

*Л. И. Козловская, канд. пед. наук, доц.,
зав. каф. педагогики социокультурной деятельности*

РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО ЖАНРА В БЕЛАРУСИ: НА ПРИМЕРЕ МЕЖДУНАРОДНЫХ ФЕСТИВАЛЕЙ ИГРЫ

На протяжении семи лет на базе Национального детского оздоровительного лагеря «Зубренок» проходил Международный и республиканский фестиваль игровых программ «Играют дети, играем мы», организованный Министерством образования Республики Беларусь, НДОЛ «Зубренок», соучредителем, также, является Белорусский государственный университет культуры и искусств. Фестиваль организован с целью совершенствования организации и проведения игровой деятельности детей и молодежи и популяризации лучшего педагогического опыта культурных организаторов республики.

Фестиваль игры для детей и молодежи представляет собой массовое празднество, популярную форму социально-культурной деятельности, в которой реализуются инновационные педагогические игровые технологии.

Проведению фестиваля предшествует предварительная кропотливая работа культурных организаторов на городских, областных, районных смотрах-конкурсах игровых программ.

За семь лет проведения фестиваля на суд компетентного жюри были представлены самые разнообразные по видам игровые программы: спортивно-оздоровительные, конкурсno-игровые, интеллектуально-познавательные, фольклорные, коррекционно-профилактические и др. Многие игровые программы отличались разнообразием содержания и форм игры. Содержание многих из них 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, игра со словами и буквами, занимательные конкурсы и т.д. Во многих программах культурные организаторы использовали метод иллюстрации и театрализации. В качестве ведущих игровых программ выступили

персонифицированные образы сказочных героев, героев литературных произведений, веселых клоунов, что давало возможность участникам быстро включаться в игровой процесс. Так, например, игровая программа «Формула успеха», представленная Дворцом детского творчества г. Барановичи, своим содержанием позволяла детям окунуться в игровое действие, направленное на пропаганду здорового образа жизни, формирование качеств лидера. Оригинальностью замысла, композиционным построением, художественно-музыкальным оформлением отличалась сюжетная игровая программа для детей старшего школьного возраста «Скарбы на гары» (автор Бекеша Виктория Семеновна, Осиповичский районный центр творчества детей и молодежи). Профессиональное ведение игры, приемы активизации аудитории, исполнительское мастерство продемонстрировали студенты Белорусского государственного университета культуры и искусств Крикало Екатерина, Протасевич Юлия и Яцевич Дарья при проведении программы «Кошык весялосці».

На фестивале также были представлены театры игры. Среди них Центр творчества детей и молодежи Могилевского района, Борисовский городской центр творчества детей и молодежи, Паричский районный центр творчества детей и молодежи и др.

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

Особенностью драматургии игровых программ является то, что в них были использованы три ведущих принципа: дивертисментный, сюжетно-тематический и принцип 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 – уникальная форма, соединяющая 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 [4, с. 162–163].

На протяжении семи лет организаторы фестиваля 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 2012 г. по итогам фестиваля был проведен подробный анализ качества работы культорганизаторов по проведению игровых программ. Обращалось внимание на:

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

Старшим преподавателем кафедры педагогики социокультурной деятельности БГУКИ телеведущей Бельмач Ольгой Николаевной был проведен мастер-класс, в процессе которого отработывались важнейшие моменты ведения игры (работа ведущих в парном диалоге, приемы приглашения аудитории на игру, ведение хода игры).

По итогам проведенных фестивалей «Зубренок» издал сборник сценариев игровых программ культорганизаторов России, Украины, Беларуси.

Рассмотрим некоторые особенности методики работы ведущего игровых программ. Надеемся, что это поможет культорганизаторам при подготовке новых игровых проектов.

Организация игровой деятельности детей и молодежи 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 молодежи.

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 личностных качествах ведущего игр, таких, 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.

Одним из важнейших качеств ведущего, по мнению экспертов, 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 – способность человека оценивать эстетические качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок [3, с. 17]. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в художественном оформлении игровой программы, в подборе музыки, призов, в игровом реквизите и т.д.

Важным качеством эксперты считают и педагогический такт – способность ведущего воздействовать, влиять на других людей и вступать с ними в контакт исходя из индивидуально-психологических особенностей. Он проявляется также в умении парировать различные вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов, неожиданности хода игрового действия.

Особое внимание эксперты обращали 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, репортер, раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающим.

Рассмотренные личностные качества ведущего позволяют ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере.

Характерным для образа ведущего является то, что на протяжении своего выступления он поет, 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 веселым, 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, партнеров по игре, т.е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей [1, с. 261–265].

Многолетний опыт организации международных фестивалей игры дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самодетельности участников игры.

При организации и проведении игр следует выделить следующие этапы работы ведущего:

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, 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. Организаторам 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, т.е. по-своему дополняли сюжет игры. Итак, можно сказать, что первый (подготовительный) этап работы ведущего – невидимый этап для участников игры.

Второй этап работы ведущего – «вхождение в игру», психологический настрой на нее 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 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 нее, 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 молодежью. От того, какой будет первая игра, во многом зависит решение данной проблемы.

Так, например, при проведении игровой программы на новогоднем балу ведущий использовал своеобразный игровой прием – знакомство через открытку. Каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую ее 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 молодежи возникает игровое партнерство, что, в свою очередь, способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

Третьим (заключительным) *этапом* работы ведущего является проведение самой игры. Он включает следующие стадии ее 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 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. А ведь от начала игры во многом зависит характер прохождения всех ее стадий (включение в нее, 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. Приглашение, как правило, длится долго, что в значительной степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Эффект восприятия созданного ведущим персонифицированного 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 нее участников. Этим занимается жюри, выбранное из числа зрителей-болельщиков, что подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

Анализ организации игровой деятельности детей и молодежи позволяет сделать вывод о том, что фестиваль «Играют дети –

играем мы» является важной формой пропаганды и развития игрового жанра в Беларуси.

-
1. *Азаров, Ю. П.* Радость учить и учиться. – М. : Полит. литература, 1989.
 2. *Ворошилов, В. Я.* Феномен игры. – М. : Сов. Россия, 1982.
 3. *Краткий словарь по эстетике* / под. ред. М. Ф. Овсянникова. – М. : Просвещение, 1983.
 4. *Тихоновская, Г. С.* Сценарно-режиссерские технологии в создании культурно-досуговых программ. – М. : Издат. дом МГУКИ, 2010.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ