

## РЕКРЕАЦИОННО-ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЗРОСЛЫХ

**С. Б. Мойсейчук,**

*кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры менеджмента социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

**Аннотация.** В статье рассмотрены современные подходы к образовательной деятельности взрослых как специально организованной, так и неформальной, которая направлена на актуализацию личностного потенциала и опирается на андрогогику как актуальное направление в теории обучения в системе субъект-субъектных отношений «педагог – обучающийся». Обращено внимание на неисчерпаемый потенциал художественно-творческой и рекреационно-игровой деятельности в успешности самоактуализации взрослого человека в досуговом пространстве. Представлен пример оригинального авторского проекта образовательного лагеря для взрослых, разработанного магистрантом кафедры менеджмента социально-культурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств Кариной Лиходиевской.

**Ключевые слова:** личностный потенциал, образовательная деятельность, неформальное образование, андрогогика, игровая деятельность, самоактуализация, художественно-творческая деятельность, образовательный лагерь для взрослых.

## RECREATIONAL AND GAME TECHNOLOGIES IN ADULT EDUCATION ACTIVITIES

**S. Moiseichuk,**

*PhD in Pedagogy, Associate Professor, Professor of the Department of Management of Social and Cultural Activities of the Educational Institution «The Belarusian State University of Culture and Arts»*

**Abstract.** The article discusses modern approaches to specially organized and informal educational activities for adults, which are aimed at actualizing personal potential. This activity is based on androgogy as a current direction in the theory of learning in the system of subject-subject relations «teacher – student». The author draws attention to the inexhaustible potential of artistic, creative and

recreational gaming activities in the success of self-actualization of an adult in the leisure space. The article presents an example of an original author's project of an educational camp for adults, developed by Karina Likhodievskaya, a master's student of the Department of Management of Social and Cultural Activities of the Belarusian State University of Culture and Arts.

**Keywords:** personal potential, educational activity, non-formal education, androgogy, game activity, self-actualisation, artistic and creative activity, educational camp for adults.

В научно-практическом дискурсе на протяжении последнего десятилетия пристальное внимание уделяется образовательной деятельности взрослых, как в организованном пространстве, так и в неформальном. И это не случайно. В век глобализации меняется отношение к информации и, соответственно, образованию как к одному из способов ее передачи. В центре всего оказывается человек с его креативным началом и гибким мышлением, способным к созиданию в сложных и быстроменяющихся социально-экономических и социально-культурных условиях жизнедеятельности.

Говоря об организации образовательной деятельности взрослых, нельзя обойти вниманием такое относительно новое, но чрезвычайно актуальное направление в теории обучения, как андрогогика. Она выявляет закономерности организации как специально организованного, так и неформального образовательного процесса взрослых в системе субъект-субъектных отношений педагога и взрослого обучающегося. Взрослый понимается нами как индивид, который достиг определенного возраста, обладает личностными и психологическими качествами, позволяющему ему принимать решения и брать за них ответственность.

Образовательная деятельность взрослых в исследуемой нами сфере художественного творчества обнаруживает в себе неисчерпаемый самореализационный потенциал. Более того, она способствует удовлетворению потребности взрослого человека в самоактуализации.

Потребность в самоактуализации – одна из базовых потребностей, которая находится на вершине иерархической модели Абрахама Маслоу. Творческий человек и человек самоактуализирующийся, по мнению А. Маслоу, тождественны. Другими словами, самоактуализация личности связана с реализацией ее творческих потенций. В этой связи примечательна мысль, высказанная американским психологом и психотерапевтом Ролло Мэйем: «При условии, что мы реализуем свои потенциальные возможности в качестве отдельных личностей, мы испытываем такую глубокую радость, на которую только способен человек» [1, с. 83].

Важно заметить, что новизна продукта творческой деятельности взрослого имеет субъективную природу, т. е. это новое в первую очередь для самого взрослого. Этим, на наш взгляд, можно объяснить многократно возросший интерес взрослых людей к различным видам

художественно-творческой деятельности: занятию вокалом, танцами, актерским мастерством, мастерством телевизионного ведущего; посещению мастер-классов по разнообразным направлениям декоративно-прикладного искусства и рукоделия. Отдельным актуальным направлением в сфере самореализации взрослых становятся разнообразные арт-терапевтические практики.

Творческую деятельность взрослых также можно выстроить в пространстве игры, которая в значительной мере упрощает как процесс усвоения новой информации, так и степень вовлечения взрослого в новый вид активности. Игра, будучи оптимальным для любой возрастной категории способом познания себя и мира, имеет место быть в таких сферах жизни человека, как образование и искусство.

Обратимся к игровой концепции нидерландского культуролога Йохана Хейзинга, который утверждал, что «все культурное творчество есть игра: и поэзия, и музыка, и человеческая мысль, и мораль, и все возможные формы культуры... Образовательное развлечение естественнее любой строгой академической формы, т. к. снимает в личности чувство внутреннего самоконтроля, напряженности, снижает “порог” критичности восприятия себя, мира и себя в мире» [2, с. 59]. Именно в игре человек выражает свое понимание окружающей действительности и свое место в ней. Каждый раз игра приобретает формы, реализующиеся по строгим правилам, нормам, утверждаемым самим человеком. Данный факт подводит нас к мысли о том, что именно игровая форма, как в досуговой деятельности, так и в образовании, создает комфортные условия для обогащения развития человека и рекреации, даже в том случае, если он не обладает высокой степенью мастерства в том или ином виде творчества.

С опорой на эту идею возникают такие неформальные образовательные методики, как **геймификация** – применение игровых методов с целью повышения мотивации сотрудников организаций и учреждений и **эдьютейтмент** (англ. *education* – «обучение» и *entertainment* – «развлечение»), совмещающий в себе развлечение и образование. Феномен возникновения эдьютейтмента является предсказуемой реакцией на сформировавшийся в обществе запрос на образовательный досуг, в рамках которого взрослый человек стремится не только к самоактуализации, но и к приобретению новых знаний и умений, благотворно влияющих на все аспекты его жизни.

Разнообразные формы игровой деятельности взрослых представлены как настольными сюжетно-ролевыми играми, так и играми живого действия: этнографическими, историческими и военно-историческими, играми на основе литературного жанра «фэнтези», компьютерными, интеллектуальными играми, активными городскими играми, такими как «Схватка», «Encounter» и др.

Рекреационно-игровые технологии сегодня успешно реализуются в пространстве функционирования т. н. лагерей для взрослых. Подобного рода лагерь в зависимости от концепции и миссии могут быть оздоровительными, языковыми, спортивными, профессиональными или отраслевыми, рекреационными, образовательными и т. д. Однако всех их объединяют такие характеристики целевой аудитории, как удовлетворение потребности в самореализации, обогащение эмоциональной жизни, получение новых знаний и впечатлений, а условия лагеря позволяют человеку почувствовать себя частью большого коллектива единомышленников.

В заключение в качестве примера образовательного лагеря для взрослых, в котором широко используются рекреационно-игровые технологии, приведем арт-проект Карины Лиходиевской «НЕдетский house», разработанный в процессе подготовки магистерской диссертации по специальности «Арт-менеджмент» под руководством автора данной статьи.

В основе концепции данного проекта выездного летнего образовательного лагеря – создание условий для успешной самоактуализации взрослых через их активное вовлечение в различные виды творческой деятельности, в т. ч. и коллективной, поскольку их пребывание в лагерной смене будет проходить в «отряде». Автор предлагает такие виды творческой активности, как презентации отрядов в форме творческих показов, праздники открытия и закрытия смены, тематические карнавалы, театральные капустники, творческие мастер-классы и лектории на свежем воздухе, квесты, квизы и т. п. Отдельным направлением выделяются различные арт-терапевтические практики.

Параллельно с основной программой смены, по замыслу автора проекта, организуется межотрядное соревнование, где участники получают баллы как за отрядные дела (презентации отряда, ежедневные творческие задания), так и за личные достижения. Бонусные баллы добавляются и за добрые поступки (помощь другу или сотруднику лагеря, уборку территории и т. п.). Таким образом, в данном проекте реализуется комплексный подход к самоактуализации взрослых, который предполагает создание комфортной образовательно-рекреационной среды, а также поддерживающего морально-психологического климата в летнем образовательном лагере для взрослых через включение в разнообразные рекреационно-игровые технологии.

1. Мэй, Р. Человек в поисках себя / Р. Мэй. – СПб. : Питер, 2022. – 240 с.

2. Хэйзинга, Й. *Homo ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хэйзинга. – М. : Гостехиздат, 2015. – 416 с.