

*Л.И.Козловская, доцент кафедры педагогики  
социокультурной деятельности Белорусского  
государственного университета культуры, кандидат  
педагогических наук*

## ДОСУГОВЫЕ ПРОГРАММЫ В СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**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 [1, с. 219]. 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, общежитиях и т.д. Аудитория, с которой работают социальные педагоги, достаточно многообразна — это дети, молодежь, семья, пенсионеры, люди с физическими недостатками, “трудные” подростки, люди “группы риска”, люди, нуждающиеся в правовой защите, матери-одиночки, ветераны войны и труда, безработные, беженцы, вынужденные переселенцы и т.п.

Можно сказать, что социокультурная деятельность 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. Нам импонирует социальный работник, принимающий близко к сердцу горе другого человека, обогащающий талант душев-

ного сочувствия. Творчество — состояние души, повседневная деятельность, проявляющаяся в границах профессиональной работы. Его профессия носит творческий характер, отвечающий, по выражению К.А.Тимирязева, такому понятию, как “вечная триада истины, добра и красоты” [2, с. 20].

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 и возможность удовлетворения 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 доминирующий вид деятельности человека в досуговой программе: преобразовательный, познавательный, ценностно ориентационный и коммуникативный. А.Д.Жарков в основе классификации досуговых программ выделяет два признака: содержание и драматургическое построение материала [3, с. 236]. Учитывая признаки, предложенные А.Д.Жарковым, следует дополнить их используемыми средствами выразительности и выделить следующие программы:

**сюжетно-игровые**, в которых преобладают разнообразные игры, — подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации, аттракционы, аукционы;

**конкурсно-развлекательные**, состоящие из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области знаний или общественно-полезной деятельности;

**фольклорные**, включающие народные игры, песни, танцы, хороводы. В сюжет этих программ вводятся персона-

фицированные образы (например, Несцеркі, Лявоніхі, гаспадара, гаспадыні);

*шоу-программы*, состоящие из зрелища, пластики, танцев, показа мод, концертных номеров, клоунады, музыки, светового оформления;

*рекреационно-оздоровительные*, включающие методы биоэнергетического оздоровления, восточные оздоровительные системы, шейпинги, ароматерапию, музыкотерапию, арт-терапию, диалоготерапию;

*информационно-дискуссионные*, включающие новую и значимую для аудитории информацию, побуждающую к спору, дискуссии, размышлению.

Содержание этих программ черпается из обширного проблемного поля современной жизни:

*праздничные*, органически сочетающие в себе многообразии содержания и средств художественного воздействия на разновозрастную аудиторию;

*профилактико-коррекционные*, содержание которых имеет педагогическую направленность и способствует регуляции психического состояния людей;

*спортивно-развлекательные*, которые включают подвижные игры, шуточные поединки, веселые старты, комбинированные эстафеты; спортивные конкурсы.

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. Их разнообразие требует от социального педагога знаний, умений и навыков 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 [4, с. 39]. Под моделированием понимается процесс систематизации способов, приемов и средств с целью создания новых оригинальных условий включения личности в 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-й 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 данного этапа моделирования — найти отличительные особенности разнообразных досуговых программ.

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

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

Данная технология моделирования неоднократно апробировалась в БГУК при чтении курса “Искусство ведения программ”, “Игровое творчество” на специализации “Социальный педагог, организатор воспитательной работы в учреждениях социокультурной сферы”.

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, создающие условия 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.

Важнейшей коммуникативной особенностью предложенных приемов в досуговых программах является то, что они неназойливо способствуют ведению диалога с внутренним миром человека через чувство свободы и ощущение положительного переживания, освобождение души от напряженности на волне сопереживания, сострадания, внутреннего просветления.

Немаловажным фактором в успешной организации досуговых программ является профессионализм социально-го педагога-ведущего. Ему присущи такие качества, как

общая эрудиция, художественный вкус, такт, умение общаться, креативность, эмпатия. Он активно вмешивается в творческий процесс или, наоборот, молчит, создавая условия для свободного раскрытия творческих способностей участников программы. Успешность работы ведущего во многом определяется его имиджем (от англ. image — образ).

Основа имиджа — самопознание, постижение собственного “я”. Главными слагаемыми имиджа ведущего программы являются духовность и целостность личности. Последнее качество предполагает единство внутреннего и внешнего облика ведущего игр. Внутренний мир характеризуется рядом качеств — природных, приобретенных в ходе воспитания и образования.

Внешняя привлекательность ведущего определяется его гармоничным телосложением, элегантностью в манерах, изысканностью вкуса, врожденной обаятельностью и талантом привлекать к себе внимание.

Ведущий всегда сосредоточен на поиске своих выигрышных качеств и свойств, которые определяют эффективность (и эффектность) его работы. Это и громкий, 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, успешной работе ведущего досуговой программы помогает множество средств: язык родной страны, язык взглядов, слов, жестов, касаний, 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 сказанному, можно сделать вывод: различное сочетание видов досуговых программ, их моделирова-

ние с учетом особенностей аудитории, ее запросов, потребностей, имиджа ведущего несомненно дают положительные результаты в формировании и гармонизации личности в социокультурной сфере.

1. Культурно-досуговая деятельность / Под ред. А.Д. Жаркова, В.М.Чижикова. — М., 1998.

2. Арнольдов А.И. Социальная педагогика: восхождение к новому гуманизму // Актуальные проблемы социально-культурной деятельности.— М., 1995.

3. Культурно-досуговая деятельность / Под ред. А.Д. Жаркова, В.М.Чижикова. — М., 1998.

4. Садовская В.С. Методология, теория и педагогические технологии в формировании культуры быта. Автореф. дисс. докт. пед. наук. — М., 1997.



*И записную книжку*

Никакая «система образования», классическая или реальная, никакой лицей или гимназия не дали бы нам большего и, главное, лучшего, чем... саморазвитие... .

*В.Розанов*

Двое смотрят вниз, один видит лужу, другой — отраженные в ней звезды.

*А.Довженко*