

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА: ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ЕЁ ЭФФЕКТИВНОСТИ

Л. И. КОЗЛОВСКАЯ,

кандидат педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой педагогики
социокультурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств

С 5 по 7 ноября на базе Национального детского оздоровительного лагеря «Зубрёнок» прошли Международный и Республиканский конкурсы игровых программ «Играют дети, играем мы».

Данный конкурс организован Министерством образования Республики Беларусь, Национальным детским оздоровительным лагерем «Зубрёнок» с целью совершенствования, организации и проведения игровой деятельности детей и молодёжи и популяризации лучшего педагогического опыта культорганизаторов республики.

Проведению конкурса предшествовала предварительная кропотливая работа культорганизаторов на городских, областных, районных смотрах-конкурсах игровых программ.

За семь лет существования конкурса на суд компетентного жюри были представлены самые разнообразные по видам игровые программы: спортивно-оздоровительные, конкурсно-игровые, интеллектуально-познавательные, фольклорные, коррекционно-профилактические и др. Содержание многих игровых программ было направлено на пропаганду здорового образа жизни, привлечение детей и подростков к физкультуре и спорту, изучению истории родного края, народных традиций. Конкурсы и игры отличались остроумием, выдумкой, оригинальными игровыми действиями, давали возможность детям проявить изобретательность, инициативу, творчество. Среди форм игры были представлены викторины, анаграммы, игры-аукционы, аттракционы, шуточные поединки, игры-загадки, ребусы, игры со словами и буквами, занимательные конкурсы и т. д. Во многих программах культорганизаторы использовали метод иллюстрации и театрализации. В качестве ведущих игровых программ выступали персонализированные образы сказочных героев, героев литературных произведений, что давало возможность участникам быстро включаться в игровой процесс. Так, например, игровая программа «Формула успеха», представленная Дворцом детского творчества г. Барановичи, позволяла детям окунуться в игровое действие, направленное на пропаганду здорового

образа жизни, формирование у ребят качеств лидера. Оригинальностью замысла, композиционным построением, художественно-музыкальным оформлением отличалась сюжетная игровая программа для детей старшего школьного возраста «Скарбы на гары» (автор — Виктория Семёновна Бекеша, Осиповичский районный центр творчества детей и молодёжи). Профессиональное ведение игры, приёмы активизации аудитории, исполнительское мастерство продемонстрировали студенты Белорусского государственного университета культуры и искусств Екатерина Крикало, Юлия Протасевич и Дарья Яцевич при проведении программы «Кошык весялосці».

На конкурсе также были представлены театры игры Центра творчества детей и молодёжи Могилёвского района, Борисовского городского центра творчества детей и молодёжи, Паричского районного центра творчества детей и молодёжи и др.

Многие культорганизаторы использовали в игровых программах многообразие выразительных средств: аудио- и видеоматериалы, оригинальное оформление игровой площадки, музыкальное сопровождение, что придавало игровому процессу оригинальность, эмоциональность, зрелищность.

Особенность драматургии игровых программ — использование трёх ведущих принципов: дивертисментного, сюжетно-тематического и принципа театрализации.

Драматургическая организация по принципу дивертисментной связи элементов игровой программы предполагает свободный выбор игровых форм, не обусловленных какой-либо сюжетной преемственностью. Такие игровые программы отличаются разнообразием игровых форм, группирующихся на основе их темпоритмических особенностей: быстрых или спокойных, интеллектуальных или подвижных игр.

Драматургическая организация по принципу сюжетно-тематической связи элементов программы предполагает отбор игр в соответствии с идейно-тематическим замыслом данной программы, который реализуется в сюжетной словесно-образной форме.

Безусловно, высшим пилотажем драматургической организации игровой программы является использование принципа театрализации. Игра-спектакль является уникальной формой, соединяющей искусство сюжетно-ролевой игры с искусством театра. Такой программе свойственны художественно-образная организация, основанная на художественном вымысле, игровой ход, композиционно объединяющий все элементы программы, образная персонификация, драматический конфликт, определяющий динамику развития игрового действия [1, с. 162—163].

Организаторы конкурса кроме показа игровых программ предусматривают проведение мастер-классов, семинаров, круглых столов, встреч с лауреатами Международных конкурсов игры, что позволяет участникам узнать много нового о перспективах развития игрового жанра.

В нынешнем году по итогам конкурса был проведён подробный анализ качества работы культурных организаторов по налаживанию и проведению игровых программ. Обращалось внимание на умения:

- самостоятельно моделировать игровые ситуации на основе известных игровых форм;
- выступать в роли организатора и ведущего игры в зависимости от возраста участников;
- прогнозировать педагогический результат игрового действия;
- драматургически моделировать целостную игровую программу на основе определённой заданной темы и т. д.

Кроме этого, старшим преподавателем кафедры педагогики социокультурной деятельности БГУКИ, телеведущей Ольгой Николаевной Бельмач был проведён мастер-класс, во время которого отрабатывались важнейшие моменты ведения игры (работа ведущих в парном диалоге, приёмы приглашения аудитории на игру, ведение хода игры).

По итогам проведённых конкурсов Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубрёнок» издал сборник сценариев игровых программ культурных организаторов России, Украины, Беларуси.

Мне как председателю жюри данного конкурса хочется поделиться некоторыми особенностями методики работы ведущего игровых программ. Надеюсь, что это поможет культурным организаторам при подготовке новых игровых проектов.

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 личностными качествами педагога-ведущего рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрепетровске, Таллинне. Специалисты обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном говорилось о его личностных качествах: педагогическом такте, доброжелательности, художественном вкусе, культуре речи, общей эрудиции, чувстве юмора, находчивости.

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 даёт следующее определение данного понятия: способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок [2, с. 17]. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в художественном оформлении игровой программы, в подборке музыки, призов, в игровом реквизите и т. д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты назвали педагогический такт — способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить с ними в контакт, исходя из индивидуально-психологических особенностей. Такт проявляется также в умении разрешать различные вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов. 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 её итоги, но и довольно часто выступает как комментатор, репортёр, раскрывает сюжет игры, делает его для участников более захватывающим. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может обратиться к любому человеку в зале, участнику

игры, взять интервью. Ведущий-репортёр должен задавать такие вопросы, которые сделают игру динамичной, захватывающей.

Отметим, что на практике художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться не всегда обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодёжью.

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 создателя телеигры «Что? Где? Когда?» В. Я. Ворошиловым, который говорил: «...При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень весёлым, но к игре он не имеет никакого отношения» [3, 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, то есть постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей [4, 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, то есть способствует развитию 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 несколько этапов его работы. Первый этап — подготовка игры — 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.), а также отбор игрового реквизита, фонограмм, аудио-, видеоматериалов, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важным моментом на первом этапе является 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.

Организатором игр следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям. Так, например, при проведении фольклорной программы «Кошык весялосці» студенты кафедры педагогики социокультурной деятельности БГУКИ стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, то есть по-своему дополняли сюжет игры. 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, первый, подготовительный, этап работы ведущего — невидимый этап для участников игры.

Второй этап работы ведущего — «вхождение в игру», психологический настрой на неё участников. Основная задача ведущего — 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 ведущему 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.

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 проведения аукциона и стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять у участников 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 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 организуются игровые программы, так называемые 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.

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 неё аудиторию; во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать сам 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 актив-

ному включению участников, проявлению их самостоятельности и изобретательности, то есть 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 персонализированного образа 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.

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

Список цитированных источников

1. Тихоновская, Г. С. Сценарно-режиссерские технологии в создании культурно-досуговых программ: Монография / Г. С. Тихоновская. — М. : Издательский Дом МГУКИ, 2010.
2. Краткий словарь по эстетике. — М. : Просвещение, 1983.
3. Ворошилов, В. Я. Феномен игры / В. Я. Ворошилов. — М. : Советская Россия, 1982.
4. Азаров, Ю. П. Радость учить и учиться / Ю. П. Азаров. — М. : Политическая литература, 1989.