

Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет культурологии и социально-культурной деятельности  
Кафедра педагогики социально-культурной деятельности

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

  
\_\_\_\_\_ М.В.Камоцкий  
«23» 12 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. декана факультета

  
\_\_\_\_\_ А.М.Стельмах  
«26» 12 2022 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

### ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Специальность 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность  
Специализация 1-23 01 14 01 Организация и методика социально-культурной деятельности в культурно-досуговых учреждениях

Составители:

Козловская Л.И., профессор кафедры педагогики социально-культурной деятельности, кандидат педагогических наук, доцент

Байко А.П., старший преподаватель кафедры педагогики социально-культурной деятельности

Рассмотрено и утверждено на заседании Совета факультета культурологии и социально-культурной деятельности

« 26 » декабря 2022г., протокол № 5

Рецензенты:

*Макарова Е.А., профессор кафедры менеджмента социально-культурной деятельности, кандидат педагогических наук, доцент*

*Кафедра социальной педагогики учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет им. М.Танка»*

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебно-методический комплекс «Технология игровой деятельности» профессионально значим для подготовки специалистов, которым необходимо решать сложные и многоплановые задачи современной культурной жизни.

Дисциплина «Технология игровой деятельности» является одной из ведущих в формировании профессиональной деятельности специалистов социокультурной сферы. Владение им позволяет профессионально организовать культуру досуга детей и подростков, молодежи, пожилых людей, семей и т.д.

Содержание учебной дисциплины обеспечивает логическое продолжение и углубление знаний, полученных студентами в результате освоения таких учебных дисциплин, как «Педагогика и психология», «Социально-культурная деятельность», «Сценарно-режиссёрские основы социально-культурной деятельности», и другие из цикла общепрофессиональных и специальных дисциплин.

Целью учебно-методического комплекса является формирование теоретических знаний и практических навыков использования игр при разработке и реализации социокультурных проектов и программ, поиск нестандартных решений актуальных проблем социокультурной сферы.

Основные задачи:

- дать систему знаний в области теории игровой деятельности; формировать практические навыки организации игровой деятельности;
  - выработать практические навыки осуществления игровой деятельности с разными категориями населения;
  - развитие творческих и профессиональных способностей студентов.
- В результате изучения дисциплины студенты должны знать:
- теория игры как компонента культуры, ее педагогический потенциал, социальная сущность и роль в организации культурно-досуговой деятельности;
  - архитектоника (композиционное построение творчества) различных видов игровых программ;
- быть способным:
- организовывать и проводить различные виды игровых программ с учетом особенностей социальных групп населения;
  - использовать основные методы и приемы в развитии развлекательных программ в обществе;
- использовать мультимедийные технологии в создании игровых программ.
- собственный:
- языковая культура, педагогический такт и эстетический вкус;

- приемы создания условий для межличностного общения участников игровой программы;

- приемы подбора игр по различным формам культурно-досуговой деятельности;

В содержательную структуру учебной дисциплины входят теоретические знания основных понятий, содержания, средств и игровых технологий.

Практическая часть учебно-методического комплекса предназначена для развития навыков самостоятельной разработки и реализации учащимися различных видов игровых программ и проектов с учетом особенностей конкретного общества и региона.

В соответствии с образовательным стандартом после завершения обучения в высшем учебном заведении специалист социокультурной сферы должен быть подготовлен к различным видам деятельности, связанным с универсальными, базовыми профессиональными и специальными компетенциями.

Согласно цели и задачам данной дисциплины основными методами (технологиями) обучения являются: проблемное обучение (частично поисковые и исследовательские методы); интерактивные технологии, основанные на формах и методах активного обучения.

В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины «Технология игровой деятельности» отводится 180 часов, из них 86 аудиторных занятий. Примерное распределение часов по видам занятий: лекции – 26 часов, практические – 60 часов. Рекомендуемые формы контроля – зачет и экзамен.

Обязательным условием экзамена является разработка сценария и реализация игровых программ для целевой аудитории. Рекомендуется в помощь при изучении дисциплины «Технологии игровой деятельности».

## 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

### 2.1 Конспект лекций

#### *Лекция 1*

### **ВВЕДЕНИЕ. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОТЕНЦИАЛ ИГРЫ В ВОСПИТАНИИ ЛИЧНОСТИ**

- 1.1. Предмет и задачи игровой деятельности
- 1.2. Понятие “игра”, “игровая деятельность”
- 1.3. Возможности игры в развитии личности

#### ***1.1. Предмет и задачи игровой деятельности***

Дисциплина «Технология игровой деятельности» является одной из ведущих в формировании профессиональной деятельности специалиста социокультурной сферы. Овладение ею позволяет профессионально организовать отдых детей и подростков, семьи, людей пожилого возраста, инвалидов и др.

*Предмет* игры лежит в ее содержании. Именно от содержания игры, о чем говорил Л.С. Выготский, зависит ее педагогический потенциал.

Игра издревле традиционно связывалась с сакральными и культовыми действиями, с искусством. С древнейших времен игра использовалась людьми в качестве важного средства воспитания личности.

Игра является идеальной формой организации досуговой деятельности людей, привлекательным институтом творчества, служит самореализации личности и общению.

Технологический процесс игровой деятельности учитывает взаимосвязь функций игры, диагностику потребностей и интересов личности, оценку и прогнозирование содержания, методов, форм и средств регуляции общения аудитории во время игрового процесса, позволяя глубже понять назначение феномена игры. Как полифункциональное явление дисциплина "Игровая деятельность" рассматривается в трех направлениях:

- игровая форма;
- игровой компонент;
- культурно-развлекательная программа.

#### *Задачи курса:*

- Определить педагогические возможности игры в развитии личности;
- Выявить специфику организации игровой деятельности в социокультурной сфере;
- Изучить функции и виды игры и их специфику проведения с разнообразными возрастными группами;
- Определить особенности драматургии различных видов игровых программ;
- Разработать модели игровых программ и осуществить их постановку в различных социокультурных учреждениях.

## ***1.2. Понятие “игра”, “игровая деятельность”***

Проблема игры занимает значительное место в советской педагогике. Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин единодушно признавали игру ведущим видом деятельности ребенка дошкольного возраста. Именно благодаря игре в этом возрасте отмечали исследователи игры происходят главнейшие изменения в психике ребенка и развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития.

Само же определение понятия игры Д. Б. Эльконин связывает с деятельностью, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Истоки существования термина “игра” уходят в далекое прошлое. Упоминание об игре встречается в индийских Ведах, Библии, сочинениях древних философов. Величайшие мыслители Платон и Аристотель высоко оценивали педагогическое значение игры.

Многие исследователи связывают игру с трудом, определяя ее место в филогенезе как порожденную им и вытекающую из него, а в онтогенезе, как деятельность, предшествующую труду.

С возникновением таких способов производства, которые недоступны детям и требуют подготовки к ним, появляются уменьшенные орудия труда, приспособления для детей. на этой ступени развития общества и возникает игра, в которой дети удовлетворяют свое стремление к совместной жизни со взрослыми, то есть удовлетворяют свою социальную потребность, которая не может быть удовлетворена при отсутствии участия в труде взрослых.

Уже на ранних этапах развития общества игра аккумулировала в себе рациональные способы труда. Ставя человека в игровой ситуации в активную позицию, она позволяет ему понять творческий аспект труда, создавать предпосылки творческого отношения к труду.

Педагогическая энциклопедия определяет игру как вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социальной действительности; одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

С приходом ребенка в школу игровая деятельность у него не исчезает, а сохраняется на протяжении всего периода обучения. Несмотря на то, что игра не является ведущей, она проникает в другие виды деятельности, то есть учебную, познавательную, спортивную.

Философско-энциклопедический словарь определяет игру как широкий круг деятельности животных и человека, противопоставленный обычно утилитарно-практической деятельности. Это определение важно для нас тем, что раскрывает суть игры как явления.

Наиболее полное определение понятия игры, на наш взгляд, дал С. Л. Рубинштейн. Он утверждал, что игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность.

Это высказывание достаточно четко раскрывает игру как человеческую деятельность, которая отражает стремление и формирует потребность личности вступать во взаимодействие с окружающим миром. Стремления личности носят серьезный, естественный характер, полны реальных переживаний, чувств, мыслей, наполнены подлинными действиями, направленными на действительность и ее изменения. Тем самым человек изменяет свою собственную природу, одновременно развивая все присущие ему способности. Играть для человека – значит действовать, возбуждать в себе чувства, желания, стремиться к их осуществлению, ощущать, воспринимать и творчески отображать мир в своем воображении, вступать в общение с другими людьми и таким путем развивать в себе навыки общественного поведения.

Второе фундаментальное положение С. Л. Рубинштейна состоит в том, что в игре совершаются лишь действия, значимые для индивида по их собственному внутреннему содержанию. Здесь определяется важнейший методологический подход к изучению игровой деятельности человека. Эта деятельность всегда порождается мотивами внутреннего порядка: впечатлениями, интересами, личностными потребностями. Здесь подчеркивается специфическая особенность игры как деятельности: для человека важен не результат ее, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровым действием. Хотя ситуации, проигрываемые человеком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Отсюда следует, что в содержании игры заложен огромный воспитательный потенциал.

Управляя содержанием игры, включая в содержание определенные ценности, мы тем самым можем воздействовать на чувства человека.

Предмет игровой деятельности, как указывает А. Н. Леонтьев, лежит в ее содержании. Там, где предмет деятельности вне ее содержания, там уже нет игры – там рождается иная деятельность. И, наоборот, если мотив деятельности определяется ее содержанием, то эта деятельность есть игра, независимо от того, каково это содержание.

Словарь русского языка определяет игру как тот или иной способ, каким развлекаются, как комплект предметов для игры. Конечно, игра – это развлечение. Однако, сведение игры к развлечению в самом прямом понимании этого слова приводит к тому, что содержание ее недооценивается. Особенно это характерно в практике игр со взрослыми людьми. Ограниченность содержания игр, однообразие игровых действий привело к тому, что игровая культура молодежи, взрослых совершенно не развита.

Нам кажется совершенно справедливой позиция Д. Н. Узнадзе, который утверждает, что не одна лишь игра доставляет нам развлечение. Развлечение больше, чем игра, однако и игра не является только развлечением, и она больше чем развлечение.

Сегодня многие исследователи культурно-досуговой деятельности уделяют внимание игре. Игра рассматривается ими как часть досуга,

идеальной формой развлечения. Однако исследователи указывают, что во время развлекательно-игровой деятельности человек в первую очередь стремится рассеять скуку и монотонность, снять стрессовое состояние, эмоциональную нагрузку, получить познавательную информацию, поданную в развлекательной форме.

Парыгин Б. Д. подчеркивает, что в условиях более высокого, чем прежде, нервно-психического напряжения особенно велико значение игр и развлечений как фактора вытеснения из психики человека тяжелых мыслей и забот, способа известной психической разрядки.

Таким образом, исследователи акцентируют внимание на возросшей роли игры среди взрослых, видят в игре средство снятия эмоционального напряжения, психической разрядки, средство общения, связывают игру с такими сложными видами деятельности человека, как творчество, просвещение, ставят проблему необходимости изучения содержания игр взрослых, методики и организации их проведения.

Изучение педагогического потенциала игры следует начинать с ее содержания. Профессор Ю. П. Азаров отмечал, что в педагогическом мастерстве игра лишь форма, а содержание – всегда утверждение высших человеческих ценностей, материальных и духовных, всегда освоение культуры и разных форм общени. В определенной степени этот вопрос рассматривал и Г. В. Плеханов, отмечавший, что: игра есть дитя труда. Игра отражает разные виды деятельности человека, и в свою очередь каждый вид деятельности дает игре содержание.

С термином «игра» тесно взаимосвязан термин «игровая деятельность». В человеческой практике игровая деятельность занимает ведущее место, особенно в детском возрасте, и ей присущи такие функции, как: развлекательная, социокультурная, диагностическая, коррекционная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, познавательная, самореализации, игротерапевтическая. Последняя из вышеназванных играет немаловажное значение, так как способствует преодолению различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности человека.

Учитываю то, что игровая деятельность всегда является добровольной и включает элементы соревнования и возможности самореализации, к структуре игры как деятельности относят постановку и реализацию цели, планирование, анализ результатов. Игровая деятельность является важным средством овладения различными жизненными ситуациями. В процессе игры не только реализуются и стимулируются способности человека, но и активизируется сознание, раскрепощается подсознание. Именно игровая деятельность способствует быстрому усвоению и закреплению информации, используемой в игре. Не случайно в последнее время популярными стали ролевые и деловые игры, используемые в учебном процессе.

Таким образом, к основным характеристикам игровой деятельности можно отнести: доступность, активность, прогрессивность,

состязательность, эмоциональную приподнятость, адаптивность, импровизационность, добровольность, креативность, удовольствие.

Таким образом, игра это деятельность, исторически возникшая из труда, в которой человек упражняет свои силы, затрачивая умственные и физические способности (Л.И. Козловская).

### ***1.3. Возможности игры в развитии личности***

Рассмотрим, насколько содержание и форма игры способны развивать определенные качества человека, необходимые ему для жизнедеятельности.

Среди многочисленных культивируемых в практике видов и форм игры заметное место принадлежит интеллектуальным играм. Г. И. Щукина, рассматривая интеллектуальные игры как способ развития мышления, отмечает, что эти игры, в первую очередь, “развивают догадку, смекалку, сообразительность и т. д. В интеллектуальных играх, в основном, нет развернутых внешних действий с предметами. Интерес возникает потому, что мотивы в них перемещаются с процесса деятельности на результат. Познавательные мотивы обеспечиваются, в первую очередь, содержанием игры. Содержание, в свою очередь, обеспечивает человеку возможность проявить сообразительность, его захватывает процесс игры, занимательность, присущая ей, он напрягает память, проявляет смекалку и в итоге, когда результаты достигнуты, получает удовольствие. Происходит тот идеальный вариант, когда занимательная форма игры дополняется познавательным содержанием, чем вызывается удовольствие от игры. Процесс, который происходит во время игры, активизирует мыслительную деятельность, стимулирует развитие мышления, воображения, в результате чего человек быстро запоминает приобретаемые знания, необходимых ему и в других видах деятельности. Игра удовлетворяет потребность детей в состязательности и общении. Следует заметить, что процесс общения во время интеллектуальных игр обладает определенной спецификой. С одной стороны, происходит взаимный обмен рациональной информацией, а с другой – эмоциональной информацией: творческой энергией, настроением, удовлетворением от процесса игры. Все это содействует умственному и волевому развитию личности. Человек ставит цель, размышляет над результатом, к которому должен прийти, моделирует способы действия, стремиться рационализировать игровые действия. В результате взаимодействия во время игры происходит отбор друзей, партнеров по игре. Определяется круг желаемого общения.

Жизнедеятельность человека связана с непрерывными физическими движениями.

Исторически физическая тренировка, система упражнений переросли в особый род неутилитарной деятельности, доставляющей наслаждение, то есть в игру (ее принято называть подвижной или спортивной).

Привлекательной особенностью спортивных игр является их состязательный характер, им свойственно противодействие одного человека другому в рамках соблюдения правил и творческой импровизации. В

спортивных играх возникают самые разнообразные задачи, требующие быстрого анализа создающейся обстановки. Они побуждают к определенной мобилизации физических способностей и волевых качеств личности. Без волевого усилия нельзя овладеть даже простой “скакалкой”. Тем более немислимы без него сложные, соревновательные игры от хоккея до шахмат.

Необычно велико и разнообразно двигательное содержание спортивных игр. Можно сказать, что в своей совокупности спортивные игры исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений.

Эмоциональное отношение к игровому процессу является основой любой спортивной игры и обуславливается следующими факторами: проявлением собственной активности, удовлетворением самой игрой, наличием момента состязания, стремлением к победе, присутствием зрителей, знакомых. Эмоции в игровой ситуации становятся своеобразным средством общения, выражения и передачи тех чувств и мыслей, которые свойственны играющим. Человек реагирует не только на содержание игры, но и на эмоции партнера, соперника. Острота психических реакций усиливается и такими внешними факторами, как общественное признание успеха. Эмоциональное переживание и удовлетворение игровым процессом порождает у человека прилив физических и духовных сил, происходит обогащение эмоциональной сферы личности, рождение у нее новых мотивов, они в свою очередь способствуют развитию в сфере ее интеллекта.

Своеобразием любой игры является то, что в ней переплетены два начала: соблюдение правил, условий игры и творческая самостоятельность в рамках этих правил, то есть самостоятельное творчество человека.

Игровая деятельность носит ярко выраженный творческий, самостоятельный характер, связанный с выдумкой, изобретательностью, фантазией человека. Пробуждение к творчеству делает игру одним из результативнейших путей развития творческих способностей.

Исследования Л. С. Выготского показали, что творчество на деле существует не только там, где оно создает великие исторические произведения, но и везде там, где человек воображает, комбинирует, изменяет и создает что-либо новое, какой бы крупницей не казалось это новое по сравнению с созданием гениев.

К творчеству в игре мы относим способность человека создавать разнообразные комбинации, домысливать, привносить что-то свое в сюжет игры, тем самым дополнять, изменять ход игры. Игра предполагает наличие воображаемой ситуации, создаваемая образом, который берет на себя играющий, предметами-символами, необычной обстановкой. Это особенно характерно для импровизационно-творческих игр, которые проводятся на народных праздниках, обрядах, народных гуляниях, где каждый участник игры берет на себя роль воображаемого героя и действует согласно особенностям поведения этого героя. Воображаемая ситуация позволяет

создавать атмосферу таинственности, загадочности, дает простор для развития фантазии, позволяет изменять условия игрового действия, комбинировать факты, события. Тем самым игра дает возможность обнаружить у человека индивидуальные наклонности, способности, так как дает возможность практических действий в соответствии с личными интересами, наклонностями, вкусами, способностями.

Через активное участие в импровизационно-творческих играх осуществляется самореализация и самоутверждение личности, стремление ее активизировать ранее пассивные органы, дать игру физическим и духовным силам, ибо у человека, как отмечал Д. Н. Узнадзе, имеется потребность и в активизации в определенном направлении тех сил, которые по той или иной причине оставались бездейственными.

Необходимо остановиться еще на одной важнейшей особенности игры, связанной не только с самореализацией личности в ней, но и удовлетворении зрелищной потребности. Зрелищный элемент присутствует во многих видах игр, он может перерасти в традиционное игровое действие и стать самостоятельной сущностью в массовых праздниках, обрядах, народных гуляниях. Зрелищность в игре – это прежде всего красота, изобретательность, яркость игровых действий. Необычные костюмы, предметы-символы, красочный реквизит, делают игру привлекательной, тем самым способствуют эстетическому воспитанию личности.

Интерес к народному наследию, традициям занимает важное место в жизнедеятельности человека. Удовлетворить эту потребность человека могут народные игры. Они являются своеобразным памятником истории культуры. Большинство из них привлекательны тем, что они сюжетны, то есть позволяют воспроизводить в образных действиях картины труда, охоты, интерпретировать по особому богатейший народный фольклор. Как правило, народные игры включают в себя: песни, хороводы, игры-танцы. Часть из них является простейшими интермедиями, где в символической форме воспроизводятся определенные трудовые приемы, копируются повадки зверей, птиц. С их помощью воссоздаются традиционные ритуалы, картины прошлого. В этом заключается их большое познавательное и культурно-воспитательное значения для человека. Следует заметить, что в природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самодеятельности: в ней нет строго установленных правил, участники могут устанавливать и изменять их сами в процессе игры, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих. Самодеятельность человека в игре проявляется в свободном выборе игры, в развертывании ее содержания, в организации игровых действий, в создании игровой обстановки, в привлечении новых участников игры.

Таким образом, игра не прекращается в детстве, игровая деятельность не утрачивает своего значения на протяжении всей жизни человека. Меняются лишь формы и содержание игры в зависимости от возраста человека. С каким интересом играют уже немолодые, серьезные люди,

изучающие иностранный язык или постигающие секреты культуры делового общения. Многофункциональность игры позволяет включать ее во многие виды деятельности человека.

Самодеятельный характер игры, ощущение свободы при выполнении игровых действий, возможность самореализации личности выделяют игру в особое педагогическое средство формирования личности.

**Ключевые понятия:** “игра”, “игровая деятельность”, “игровой элемент”, “культура игры”, “творческие игры”, “сюжетно-ролевая игра”, “мотивы включения в игру”, “игра и общение”, “познавательная игра”.

## *Лекция 2*

### **МЕСТО ИГРЫ В КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛИЧНОСТИ**

2.1. Связь игры с культурой и искусством.

2.2. Игра как часть празднично-обрядовой культуры народа.

3.3. Характеристика белорусских народных игр.

#### ***2.1. Связь игры с культурой и искусством.***

Игра издревле традиционно связывалась с сакральными и культовыми действиями, с искусством. С древнейших времен игра использовалась людьми в качестве важного средства воспитания подрастающих поколений, обучения охотников, воинов, спортсменов.

Элементы игрового поведения можно обнаружить в весьма серьезных занятиях людей: в военных учениях, дипломатических переговорах, религиозных обрядах, политических кампаниях, судебных процессах.

История человеческого сообщества убедительно показывает, что жизнь и игра демонстрируют нерасторжимое единство, в котором зачастую теряются границы между ними. Повседневная жизнь человека, регламентированная определенными социальными нормами, нередко оставляет ему не так много свободы и возможностей для самореализации. Игра же зачастую такие возможности предоставляет. В ней реализуется свобода личности – важнейшая составляющая игровой реальности. В игре, в отличие от обыденной реальности, личность может творить, импровизировать, находить оптимальные пути достижения поставленной цели. Игра способствует развитию у личности таких качеств, как целеустремленность, выдержка, понимание и уважение партнеров.

Игра является идеальной формой организации досуговой деятельности людей, привлекательным институтом творчества, служит самореализации личности и общению.

В XX веке мы стали свидетелями тотального распространения игровых структур на все пространство человеческой культуры. Появились не только новые виды спортивных игр и состязаний, но и множество компьютерных игр, телевизионных игровых проектов, поражающим своим динамизмом и масштабами.

Роль игры в обществе исторически менялась, но она всегда была фактором развития культуры. Особое место игра всегда занимала и

продолжает занимать в сфере культуры и искусства. Это относится не только к музыке и сценическим видам искусства, но и к таким феноменам, как маскарад (маска как феномен игры и театральная маска), ритуальное переодевание, карнавал, карнавализация. Сущность и природу последних глубоко проанализировал выдающийся отечественный филолог, философ, историк культуры М. М. Бахтин в монографии “Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса” (1965). Основы карнавала и карнавализации М. М. Бахтин усматривал в присущей культуре игре противоположными смыслами, в их перестановках, перемене местами (жизнь – смерть, высокое – низкое, сакральное – профанное, прекрасное – безобразное, доброе – злое, увенчание – развенчание и т.п.).

Интерес к феномену игры проявил Й. Хейзинга, Э. Берн, М. М. Бахтин, Ю. М. Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Т. А. Кривко-Апинян, и др. Их взгляды на сущность и природу игры значительно обогатили философско-культурологическую мысль, а гипотеза о том, что логика истории – игрологическая (М. М. Бахтин, Ю. М. Лотман) стала иметь под собой гораздо больше объективных оснований.

Философско-культурологический подход к феномену игры в большей мере, на наш взгляд, способствует выявлению ее социокультурного потенциала, анализу игры как обязательного компонента всякой культурной активности и как движущей силы развития самой культуры.

Наибольший вклад в осмысление феномена игры в XX веке внес выдающийся нидерландский историк и философ культуры Й. Хейзинга (1872–1945). Его основные теоретические взгляды по этому вопросу изложены в фундаментальной работе “Homo ludens” (1938), что в переводе означает “Человек играющий».

Полифоничность содержания этой книги Й. Хейзинги дополняются еще и необычным ракурсом рассмотрения самой игры, которая анализируется им “средствами культурологического мышления”.

Книга Й. Хейзинги состоит из двенадцати глав, каждая из которых заслуживает самостоятельного анализа. В них раскрываются следующие проблемы:

- природа и значение игры как явления культуры;
- концепция и выражение понятия игры в языке;
- игра и состязание как функция формирования культуры.

В этих главах определяется теоретическая концепция игры, исследуется ее генезис, основные признаки и культурная ценность игры в жизни народов различных исторических эпох.

Затем Й. Хейзинга переходит к анализу игры в различных сферах культуры:

- игра и правосудие, игра и война, игра и мудрость, игра и поэзия, игровые формы философии, игровые формы искусства;
- игровые элементы в стилях различных культурных эпох: в Римской империи и Средневековье, Ренессансе, барокко и рококо, романтизме и сентиментализме.

В заключительной двенадцатой главе “Игровой элемент современной культуры” Й. Хейзинга обращается к западной культуре XX века, исследуя спортивные обычаи парламента, политических партий, международной политики. В культуре XX века он обнаруживает приметы угрожающего разложения и утраты игровых форм, распространение фальши и обмана, нарушения этических норм.

Й. Хейзинга, пожалуй, впервые из исследователей феномена игры осуществил плодотворную попытку соотнести ее с культурой, раскрыв ее культуросозидающий потенциал. “Кто обратит свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, а в культуре, – пишет Й. Хейзинга, – тот вправе рассматривать понятие игры в той его части, где от него отступаются биология и психология. Он находит игру в культуре как заданную величину, существовавшую прежде самой культуры, сопровождающую и призывающую ее с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет сам. Он всюду замечает присутствие игры как определенного качества деятельности, отличного от “обыденной” жизни”.

## ***2.2. Игра как часть празднично-обрядовой культуры народа.***

Бытие игры в празднично-обрядовой культуре носит специфическую окраску. Природа игры нашла свое отражение в исследованиях искусствоведов, фольклористов, культурологов, педагогов.

Многие аспекты игры и игровой деятельности присутствуют в праздниках и праздничной культуре. Праздники достаточно полно исследованы философами, культурологами, искусствоведами, этнографами, фольклористами, педагогами. Исследование сущности и предназначения праздников началось по существу в античной философии. В платоновских “Законах” говорится о том, что “из сострадания к человеческому роду, рожденному для трудов, установили, взамен передышки от этих трудов, божественные празднества, даровали Муз, Аполлона, их предводителя, и Диониса как участников этих празднеств, чтобы можно было исправить недостатки воспитания на празднествах с помощью богов”.

Социально-педагогические и технологические аспекты подготовки и проведения праздников наиболее полно и обстоятельно были исследованы а работах Д. М. Генкина, А. А. Коновича, П. А. Гуда, В.Я. Суртаев и др.

Современная праздничная культура представляет причудливый симбиоз различных типов и жанров праздника. Праздничный текст зачастую произвольно составлен из наслоений различных семиотических систем: широко используются идеи маскарадной и карнавальской культур, традиции ряжения и др. Праздничная стихия сочетает в себе элементы как христианских (Рождество, Пасха и др.), так и дохристианских языческих праздников (Масленица, День Ивана Купалы), обломки “советских” праздников (1 мая, 7 ноября) и принципиально новые формы (презентации, шоу). Наряду с этим расширяются контакты с ранее неизвестными обычаями и традициями, нашедшими выражение в праздновании Татьянинного дня, Дня Святого Валентина, католического Рождества.

Игровой характер праздника проявляется в возможности смены ролей, выхода за пределы повседневной реальности, обновления. “Механизмом” подобной смены ролей нередко являются маски, ряжения, переодевания. Карнавальная маска сигнализирует инверсию социальных статусов, равенство, которое гарантировано снятием запретов и ограничений, анонимностью. В этой связи М. М. Бахтин видел в праздничной игре главный механизм развертывания карнавала и был абсолютно прав. Праздник по мнению Д. М. Генкина, расположен на границе реальной жизни и игры, а театрализация выступает одновременно в качестве метода их организации в органическом единстве. Театрализация, по мнению Д. М. Генкина, дает возможность строить праздник, организуя художественно, по законам театра как его содержание, так и деятельность его участников. Природа коллективной театрализованной игры такова, – пишет он, – что в процессе ее человек наиболее остро ощущает взаимосвязь между близким ему жизненным материалом и условным игровым действием. Театрализация синтезирует эти два компонента. Игровые отношения очень важны для праздничного действия, тесно связанного с социальной активностью личности, так как они дают возможность не только сопереживать те или иные ситуации, но и самому деятельно участвовать в них, “опробовать” себя в разнообразных ролях.

### ***2.3. Характеристика белорусских народных игр.***

История белорусских народных игр органически связана с историей народа, его трудом, бытом, верованиями и обычаями. Известно более 400 белорусских народных игр. В своей совокупности они синтезируют элементы фольклора, народного театра, трудового и воинского искусства. До настоящего времени в Белоруссии сохранилась большая группа игр с сельскохозяйственными и охотничьими сюжетами, которые с учетом некоторых поздних изменений могут быть отнесены к древнейшим славянским играм (“Просо”, “Редька”, “Хорт”, “Волк”, “Крумкач” и др.), а также сохранились игры, сюжеты которых сложились под влиянием культовых и бытовых обрядов (“Зязюля”, “Лось”, “Яшчур”, “Млын”, “В тура”, “Стрела”, “Мак” и др.). Определенный отпечаток на содержание белорусских народных игр наложили различные исторические события, отголоски древних обычаев и порядков, например панщины, рекрутской повинности, народных восстаний (“Стрелец”, “В Казаков”, “В пана”, “Некрут” и др.). В некоторых играх нашли отражение представления скоморохов, кукольников (“Медведь”, “Каток”, “Бег на ходулях” и др.). На тематике более поздних по времени возникновения игр сказалось развитие промышленности (“У шашу”, “Железка”, “Тягники” и др.).

В белорусских народных играх преобладают короткие перебежки метания в цель и ловля предметов, силовая борьба. Организация игр несложна, и, как правило, для них не требуется специальных площадок. Из традиционных игровых снарядов и приспособлений для народных игр можно выделить палки для метания (биты), палки для отбивания предметов в виде лопатки, кожаный или тряпичный мяч (апука), клюшки, чурки, обработанные косточки животных (бабки), чурку с заостренными концами (“клёк”), деревянные круги – спилы дерева, металлические колышки (“трэнцики”), деревянные шарики.

Особую популярность завоевали белорусские народные игры в связи с включением их в программу соревнований школьных команд “Спортландия”, которые регулярно транслируются по телевидению Республики Беларусь.

Широко используются белорусские народные игры в оздоровительных лагерях республики. Традиционным стал праздник белорусских народных игр в оздоровительном лагере “Зубренок”.

Большая работа по сбору белорусских народных игр проделана этнографами второй половины XIX – начала XX в. П. П. Демидовичем, В. Н. Добровольским, М. В. Довнар-Запольским, Н. А. Нисловская, Е. Р. Романовым, А.Ю. Лозко.

Таким образом, игра с давних времен связывалась с сакральными и культурными действиями, с искусством. Игра всегда использовалась человеком в качестве важного средства воспитания, приобщение его к культуре. Белорусские народные игры выделяются как часть народного праздника, обряда. Большинство народных по не содержанию связаны с трудовой деятельностью народа, подчеркивают связь человека с природой, закрепляют любовь до родного края, включают лучшие народные традиции.

**Ключевые понятия:** белорусские народные игры, игра как элемент культуры, карнавал, обряд, праздник, культура игры, игра хороводного плана, игровое пространство.

### *Лекция 3*

## **ИГРА, ИГРОВОЙ КОМПОНЕНТ И ИГРОВАЯ ПРОГРАММА**

3.1. Понятие «игровая форма», «игровой компонент».

3.2. Методика комплектования игротеки.

3.3. Методика составления игровой карточки.

### **3.1. Понятие «игровая форма», «игровой компонент».**

Спецификой игры в социокультурной сфере является то, что она выступает в разных качествах, прежде всего как игровая форма и игровой компонент. Игровая форма – это игра в чистом виде, где процесс является одновременно и результатом. В таком виде игра выступает в социокультурной работе 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. Под содержанием игры мы понимаем: сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели.

Сюжет – это сфера действительности, которую человек отражает в игре. Содержание – то, что игра отображает, то, 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. В психологическом словаре отмечается, что сюжетом игры предстает воспроизводимая в ней область действительности; содержанием игры выступает то, что воспроизводится в качестве главного момента

деятельности и отношение между взрослыми, их трудовой и общественной жизни. 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. Сюжеты игр в социокультурной сфере разнообразны: профессиональные, бытовые, сказочные и т. д. Сюжеты игр видоизменяются в зависимости от конкретных условий жизни человека, от его кругозора, от той исторической эпохи, в которой он живет.

Правила игры – это положения, в которых отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Правила игры – это одно из важных организующих ее элементов. Они определяют последовательность действий, взаимоотношение партнеров. Правила игры есть негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры. Правила игры – образ игры, ее интрига, ее нравственный и эстетический кодекс. Для организатора игр, правила – то, через что он доводит до играющих свои педагогические требования, ибо, по сути правила, отражают общее моральное требование к человеку. Если правила слишком просты или слишком сложны, игра становится для участников неинтересной, являясь деятельностью свободной от каких-либо ограничений, игра дает возможность модернизировать правила, “подгонять под себя”, что играющие постоянно и делают. Абсолютное подчинение к правилам, может привести к упразднению игры как таковой, если они восстанавливают принуждение и ограничения в сфере детского суверенитета. Через условные или реальные правила дети предъявляют к себе все требования, обращенные к ним в неигровой деятельности. Именно это делает игру мощной сферой самовоспитания. Следует отметить, что правила игры, даже четко дидактически разработанные не могут предсказать ее результата, как показывает практика, игра всегда построена на случайности. Менять правила игры следует осторожно, именно потому, что создавались они в течение тысячелетий.

Игровое действие реализует сюжет игры и включает такие элементы, как неожиданность, загадку, соревнование, лаконичную фразу и т. д.

Игровой компонент – это группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он является частью клубных объединений, праздников, обрядов, школьных уроков, кружковых занятий, и проявляется в разных формах: это могут быть разнообразные шуточные соревнования, ритуалы посвящения в члены объединения. Кроме того, игровой компонент может быть выражен в виде “сквозной игры” типа “Почта”, “Поиск пары”, “Поговорим по телефону”, на балах, карнавалах, праздниках, презентациях, шоу-программах.

Игровой компонент в социокультурной сфере используется также 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. Учебная игра – лучшее средство непринужденного и результативного развития музыкального слуха, мимики, пантомимики, невербального общения, выносливости, коррекции негативных психических состояний.

Игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом. В одном случае она выступает как самостоятельная часть праздников, обрядов, вечеров отдыха, школьных балов, дискотек, в другом – в качестве конкретной формы социокультурной деятельности, например: “Вечары на канапе”, КВН, “А ну-ка, девушки!”, “Паўлінчыны забавы”, “Спортландия”, “Что? Где? Когда?”, “Брейн-ринг”, “Несцерка на масоўцы”. Профессиональная деятельность социального педагога – организатора игровой досуговой деятельности разнообразна. Такой педагог работает в различных социумах: культурно-досуговых учреждениях, оздоровительных, спортивных, реабилитационных центрах, ему приходится решать проблемы одиноких, безработных, беженцев, лиц девиантного поведения и др.

Для того чтобы игры индивидуального, группового или массового пользования стали достоянием посетителей социокультурных учреждений, необходимо создать игротеку, то есть “собрание игр для выдачи их во временное пользование”. Игротека в учреждениях социокультурной сферы пока не стала распространенным явлением, однако опрос общественного мнения, высказывания специалистов показывают, что наличие игротеки не только желательно, но и необходимо. Прежде всего потому, что значительно расширяется набор услуг, оказываемых населению, и 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, трезвый образ жизни.

### ***3.2. Методика комплектования игротеки.***

Обладая большими потенциальными возможностями, игротека в перспективе могла бы стать одной из разновидностей культурно-досуговых учреждений.

По мнению посетителей социокультурных учреждений, заинтересованных в создании игротеки, она представляется в виде взаимосвязанной трехблочной системы специализированных помещений.

В одном из них размещаются игры индивидуального пользования – всевозможные головоломки, логические игры, игры со словами, игры с буквами, анаграммы, электронные игры, компьютерные игры и т. п. Интерьер помещения располагает к спокойному, вдумчивому время проведению. Может звучать спокойная музыка. Общий свет не слишком ярк, но хорошо освещаются места, где располагаются играющие. В

помещении работает буфет. Имеется библиотечка с набором соответствующей литературы.

В другом помещении размещаются игры группового и коллективного пользования по типу аттракционов-“самоигралок”. Соответственно оформляется и интерьер. Свет более яркий, цвета контрастные. Само помещение просторнее, что дает возможность наблюдать за игрой и зрителям. Этот зал может быть разделен на несколько зон, соответственно предлагаемым посетителям играм.

В третьем помещении организуются массовые игры, хороводы, пение, танцы. В этом зале гостеприимным хозяином будет квалифицированный культурорганизатор, тут нет и не должно быть зрителей – все являются участниками массового игрового действия. Опыт показывает, что подобные игротеки созданы во многих социально-культурных и внешкольных учреждениях нашей республики. Как правило, работают они по принципу “открытых дверей”, т. е. каждый может стать посетителем игротеки. В игротеке создаются такие условия, когда даже случайно попавший сюда человек чувствует себя непринужденно и свободно. Важной особенностью работы 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 семейное участие в различных формах игрового общения, с этой целью разрабатываются специальные игровые программы: “Когда мы за столом”, “День именинника”, “Вечары на канапе”, “Отдыхаем все семьей” 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 и т. п.), головоломки (проволочные, фигурные, шнурковые), познавательные игры (литературные, географические, математические, физические и т. п.), настольные аттракционы (кегли, бильярд, кольцеброс и т. п.), компьютерные игры, электронные игры и аттракционы;

- напольные игры (боулинг, наземный бильярд, ходули, выносной кольцеброс, “рыбалка” и т. п.);

- 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 т. п.;

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

### ***3.3. Методика составления игровой карточки.***

Для записи игр, используются игровые карточки следующей формы:

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

Таким образом мы рассмотрели важнейшую особенность игровой деятельности в социокультурных учреждениях. Игра выступает здесь в разных качествах, и прежде всего как игровая форма и игровой компонент. Игровая форма, это игра в чистом виде, где процесс игры одновременно и ее результат. Игровой компонент – это система игр, выступающих составной частью комплексных форм культурно-досуговой деятельности.

*Ключевые понятия:* игровая форма, игровой компонент, игротерапия, правила игры, игровое действие, сюжет игры, содержание игры, игровая карточка.

#### *Лекция 4*

### **КЛАССИФИКАЦИЯ И ФУНКЦИИ ИГРЫ**

4.1. Параметры, которые являются основанием для классификации игр.

4.2. Характеристика видов игр.

4.3. Функции игры.

#### ***4.1. Параметры, которые являются основанием для классификации игр.***

Полифункциональность игр, разнообразная деятельность клуба позволяют группировать их по различным параметрам. Такими параметрами могут быть:

- количество участников игры;
- место прохождения игры;
- возрастные и профессиональные характеристики участников;
- особенности мероприятия, куда включаются игры;
- дидактический признак (применительно к детским играм);
- интеллектуальная и физическая нагрузка;
- способ построения участников игры;
- характер используемых в играх атрибутов, предметов-символов, других художественно-выразительных средств;
- время года и т.п.

Перечисленные параметры и подходы к классификации игр не являются исчерпывающими, в зависимости от конкретных задач и организации их на практике могут быть изменены или дополнены.

Определение особенностей организации игровой деятельности в социокультурной сфере предполагает всестороннее изучение игр как основного фактора игровой деятельности.

#### ***4.2. Характеристика видов игр.***

Для разработки подхода к классификации игр в социокультурной сфере рассмотрим некоторые существующие классификации.

В научной литературе уже предпринимались попытки дать научно – обоснованную классификацию игр.

Одну из первых классификаций разработал Е.А.Покровский, активный популяризатор детских народных игр. Им собрано более 500 видов 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;
- игры смешанные, полезные для умственного и физического развития детей.

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

Внимание сбору и изучению разных жанров фольклора, в том числе и игр, уделяют белорусские учёные В.К.Бондарчик, К.П.Кабашников, Г.А.Барташевич и др. В практическом плане большое значение имеет работа А.Ю.Лозки. Он предложил классификацию календарных и семейно – обрядовых игр и игр не связанных с календарём и обрядами.

Я.Р.Вилькин, доцент Академии физической культуры и спорта, также изучал белорусские народные игры. Автор предложил свою классификацию их. Им исследовано 300 вариантов белорусских народных игр.

Следует сказать, что многие народные игры, собранные белорусскими учёными, используются нами в учебном процессе.

Свою классификацию основных видов игр предложил А.С.Макаренко. Он выделил следующие виды игр: конкурс смекалки (ребусник); горелки, обеспечивающие физическое развитие и качество коллективизма; технические игры (изготовление механически движущихся игрушек, моделей, отвечающих по содержанию и целям политехническому развитию); литературно-театральные игры типа импровизации (в целях развития языка, творческой мысли); разнообразные игры аттракционного характера, не имеющие особых названий; оригинальные игры – подвижные и полуподвижные, проводимые на полу большого зала; игры-исходы.

Выделенные А.С.Макаренко группы игр максимально отвечают задачам трудового воспитания. Его мысли о том, что между игрой и работой нет большой разницы можно обнаружить в предложенной классификации. Автор подчёркивает, что каждая выделенная им группа игр способна

воспитывать у человека определённые качества. Это является главным признаком, положенным в основу его классификации игр.

В.Н.Всеволодский-Гернгросс в сборнике «Игры народов СССР» выделил группы игр: драматические, спортивные, орнаментальные и промежуточные. Спецификой драматических игр, по мнению автора, является наличие художественного и драматического действия, т.е. диалога и движения. Эти игры закладывают основание для создания народного театра. Спецификой орнаментальных игр является разработка хореографического, плясового элемента, что роднит их с танцем.

Особенностью спортивных игр является наличие соревнования и тренажа – физического или умственного. Подобные игры, по мнению автора, роднят их со спортом. Специфика промежуточных игр смешанная, т.е. они имеют признаки игр разных групп.

Одну из первых классификаций игр применительно к деятельности клуба разработали А.В.Сасыхов и Ю.А.Стрельцов. В основании классификации положен организационно-методический принцип. Авторы выделяют следующие группы игр: спортивные, массовые полуспортивные, игры хороводного типа, аттракционы, настольные игры, импровизационно-игровые конкурсы.

Исследуя возможности игр в эстетическом воспитании В.А. Разумный предлагает их классифицировать по проявлению человеком в игре тех или иных способностей. Он выделяет следующие виды игр: познавательные, трудовые и спортивные. Однако, следует заметить, что в данной классификации не достаёт одного вида игр, который В.Н. Всеволодский-Гернгросс называет драматическими играми.

Рассмотренные нами классификации игр позволяют изучить особенности каждого вида игр, их специфические признаки. Анализ существующих классификаций позволяет нам обосновать свой подход.

Л.И. Козловская в своей классификации выделяет четыре группы игр. Первая – организационно-деятельностные игры. Особенности данной группы игр заключается в возможности создания деятельностного поля, в котором апробируются и направленно формируются способы установления деловых, социально-ролевых взаимоотношений их участников. Содержание игры определяется типом профессиональной деятельности участников, задачей и особенностью выполнения игровых действий, игровых имитаций.

Организационно-деятельностные игры позволяют моделировать профессиональную деятельность молодёжи или её отдельные элементы, чаще всего профессиональное общение, они решают задачи трудового воспитания, знакомят с особенностями тех или иных профессий. Примером таких игр служат игры-конкурсы по профессии типа «А ну-ка...», «Мир профессий» и т. п.

Вторую группу игр составляют познавательные или интеллектуальные игры. Их особенность заключается в том, что приобретённые на основе игровой формы умения, приёмы, навыки применяются в реальном познавательном процессе. К данной группе игр мы

относим викторины, игры-тесты, ребусы, кроссворды, анаграммы, шахматы и шашки, игры-аукционы и т. д.

Следующая группа игр – импровизационно-творческие. Особенность данной группы состоит в том, что они предоставляют возможность их участникам опробовать себя в любой роли в условиях полной свободы, способствуют установлению необходимых взаимоотношений с партнёрами по игре, тем самым позволяя самореализовать творческий потенциал личности.

Четвёртую группу игр составляют игры физического развития, в которых отрабатываются нормы поведения и взаимоотношений в условиях определённой регламентации. Характерной особенностью данной группы игр является их состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества личности.

### **4.3. Функции игры.**

Исследователь игры Г.А. Кривко-Апинян к основным функциям игры относит: социализирующую, педагогическую, компенсаторную, репрезентативную, символическую.

Применительно к досуговой сфере следует выделить следующие функции игры:

- Компенсаторная – снятие физического и психического напряжения, повышение общего тонуса, приобретение чувства раскованности, свобода, непосредственность.
- Воспитательная – развитие чувства коллективизма, дисциплинированность, смелость, инициатива творчества в решении игровых ситуаций.
- Познавательная – развитие познавательной активности, обогащение знаний новой информацией.
- Гедонистическая – переживание неизвестных ранее необычных ощущений, формирование оптимистического жизнерадостного восприятия действительности.

Таким образом мы рассмотрели особенности и характеристику различных видов игр; подвижных, интеллектуальных, игр-драматизаций, ориентационно-деятельностных.

К наиболее важным функциям игры применительно к КДД выделяются следующие: компенсаторная, воспитательная, познавательная, гедонистическая. Рассмотренные виды и функции игры в значительной степени будут способствовать организации их в практической деятельности специалистов социокультурной деятельности, педагогов-организаторов, организаторов игрового общения с различными социальными группами.

*Ключевые понятия:* игра, игровая деятельность, функции игры, творчество, познание, общение, взаимодействие, игровой компонент, игровой элемент, игровая программа.

## ИГРОВАЯ ПРОГРАММА КАК ФОРМА КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5.1. Драматургия игровых программ.

5.2. Виды игровых программ.

5.3. Принципы отбора игр в игровые программы.

### **5.1. Драматургия игровых 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, в другом случае они представляют самостоятельный игровой досуговый жанр.

Будущий специалист социокультурной деятельности, создавая разнообразные виды игровых программ, должен обладать глубокими знаниями в области драматургии и режиссуры, особенностей моделирования игры в зависимости от жанра программы и аудитории, места проведения, владеть приемами приглашения на игру, 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, танцев, приглашение для участия в игре, ведением хода игры, подведения итогов и т.д.

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

Драматургию игровых программ составляют: разнообразные игры, хороводы, игры–танцы, массовое пение, литературные тексты, шуточные монологи, художественно-музыкальное оформление программы, предметы-символы, или реквизит, а также оригинальные призы.

Как в любом драматургическом произведении при разработке сценария игровой программы присутствуют следующие структурные компоненты: *выбор темы*, воплощение которой осуществляется викторинами, играми, песнями, танцами и т.д.; *композиция* (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка).

Важное значение в драматургии игровой программы играет конфликт. Суть игрового конфликта – это противоборство сил, умений, сноровки и эрудиции. Виды конфликтов: конфликт ведущего с группой или командой играющих, конфликт равных по численности сторон команд, конфликт ведущего с одним игроком.

Эпизод является первоначальным компонентом сценария программы, который состоит из текста ведущего (презентация ведущего, переходный

мостик к игре, шутка, и т.д.), игры, хоровода, массового танца и момента окончания игры, т.е. выход участников из игровой ситуации.

Эпизодов в программе может быть несколько. Они должны быть логично связаны между собой и отвечать общему замыслу игровой программы. Для того чтобы обеспечить интересное, целенаправленное содержание программы, необходимо придумать драматургический ход, который называют сюжетным. Он логично связывает все эпизоды сценария в единое целое. Примером сюжетного хода игровой программы может быть: веселое путешествие, интеллектуальный лабиринт, сбор улыбок, шуточный игровой медосмотр, и т.д.

Важное значение имеет правильное составление игровой программы. От умелого сочетания отдельных игр зависит успех каждой игровой программы. Первая игра в программе должна помочь участнику игры преодолеть неуверенность и стеснительность. Условия этой игры следует объяснять кратко, как правило, первая игра должна быть массовой. Это могут быть вопросы викторины, загадки, шуточные шарады, анаграммы, игры со словами, буквами и другие. Задача первой игры вызвать интерес участников к игровому процессу. Затем внутреннюю активность участников, вызванную первой игрой направляют на преодоление более трудных препятствий, но не менее интересных. Эту задачу решает следующая игра, которая может быть более сложной. Вторая игра, отличаясь от первой и по форме и по содержанию предполагает физическое действие играющих сначала одного–двух, а затем и команд. Желательно, чтобы каждая последующая игра была связана с предыдущей, и подготовлена ею. В наиболее удачных программах все игры являются элементами одной большой игры вечера, которая как правило определяется сюжетом. Примерами таких программ являются игры-соревнования между командами. Необходимо отметить что любая игра или конкурс, включенные в программу, должны быть интересными не только для тех, кто в них участвует, но и для зрителей. Интерес этот вызывается неожиданностью затруднений, возникающих перед играющими, комизмом положений, создающихся в процессе игры, остроумным решением задания, художественным оформлением. Особое внимание в драматургии игровой программы обращается на ее заключительную часть, так как активность участников к концу программы снижается. Учитывая это программу заканчивают веселым зрелищным номером, игрой-аттракционом, идущими в быстром темпе.

### ***5.2. Виды игровых программ.***

Многолетние наблюдения за практикой организации игровой деятельности детей и молодежи, собственный опыт позволяют нам выделить следующие виды игровых программ:

Сюжетно-игровые, т.е. комплекс разнообразных игр объединенных сюжетом. В практике организации досуговой деятельности игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они

представляют игровой досуговый жанр. Игровой жанр – это театр в котором нет кулис и занавеса. Театр без рампы, в котором артист общается без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

*Конкурсно-развлекательные программы, которые* 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 данной аудитории, является стимулирующим фактором ее активного участия. Примером может 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 – пословицы, поговорки, скороговорки, игры, сказки, сказания, баллады, легенды и былины, предания, гадания, загадки; музыкальное и песенно-музыкальное творчество – песни трудовые, лирические, плясовые, игровые, шуточные, 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, Купалле, Коляды и др.) В сюжет фольклорных программ вводятся персонифицированные образы, например, Нестерка, Лявониха, Зюзя, Купалинка, что придает им особую зрелищность. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства. Народные игры, которые включены в фольклорные игровые программы, являются своеобразным памятником истории культуры. Особенностью белорусских народных игр является то, что они подвижные, органично соединяют в себе слова, движения, песни, народные мелодии. Содержание игр легко усваивается, а простота и вариативность правил, красочность реквизита делают их доступными для проведения в самых разнообразных условиях. Например, "Палескія пастушкі", "Слуцкія паясы", "Падушачка", "Чарадзеі", "Жаніцьба Цярэшкі", "У карагодзе мы былі", "Яшчур" и др. Большинство из них

привлекательны тем, что они 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 весялоści", "Цётка Лявоніха запрашае", "Смаргонскія замалёўкі", "Суседкі" и др.

*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, специальные 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 т.д.

*Спортивно-оздоровительные игровые программы.* Основными компонентами спортивно-оздоровительных 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 такие ценные качества личности, как упорство в достижении поставленной цели, спортивный азарт, дружелюбие, отзывчивость, креативность, обеспечивают физическую подготовленность к трудовой деятельности, повышая тем самым ее эффективность.

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 другие. 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. Они обеспечивают участнику игры возможность проявить сообразительность, он тренирует память, проявляет

смекалку, и в итоге, когда результаты достигнуты, получить удовольствие. В драматургию таких программ включают концертные номера, видеоклипы.

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. Разнообразие этих программ требует от социального педагога знаний, умений и навыков их творческого использования.

### ***5.3. Принципы отбора игр в игровые программы.***

Одним из важных этапов работы над сценарием игровой программы является отбор содержания игр. Следует обратить внимание на основные принципы отбора игр в игровые программы.

*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 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 “Купалле” в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть “Скокі праз вогнішча”, “Слуцкія паясы”, “Пацяг”, игра-конкурс на лучший венок, хороводы с элементами танца и игры и т.д.

*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 им массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру согласно своим склонностям, интересам.

*Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами,* т.е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом. Сочетание игры с художественным

сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы.

Кроме того, все это придает программе зрелищность, яркость, праздничность.

Несомненную ценность для продуктивного проведения игровых 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.

Таким образом, игровая программа имеет свою специфику построения в основе которой лежат разнообразные игры, включает принципы отбора игра в программу. Кроме того, выделенные нами разнообразные виды игровых программ, как показывает практика, активно культивируются в практической деятельности учреждений социокультурной сферы.

Ключевые понятия: игровая программа, игровой компонент, принципы отбора игр в программу, виды программ, драматургия программы, художественное оформление программы, предметы-символы, реквизит, оригинальные призы.

## *Лекция 6*

### **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР С ДЕТЬМИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

*6.1. Психолого-педагогическая характеристика младшего школьного возраста.*

*6.2. Особенности режиссуры культурно-досуговых программ для младших школьников*

### ***6.1. Психолого-педагогическая характеристика младшего школьного и подросткового возраста.***

Развитие сюжета – важное требование при проведении игры с младшими школьниками. Методика игр, развивающих мышление. Развитие инициативы, сообразительности детей в процессе игры. Педагогические требования к руководству игровым процессом детей. Игровая библиотека старшеклассника.

Прежде чем рассмотреть мотивы включения младших школьников и подростков в игровую деятельность, остановимся на особенностях развития интеллекта в этом возрасте.

Индивид в подростковом возрасте, выходит на качественно новую социальную позицию, когда формируется его сознательное отношение к себе как к члену социума. В качестве ведущей деятельности в этом возрасте исследователь рассматривает усвоение норм взаимоотношений в общественно полезной деятельности. И не случайно многие исследователи указывают на то, что центральный психический процесс переходного возраста – развитие самосознания, в основе которого лежит открытие подростком своего внутреннего мира. Возникновение нового уровня самосознания порождает стремление к самоутверждению, т. е. проявлению себя в тех качествах, которые он считает наиболее ценными. В основе механизма развития самосознания лежит рефлексия. Под влиянием растущих требований со стороны окружающих к учению, трудовой деятельности, социальной и бытовой сферам подростки начинают осознавать две системы отношений – со сверстниками и со взрослыми – и по-разному проявляться в них.

Важнейшее новообразование этого периода – потребность в неформальном, доверительном общении со взрослыми.

Главное психологическое приобретение ранней юности – это открытие своего внутреннего мира.

По сравнению с учениками средних классов у старшеклассников заметно активизируются теоретическое мышление и самостоятельность в обсуждении различных проблем.

Юношеский возраст по сравнению с подростковым характеризуется большей дифференцированностью эмоциональных реакций и способов выражения эмоциональных состояний, а также повышением самоконтроля и саморегуляции.

В качестве новообразования этого периода возникает самоопределение, которое характеризуется пониманием самого себя, своих возможностей и стремлений, своего места в обществе и своего назначения в жизни.

### ***6.2. Особенности режиссуры культурно-досуговых программ для младших школьников***

Игровая программа является важной составляющей культурно-досуговой деятельности. Следует отметить, что вопросы, связанные с режиссурой культурно-досуговых программ, в том числе и игровых программ недостаточно освещены в специальной литературе. Следовательно, считаем необходимым в данном вопросе рассмотреть особенности режиссуры культурно-досуговых программ для младших школьников.

Существует большое число специалистов-практиков, которые овладевают определенными навыками режиссерского искусства непосредственно в процессе его реализации. Педагоги-организаторы, работающие в общеобразовательных школах, пишут сценарии для различных форм школьного досуга, однако большинство из них зачастую не имеют полного представления об особенностях различных форм культурно-досуговых программ. При этом, Опарина Н. А. подчеркивает, что выбранная форма, жанр культурно-досуговой программы указывает ее организатору направление пути, направление поиска материалов для сценария, творческих приемов, технических и музыкальных средств и многое другое. Каждому жанру или жанровой форме свойственны специфические приемы художественного воплощения [2, с. 23]. Из вышесказанного следует, что на сегодняшний день существует проблема недостаточного уровня владения компетенциями педагогов-организаторов в области организации досуга школьников в общеобразовательных школах ввиду иного профиля специальной подготовки педагогов, занимающих данные должности.

В работе педагога-организатора над культурно-досуговой программой, в частности, в ее постановочной части и работы как со зрительской аудиторией, так и с творческой группой, следует опираться на базовые знания педагогической науки. А. Д. Жарков писал: «Сложно в социально-культурной деятельности претворить педагогику в действие, наполнить ее полноценным мировоззренческим содержанием, целостно его рационализировать, формировать высокие и устойчивые гражданские добродетели, интегрировать частное, локальное, специфическое в общую структуру ни на миг не прекращающихся, – хотя и в иных, нежели в предшествующие десятилетия, формах» [1, с. 259]. Также, одним из необходимых факторов при организации культурно-досуговых программ является учет возрастных и интеллектуальных возможностей, что диктует использование дифференцированного подхода. Черный Г. П. пишет о том, что адресность содержания в сценарии влияет не только на сам текст и на его стиль, но и на замысел культурно-досуговой программы. Возрастные и интеллектуальные возможности зрительской аудитории диктуют уровень сложности художественных образов и приемов для того, чтобы работать со зрителями, стремясь средствами искусства повлиять на вкус и уровень их культуры [3, с. 17]. Стоит помнить о том, что будущая культурно-досуговая программа рассчитана не на профессиональных исполнителей, а на школьников, ввиду чего следует подходить с особой аккуратностью к процессу организации. Непосильные сценические задачи для школьного

возраста могут послужить серьезным толчком к развитию у них различного рода травм на основе беспомощности и неопытности в возникшем неловком положении.

При подготовке любых мероприятий необходимо учитывать возрастные и психологические особенности детей. Исходя из этого, необходимо ориентироваться в первую на интересы каждого конкретного ребенка и группы детей, для которых и готовится та или иная культурно-досуговая программа. И главный критерий подбора материала здесь – зрелищность, яркость и веселость. Это можно обеспечить путем включения в сценарий праздника игровых форм социально-культурной деятельности. Сюжетно-игровые программы отвечают общим принципам режиссерско-постановочного искусства. Выбор темы в них должен отвечать интересам и потребностям целевой аудитории. Имея ввиду, что ориентация ведется чаще всего на детей, необходим учет их возраста при выборе темы и дозировке нагрузок в ходе игры.

Основой культурно-досуговой программы является идейно-тематический замысел, компонентами которого являются тема, идея и сверхзадача. Без определения этих основных составляющих всей работы не будет логики, развития, и программа не вызовет должного интереса у зрительской аудитории[4, с. 75]. При написании сценария для любой культурно-досуговой программы важное место выделяется так называемому конфликту, умелое создание которого позволяет создавать мотивацию к взаимодействию участников программы и является своеобразным стержнем сюжетного действия. При этом, важно соблюдать гармоничное соотношение методов активизации аудитории путем их прямого включения в действие и активизации и удержания их внимания в роли зрителя. В случае организации культурно-досуговой программы для младших школьников в ее содержание целесообразно включать методы игровых технологий социально-культурной деятельности. При этом, стоит учесть, что сюжет каждой отдельной игры, включенной в ход программы, должен включать в себя набор ситуаций, позволяющих участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке. В программах развлекательного типа могут использоваться разнообразные наборы игр, непосредственно не связанных друг с другом.

С целью повышения качества культурно-досуговых программ, проводимых в учреждениях общего и дополнительного образования детей, стоит активно включать детей не только в интерактив самой культурно-досуговой программы, но и в процесс ее организации. Это возможно путем создания ученической (детской) творческой группы организаторов. Ее состав представлен в таблице 1, и его целесообразно наполнить всеми необходимыми реальными ролями организаторов культурно-досуговой деятельности (сценарист, режиссер-постановщик, художник-оформитель, звукорежиссер и т.д.). Количество ролей может варьироваться в зависимости от масштаба и специфики КДП, однако целесообразно иметь

фиксированный состав группы с возможностью свободного входа и выхода новых участников коллектива. Для привлечения детей в состав данной группы следует создать объединение по интересам, занятия которого будут иметь направленность на приобретение не только навыков организации КДП, но и их проведения (ораторское мастерство, сценическая речь), содержательное наполнение (работа с фото- и видеоредакторами), художественно-оформительскую часть (создание материалов для оформления фотозон и сценической площадки, грим и т.д.) и др. Куратором творческой группы организаторов целесообразно назначить педагога-организатора или иного работника педагогического коллектива, причастного к данному виду деятельности. Это делается с целью сохранения равных прав участников коллектива и создания условий для формирования горизонтальных каналов коммуникации. Данная группа создается в первую очередь с целью регулярного поиска идей КДП, их организации и проведения, учета потребностей и интересов учащихся и, таким образом, расширяет возможности путем привлечения большего количества учащихся не только в процесс организации, но и на момент самого проведения КДП, а также создает условия для формирования у школьников чувства ответственности, развития коммуникативных навыков и навыков работы в коллективе.

Таблица 1. – Состав ученической ТГО

<b>п/п</b>	<b>Роль в РПГ</b>	<b>Содержание деятельности</b>	<b>Кол-во человек</b>
	Сценарист	Генерация основных идей, создание идейно-тематического замысла КДП. Текстовая запись и оформление сценария КДП	1-2
	Режиссер-постановщик	Адаптация сценария в сценическом пространстве путем использования пластических, мультимедийных и иных средств.	1-2
	Художник-оформитель	Разработка пластического художественного оформления площадки КДП, фотозоны и т.д.	2
	Дизайнер	Разработка колористической концепции, разработка сценических образов (костюмы, грим)	1
	Звукорежиссер	Звуковое и музыкальное сопровождение программы. Сбор аудиоматериала у артистов-участников. Работа со звуком в процессе проведения КДП	2
	Фотограф	Разработка плана фотосъемки. Работа	2

		с сопровождающим мультимедийным материалом КДП. Съёмка КДП. Работа на фотозоне. Предоставление фотографий участникам КДП.	
	Видеограф	Разработка плана видеосъёмки. Работа с сопровождающим мультимедийным материалом КДП. Работа на КДП. Монтаж видеоролика КДП.	2
	Специалист по PR	Анализ потребностей и интересов аудитории. Создание рекламного контента, его распространение в пространстве учреждения и в социальных сетях. Донесение информации до учащихся.	2-4

С целью максимальной результативности планируемой программы следует придерживаться организационного плана, предварительного составленного ученической ТГО, приблизительный шаблонный вариант которого представлен в таблице 2.

Таблица 2. – План работы ученической ТГО в рамках проведения одной культурно-досуговой программы

п/п	Этапы	Содержание	Количество встреч
	Подготовительный	Создание идейно-тематического плана КДП. Постановка цели и задач. Разработка концепции.	1-2
		Разработка сценарного плана КДП. Определение площадки. Обсуждение содержательного наполнения программы. Поиск средств выразительности. Определение участников программы	2-3
		Оценка возможностей реализации программы. Внесение коррективов. Написание сценария КДП. Анализ материально-технической базы.	2
		Сбор и подготовка мультимедийного материала. Обсуждение художественного оформления.	2
		Создание рекламного контента. Начало проведения маркетинговых мероприятий.	2-3

	Репетиционный	Начало работы на площадке. Начало проведения репетиций. Проверка работы технического оборудования. Работа с участниками программы (артистами, исполнителями и т.д.)	Зависит от количества участников КДП
		Художественное оформление площадки. Создание фотозон. Проведение репетиций на площадке. Создание художественных образов (костюмы, грим).	
		Разработка плана фото- и видеосъемки. Организация пространства сценического действия.	2
	Заключительный	Проведение КДП. Съемки фото- и видео материала для социальных сетей и отчета.	1
0		Рефлексия. Проведение заключительной встречи, оценка проделанной работы. Подведение итогов. Монтаж с использованием мультимедийных материалов. Написание отчета по проведенному КДП	1-2

Куратору ученической творческой группы организаторов целесообразно не только организовать контроль за проведением встреч данного коллектива, но и обеспечить условия для продуктивной деятельности, а также связь с администрацией школы для донесения творческих инициатив группы. Педагоги-организаторы, как правило придерживаются шаблонов программ, ранее проводимых в учреждениях, что рождает предсказуемость и, как следствие, потерю интереса участников к ней. Любая культурно-досуговая программа должна быть актуальна, доступна и интересна аудитории, на которую она рассчитана. Ввиду этого стоит учитывать сферу интересов детей, с которыми предстоит работать. Из этого следует вывод о необходимости смены подхода к организации культурно-досуговых программ для детей. Это возможно путем детальной проработки каждого из организационных этапов культурно-досуговой программы и повышения уровня компетенций педагогов-организаторов.

Реализация первого возможна через соблюдение некоторых рекомендаций. Например, на первичном этапе работы над культурно-досуговой программой следует провести диагностику будущей аудитории с учетом специфических особенностей возраста (составление психолого-педагогического портрета участника программы). Существует немало количество различных методик, выбор которых зависит от частного случая. Проведение диагностики целесообразно проводить на подготовительном этапе, а также со включением участников творческой группы организаторов из числа учащихся.

Учитывая факт работы с детьми нельзя преуменьшать значимость визуального оформления КДП. Как правило на базе общеобразовательных школ функционируют различные объединения по интересам, результат деятельности которых может быть направлен на создание некоторых деталей художественного оформления площадки. Не стоит преуменьшать значение самого сценария культурно-досуговой программы. Правильное композиционное построение позволяет распределять эмоциональные акценты внимания и таким образом контролировать вовлеченность детей в процесс. Однако текстовая составляющая не является преобладающей. В работе с детьми очень важно использовать правильные инструменты воздействия, и в данном случае, колористическая составляющая является неотъемлемым компонентом сценического действия. Педагог-организатор в первую очередь является тонким психологом, задача которого очень тонко чувствовать аудиторию, с которой он работает. Рекомендуются знание основ колористики, в частности воздействия цвета на психику ребенка, который поможет добиться поставленных задач программы.

Эти и другие рекомендации целесообразно преподносить педагогам в более систематизированном и структурированном виде. Таким образом, мы предлагаем организовать курсы повышения квалификации педагогов-организаторов, культурных организаторов с целью повышения уровня профессионального мастерства в области организации досуга детей школьного возраста. Примерное планирование образовательных модулей может выглядеть следующим образом:

Таблица 3. – Содержание модулей курса повышения квалификации педагогов-организаторов, культурных организаторов

п/п	Модуль	Содержание модуля	Количество часов	
			Теор.	
	Анализ предполагаемой аудитории	Разбор методик диагностики аудитории (ее интересов и потребностей), рассмотрение особенностей работы с детьми (учет возраста, психоэмоционального состояния и др.)	2	
	Основы драматургии культурно-досуговых программ	Освоение основ композиционного построения (составление идейно-тематического замысла, поиск сценарно-режиссерского хода и т.д.). Знакомство с особенностями композиционного построения КДП разных жанров. Знакомство с особенностями написания сценария	8	

		КДП		
Интерактивные методики работы с аудиторией		Знакомство с методиками построения добровольного взаимодействия участников программы	4	
Основы режиссёрского искусства		Знакомство с видами выразительных средств и их возможностями в контексте организации и проведения КДП. Изучение основ организации в пространстве сценического действия	4	
Особенности организации культурно-досуговой программы		Целесообразность включения школьников в организационный процесс. Особенности организации работы по курированию режиссерско-постановочной группы из числа школьников.	4	
Анализ деятельности		Основы проведения рефлексии среди участников КДП	2	

Таким образом, современная культурно-досуговая программа является синтезом практически всех видов искусств. А широкое использование ее средств в работе с детьми позволяет расширить кругозор, сформировать взгляды и нормы поведения ребенка, развить его творческие способности. В разнообразных видах деятельности проявляются склонности, формируются определенные умения и навыки и происходит это не только непосредственно в ходе программы, но и в процессе ее организации, где следует помнить некоторые правила:

- минимальная длительность программы (оптимальное время – до часа);
- сокращение текста сценария и использование максимально простых и понятных формулировок;
- общение ведущего программы с участниками программы «на равных»;
- персонификация ведущего;
- акцент на интерактив и сценическое действие и зрелищность;
- активное использование визуального сценического и художественного оформления (мультимедиа, костюмы и т.д.);
- введение игрового и развлекательного контента.

Данные рекомендации предназначены для практической адаптации в условиях общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования детей и молодёжи.

## Словарь

КДП – культурно-досуговая программа

ТГО – творческая группа организаторов  
PR – (от англ. «PublicRelations») связь с общественностью

## *Лекция 7*

### **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР С МОЛОДЕЖЬЮ**

#### ***7.1. Мотивы включения молодежи в игровую деятельность.***

#### ***7.2. Фестиваль игры как форма популяризации игрового жанра для молодежи.***

#### ***7.1. Мотивы включения молодежи в игровую деятельность.***

Наблюдения за организацией проведения игр показали, что молодежь относится к ним по-разному. Одни активно участвуют, другие избирательно относятся к ним, третьи редко принимают участие в игре, занимая позицию наблюдателя. Среди множества предполагаемых мотивов участия в игре нам удалось выявить наиболее типичные: мотивы познавательной ориентации, связанные с потребностью в познании, мотивы признания и самоутверждения, мотивы коммуникативной ориентации, связанные с потребностью в общении, мотивы рекреативной ориентации, связанные с потребностью в развлечении и отдыхе, мотивы достижения, связанные с возможностью показать в игре приобретенные практические навыки и умения тем самым совершенствуя свои профессиональные способности. Мало знать мотивы участия молодежи в игре, им необходимо приложить большие организационные и педагогические усилия, чтобы их реализовать, ибо наличие даже самых глубоких и осознанных мотивов механически не влечет за собой соответствующей деятельности.

Задача состоит не в том, чтобы обязательно перестраивать мотивационные структуры в плане гармонизации, а в том, чтобы стимулировать социально значимые и личностные мотивы участия молодежи в игровой деятельности. При этом важно знать, какие мотивы для человека являются побудительными, а какие регулирующими и определяющими их поведение. Исходя из этого автор обосновывает типологию молодежи в зависимости от ее отношения к игровой деятельности. К первой группе автор относит молодых людей, которые связывают свое участие в игре с возможностью узнать что-то новое, получить определенную информацию, проверить свои знания в той или иной области. Чрезвычайно важным является то что наряду с доминирующим мотивом, молодые люди отмечали еще 2–3 мотива, то есть обнаруживали склонность руководствоваться не единичным мотивом, а их совокупностью. Следовательно, для игровой деятельности характерно многостороннее влияние на личность.

Вторую группу составляет та часть молодежи, которая связывает мотив участия в игре с возможностью признания, самоутверждения, завоевания авторитета среди товарищей. Мотив признания, самоутверждения в игре может рассматриваться как стремление к лидерству. Эти мотивы тесно связаны с осознанием своих творческих потенциалов, с желанием быть впереди, получить одобрение и поощрение одноклассников, товарищей по работе, близких знакомых.

Третью группу представляют молодые люди, которые свое участие в игре объясняют стремлением расширить круг знакомых, узнать что-то интересное о человеке, т. е. возможность общения в игре. Общение в игре – типичная разновидность человеческого поведения. Оно обусловлено не внешней необходимостью, а внутренними личностными импульсами. Человек включается в контакты по собственному желанию и сам, опять-таки добровольно, обязуется подчиняться установленным в игре правилам. Кроме того, общение в игре предохраняет молодых людей от нетерпимости, категоричности в суждениях. Среди игр, которым молодые люди отдают предпочтение, преобладают белорусские народные игры, игры-хороводы, разнообразные конкурсы, связанные с вышиванием, вязанием, моделированием, изготовлением изделий из соломы.

Четвертую группу, составляют молодые люди, для которых мотивом участия в игре является стремление развлечься, отдохнуть. Ориентация на отдых и эмоциональную разрядку у данной группы подтверждается характером тех игр, в которых они охотно принимают участие. Это игры-аттракционы, игры-фокусы, некоторые виды белорусских народных игр, отличающиеся развлекательным характером.

Пятую группу представляют молодые люди, которые стремятся в игре показать свои практические навыки и умения. Иерархия мотивов участия в игре у них выглядит следующим образом: показать свои практические навыки и умения, одержать победу, проявить себя, расширить круг знакомых, узнать что-то новое.

Исследование показало, что молодежь обладает довольно развитым диапазоном мотивов, в основе которых лежат потребности в познании, общении, самоутверждении, признании, развлечении. Все это создает возможности для индивидуализации и дифференциации при выборе содержания игры. Было установлено, что мотивы участия в игре в значительной степени связаны с возрастом молодых людей, их профессиональной принадлежностью.

*Ключевые понятия:* подросток, молодежь, старшеклассник, типы ведущих, мотивы включения в игру, взаимодействие, коммуникация, методы ведения игры, культура игры.

## ***7.2. Фестиваль игры как форма популяризации игрового жанра для молодежи.***

На протяжении десяти лет на базе Национального детского образовательно-оздоровительного центра "Зубрёнок" проходил Международный и республиканский фестиваль игровых программ "Играют дети, играем мы!", организованный Министерством образования Республики Беларусь и Национальным детским образовательно-оздоровительным центром "Зубрёнок". Соучредителем фестиваля является Белорусский государственный университет культуры и искусств. Преподаватели университета являются председателями Международного и Республиканского фестиваля игры, членами жюри. В процессе фестиваля преподаватели проводят мастер-классы, семинары, принимают участие в открытии и закрытии фестиваля. Ежегодно в фестивале принимают участие студенты БГУКИ. Фестиваль организован с целью создания условий для повышения уровня педагогического мастерства, выявления и распространения лучшего опыта работы педагогов в организации игровой деятельности детей и молодежи.

Задачами фестиваля являются: поиск и разработка инновационных форм работы с детьми, совершенствование педагогической техники в сфере проведения игровых проектов, стимулирование инициативы и творчества педагогов, культорганизаторов, привитие интереса к самообразованию, организация работы по обмену опытом, расширение творческого диапазона педагогов и культорганизаторов.

Фестивальное движение, располагающее огромным числом форм и методов, реализуется в сюжетно-игровых, конкурсно-развлекательных, интеллектуально-познавательных, фольклорных игровых программах и представляет собой педагогическую среду нравственного, эстетического и патриотического воспитания детей и молодежи. Фестивали детей и молодежи представляют собой массовое празднество, показ, (смотр) достижений игрового творчества, в котором создаются условия для творческой самореализации детей и молодежи.

Международный фестиваль и конкурс игровых программ "Играют дети – играем мы!" наиболее эффективен по вовлечению детей и молодежи в культурно-досуговую деятельность, повышению посещаемости учреждений дополнительного образования детей, а предварительное проведение конкурсов в различных регионах нашей республики делает доступным участие в них творческих коллективов из разных, самых удаленных населенных пунктов.

Организаторы фестиваля разработали критерии оценки качества проведения игровых программ:

- 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.);
- работа со зрительным залом, эффективное вовлечение их в сюжетно-игровое действие.

За десять лет проведения конкурса на суд компетентного жюри были представлены самые разнообразные по видам игровые программы: спортивно-оздоровительные, конкурсно-игровые, интеллектуально-познавательные, фольклорные, коррекционно-профилактические и другие. Следует отметить, что многие игровые программы отличались разнообразием содержания и форм игры. Содержание многих игровых программ было направлено на пропаганду здорового образа жизни, привлечение детей и подростков к физкультуре и спорту, изучению истории родного края, литературы и искусства, народных традиций. Конкурсы и игры в представленных игровых программах 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 кульорганизаторы использовали метод иллюстрации и театрализации. В качестве ведущих игровых программ выступили персонифицированные образы сказочных героев, героев литературных произведений, весёлых клоунов, что давало возможность участникам игры быстро включаться в игровой процесс.

Оригинальностью замысла, композиционным построением, художественно-музыкальным оформлением, исполнительским мастерством отличалась сюжетная игровая программа "Мы в "Зубренке" ты и я", подготовленная воспитателями детского образовательно-оздоровительного центра "Зубренок". Содержание программы позволяло детям узнать историю "Зубренка". Профессиональное ведение игры, приемы активизации аудитории, исполнительское мастерство продемонстрировали студенты

Белорусского государственного университета культуры и искусств Лапуста Карина, Балабанова Елена и Ключко Ирина при проведении программы "Путешествие со Светофориком". Данную программу можно классифицировать как программу-урок, позволяющую в игровой увлекательной форме закрепить правила дорожного движения.

Следует отметить, что многие культорганизаторы использовали в игровых программах многообразие выразительных средств: аудио-видеоматериалы, 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 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].

На протяжении девяти 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 нынешнем году по итогам фестиваля был проведен подробный анализ качества работы культорганизаторов по организации и 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.

По итогам проведенных фестивалей Национальный детский образовательно-оздоровительный центр "Зубренок" издал сборник сценариев игровых программ культурорганизаторов России, Украины, Беларуси, Казахстана.

Мне, как председателю жюри данного фестиваля, хочется поделиться некоторыми особенностями методики работы ведущего игровых программ. Надеюсь, что это поможет культурорганизаторам 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 его личностными качествами рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, Таллинне. 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. Рассмотрим эти качества подробнее.

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 дает следующее определение данного понятия: это 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 подборе музыки, призов, в игровом реквизите и т.д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили педагогический такт. Это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить 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. Таким образом, мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющие ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере.

Многолетний опыт организации международных фестивалей игры дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самодеятельности 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-видео материалы, 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» исполнители стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, т.е. по-своему дополняли сюжет игры. Таким образом, 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 молодёжи 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.

Как мы знаем, 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 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. Кроме того, от начала игры во многом зависит характер прохождения всех ее стадий: включения 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. Кроме того, 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, призывы.

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.

## *Лекция 8*

### **ТЕХНОЛОГИЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ**

#### 8.1. Этапы моделирования программ.

## 8.2. Основные приемы, используемые в игровой программе.

### **8.1. Этапы моделирования программ.**

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. Следует отметить, что 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 и вынужденные переселенцы.

Многие досуговые программы, проводимые специалистами социокультурной деятельности, педагогами – организаторами, 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. Под моделированием культурно-досуговых программ 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.

Следует выделять четыре этапа формирования модели досуговой программы.

1 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 этого этапа моделирования – найти отличительные особенности разнообразных досуговых программ.

2 этап моделирования – перенесение известных досуговых программ или их элементов в местные условия. В данном случае необходимо

адаптировать содержание программы к местным условиям и к творческим возможностям организатора.

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

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

## ***8.2. Основные приемы, используемые в игровой программе.***

Несомненную ценность для продуктивного проведения досуговых программ представляет педагогическое регулирование внутренних коммуникаций аудитории. Особый интерес в плане рассматриваемой проблемы представляют разнообразные приемы, способствующие обобщению участников программы.

В качестве основных приемов, используемых в программе, можно выделить следующие:

– групповые дискуссии, предметом которых могут быть различные общения, а также сложные групповые ситуации, возникающие непосредственно на программе. Эти обсуждения помогают уменьшить внутригрупповую напряженность, активизируют непосредственные реакции участников;

– ситуационно-ролевые и персонально-ролевые игры, позволяющие индивидуализировать ролевые проявления участников в предлагаемых обстоятельствах, задаваемых сценарием.

– элементы тренинга сензитивности, выстраиваемых прежде всего на невербальных языках (мимика, прикосновение, взгляд, пантомимика). Как, скажем, через прикосновение выразить свое чувство другому? Суметь взглядом ободрить или проститься;

– художественное творчество (изобразительное, литературное, музыкальное), дающее возможность выразить себя каждому участнику программы. Вся группа рисует один рисунок, каждый рисует свой, рисунок по кругу и т. д. Может быть чтение стихов всеми желающими, конкурс стихов, стихи на заданную тему и т. д.;

– групповое пение, являющееся средством общегруппового сплочения. Например, участники, встав в круг и положив руки на плечи друг друга, исполняют песню, ведут диалог с помощью песни.

– танцевально-пантомимические фрагменты, направленные на укрепление чувства сплоченности и снятия напряженности, предотвращения утомления. Это могут быть парные танцы, групповые, конкурсные, под разные мелодии, общий танец из всей аудитории. Следует отметить яркую выразительность, впечатляющую живописность танцевально-пантомимических композиций;

– слайд-программы. Они выполняют несколько задач. Здесь и снятие напряжения, расслабление (картины природы, соответствующая музыка); и

общение с “людьми былых времен” (портреты старых мастеров); и активизация участников (“Фантастика”); особо следует обратить внимание на сочетание слайдов и музыки, которая их сопровождает;

– тестовые психологические игры направлены на диагностику и самодиагностику особенностей индивидуального стиля поведения различных личностных свойств и качеств. Например, игра “живая социометрия” выявляет представления участников об отношении к ним других людей. Один из участников закрывает глаза, остальные располагаются относительно него на таком расстоянии, которое символизирует “психологическую дистанцию” по отношению к нему.

Далее этот человек открывает глаза и расставляет всех так, как, по его мнению, они стояли. Затем, каждый член группы занимает место, на которое он сам себя первоначально поставил. Если кто-то оказался ближе, чем его поставил этот человек, значит была “недооценена” степень его психологической близости, если дальше, значит “переоценена”.

Одним из результатов программы является довольно сильное сплочение всех участников. Толпа незнакомых людей за неделю превращается в сплоченную группу. Оценивая свои переживания по этому поводу, участники говорят, что за этот короткий срок они познакомились друг с другом больше, чем с теми, с кем работают или учатся годами. Обычно желающие продолжить совместные встречи после программы составляют более половины участников. Примером могут служить такие программы как КВН; Что? Где? Когда?; “Умники и умницы” и т. д.

Какие же проблемы молодежи помогает решить программа? Каких внутренних изменений можно ожидать у участников?

Доступный наблюдению и фиксации досуговый эффект программы выражается в следующих основных моментах:

1) в формировании практического навыка соотношения самого себя с различными формами, жанрами досуга. За счет концентрации форм общения участник осваивает достаточно широкий диапазон способов продуктивного проведения своего свободного времени, делает определенный выбор. Это, в свою очередь, позволяет ему в будущем более сознательно, с учетом индивидуальных запросов, строить свой досуг;

2) в некотором повышении уровня игровой культуры. Участие в самых разнообразных ситуациях программы помогает почувствовать себя в различных ролях. Такую способность, как умение переходить из одной роли в другую, не принимать все всерьез, “близко к сердцу” психологами оценивается как один из факторов успешности игрового преодоления сложных житейских ситуаций, возможности хорошего отдыха и снятия напряжения. Отзывы показывают, что кратковременное “погружение” участников в такую коллективную форму досуга оценивается ими как интересный карнавал, праздник общения;

3) в получении навыков снятия психологической напряженности в различных ситуациях досуга. Доверительная атмосфера, создаваемая

ведущим на программе, облегчает участникам возможность закрепления этих навыков.

Таким образом рассмотрев основные уровни и этапы моделирования в практической деятельности, специалист социокультурной сферы может разрабатывать и практически осуществлять авторские игровые программы. Кроме этого специалист имеет возможность публиковать свои программы для практического внедрения в работе с различными социальными группами. Как показывает многолетняя практика организации игровой деятельности, авторские игровые программы вызывают наибольший интерес у их участников и зрителей. Необходимо отметить, что именно в авторских игровых программах, участники охотно проявляют инициативу, изобретательность, творчество в процессе их организации.

**Ключевые понятия:** этапы моделирования, уровни моделирования, критерии оценки качества игровой программы, массовое пение, игры-тесты, тнцевально-пантомимические игры, слайд-программы.

## *Лекция 9*

### **ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ВЕДУЩЕГО ИГРЫ**

9.1. Типы ведущих игровых программ

9.2. Характеристика профессиональных качеств ведущего игры

9.3. Этапы работы ведущего в процессе организации игр.

#### ***9.1. Типы ведущих игровых программ***

Большую роль в организации игровой деятельности подростков и молодежи играет ведущий.

Никакая самая интересная игра, еще не организует общение. Общение организует организатор, культорганизатор.

Роль ведущего, культорганизатора, который должен сплотить и заразить общим настроением веселья, непринужденности аудитории, состоящую из самых разных людей, достаточно сложно.

В течение многих лет мне пришлось наблюдать за работой ведущих в молодежной аудитории.

Рассмотрим типы ведущих, которые наиболее часто встречаются в работе с данной возрастной группой.

Первый тип – “силовой”. Сюда относятся ведущие, которые, выходя к зрителям, сознательно или бессознательно принимают вид победителя еще до начала сражения, человека, привыкшего быть кумиром любой аудитории. Такой стиль поведения естественнее всего смотрится на вечерах молодежи. Наиболее опытные организаторы этого типа стараются еще в самом начале программы дать один или несколько номеров, демонстрирующих их собственные способности – будь то ловкость, остроумие, умение хорошо петь или танцевать. Если окружающие признают ведущего человеком в чем-то незаурядным, большая часть из них охотно простит ему даже командирский тон. Программа у него, как правило,

строится жестко, без компромиссов, и с первой минуты идет в быстром темпе. Она рассчитана на то, чтобы раззадорить аудиторию: “А это вы сможете? А это вы осилите?” Если аудитория примет этот необъявленный вызов, можно считать, что ведущий со своей задачей справился.

Второй тип – “мягкий”. Если говорить об образе ведущего, как об определенной маске, то этот ведущий выступает в маске “добряка”. Он делает все возможное, чтобы доставить зрителям удовольствие, и при этом постепенно вербует себе сторонников, создает у большей части аудитории то же доброжелательное настроение, с каким он сам вышел к зрителям. Этот стиль поведения наиболее соответствует специфике работы с детской и пожилой аудиторией. Ведущему “мягкого” типа правильнее начинать свою программу с простых номеров, постепенно переходя к более сложным и давая аудитории проявить свои способности. Программа у него должна быть составлена гибко, так, чтобы она давала возможность замаскировать промахи играющих. Темпоритм программы – ровный, спокойный.

В наиболее выигрышном положении оказываются ведущие третьего, “рационального” типа. Это тип ведущего-интеллектуала, сдержанного и слегка ироничного, причем ирония может быть обращена и на самого себя. Такой ведущий с одинаковым успехом может появиться перед любой аудиторией. А так как он общается со зрителями на равных, то для него еще важнее, чем для ведущего любого другого типа, хорошо представлять уровень аудитории, ее возможности. Взятый им тон не позволяет ему давать участникам игр слишком легкие и слишком сложные задания – и то и другое нарушает отношения равенства. Стиль программы – гибкий, дающий возможность компромисса. Развитие действия (насколько можно говорить о действии в игровой программе) идет не за счет усложнения номера, а за счет постепенного нарастания темпа.

Самый уязвимый тип ведущего – четвертый. Я бы назвала его “эмоциональным”, хотя вообще эмоциональность присуща любому типу культорганизатора. Но ведущему этого типа эмоциональность не помогает, а зачастую даже мешает, его очень легко сбить со взятого тона, и срыв какого-то одного номера может привести к провалу всей программы. У него нет постоянной маски, ту или другую он выбирает не сознательно, а импульсивно, в зависимости от своего настроения, настроения аудитории и т.д. Однако если он приходит к выводу, что программа не клеится, он на ходу пытается перестроиться, сменить маску – и этим еще ухудшает дело. Очевидно, такому культорганизатору стоит взвесить свои возможности, выбрать себе какую-то основную маску, сценический образ и постараться вжиться в этот образ, освоиться в нем.

Но ведь в клубе, как правило, нет нескольких культорганизаторов на разные случаи. Он один должен выходить к любой аудитории и работать в подходящем для нее ключе, оставаясь самим собой. Внешне он может меняться. Степень доверия аудитории к культорганизатору, а значит, и престижность развлекательной программы во многом зависит от того, насколько облик ведущего отвечает эстетическим представлениям

окружающих о современном интеллигентом, симпатичном и элегантно молодом человеке. Ведущий должен стремиться быть в кругу детей добрым, терпеливым, в молодежной аудитории – обаятельным и уверенным в себе.

Организация игровой деятельности детей и молодежи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий в себя 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.

### ***9.2. Характеристика профессиональных качеств ведущего игр***

Следует отметить, что проблемы, связанные с личностными качествами ведущего игр, рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, Таллинне. Специалисты в области игры обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном при обсуждении все внимание было обращено к личностным качествам ведущего игр – таким, как педагогический такт, доброжелательность, художественный вкус, культура речи, общая эрудиция, чувство юмора, находчивость. Безусловно, организатору игровых программ необходимо обладать этими качествами. Большинство экспертов среди основных качеств ведущего выделили следующие: общая эрудиция, художественный вкус, педагогический такт, умение общаться, чувство юмора. Рассмотрим эти качества подробнее.

По мнению экспертов, одним из важнейших качеств ведущего является общая эрудиция, которая выражается в широте кругозора, знаний особенностей различных видов игр, фольклора, песен, танцев, хороводов, музыки, народных обычаев, традиций.

Следующим важным качеством ведущего игр был назван художественный вкус. Словарь по эстетике определяет понятие художественный вкус как способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в художественном оформлении игровой программы, в подборе музыки, призов, игровом реквизите и т.д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили педагогический такт. Педагогический такт – это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить 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 значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за деятельностью ведущего показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортер, он раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающим. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может в любой момент обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий выступает в роли репортера, не преследуя никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Ведущий-репортер не просто раскрывает сюжет игры, он должен задавать такие вопросы, которые в момент игры делают ее динамичной, захватывающей. Таким образом мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющего ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере. Но это лишь предпосылка успеха.

Доверяя оценкам экспертов, которые они дали личностным качествам ведущего игр, следует сказать, что на практике не всегда художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодежью. Вероятно, в своих оценках эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения как бы уже присутствуют, это как бы основа, без которой вообще не может состояться ведущий.

Если говорить об образе ведущего, которого можно увидеть на игровой площадке, то характерным для него 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 отмечал, что при таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не имеет никакого отношения. 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.

Следует считать наиболее целесообразным и приемлемым стиль ведущего, который создает условия для свободной реализации культурных запросов и потребностей детей и молодежи в игровой деятельности. Иными словами, способствует развитию самостоятельности, инициативы, изобретательности участников игры.

Следует заметить, что 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 дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самодеятельности участников игры.

### ***9.3. Этапы работы ведущего в процессе организации игр.***

Следует выделить следующие этапы его работы при организации и проведении игр: 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, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важным моментом на первом этапе ведущего является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Следует заметить, что члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливать правила, а внимательно следить за выполнением этих правил, за соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, "взрослее" сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

Организаторам игр на этом этапе следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям игр. Так, например, при проведении фольклорной программы "Матчын ручнік" студенты кафедры педагогики СКД БГУК и искусств стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации т.е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров вручались изделия из белорусской соломки, шкатулки и т.д. В работе с призами ведущему необходимо учитывать, что приз – это не только материальная категория, приз – это измеритель успеха, побед и поражений, это вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, её материальный эквивалент. Таким образом, можно сказать, что первый подготовительный этап работы ведущего – невидимый этап для участников игр.

Второй этап работы ведущего – это "вхождение в игру", психологический настрой участников на игру. Основная задача второго этапа – обеспечить естественное вхождение участников в режим игрового взаимодействия. Для этого организатору игр необходимо знать личностные качества детей и молодежи, мотивы включения их в процесс игры. Это позволяет ему заранее прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы.

Как мы знаем, игра – деятельность свободная, но для того, чтобы участнику включиться в неё, ему прежде всего необходимо освободиться от стесняющих его реальных обстоятельств, принять предлагаемые обстоятельства. Следовательно, 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.

Многолетние наблюдения за проведением игровой деятельности детей и молодежи свидетельствуют о том, что участие в коллективной игре легко снимает психологические барьеры. Если игра организована как массовая, коллективная, то в нее включается каждый участник. Так, например, при проведении игровой программы "Игра приглашает всех" ведущий начал свое выступление с разыгрывания аукциона. Учитывая специфическую особенность аукциона как формы игры, ведущий стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять психологический зажим.

При проведении игровой программы, которая проводилась на новогоднем балу, ведущий использовал в начале программы своеобразный игровой прием знакомство через открытку, т.е. каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую её половину он должен был найти у одного из присутствующих в зале и таким образом познакомиться с ним. Наблюдение показывает, что в результате организации игр, рассчитанных на участие всех присутствующих на программе, между отдельными группами детей и молодежи возникают отношения игрового партнерства, что в свою очередь способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

В результате такого построения программы среди участников игры формируется определенное общественное мнение, возникает система ожиданий, психологическая установка на участие в играх и конкурсах.

Создать определенный психологический настрой на участие в играх в значительной степени позволяет организация самого пространства, где проходят игровые программы, так называемый дизайн среды. Необходимо обратить внимание, 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 молодежь на принятие игровой условности.

Третьим, заключительным этапом работы ведущего является проведение самой игры. Этот этап включает следующие стадии развития игры: 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: раскрытие сюжета, правил, особенностей развития игрового действия.

Мы считаем, что в данном случае ведущие игр допускают следующие ошибки: во-первых, начинать свое выступление необходимо не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого известить о начале игры, настроить аудиторию на игру, во-вторых,

первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создается впечатление, что игра как бы уже заранее "проиграна" ими.

Отсюда вывод: 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 при выполнении игровых действий. Кроме того, важно заметить, от момента начала игры во многом зависит характер прохождения всех её стадий: включения в игру, ход её, итоги.

Продолжая разговор о работе ведущего, на третьем этапе следует обратить особое внимание на приглашение для участия в игре. Наблюдения показывают, что многие ведущие обращаются к присутствующим на игровой программе и просят их выйти в центр зала для участия в игре. Опыт свидетельствует о том, что не всегда данный способ приглашения на игру обеспечивает необходимое количество участников. Кроме того, приглашение на игру, как правило, длится долго, что в значительной степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Хочется, обратить внимание на то, какую роль в данной ситуации играет персонифицированный образ ведущего: "Нестерка", "Сказочник", "Потешник" и т.д. Эффект восприятия созданного ведущим персонифицированного образа обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают необычные детали костюма ведущего, игровая атрибутика, оригинальный диалог со зрителями, призы, музыкальное и световое оформление.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры, вывод участников из состояния игры. Как мы уже говорили, итоги игры подводит жюри, выбранный из числа зрителей-болельщиков. Это подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

Очень важно в конце игры поощрить каждого участника. Всякое оригинальное игровое действие, которое совершил играющий, не должно оставаться незамеченным. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности её участников.

Нами рассмотрены некоторые вопросы руководства игровой деятельностью детей и молодежи, но и они показывают, что организаторам игр с детьми и молодежью необходима специальная профессиональная подготовка.

Таким образом, ведущий игровой программы должен обладать специфическими качествами: педагогический такт, эстетический вкус,

чувство юмора, артистизм. Предложенные этапы работы ведущего: вхождение в игру, объяснение условий игры, обеспечение хода игры, подведение итогов в значительной степени придадут игровому процессу самостоятельный характер, а участникам игры проявить творческие способности, изобретательность, инициативу.

**Ключевые понятия:** ведущий игры, этапы игры, вхождение в игру, ход игры, правила игры, итоги игры, эстетический вкус, педагогический такт, чувство юмора, организаторские способности, артистизм.

### 3. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1 Темы и задания для практических занятий

*Тема 2. Место игры в культурной деятельности личности*

**Задание**

Найти примеры обращения к игре в деятельности следующих учреждений культуры: музей, библиотека, филармония, кинотеатр, театр.

*Тема 3. Игра, игровой компонент и игровая программа*

**Задание**

Проанализировать видео игровых программ международного и республиканского конкурсов «Играют дети – играем мы» за последние 2-3 года по следующим критериям: вид программы, сюжет программы, композиционное построение, использование художественного оформления, монологи, репризы ведущего программы.

Составить игротеку игр по методике составления игровой карточки.

***Методика составления игровой карточки.***

Для записи игр, используются игровые карточки следующей формы:

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

*Тема 4. Классификация игр. Функции игры*

**Задание**

Найти примеры игр и провести на занятии по предложенной классификации с учетом возраста участников, места проведения игр.

*Тема 5. Игровая программа как форма культурно-досуговой деятельности*

**Задание**

Разработать 5-6 игр для включения в программу танцевальной вечеринки, дискотеки, обряда, массового гулянья, презентации, шоу-программы.

*Тема 6. Особенности организации игр с детьми младшего школьного и подростками и молодежью*

**Задание**

Подобрать и провести интеллектуальные игры для данной возрастной категории: викторины, игры с буквами, игры со словами, анаграммы и т.д.

*Тема 7. Особенности организации игр с молодежью*

**Задание**

Подобрать и провести комплекс игр для спортивного праздника, молодежной вечеринки, экскурсионной поездки и т.п.

*Тема 8. Технология моделирования игровых программ*

**Задание**

Подбор игр для составления программы с учетом тематической направленности, целевой аудитории, места проведения. Соединить подобранные игры текстом ведущего и приемами активизации аудитории. Каждый студент в конкретном социуме, для которого разрабатывалась игровая программа, осуществляет ее постановку. Оформляется акт внедрения игровой программы.

*Тема 9. Профессиональные качества ведущего игры*

**Задание**

Каждый студент на основе разработанного авторского сценария игровой программы осуществляет его постановку в конкретном социуме. Выступает в роли ведущего игровой программы, используя реквизит, предметы-символы, музыкально-художественное оформление, приемы активизации аудитории.

### **3.2 Задания для контролируемой самостоятельной работы студентов**

*Тема 3. Игра, игровой компонент и игровая программа*

**Задание**

Представить игротеку белорусских народных игр.

*Тема 5. Игровая программа как форма культурно-досуговой деятельности*

**Задание**

Анализ проведения игровых программ на практике.

*Тема 6. Особенности организации игр с детьми младшего школьного и подростками и молодежью*

Задание

Представление игротеки детских игр.

*Тема 7. Особенности организации игр с молодежью*

Задание

Практическое проведение самостоятельно разработанных вариантов игр.

*Тема 8. Технология моделирования игровых программ*

Задание

Разработать мини-проект игровой программы.

*Тема 9. Профессиональные качества ведущего игры*

Задание

Варианты выступления ведущего игровых программ.

Каждый студент разрабатывает авторскую игровую программу и проводит ее на учебных занятиях, а также в конкретном социуме.

## **4. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ**

### **4.1 Перечень вопросов для самопроверки**

1. Раскройте понятие “игра”, “игровая деятельность”.
2. Раскройте возможности игры в развитии познавательных интересов личности.
3. В чем заключается педагогический потенциал игры?
4. Раскройте связь игры с искусством и литературой (приведите примеры).
5. Назовите особенности включения игры в празднично-обрядовое действо.
6. Назовите авторов, которые занимались изучением белорусских народных игр.
7. Охарактеризуйте белорусские народные игры.
8. В чем проявляется особенность организации игр в культурно-досуговых учреждениях?
9. Раскройте понятие “игровой компонент”, “игровая программа”.

10. Методика комплектования игротеки.
11. Назовите структурные компоненты игровой карточки и определите ее значение в организации игрового процесса.
12. Какие параметры являются основанием для выделения видов игр.
13. Охарактеризуйте познавательные игры, игры физического развития, игры-драматизации. В чём отличительные особенности этих игр?
14. В чём проявляется творчество ребёнка в игре?
15. Назовите функции игры и дайте их характеристику.
16. Назовите телевизионные игровые программы и охарактеризуйте их с учётом разновидностей.
17. Охарактеризуйте мотивы включения молодежи в игровую деятельность.
18. Раскройте уровни и этапы моделирования игровых программ.
19. Назовите наиболее популярные среди молодежи игровые формы.
20. Сделайте анализ содержания и особенностей организации одной из телеигр.
21. Назовите и охарактеризуйте типы ведущих игровых программ.
22. В чем состоит специфика драматургии игровой программы?
23. Значение и виды конфликтов в игровой программе.
24. Раскройте характерные особенности различных видов игровых программ.
25. Назовите принципы отбора игр в программу.
26. На конкретном примере разработайте систему игр для культурно-досуговой программы (программа по выбору).
27. Охарактеризуйте основные приемы, которые используются для организации взаимодействия зрителей и исполнителей в ходе игры.
28. Приведите примеры приемов активизации зрителей во время прохождения игрового процесса (аудитория по выбору).
29. Перечислите критерии оценки качества игровой программы.
30. Назовите и охарактеризуйте типы ведущих игровых программ.
31. Охарактеризуйте этапы работы ведущего при проведении игровой программы.
32. Педагогический такт, эстетический вкус, чувство юмора, его значение в работе ведущего игры.
33. Назовите основные этапы работы ведущего в процессе игры.
34. В чем специфика объяснения условий игры играющим?
35. В чем заключается культура ведения игры?
36. Разработайте критерии оценочного листа для определения качества работы ведущего игры.

#### **4.3. Требования к зачету**

К зачету студент представляет выполненные задания по темам практических занятий:

1. Игротека, составленная по видам игр: интеллектуальные, подвижные, танцевальные, фольклорные, музыкальные.

2. Анализ двух игровых программ по следующим критериям:  
✓ актуальность,  
✓ композиционное решение,  
✓ сюжетный ход,  
✓ музыкально-художественное оформление программы.

3. Четыре сценарных плана игровых программ с учетом аудитории: дети, молодежь, взрослые, пожилые.

На googl диске студент размещает папку с выполненными заданиями.

#### **4.4. Требования к экзамену**

##### *Первый этап экзамена*

Практическое проведение игровых программ в социуме.

*Результаты творческого показа игровых программ оцениваются по следующим критериям:*

– активная творческая, организационная работа, исполнительское мастерство студента при подготовке и проведении программы;

– представление сценария игровой программы с приложениями (литературный сценарий, музыкальная фонограмма, мультимедийное сопровождение, игровые карточки, художественное оформление и др.).

##### *Второй этап экзамена*

Студенты представляют преподавателю, ведущему практические занятия, *игротеки*, составленные самостоятельно в течение 4 семестра по итогам выполнения заданий по контролируемой самостоятельной работе.

По результатам выполнения двух этапов выставляется оценка.

##### *Третий этап экзамена*

Ответ студента на теоретические вопросы билета.

##### ***Вопросы к экзамену***

Першае пытанне білета:

1. Вызначэнне паняцця “гульня”, “гульневая дзейнасць”.

2. Віды гульніх праграм, іх характарыстыка.
3. Гульня як частка культуры беларускага народу. Гістарычныя погляды на гульню як сродак выхавання асобы.
4. Функцыі гульні і іх характарыстыка.
5. Вызначэнне вядучай мэты-канцэпцыі гульнявай праграмы.
6. Рэжысёрска-пастанавачнае забеспячэнне арганізацыі і правядзення гульнявых праграм.
7. Гульня як важны кампанент святочнай культуры.
8. Канфлікт у драматургічнай структуры гульнявых праграм.
9. Метад саборніцтва – асноўны тыпалагічны прызнак гульнявых праграм.
10. Крытэрыі ацэнкі эфектыўнасці рэалізацыі гульнявых праграм.
11. Характарыстыка вядучых прынцыпаў драматургічнай арганізацыі гульнявых праграм: дывертысмент, сюжэтно-тэматычны, прынцып тэатралізацыі.
12. Музычнае афармленне праграм.
13. Характарыстыка этапаў работы вядучага пры арганізацыі гульнівага працэсу.
14. Прынцыпы адбору гульняў у гульніх праграмы.
15. Выхаваўчы і развіваючы патэнцыял гульні. Значэнне гульні ў выхаванні асобы.
16. Мастацкае афармленне гульніх праграм.
17. Матывы ўключэння моладзі ў гульніх праграмы і іх значэнне пры арганізацыі гульнівага працэсу.
18. Характарыстыка і асаблівасці арганізацыі беларускіх народных гульняў.
19. "Гульніх форма", "гульніх кампанент", асаблівасці іх уключэння ў культурна-адпачынаквыя праграмы.
20. Метадычныя патрабаванні да складання гульніх карткі. Гульніх спецыяліста сацыяльна-культурнай дзейнасці.
21. Гульня як метады стымулявання актыўнасці ўдзельнікаў культурна-дасугавых праграм.
22. Прафесійныя кампетэнцыі вядучага гульніх праграм.
23. Арганізацыйна-метадычная аснова арганізацыі гульніх праграм.
24. Класіфікацыя гульняў. Падставы для класіфікацыі гульняў.
25. Асаблівасці арганізацыі гульняў з дзецьмі малодшага школьнага ўзросту.
26. Сучасны стан гульнівага жанру ў Беларусі.
27. Асаблівасці арганізацыі гульняў з людзьмі сталага ўзросту.
28. Драматургія і асаблівасці арганізацыі інтэлектуальна-пазнавальных праграм.
29. Драматургія і асаблівасці арганізацыі спартыўна-аздараўляльных праграм.
30. Драматургія і асаблівасці арганізацыі тэатралізаваных гульніх праграм.

- 31.Драматургія і асаблівасці арганізацыі конкурсных праграм.
- 32.Драматургія і асаблівасці арганізацыі фальклорных гульнёвых праграм.
- 33.Асаблівасці спалучэння гульні і дыялога вядучага, гульні і танца. Характарыстыка гульняў карагоднага тыпу.
- 34.Структурныя кампаненты гульні і іх характарыстыка.
- 35.Дыферынцыраваны падыход да арганізацыі гульнёвай дзейнасці.
- 36.Тэхналогія мадэлявання гульнёвых праграм. Узроўні мадэлявання. Этапы мадэлявання.
- 37.Спецыфіка выкарыстання гульні ў забаўляльных камерцыйных установах.
- 38.Выкарыстанне мультымедычных тэхналогій пры арганізацыі і правядзенні гульневых праграм.

Другое пытанне білета: сцэнарная распрацоўка і пастаноўка гульнёвых праграм, распрацаваных студэнтамі, у канкрэтным соцыуме (цэнтры дадатковай адукацыі, клубныя ўстановы, школы, гімназіі і тд.).

#### **4.4. Примерные темы дипломных работ**

1. Развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста в процессе игровой деятельности.
2. Игровые технологии как средство формирования коммуникативной культуры подростков.
3. Игра как средство профилактики негативных эмоциональных состояний у подростков.
4. Формирование культуры игры молодежи в условиях деятельности ночных клубов.
5. Педагогический потенциал игры в формировании культуры поведения старших школьников.
6. Организационно-педагогические условия включения игры в празднично-обрядовую деятельность молодежи.
7. Белорусские народные игры как средство приобщения к народным традициям.
8. Развитие социально-культурной активности молодежи в процессе подготовки и проведения интеллектуальных игр.
9. Особенности применения игровых технологий в работе с пожилыми людьми.
10. Развитие лидерских качеств молодежи (на примере деятельности КВН).
11. Современные игровые технологии в организации дополнительного образования детей.

12. Развитие познавательной активности детей младшего школьного возраста средствами игры.
13. Педагогические условия реализации игровых программ в санаторно-курортных учреждениях.
14. Эстетическое воспитание подростков средствами игры.
15. Особенности реализации игровых программ в туристско-экскурсионной деятельности.

## 5. ВПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 5.1 Учебно-методические карты учебной дисциплины

#### УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

(дневная форма обучения)

Нумар раздзела, тэмы	Назва раздзела, тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін			Колькасць гадзін кср	Форма кантролю ведаў
		лекцыі	семінарскія заняткі	практычныя заняткі		
<b>Раздзел 1. Тэхналогія гульнявой дзейнасці</b>						
1	Уводзіны. Педагагічны патэнцыял гульні ў выхаванні асобы	2				
2	Месца гульні ў культурнай дзейнасці асобы	2		4		
3	Гульня, гульнявы кампанент і гульневая праграма	2		4	2	Прадстаўленне гульнятэкі беларускіх народных гульняў
4	Класіфікацыя гульняў. Функцыі гульні	4		2		
5	Гульнявая праграма як форма культурна-дасугавай дзейнасці	2		10	4	Аналіз правядзення гульневых праграм на практыцы
6	Асаблівасці арганізацыі гульні з дзецьмі малодшага школьнага ўзросту	2		10	2	Прадстаўленне гульнятэкі дзіцячых гульняў
7	Асаблівасці арганізацыі гульняў з моладдзю	2		6	4	Практычнае правядзенне самастойна падрыхтаванай гульні
8	Тэхналогія мадэлявання гульневых праграм	2		6	4	Міні-праект гульневай праграмы
9	Прафесійныя якасці вядучага гульні	2		6	2	Варыянты выступлення вядучага гульнявых праграм
<b>Усяго: 86 гадзін</b>		<b>20</b>		<b>48</b>	<b>18</b>	

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (заочная форма обучения)

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		
		Лекции	Практические занятия	Другое
1	2	3	4	5
1	Тема 1. Введение. Педагогические потенциал игры в воспитании личности	2	2	
2	Тема 3. Игра, игровой компонент и игровая программа	2	2	
3	Тема 4. Классификация игр. Функции игры	2	2	
4	Тема 5. Игровая программа как форма культурно-досуговой деятельности		2	
5	Тема 8. Технология моделирования игровых программ		4	
6	Тема 9. Профессиональные качества ведущего игры		4	
	<b>Всего:</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	

### 5.3 Список основной и дополнительной литературы по курсу

#### *Основная литература*

1. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган : КГУ, 2021. — 112 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/177936>.
2. Основы игровых технологий : учебно-методическое пособие / составители Л. В. Чернова [и др.]. — Чебоксары : ЧГИКИ, 2019. — 31 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/138829>.
3. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности : учебное пособие / И. В. Каменева. — Архангельск : САФУ, 2019. — 75 с. — ISBN 978-5-261-01431-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/161935>.

4. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие / Л.И. Козловская [и др.] ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – С. 61-82.

#### Дополнительная

1. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования, И.М. Асанова, С.О.Дерябина.-М.: Издательский центр “Академия”, 2011.– 192с.
2. Булыгина,Ирина Ивановна. Анимация в сфере гостеприимства: учебник для направлений бакалавриата и магистратуры "Сервис", "Туризм", "Гостиничное дело" / И. И. Булыгина, Е. Н. Гаранина, Н. И. Гаранин. - Москва :Кнорус, 2021. - 267, [1] с. : табл., рис. ; 22x15 см. - (Бакалавриат и магистратура). - Библиогр.: с. 208-216 (97 назв.), библиогр. в прил. - ISBN 978-5-406-08396-3 : 49-84.
3. Вайндорф-Сысоева, Марина Ефимовна. Организация летнего отдыха детей и подростков : учебное пособие для академического бакалавриата / М. Е. Вайндорф-Сысоева. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва :Юрайт, 2017. - 159, [1] с. : ил., табл. ; 22x14 см. - (Университеты России). - Библиогр.: с. 159-160, конце разд. - ISBN 978-5-534-00397-0:19-20.
4. Жарков, А.Д. Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие / А.Д.Жарков, В.М.Чижиков. – М.: МГУКИ, 1998. – 461 с.
5. Жарков, А.Д. Теория, методика и организация социально-культурной деятельности / А. Д. Жарков. – Москва: МГУКИ, 2012.
6. Казлоўская, Л.І. Тэхналогія мадэлявання культурна-адпачынкавых праграм/ Л. І. Казлоўская // Культура Беларусі: рэаліі сучаснасці: XI Міжнародная навучна-практычная канферэнцыя (Мінск, 13 кастрычніка 2022 г.) : зборнік навучных артыкулаў / М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры і мастацтваў. – Мінск: БГУКИ, 2022. – С. 107– 113.
7. Калейдаскоп культурна-досуговых праграм : зборнік сцэнарыяў культурна-досуговых праграм / Мінскі абласны цэнтр народнага творчасці ; [пад рэд.: Л. І. Козловскай, М. В. Камоцкага ; авт.-сост.: А. А. Корбут і др.]. - Мінск : Выдавецтва «Владзімір Сівчыков», 2018. - 195 с. ; 20x14 см. - Библиогр. в конце ст. - ISBN 978-985-7030-55-2.
8. Козловская, Л. И. Фэстываль гульні як форма папулярызавання гульніавага жанру / Л. І. Казлоўская // Культура Беларусі: рэаліі сучаснасці : X Міжнародная навучна-

- практическая конференция (Минск, 7 октября 2021 г.) : сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2021. - С. 146-151. - Библиогр.: с. 51 (2 назв.).
9. Козловская, Л. И. Игровые технологии в образовательном процессе кафедры педагогики социокультурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств / Л. И. Козловская // Вестник Чувашского государственного института культуры и искусств. - 2019. - № 14. - С. 55-60.
  10. Козловская, Л. И. Специалист социокультурной деятельности - профессия творческая / Л. И. Козловская // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. - 2020. - № 3 (37). - С. 175-182 : портр. - Библиогр.: с. 181-182 (14 назв.).
  11. Козловская, Л. И. Культурно-досуговая программа как условие повышения эффективности организации туристской деятельности / Л. И. Козловская // Разнообразие форм культурного самовыражения: опыт формирования благоприятной среды для охраны и поощрения : VI Международная научно-практическая конференция "Культура Беларуси: реалии современности", (Минск, 13 октября 2017 г.) : сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2017. - С. 93-101. - Библиогр.: 3 назв.
  12. Козловская, Л. И. Театр игры как форма организации досуга детей и молодежи / Л. И. Козловская, Е. М. Божко // Культура: открытый формат - 2016 (библиоковедение, библиографоведение и книговедение, искусствоведение, культурология, музееведение, социокультурная деятельность): сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2017. - С. 460-463.
  13. Опарина, Н. А. Организация театрализованного досуга школьников: моногр. – 2-е изд., доп./ Н. А. Опарина. – М.: Белый ветер, 2017. – 235 с.
  14. Сочнева А.С., Сцяпанкіна Т.І. Жаніцьба Цярэшкі. Калядная гульня для моладзі /А.С. Сочнева, Т.І. Сцяпанкіна// Выхаванне і дадатковая адукацыя. – 2021. – № 11. –С.32-35.
  15. Суртаев, В.Я. Игра как социокультурный феномен: учебное пособие/В.Я.Суртаев.– 2-е изд.испр.и доп.–СПб., 2005.–268с.
  16. Хейзинг, Й. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня* [Текст] / Й.Хейзинга; пер. с нидерл.; общ. Ред. и послес. Г.М.Тавризян.– Москва: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия, 1992.–464с.
  17. Хренов, Н.А. Игра в истории культуры [Текст] / Н.А.Хренов// Традиционная культура. – Москва, 2001.– №1.–С. 7–20.
  18. Черный, Г. П. Торжественно, красиво, памятно: массовые школьные праздники и театрализованные представления: книга для учителя / Г. П. Черный. – М.: Просвещение, 1989. – 189 с.

19. Чечетин, А. И. Основы драматургии театрализованных представлений: история и теория: учебник для студентов ин-тов культуры / А. И. Чечетин. – М.: Просвещение, 1981. – 193 с.