

а радость творчества – одна из самых больших радостей на земле, победа над собой, утверждение маленькой личности в мире разнообразия красок, звуков, нравственных чувств. Занимаясь творчеством, ребенок получает не просто всплеск эмоций, но и знания и умения, происходит акт творчества, находится новый путь или создается нечто новое. Вот здесь-то и требуется развитие творческих качеств, что в совокупности и составляет творческие способности.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Азарова Л. Н. Как развивать творческую индивидуальность младших школьников // Начальная школа. – 2008. – № 4. – С. 80.
2. Березина В. Г., Викентьев И. Л., Модестов С. Ю. Детство творческой личности. – СПб. : Издательство Буковского, 2005. – 60 с.

УДК 677.027.042: 577.1

### **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КАФЕДРЫ ПЕДАГОГИКИ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ**

*Козловская Людмила Ивановна,  
профессор, зав. кафедрой  
педагогике социокультурной деятельности  
Белорусского государственного университета  
культуры и искусств, г. Минск*

**Аннотация.** В статье рассматриваются проблемы, связанные с включением игровых технологий в учебно-воспитательный процесс вуза, с целью совершенствования системы профессиональной подготовки специалистов социально-культурной деятельности. Анализируется содержание учебной дисциплины, где затрагиваются вопросы истории и теории игры, педагогические возможности игры в развитии личности. Раскрываются особенности включения игры в деятельность любительских объединений, клубов по интересам, других форм культурно-досуговой деятельности. Представлены виды игровых программ и их краткая характеристика.

**Ключевые слова:** игровая программа, игровое действие, творчество, студенческая молодежь, методическое обеспечение, метод, игротека, сценарный фонд.

Основная задача высшего образования заключается в формировании творческой личности специалиста, способного к саморазвитию, самообразованию, инновационной продуктивной деятельности. Решение этой задачи невозможно только путем передачи учебной информации в готовом виде от преподавателя к студенту. Это репродуктивный подход. Он недостаточен для подготовки компетентного специалиста. Обучение студентов, направленное только на трансляцию информации, не обеспечивает единства целей, содержания, методов обучения, не учитывает должным образом потребности производства, способности студентов, не решает задачи развития их познавательных интересов, активности, самостоятельности. Следовательно, необходимо перевести студента из пассивного потребителя информации в активного творца новых знаний, умеющего самостоятельно сформулировать проблему, проанализировать пути ее решения, найти оптимальный путь и доказать его правильность.

Современные условия требуют активизации системы подготовки будущих специалистов – приоритеты в обучении должны сдвигаться в сторону интерактивных методов, таких как дискуссии, деловые и ролевые игры, слайдовая презентация, мозговой штурм, эксперименты и моделирование, упражнения для развития практических навыков, практическая работа в реальных ситуациях и т. д.

Важным условием совершенствования системы подготовки специалистов является методическое обеспечение учебного процесса. Известно, что метод – это способ взаимодействия тех, кто учит, и тех, кто учится, в процессе достижения профессиональных целей обучения.

Существуют различные подходы к классификации методов обучения (общие методы обучения) и методов, которые составляют предмет частных методик (частные методы обучения), «изучающих и описывающих в определенной системе» процесс обучения отдельным предметам [2].

Каждый педагогический метод или составляющие его приемы и средства будут эффективны, если будут учитываться следующие условия их выбора:

- специфика предмета;
- личность преподавателя, его отношение к предмету, мировоззрение;
- тема, раздел;
- вид занятий;
- цель занятия;
- творческий потенциал студентов;
- образовательный уровень студентов;
- отношение студентов к педагогу и его предмету;
- учебно-материальная база для проведения занятий;
- профессиональный потенциал данного предмета в сфере будущей деятельности специалиста [1].

В данной статье рассматривается игра как эффективное средство методического обеспечения преподавания учебной дисциплины «Технология игровой деятельности».

Следует отметить, что сегодня воспитательные возможности игры в практической деятельности социокультурных учреждений остаются по-прежнему потенциальными и недостаточно используются в празднично-обрядовой, любительской художественной деятельности, культурно-досуговых программах. Вот почему столь важно изучение игры как метода социокультурной деятельности и реабилитации личности.

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

Во время проведения практики одним из заданий для студентов определено включение игры в деятельность любительских объединений, клубов по интересам, это дает им возможность разрабатывать новые варианты игр с учетом целевой аудитории, особенностей тематики, места проведения программ, в которые они включены, и т. д.

Отличительная особенность игровой формы заключается в том, что ее продуктивность зависит не от конечного результата, а от процесса ее проведения. Среди условий, которые обеспечивают эффективность проведения игры, следует выделить:

- соответствие содержания игры целевой аудитории;
- создание условий для проявления творчества участников игрового процесса на всех его этапах (начало, приглашение на игру, ход игры, итоги ее проведения);
- соблюдение временных рамок проведения игры;
- определение критериев для анализа результата игрового процесса и т. п.

Игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом [3, с. 38]. Она является одной из интереснейших форм работы с детьми, молодежью, семьей, пожилыми людьми, детьми-инвалидами, представляет собой комплекс игр, объединенных единым сюжетом. В драматургии игровой программы предусмотрены приемы активизации аудитории, оригинальный сценарный ход, разнообразные формы игры, речевки, монологи ведущих, песни, хороводы с элементами танца.

В зависимости от направленности игровые программы могут быть следующими:

1) сюжетно-игровые программы, т. е. комплекс разнообразных игр, объединенных сюжетом. В них преобладают разнообразные игры: подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации, аттракционы, аукционы;

2) конкурсно-развлекательные программы, которые состоят из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области или общественно-полезной деятельности;

3) спортивно-развлекательные программы, включающие подвижные игры, шуточные поединки, веселые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерной особенностью является состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека;

4) фольклорные программы, содержащие народные игры, песни, танцы, хороводы, обряды, пословицы, поговорки, загадки, частушки. В сюжеты этих программ вводятся персонифицированные образы;

5) интеллектуально-познавательные программы, состоящие из викторин, кроссвордов, игр с буквами, ребусов и т. п. В интеллектуальных программах в основном нет развернутых действий с предметами. Интерес возникает потому, что мотивы в них перемещаются с процесса деятельности на интеллектуальный продукт.

Учебная дисциплина «Технология игровой деятельности», внедренная на кафедре педагогики социокультурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств, включает лекции, где рассматриваются вопросы истории и теории игры, педагогические возможности игры в развитии личности, особенности использования игры в празднично-обрядовой культуре, механизм включения игры в разнообразные формы культурно-досуговой деятельности, дифференцированный подход к ее организации. Основным методом передачи информации реализуется как мини-лекция, вопросы, научный комментарий. Следует отметить, что в электронной библиотеке имеется полный курс лекций по «Технологии игровой деятельности», что позволяет за небольшой временной промежуток донести до студентов максимум информации. Особенно это необходимо для студентов заочной формы обучения, которые выполняют творческое задание, разрабатывают авторские игровые проекты.

Значительное место в преподавании дисциплины уделяется практическим занятиям, в процессе которых студенты усваивают разнообразные формы игры (аукционы, викторины, аттракционы, игры-поединки, конкурсы, игры со словами и буквами, кроссворды и т. п.), создают новые формы игр, изменяют их правила, дополняют игровой сюжет, видоизменяют игровое действие.

Методическим обеспечением при изучении данного материала является разработанная нами игротека, включающая специальную карту игры, мультимедийные и художественно-выразительные средства (музыкальные записи, реквизит, костюмы, призы и т. д.) для сопровождения игрового процесса. Это позволяет студентам заявлять о себе как об авторах новых игр: интеллектуальных, игр физического развития, ролевых игр. Кроме того, составленные студентами новые игры, позволяют педагогу оценить профессиональные знания, умения и навыки, компетентность будущего специалиста-организатора досуговой деятельности. На кафедре педагогики социокультурной деятельности создана и постоянно пополняется новыми видами игр игротека.

Следующим этапом преподавания данного курса является обучение студентов включению игровых форм в различные культурно-досуговые программы: празднично-обрядовую деятельность, корпоративные вечера, огоньки, утренники, презентации, концертные выступления, дискотеки. Здесь очень важно учитывать, чтобы игра своим содержанием дополняла, развивала своеобразие формы, в которую она включена. Это требует от педагога знания многообразия форм культурно-досуговой деятельности, особенностей их организации и проведения. На кафедре педагогики социокультурной деятельности имеются сценарии разнообразных культурно-досуговых программ – сценарный фонд, который используется преподавателем на практических занятиях в качестве методического материала для анализа студентами. Анализ осуществляется с целью определения места и роли игрового компонента в конкретной программе.

На заключительном этапе студенты создают и внедряют в практику авторские игровые программы: фольклорные, спортивно-оздоровительные, интеллектуальные, конкурсно-игровые, профилактико-коррекционные и др.

Методическим обеспечением организации заключительного этапа учебной дисциплины «Технология игровой деятельности» являются сценарный фонд сюжетно-игровых, конкурсных, интеллектуальных, спортивно-развлекательных, фольклорных программ, видеотека, разработанные студентами и преподавателями кафедры. В содержании фонда имеются игровые программы, отмеченные как лучшие на Международном фестивале игры, который ежегодно проводит Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубренок». Студенты кафедры педагогики социокультурной деятельности принимают в нем активное участие. За последние 10 лет двадцать студентов кафедры стали лауреатами данного фестиваля.

В процессе занятий по учебной дисциплине «Технология игровой деятельности» используются также мультимедийные средства обучения, позволяющие сделать процесс обучения более ярким, интересным и полезным. Мультимедийные средства являются важным компонентом методического обеспечения проведения лекционных, лабораторных занятий, экзаменационных показов.

Таким образом, разработанное нами методическое обеспечение дисциплины «Технология игровой деятельности» способствует эффективности обучения, повышает интерес студентов к самопознанию, усиливает их мотивацию к изучению данной дисциплины, повышает комфортность учебного процесса, а также направлено на формирование навыков самостоятельной работы студентов.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Казакова А. Г. Совершенствование профессионально-педагогической подготовки преподавателей высшей школы // Ученые записки : сб. науч. ст. / Моск. гос. ун-т культуры и искусств ; науч. ред. Т. Г. Киселева и др. – М. : МГУКИ, 2001. – 203 с. – С. 102–113.

2. Текучев А. В. Методика русского языка в средней школе. – М., 1980. – 127 с.
3. Козловская Л. И. Игра в социокультурной деятельности // Социокультурная деятельность как средство воспитания личности : пособие для соц. педагогов и рук. учреждений образования / В. Н.Наумчик, Н. В. Самерсова и др. ; под общ. ред. В. Н. Наумчика. – Минск : Выш. шк., 2004. – С. 38.

УДК 316.614.034: 379.826

## **ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДЕТСКОМ ДОМЕ СЕМЕЙНОГО ТИПА**

***Прокопович Наталья Сергеевна,**  
старший преподаватель  
кафедры педагогики социокультурной деятельности  
Белорусского государственного университета  
культуры и искусств, г. Минск*

**Аннотация.** В статье рассматриваются основные педагогические технологии, используемые в детских домах семейного типа.

**Ключевые слова:** детский дом семейного типа, любительская художественная деятельность, инновационные педагогические технологии, любительское творчество, дети-сироты.

Творческий потенциал личности на сегодняшний день продолжает представлять интерес для исследований в рамках психологии, педагогики, философии и многих других наук.

Воспитательные возможности творчества активно реализуются в процессе работы с детьми, лишенными родительской заботы, способствуя решению коррекционных и реабилитационных задач. Творчество является добровольной активностью личности, однако повсеместное распространение пассивных форм досуга снижает интерес детей к творческим занятиям, особенно вне образовательных учреждений. Для родителей-воспитателей детских домов семейного типа проблема вовлечения воспитанников в общественно полезную, развивающую деятельность является особенно актуальной в связи с необходимостью организации целенаправленного педагогического воздействия на процесс формирования личности ребенка, воспитывающегося в детском доме семейного типа.

Проблема поиска новых подходов, отвечающих постоянно изменяющимся требованиям современного мира, а также разработки их научного