

---

## ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

*Л. И. Козловская,*

профессор, заведующий кафедрой педагогики

социально-культурной деятельности

Белорусского государственного университета

культуры и искусств, кандидат педагогических наук

Организация игровой деятельности детей и молодежи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий множество различных компонентов: отбор содержания и форм игры, выбор художественно-выразительных средств для эмоционального насыщения их содержания, построение игровой программы, методика проведения различных видов игр, комплектование игротек. В успешной реализации этих задач велика роль педагога – ведущего игр, от профессионального мастерства которого во многом зависит успех организации игровой деятельности детей и молодежи.

Проблемы, связанные с его личностными качествами, рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, 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 эстетические качества действительности, выражающиеся в системе

непосредственных эмоциональных оценок [1, с. 17]. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, манере поведения, одежде, художественном оформлении игровой программы, подборе музыки, призов, 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 значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за его деятельностью показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортер, раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающей. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий-репортер выступает, не преследуя никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Он не просто раскрывает ее сюжет, а и должен задавать такие вопросы, которые делают игру динамичной, захватывающей. Таким образом, мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющие 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 художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться не всегда обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодежью. Вероятно, эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения словно 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 говорил: «При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не имеет никакого отношения» [2, с. 88]. Исследователи в области детской педагогики отмечают, что чем старше дети, тем более многоплановыми становятся методы организации игры: самостоятельный выбор сюжета, игровых средств, партнеров по игре, т.е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей [3, с. 261–265].

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

В природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самостоятельности: в ней нет строго установленных правил, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих и т.д.

Многолетний опыт организации игровой деятельности дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самостоятельности участников игры. При организации и проведении игр следует выделить следующие этапы его работы: 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 является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливая правила, им следует внимательно следить за выполнением этих правил, соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, «взрослее» сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

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

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 («Нестерка», «Сказочник», «Потешник») обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают детали костюма ведущего, игровая атрибутика, диалог со зрителями, музыкальное и световое оформление, призы.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры и вывод из нее участников. Этим занимается жюри, выбранное из числа зрителей-болельщиков, что подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

В конце игры важно поощрить всех участников. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности ее участников.

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

---

1. *Краткий словарь по эстетике* / ред. М. Ф. Овсянников. – М.: Просвещение, 1983.

2. *Ворошилов, В. Я. Феномен игры* / В. Я. Ворошилов. – М.: Сов. Россия, 1982.

3. *Азаров, Ю. П. Радость учить и учиться* / Ю. П. Азаров. – М.: Политическая литература, 1989.

4. *Социокультурная деятельность как средство воспитания личности: пособие для педагогов и рук. учреждений образования* / под общ. ред. В. Н. Наумчика. – Минск: Выш. шк., 2004. – 143 с.