти отличительные особенности разнообразных досуговых программ.

2 этап моделирования — перенесение известных досуговых программ или их элементов в местные условия. В данном случае необходимо адаптировать содержание программы к местным условиям и творческим возможностям организатора.

3 этап. Необходимо ввести элементы новизны в следующие структурные звенья программы: содержание, организационно-методические условия, сценарный ход, использование современных аудиовизуальных и других технических средств.

4 этап — создание новой (авторской) модели программы. О ней можно говорить только тогда, когда есть элементы новизны во всех структурных звеньях.

Несомненную ценность для продуктивного проведения досуговых программ представляет педагогическое регулирование внутренних коммуникаций аудитории. Особый интерес в плане рассматриваемой проблемы представляют

разнообразные приемы, способствующие общению участников программы. В зависимости от вида программы они могут быть следующие:

- дискуссии, дающие возможность участникам программы высказать свое мнение, точку зрения по интересующей проблеме;
- игры-драматизации, позволяющие индивидуализировать проявления творческой активности аудитории, дающие возможность «опробовать» себя в различных ролях;
- коллективное пение, являющееся средством группового сплочения;
- хороводно-танцевальные фрагменты, направленные на укрепление сплоченности участников программы и снятие напряжения;
- слайд-программы, способствующие расслаблению и активизации творческой деятельности участников;
- конкурсы, дающие возможность самореализации личности – петь, танцевать, играть и т.д.

Немаловажным фактором в успешной организации досуговых программ является профессионализм социального педагога-ведущего. Какова функция ведущего программы? Какова его роль? Что он решает и в какие именно моменты организации и проведения досуговой программы? – Это в первую очередь зависит от жанра самой программы. Ведущий может взять интервью у героя программы, этим укрупнит значение его. О чем интервью, какие вопросы следует задавать? А может быть публике интересен он как человек, его увлечения, его работа, его возраст, семейное положение? А может вообще не говорить с конкретным героем, а взять интервью у его друзей, товарищей? Пусть они расскажут о нем, о своем лидере.

Возьмем другую программу – конкурсно-игровую. Здесь ведущий, кроме представления команд, объяснения условия конкурса, должен предусмотреть побочную сюжетную линию – выбрать лучшего игрока из числа зрителей, причем помогать выбирать будет весь зал. Все это необходимо

предвидеть ведущему, надо закладывать такие возможности в структуру драматургии досуговых программ. Тогда ведущий будет профессиональным на протяжении всего действия. Главная задача ведущего — все время находиться в контакте, следить, координировать все моменты прохождения программы.

Ведущий всегда сосредоточен на поиске своих выигрышных качеств и свойств, которые определяют эффективность (и эффектность) его работы. Это и громкий и уверенный голос, манера держаться во время ведения программы, уровень информированности, умение петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах и т.д.

Разговаривая, ведущий должен следить за собой, избавляясь от вредных привычек (активно жестикулировать, гримасничать). Ведя диалог с участниками программы, а ими часто бывают деятели искусства, ветераны войны и труда и др., необходимо уметь их слушать. Пословица гласит: «Кто говорит, тот сеет, кто слушает, тот собирает».

Таким образом, для успешной работы ведущего досуговой программы есть множество средств: язык родной страны, язык взглядов, язык слов, язык жестов, язык касаний, язык молчания. Успех работы ведущего во многом зависит от содержания программы, ее цели, особенностей аудитории и возможности всех ее участников реализовать свой творческий потенциал.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод: различное сочетание видов досуговых программ, их моделирование с учетом особенностей аудитории, ее запросов и потребностей, имиджа ведущего несомненно дает положительные результаты по инкультурации и гармонизации личности в социокультурной сфере.

Вопросы и задания для самопроверки:

1. Каким образом социокультурная деятельность способствует социализации и инкультурации личности? Приведите примеры.

2. Предложите темы социокультурных программ. Назовите основные типы культурно-досуговых программ, охарактеризуйте их.
3. Что такое моделирование досуговых программ?
4. Каковы четыре этапа формирования модели досуговой программы?
5. Охарактеризуйте роль ведущего досуговых программ. Какими качествами он должен обладать?

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ