

ТЕОРЕТИКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В современной культурно-досуговой деятельности игра занимает одно из важных мест. Разнообразие игровых форм, культивируемых в досуговой практике, огромно: интеллектуальные и подвижные, игры-драматизации, аттракционы, игры-соревнования, танцевальные игры, игры-песни, игры-хороводы, игры-речевки, компьютерные игры и большое количество игровых модификаций.

История человеческого общества показывает, что жизнь и игра демонстрируют нерасторжимое единство. Повседневная жизнь, регламентированная определенными социальными нормами, нередко оставляет человеку не так много свободы и возможностей для самореализации. Игра же такие возможности предоставляет. В ней реализуется свобода личности – важнейшая составляющая игровой реальности. В игре, в отличие от обыденной реальности, можно творить, импровизировать, находить оптимальные пути достижения поставленной цели и, что немаловажно, вернуться в исходное положение и вновь проверить правильность выбора стратегии.

Феномен игры возник еще на заре человеческой истории. О том, какое место занимала игра в жизни первобытного человека, можно лишь предполагать, основываясь на археологических данных и описаниях, содержащихся в трактатах древних мыслителей. У первобытного человека игра являлась тем привлекательным моментом жизни, который делал ее не только радостной и романтической, но и практически целесообразной. Самые примитивные формы игры возникли, очевидно, из-за стремления первобытного человека удовлетворить насущные «производственные» потребности своего сообщества. Ритуальные танцы, разыгрывание сюжетов предстоящей охоты – все находило отражение в игровых действиях первобытного человека.

Известно также, какое значение придавалось игре в Древней Греции и Древнем Риме. Первый известный закон об играх, *Lex aleatoria*, был утвержден в Риме в III в. до н. э. В нем, как и в большинстве последующих государственных законов, все игры подразделялись на запрещенные (азартные) и разрешенные (общественные, спортивные, гладиаторские и т. п.). У римлян слово «*ludus*» одновременно обозначало два неразрывно связанных понятия – «школа» и «игра». Римские педагоги считали, что учеба не пойдет впрок тому, кто не играет.

Зрелищные массовые игры являлись неотъемлемой частью политической и культурной жизни населения, составляли основное содержание праздничного досуга. Игра, пройдя сквозь эпоху Средневековья – период яростного запрещения всяких игр, Возрождения и последующие эпохи, стала неотъемлемой частью производственной жизни, отдыха и развлечений человека. Выражение «игре столько лет, сколько человечеству» только подчеркивает социокультурную сущность игры.

Глубокое исследование феномена игры было осуществлено нидерландским ученым, историком культуры Й. Хейзингой (1872–1945 гг.). В его главном труде «*Homo ludens*» («Человек играющий») содержится обширный теоретический анализ игры как универсального явления культуры. Й. Хейзинга рассматривает игру как основу всех видов жизнедеятельности человека: труда, отдыха, развлечений, правосудия, искусства, науки, политики. Ученый исходит из концептуальной идеи, что вся «человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра». Основные сущностные свойства игры, по Й. Хейзинге, сводятся к следующему: игра есть свободная деятельность, которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимого. Игровое действие сопровождается чувствами подъема, напряжения и несет с собой радость и разрядку [10].

Внимание сбору и изучению разных жанров фольклора, в том числе и игр, уделяли белорусские ученые В. К. Бондарчик, К. П. Кабашников, Г. А. Барташевич, А. Ю. Лозка, Я. Р. Вилькин, Н. Никифоровский и др. В практическом плане большое значение имеет работа А. Ю. Лозки, который собрал огромное количество белорусских народных игр, рассмотрел сюжетно-

тематический и мифологический аспекты календарных и обрядовых игр и предложил их классификацию: календарные (зимние, весенние, летние и осенние), семейно-обрядовые, игры, не связанные с календарем и обрядами и др. [3]. Представленная автором классификация игр имеет большое значение в празднично-обрядовой деятельности, где игра оформляет праздник и в то же время входит в нее, как составная часть.

Игра как часть общечеловеческой культуры представляет собой один из древнейших феноменов социальной практики людей. Неугасаемая с годами потребность человека в разделении с ближними «радости бытия» объединяет различные народы, поколения, превращая игру из «своей» в «общую» и создавая неповторимый единый мир. Мир без границ – это мир игры.

Следует подчеркнуть, что в игровой деятельности происходит эмоционально-нравственная выраженность отношения личности к происходящим событиям, в том числе и к самой себе. Это относится не только к участникам игры, но и к «болельщикам». В этом плане игра позволяет человеку в определенной степени познать самого себя. Найти свое место в игре становится равносильно отысканию своего места в обществе, в коллективе. В игре человек реализует мечту древних мыслителей, призывающих человека найти себя.

Остановимся подробнее на феномене игры.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, т. к. в ней личность отражает различные стороны жизни, особенности взаимоотношений между играющими, уточняет свои знания об окружающей действительности. Следует отметить, что не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер интеллектуальной деятельности.

Следует заметить, что сущность игры определяет и функции, свойственные ей: познавательную, обучающую, развивающую, воспитательную, коммуникативную, психофизическую, гедонистическую, релаксационную. Исследователи игры особо выделяют эстетическую функцию. Игра в первую очередь относится к категории прекрасного, поскольку в «хорошей» игре происходит становление и развитие лучших физиче-

ских и духовных качеств человека. Игра многофункциональна, что позволяет включать ее в любые виды деятельности человека. Все это определяет игру как особое педагогическое средство формирования личности. Вместе с тем игра – это осмысленная деятельность, обеспечивающая возможность перехода в воображаемую ситуацию, лишенную утилитарного эффекта, но вызывающая подлинные чувства удовлетворения духовных потребностей [2].

Полифункциональность игры свидетельствует о ее универсальности, способности влиять на человека, охватывая его духовные и физические грани жизнедеятельности. «Игра человека есть социальный и эстетико-культурный феномен, а ее содержание и многообразие порождены тем же, чем порожден сам человек и его культура, – трудом и общением» [1].

Исследователи игры насчитывают более 5000 видов и форм ее. В этой связи представляется целесообразным распределить игры на определенные классы и виды.

Одну из первых классификаций разработал Е. А. Покровский, активный популяризатор детских народных игр. Им собрано более 500 разнообразных игр. Автор предложил разделить игры на три вида:

- игры, требующие небольшого умственного и физического напряжения;
- игры, требующие достаточного запаса как умственных, так и физических сил;
- смешанные игры, полезные для умственного и физического развития детей.

Следует сказать, что в конце 20-х годов XIX в. эта классификация была очень популярной. Она охватывает игры для детей и включает в основном подвижные игры. В ее основе лежит определенная степень интеллектуальной и физической нагрузки [6].

Применительно к деятельности клубных учреждений классификацию игр разработали А. В. Сасыхов и Ю. А. Стрельцов. В основание классификации ими положен организационно-методический принцип. Авторы выделяют следующие группы игр: спортивные, массовые полуспортивные, игры хороводного типа, аттракционы, настольные игры, импровизационно-игровые конкурсы [7].

Одной из последних по времени попыток упорядочить все множество игр в определенную систему является типизация игр, предложенная А. В. Соколовым [8]. Он исходит из того, что всякая игра целесообразна, но цели, преследуемые играющими субъектами, могут быть разными. В зависимости от целей игр он подразделяет их на четыре типа: игра-маскарад, игра-разгадка, игра-соревнование, игра-сказка.

Исследователь игры в социально-культурной деятельности Л. И. Козловская предлагает классификацию игр по признаку интеллектуальной и физической нагрузки на играющих. Это четыре группы игр: организационно-деятельностные, познавательные (интеллектуальные), импровизационно-творческие и игры физического развития.

Особенность организационно-деятельностных игр заключается в возможности создания деятельностного поля, в котором апробируются и направленно формируются способы установления деловых, социально-ролевых возможностей их участников. Особенность познавательных (интеллектуальных) игр состоит в том, что приобретенные на основе игровой формы умения, приемы и навыки применяются в реальном познавательном процессе. Импровизационно-творческие игры предоставляют возможность их участникам опробовать себя в любой роли в условиях полной свободы, способствуют установлению необходимых взаимоотношений с партнерами по игре, тем самым позволяя самореализовать творческий потенциал. Характерной особенностью игр физического развития является их состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества личности [4].

Разнообразие игровых форм позволяет группировать их и по другим признакам:

- количество участников игры (парные, групповые, командные);
- место проведения игры (на открытой площадке, на воде, за столом, в помещении);
- возрастные характеристики участников (детские, молодежные, игры для взрослых);
- содержание игр (спортивные, военные, музыкальные, экономические, танцевальные);

– особенности мероприятия, в которое включены игры (диско-течные, игры на детских утренниках, новогодние игры, игры, проводимые на праздниках и во время обрядов);

– интеллектуальная и физическая нагрузка на играющих (интеллектуальные, подвижные, игры-драматизации, организационно-деятельностные (деловые);

– способ построения участников игры (игры хороводного типа, орнаментальные игры, командные игры);

– характер используемых в играх атрибутов, предметов-символов, художественно-выразительных средств (игры-аттракционы, игры с эстрады);

– время года (зимние, весенние, летние, осенние);

– способ решения игровых задач (познавательные, подвижные, ролевые или подражательные, азартные или «игры-шансы»);

– продолжительность (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

Спецификой игры в социокультурной сфере является то, что она выступает в разных качествах, прежде всего как игровая форма, игровой компонент и игровая программа.

Игровая форма – это игра в чистом виде, когда процесс является одновременно и результатом. В таком виде игра выступает в социально-культурной деятельности парков культуры и отдыха, клубов любителей игры (шахматистов, любителей кроссвордов, интеллектуальных и азартных игр). Игровая форма существует «сама по себе», для человека привлекателен процессуальный характер игры. Кроме того, игровая форма характеризуется специфическим игровым контекстом, «внутренним миром» игры, который строится и поддерживается с применением специальных средств, предполагает наличие позиций или ролей участников и особых механизмов, позволяющих породить движение игры, ее содержание.

Игровая форма включает в себя: содержание, сюжет, правила игры, игровое действие [4].

Под содержанием игры мы понимаем сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели. Содержание – это то, что игра отображает, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента. Содержание игры отражает ту или иную сторону жизни людей

или животных (в ролевых играх), сюжет отражает воспроизводимую действительность.

Сюжет – это сфера действительности, которую человек отражает в игре. Сюжеты игр в социокультурной сфере разнообразны: профессиональные, бытовые, сказочные и т. д. Сюжеты игр видоизменяются в зависимости от конкретных условий жизни человека, его кругозора, той исторической эпохи, в которой он живет. Игра процессуальна, и то, что дети разных возрастов используют в ней одни и те же сюжеты, не означает, что содержание этих сюжетов идентично. С возрастом дети значительно варьируют их содержание. Сюжет – компонент преимущественно ролевых игр, но и у игр с готовыми правилами есть свои сюжеты. Сюжеты игр черпаются детьми из социальной практики, истории, фантастики и т. д. Ценность игры – вечная новизна ее сюжетов.

Правила игры – это положения, в которых отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Являясь важным организующим элементом, они определяют последовательность действий, взаимоотношение партнеров. Это негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры, это образ игры, ее интрига, ее нравственный и эстетический кодекс. Для организатора игр правила – это то, через что он доводит до играющих свои педагогические требования. По сути, правила отражают общее моральное требование к человеку. Хорошая игра воспитывает чувство чести, всегда противопоставит корысти, собственничеству, обману. Для игроков и организаторов важно, чтобы победа была одержана «по правилам» и всегда благородно.

Игровое действие реализует сюжет игры и включает такие элементы, как неожиданность, загадку, соревнование, лаконичную фразу и т. д. А. Н. Леонтьев отмечает: «Благодаря тому, что игровое действие носит обобщенный характер, сами способы действия, а следовательно, и предметные условия игры могут изменяться в очень широких пределах» [5].

Игровой компонент – это группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он является частью клубных объединений, корпоративных вечеринок, праздников, обрядов, школьных уроков, кружковых занятий и проявляется в разных формах. Это могут быть разнообразные шуточные соревнования, ритуалы посвящения в члены люби-

тельского объединения. Кроме того, игровой компонент может быть выражен в виде сквозной игры типа «Почта», «Поиск пары», розыгрышей билетов или брендовой продукции предприятий на балах, карнавалах, дискотеках, праздниках, презентациях, шоу-программах.

В социально-культурной деятельности используется также и как средство учебно-воспитательной работы, выступая в форме учебной игры. Особое значение в воспитании тех или иных качеств имеют учебные игры, направленные на развитие творческой фантазии, культуры речи, ритма, пластики, силы, ловкости. Также это лучшее средство непринужденного и результативного развития музыкального слуха, мимики, пантомимики, невербального общения, выносливости, коррекции негативных психических состояний.

В настоящее время игровой компонент активно используется в практике телевидения. Так, например, телевизионные программы «Поговорим о главном», «Здорово жить» и др. в свое содержание включают викторины, конкурсы, шуточные соревнования. Соучастие зрителей, находящихся в студии, объясняет популярность, что в значительной степени повышает рейтинг телевизионных программ.

Игровая программа – это универсальная, синтетическая и всеобъемлющая форма художественного моделирования, разыгрываемая перед публикой. В практике организации культурно-досуговой деятельности игровые программы являются отдельной частью праздников, хотя могут выступать как самостоятельный игровой досуговый жанр. Игровой жанр – это театр, в котором нет кулис, занавеса, рампы, в котором артист – без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

Технологический процесс создания игровых программ – это методически последовательное целесообразное структурно-содержательное построение, обеспечивающее логические и гармонические внутренние связи всех компонентов программы: формы и содержания, темы, идеи, цели, выразительных средств, жанровых и стилевых особенностей.

Особенность драматургии игровых программ заключается прежде всего в определении основного технологического принципа в организации программы. В практике культурно-досуговой деятельности А. Д. Жарков выделяет три ведущих принципа – дивертисментный, сюжетно-тематический и прин-

цип театрализации. Драматургическая организация по принципу дивертисментной связи элементов игровой программы предполагает свободный выбор игровых форм, не обусловленных какой-либо сюжетной преемственностью. Такие дивертисментные игровые программы отличаются разнообразием игровых форм, группирующихся на основе их темпоритмических особенностей. Важно в этом случае выделить игры, акцентирующие начало программы, ее кульминацию и завершение.

Драматургическая организация по принципу сюжетно-тематической связи элементов программы предполагает отбор игр в соответствии с идейно-тематическим замыслом программы, который реализуется в сюжетной словесно-образной форме. Сюжет такой программы обладает всеми элементами композиционного построения: экспозицией, завязкой, основным развитием действия, кульминацией, развязкой и окончанием. Каждый элемент сюжета предполагает игру как сквозное действие, которое движет участников программы к конечной цели – достижению результатов игры.

Высшим пилотажем в драматургической организации игровой программы является использование принципа театрализации. В настоящее время в практике культурно-досуговой деятельности широкое распространение получила такая форма, как театр игры. Это своеобразное любительское объединение для детей и подростков, которые являются и авторами, и исполнителями игр-спектаклей. Игра-спектакль является уникальной формой, соединяющей искусство игры с искусством театра. Драматургическая разработка таких программ опирается, как правило, на классические и современные произведения литературы, изобразительного искусства, на сказки, легенды, былины, а также на оригинальные авторские сюжеты, отражающие современные социокультурные тенденции [9].

Будущий специалист социально-культурной деятельности, создавая разнообразные виды игровых программ, должен обладать глубокими знаниями в области драматургии и режиссуры, знать особенности моделирования игры в зависимости от жанра программы, аудитории, места проведения, владеть приемами приглашения на игру; уметь соединять игру с художественно-выразительными средствами. В то же время широкое разнообразие игровых программ требует их типологизации с целью правильного включения в них игр, речевок, монологов

ведущего игры, песен и танцев, приглашения для участия в игре, ведения хода игры, подведения итогов и т. д.

По нашему мнению, определяющим признаком типологического различия игровых программ являются формы игр и разнообразие выразительных средств, используемых в программе. Учитывая данный признак, можно выделить следующие виды игровых программ.

Конкурсно-развлекательные программы состоят из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области или общественно полезной деятельности. С одной стороны, конкурсно-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 создавать эффективные формы контакта со зрителями, заполнять паузы между конкурсами. Конкурсно-развлекательная программа является чрезвычайно эмоционально-привлекательной досуговой ситуацией как для участников, так и для зрителей, поскольку состязательность, лежащая в основе конкурса, активизирует восприятие аудитории, является стимулирующим фактором ее активного участия. Примерами могут служить «Конкурс туристской песни», «А ну-ка, девушки», «Я+Я» (конкурс близнецов), семейные программы типа «Папа, мама, я – дружная семья», «Кулинарный поединок». Так, например, конкурсная программа «Ясь и Янина» на фольклорной основе может стать темой для пропаганды белорусских народных семейных традиций.

Фольклорные игровые программы являются важнейшим источником пропаганды народных художественных традиций. Фольклорное наследие огромно: устное народное творчество (половицы, поговорки, скороговорки, игры, сказки, сказания, баллады, легенды и былины, предания, гадания, загадки), музыкальное и песенно-музыкальное творчество (трудовые, лирические, плясовые, игровые, шуточные песни, частушки), танцевальное творчество (хороводы, пляски, танцы, пантомима), театрализованно-зрелищные формы народного творчества (кукольный театр, балаган, вертеп, народные драмы и представления), народно-художественные промыслы, живопись, архитектура. Фольклорные игровые программы посвящаются

календарно-праздничным событиям (Масленица, Купалье, Коляда и др.). В сюжет вводятся персонализированные образы, например: Нестерка, Лявониха, Зюзя, Купалинка, что придает программам особую зрелищность. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства и народные игры. Особенностью белорусских народных игр является то, что они подвижные, органично соединяют в себе слова, движения, песни, народные мелодии; их содержание легко усваивается, а простота и вариативность правил, красочность реквизита делают их доступными для проведения в самых разнообразных условиях (например, «Палескія пастушкі», «Слуцкія паясы», «Падушачка», «Чарадзей», «Жаніцьба Цярэшкі», «У карагодзе мы былі», «Яшчур» и др.). Большинство из них привлекательны тем, что сюжетны, позволяют воспроизводить в образных действиях картины труда, охоты, интерпретировать по-своему богатейший народный фольклор. Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранение и продолжение лучших традиций нашего народа. Примером фольклорных программ могут служить «Несцерка на масоўцы», «Кошык весялосці», «Цётка Лявоніха запрашае», «Смаргонскія замалёўкі», «Суседкі» и др.

Основными компонентами спортивно-оздоровительных игровых программ являются подвижные игры, шуточные поединки, стритбол, многоборье, комбинированные эстафеты. Необходимость такого вида программ связана с тем, что они являются эффективным средством восстановления физического и психического здоровья человека, а также непременным условием проведения свободного времени. Примером таких программ являются «Папа, мама, я – спортивная семья», «Спортландия», «Веселые старты», «Шуточная гимнастика», «Мини-гольф», «Мини-футбол» и т. д. Спортивно-оздоровительные программы развивают ценные качества личности, такие как упорство в достижении поставленной цели, спортивный азарт, дружелюбие, отзывчивость, креативность, обеспечивают физическую подготовленность к трудовой деятельности.

Шоу-программы включают зрелищные и оригинальные по содержанию игровые формы: игры-аттракционы, тантамарески, пластику, танцы, концертные номера, клоунаду, выступление ростовых кукол, световое и музыкальное оформление, специ-

альные эффекты. Они занимают заметное место среди других жанров культурно-досуговых программ и обладают неповторимой эстетической привлекательностью, дают возможность показать людям образцы красоты, силы, ловкости, смелости, продемонстрировать безграничные возможности физического и интеллектуального развития человека. Примерами таких программ являются конкурсы красоты, показы мод, показы причесок, карнавальное шоу и др.

Интеллектуально-познавательные игровые программы включают в себя интеллектуальные игры: анаграммы, игры со словами и буквами, кроссворды, ребусы, чайнворды, викторины, буриме и т. д. Примерами таких программ являются «Умники и умницы», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Интеллектуальное лото», «Как стать миллионером», «Колесо истории» и др. В интеллектуальных программах в основном нет развернутых внешних действий с предметами. Интерес возникает потому, что мотивы в них перемещаются с процесса деятельности на интеллектуальный продукт. Познавательные мотивы в первую очередь определяют содержание игры. В таких играх участник тренирует память, проявляет сообразительность и смекалку и в итоге, когда результаты достигнуты, получает удовольствие. В драматургию таких программ включают концертные номера, видеоклипы.

Не претендуя на исчерпывающую классификацию игровых программ, следует отметить популярность предложенного варианта для практики культурно-досуговой деятельности.

Матрица игровых программ требует тщательного отбора игр. Выделим основные принципы:

– принцип этической направленности игровых программ. Педагогическая эффективность игры раскрывается через ее содержание. Содержание игр, включенных в игровую программу, должно нести позитивный этический потенциал. В этом заключается важнейшая воспитательная функция игры;

– принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы. Игры определяют характер программы, ее воспитательный потенциал, ее колорит и темпоритм. Например, при проведении игровой программы на празднике Купалье в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. К таким играм можно отнести «Ско-

кі праз вогнішча», «Слущкія паясы», «Пацяг», игра-конкурс на лучший веночок, хороводы с элементами танца и игры;

– принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее. 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 всех ее участников. В этом отношении все 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 разнообразных игр в программах придает зрелищность, обеспечивает массовость, т. к. участники имеют возможность выбрать игру в соответствии со своими склонностями, интересами;

– принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т. е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом, позволяет оригинально выстроить драматургию программы и придать программе яркость и праздничность.

В практической деятельности работников социокультурной сферы при создании сценариев игровых программ могут применяться и другие принципы в зависимости от региональных условий, квалификации специалиста, материально-технического обеспечения.

В качестве основных приемов, используемых в игровых программах, можно выделить:

– массовое пение как средство общегруппового сплочения, например: «хор Несцеркі і хор Лявоніхі», «хор Деда Мороза и хор Снегурочки», в которых при помощи песни ведется диалог;

– хороводно-танцевальные фрагменты, направленные на укрепление чувства сплоченности и снятия напряжения, например: парные, групповые танцы, конкурсы под разные мелодии, общий танец или хоровод всей аудитории («змейка», «ручеек», «танец утят», хип-хоп и др.);

– слайд-программу, которая выполняет несколько задач: снятие напряжения, расслабление и активизацию творческой деятельности участников;

– дискуссию, возникающую во время проведения программы, которая позволяет активизировать интеллектуальный ресурс аудитории.

Основополагающим моментом при организации игры, игровой программы является методика работы ведущего.

Первый этап – подготовка игры, или подготовительная стадия. На этом этапе производится отбор содержания и форм игры в зависимости от состава аудитории, целей и задач предстоящей игровой программы; подготовка места для проведения игр (игровая комната, спортивная площадка, клубная сцена и т. д.); подбор игрового реквизита, фонограмм, необходимых предметов-символов, деталей костюмов, призов.

Важным моментом является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. При разработке критериев оценки необходимо учитывать:

– актуальность заявленной темы;

– оригинальность сценарной идеи;

– композиционное решение игрового проекта (сценарно-режиссерский ход, музыкальное и художественное оформление игровой программы, использование разнообразных приемов театрализации);

– качественное и грамотное использование средств художественной выразительности (свет, костюмы, реквизиты, декорации и т. д.);

– мастерство и артистичность исполнения (культура речи, умение держаться на сцене, умение импровизировать, доступное объяснение игровых правил и условий и т. д.);

– работу со зрительным залом, эффективное вовлечение их в сюжетно-игровое действие.

Члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливать правила, им следует внимательно следить за выполнением правил, соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

Организаторам игр следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям. Так, например, при проведении фольклорных программ следует стремиться к тому, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, т. е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров лучше всего вручать изделия из белорусской соломки, дерева, глины. Ведущему необходимо учитывать, что приз – это не только материальная категория, но и измеритель успеха, побед и поражений, вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, ее материальный эквивалент. Таким образом, подготовительный этап работы ведущего невидимый для участников игры.

Второй этап – «вхождение в игру», учет психологического настроения ее 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 молодежи в процесс игры. Это позволяет ему прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы. Одним из важных звеньев работы ведущего на втором этапе является отбор содержания игр и других выразительных средств (музыка, речевки, монологи, репризы, аудиовизуальные средства и т. д.) для программы. Успех программы зависит от ее композиционного построения. Первая игра в программе должна быть рассчитана на массовую аудиторию (например, вопросы викторины, пословицы, поговорки, шуточные игровые разминки), что будет способствовать снятию зажима и неуверенности в себе участников игры. Далее в программе необходимо сочетать массовые и индивидуальные игры, подвижные и интеллектуальные. В завершение в программу следует включать массовое пение, танцы-игры со всей аудиторией. Такой подход обеспечит естественность проведения мероприятия.

Третьим, заключительным этапом работы ведущего является проведение самой игры. Этот этап имеет свою структуру: выход ведущего, вступление, обеспечение хода игры, 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 свое выступление следует не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого – известить о начале игры, настроить на нее аудиторию; во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать сам процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создается 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. Важно помнить что, от начала игры во многом зависит характер прохождения всех ее стадий.

На третьем этапе следует продумать 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 (Нестерка, Сказочник, Потешник) обусловлен степенью контакта ведущего 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 нее участников. Этим занимается жюри, выбранное из числа зрителей, что подчеркивает, с одной стороны, демократичность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления 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 ее участников.

Для того, чтобы игры индивидуального, группового или массового пользования стали достоянием посетителей социокультурных учреждений, необходимо создать игротеку, т. е. «собрание игр для выдачи их во временное пользование». Игротека в учреждениях социокультурной сферы пока не стала распространенным явлением, однако опрос общественного мнения, высказывания специалистов подтверждают ее необходимость. Значительно расширяется набор услуг, оказываемых населению, а тем самым увеличивается и число посетителей учреждений социокультурной сферы, что особенно важно в связи с назревшей необходимостью перестройки культурно-досуговой деятельности, потребностью в разнообразных ее формах и направлениях. Игротека может стать действенным средством в борьбе за здоровый образ жизни.

Важной особенностью игротеки является осуществление деятельностного подхода, основанного на интересе человека к тому или иному виду игры, свободном характере участия в ней. В игротеке ее посетители реализуют возможности позитивного самовоспитания, лежащего в основе любого воспитания. В работе игротеки предусмотрено совместное участие специалистов и посетителей в различных формах игрового общения. С этой целью разрабатываются специальные игровые программы, такие как «Вечары на канapé», «Отдыхаем всей семьей», «Когда мы за столом», «День именинника» и т. п. Данный вид услуг может быть и платным.

Комплектовать игротеку желательно играми различного назначения и характера. Это могут быть:

- настольные игры (настольный футбол, хоккей, баскетбол, шахматы, шашки), головоломки (проволочные, фигурные, шнурковые), познавательные игры (литературные, географические, математические, физические), настольные аттракционы (кегли, бильярд, кольцоброс), компьютерные игры, электронные игры и аттракционы;

- тантамареска – стенд для фотографирования (обычно это большой плакат или ростовая фигура с изображением персонажей (сказочных, литературных, героев мультфильмов) со специальным вырезом-отверстием для лица;

– настольные игры (боулинг, наземный бильярд, ходули, выносной кольцеброс, «рыбалка»);

– стендовые игры (красочные плакаты с занимательными задачами, электровикторины), игры-фокусы, игры-шутки (различные игры с «секретом», основанные на остроумном математическом расчете, и т. п.), загадки, ребусы, кроссворды и др.;

Фонд игротеки целесообразно накапливать и сортировать в зависимости от типа игр.

Для записи игр используются игровые карточки следующей формы:

Название игры _____			
Инвентарь _____			
Место проведения _____			
Педагогическая цель _____			
Построение	Содержание игры	Правила	Примечание

Таким образом, роль игровых технологий в сфере свободного времени чрезвычайно велика, т. к. они органично входят в общую систему воспитания, хорошо сочетаются с другими видами деятельности, часто компенсируя то, что не обеспечивается ими. Обучение, культурный досуг, спорт, труд, игра взаимно проникают друг в друга и составляют содержательную сторону образа жизни участников игры, их творческое развитие, воспитание в сфере свободного времени.

Нами рассмотрены лишь некоторые теоретико-технологические аспекты организации и проведения игры в социокультурной сфере. Мы уверены, что проблема игры – одна из самых важных и сложных, требует особого внимания специалистов, т. к. от ее правильного решения во многом зависит успех организации и проведения культурно-досуговых мероприятий.

Литература

1. *Азаров, Ю. П.* Радость учить и учиться / Ю. П. Азаров. – М. : Политиздат, 1989. – С. 255.

2. *Ариарский, М. А.* Прикладная культурология / М. А. Ариарский. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб. : ЭГО, 2001. – С. 288.

3. Гульні, забавы, ігрышчы / склад. А. Ю. Лозка ; Нац. акад. навук Беларусі ; Бел. навук.-метад. цэнтр гульні і цацкі. – 2-е выд. – Мінск : Беларус. навука, 1996. – 532 с. (Беларуская народная творчасць).

4. *Козловская, Л. И.* Оптимизация игровой деятельности в молодежных культурно-досуговых программах : автореф. дис. канд. пед. наук : 13.00.05 / Л. И. Козловская ; МГИК. – М., 1991. – 16 с.

5. *Леонтьев, А. Н.* Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. – М. : Изд-во МГУ, 1972. – 476 с.

6. *Покровский, Е. А.* Детские игры преимущественно русские / Е. А. Покровский. – СПб. : Историческое наследие, 1994. – С. 3–18.

7. *Сасыхов, В. А.* Основы клубоведения : учеб. пособие / В. А. Сасыхов, Ю. А. Стрельцов. – Улан-Удэ, 1968. – С. 125–133.

8. *Суртаев, В. Я.* Игра как социокультурный феномен : учеб. пособие / В. Я. Суртаев. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб., 2005. – С. 52–53.

9. *Тихоновская, Г. С.* Сценарно-режиссерские технологии создания культурно-досуговых программ : монография / Г. С. Тихоновская. – М. : Изд. дом МГУКИ, 2010. – С. 153, 162–163.

10. *Хейзинга, Й.* Homo ludens : пер. с нидерл. / Й. Хейзинга. – М., 1992. – С. 7, 17–19, 24.

Вопросы и задания для самопроверки

1. В чем заключается педагогический потенциал игры?
2. Какова специфика использования игры в социально-культурной деятельности?
3. Какие параметры являются основанием для выделения видов игр?
4. Охарактеризуйте основные виды игр.
5. Назовите и охарактеризуйте основные этапы работы ведущего в процессе ведения игры.
6. Охарактеризуйте виды игровых программ.
7. В чем заключается драматургия игровых программ?
8. Назовите принципы отбора игр для игровых программ.
9. В чем заключается культура ведения игры?
10. Назовите требования к созданию клубной игротeki.

11. Назовите основные компоненты игровой карточки.
12. Приведите примеры белорусских народных игр, охарактеризуйте их.
13. В чем особенность включения игры в празднично-обрядовую деятельность?
14. В чем заключается дифференцированный подход в организации игр?
15. Каковы тенденции развития игрового жанра в Беларуси?

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ