



УДК 379.8031

Педагогические науки

Кийкова Е.М.,
студентка 2 курса факультета социально-
культурной деятельности и туризма
Краснодарского государственного
института культуры
Научный руководитель:
Оселедчик Е.Б.,
кандидат философских наук, доцент
кафедры социально-культурной
деятельности Краснодарского
государственного института культуры

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ В УСЛОВИЯХ УЧРЕЖДЕНИЯ КУЛЬТУРЫ

Аннотация: рассматриваются специфика игровых программ и их влияние на развитие детей и подростков, а также на достижение высших целей учреждения культуры. Произведен анализ активизации культурного досуга детей и подростков в условиях Районного Дома культуры г. Белореченска. Приведены результаты экспертного опроса руководителей любительских коллективов и выявлены эффективные стороны игровых программ, влияющие на развитие детей.

Ключевые слова: ребенок, подросток, игровая программа, игра, активизация.

Kiykova E.M.,
student,
Krasnodar state institute of culture

GAME PROGRAMS AS A MEANS OF REVITALIZING THE CREATIVE ACTIVITIES OF CHILDREN IN CONDITIONS OF CULTURAL INSTITUTIONS

Summary: this article discusses the game programs and their impact on the development of children and adolescents, as well as to achieve higher goals of cultural institutions. The analysis of activation SKD children and adolescents in the District House of Culture in Belorechensk. Held talks with leaders of the groups and found effective hand game programs and their impact on children's development and higher targets cultural institutions.

Keywords: child, teen, game program, game.

«Играть – значит освобождаться от препятствий, чинимых действительностью, стоять над вещами, распоряжаться ими по своему усмотрению, царствовать, быть господином, быть свободным» (Я.Л. Морено) [1]. Игровые программы – это наиболее популярная разновидность игры для различных возрастных, профессиональных, гендерных групп населения. На современном этапе досуговой жизни общества они стали неотъемлемой частью любого торжества. Самым ярким примером могут послужить свадьбы, на которых принято организовывать конкурсно-игровую программу для гостей, а также дни рождения (в большей степени детские), на которых приглашенные аниматоры, облаченные в знаменитых героев мультфильмов или сказок, устраивают праздник для именинника и его гостей. Каждая игровая программа несет в себе воспитательный характер, за исключением многих игровых программ для взрослой категории населения (свадьбы, юбилеи), так как на подобных мероприятиях главной целью является развлечение гостей.

Детские игровые программы имеют самые различные цели, но на каждую программу цель долж-

<http://culture.esrae.ru/>

на быть единственная и главная. По тематике цели могут быть различными: воспитание положительных качеств у детей; элементарная подготовка обучению в школе; развитие каких-либо творческих способностей и т.д. Игровые программы создаются под определенную возрастную категорию, хотя каркас сценария абсолютно одинаковый для любого возраста, изменением являются лишь учет умственных и физических способностей и психологических особенностей данного возраста.

Игровые программы проводятся под определенную тематику праздника, персонажами служат вымышленные герои или ведущий, также могут быть герои сказок и мультфильмов. Чаще всего для более эффективного достижения цели программы особенно для детского возраста, герои показывают сцену завязки всей программы. Герои могут быть поделены на доброго и злого (если цель – научить детей доброте). Самое важное в игровой программе – установление контакта с детьми, так как именно от этого зависит дальнейшее взаимодействие – проявление активности в играх или конкурсах и понимание детьми проблем героев. Чем прочнее установлена связь героев с детьми, тем эффективнее будет достигнуто их понимание заданной проблемы. Игровые программы являются формой познания, так как это способ наиболее активного усвоения информации детьми.

Детские игровые программы разрабатываются в соответствии с возрастными особенностями ребенка. Многие нюансы игровых программ объясняются психологическими особенностями возрастной категории. Так как они носят развивающий и гедонистический характер, то весь сценарий строится на основе сказок или мультфильмов или же вымышленных героев и историй. К особенностям детского возраста, а именно 5–10 лет (поскольку именно в этот период дети наиболее восприимчивы к играм), относятся:

1. Дети лучше воспринимают все через образы, т.е. на примерах сказок, картин, движений и т.д.
2. Дети гиперактивны в этом возрасте, и самое лучшее для них – это динамика, быстрая смена картинок (например, мультфильмы, игры); наоборот, статика (задания требующие усидчивости и терпения) – тяжела для них.
3. Детство – это возраст «почемучек». Дети тщательно стараются распознать весь окружающий мир, узнать, как и что устроено в жизни.
4. Такой возраст обусловлен сильным привыканием к определенным стереотипам для их возраста (например, современные мультики имеющие успех у детей: Лунтик, Фиксики, клуб Винкс). В данном случае дети могут проводить бесконечное количество времени со своими фанатами, пародируя или подражая им.

Данный возраст с точки зрения педагогики характеризуется третьим и четвертым этапом развития ребенка. Третий этап – дошкольный, от трех лет до 6 (или до 7). В этом возрасте у ребенка формируется личностное «Я», он становится частью общины, активно общается с другими детьми и взрослыми. Ребенок становится маленьким членом общества и впитывает основные нормы его поведения. Конечно, пытливый ум ребенка в таком возрасте еще абсолютно чист, он не приемлет и не понимает никакие сложные материи. Но в этом возрасте ребенок уже способен активно учиться и именно в игровой форме. Четвертый период – младший школьный, от 7 до 11 лет. Физические навыки сформированы полностью, но продолжают развиваться. Маленький человек становится на стезю взрослой жизни, принимая такие понятия, как график, обязанность, «должен» и «надо». В этот трудный период учителя помогают детям встать на ноги [1].

Мы провели анализ игровых программ для детей 5–10 лет, проходивших на базе РДК Белореченска.

В Районном Доме культуры г. Белореченска в летний период были проведены детские игровые программы «Солнце, лето, хорошее настроение!»; «Веселый поход» для младших любительских коллективов детей (5–10 лет), базирующихся в РДК. Для более эффективной организации программы и дальнейшего ее анализа использовались следующие методы: наблюдение, опрос.

Для аудитории игровых программ оказался выбран данный возраст, потому что заранее была задана цель выявить влияние игровых программ на активизацию творческого потенциала детей в кружках. Игровые программы проводились перед занятиями в кружках, каждая из них занимала 35–40 мин. На игровую программу приглашались в основном по 2 коллектива, общее количество детей составляло около 30 человек. Всего проведено 4 игровых программ.

На первой игровой программе в качестве зрителей и непосредственных участников присутство-

вали: образцовый танцевальный коллектив «Запятая» и детский танцевальный коллектив «Лимонад», в общем количестве 37 человек. На вторую программу были приглашены участники образцовой студии современного танца «Чудеса» (30 человек). Третья игровая программа была проведена при участии образцового вокального ансамбля «Улыбка» и образцового вокального ансамбля «Тараторки» в общем количестве до 30 человек. Четвертая игровая программа была проведена для детского ансамбля духовной песни «Рождество» (20 человек).

Мы исходили из того, что каждый ребенок по-своему индивидуален. Поэтому перед началом игровых программ были проведены некоторые наблюдения. Дети собирались в холле, заранее было сказано, что их ожидает. За полчаса до начала программы играла детская музыка. Многие дети вели себя активно (так как они все из одного творческого коллектива, то они уже все знакомы), играли друг с другом, но также были и другие дети, которые вели себя спокойно. Было видно настроение каждого ребенка, одни веселились и пытались выяснить поподробнее, что их ожидает, другие же наоборот, сидя на месте, ждали начала программы. Детей пригласил один из аниматоров на площадку, где и будет происходить дальнейшее действие.

Игровая программа была основана на сюжете, в котором дети принимали активное участие: они должны были помочь в достижении цели героев, а именно: выполнять различные интеллектуальные и физические задания. Целью самой программы было показать детям важность здоровья и веселья. Сценарий был написан таким образом, что сами игры (задания) ранжировались по критериям статичности и динамики через одну игру, что позволяло детям отдыхать от подвижных игр.

Началом программы стали интеллектуальные игры, а далее физические: загадки, игра на сплоченность, игра на ловкость, игра на внимательность и далее – несколько подвижных игр. Во время игр настроение всех детей было одинаково увлеченным: 100% детей активно вовлечены в игровой процесс. Наблюдались некоторые отклонения от заданий, т.е. иногда в незначительной мере ответы или же действия детей не соответствовали заданию. Были заметны различия в интеллектуальном уровне детей; что касается заданий на ловкость, активность и творчество, то именно там каждый из них старался проявить себя как можно активнее.

Было заметно, как дети взаимодействовали друг с другом. Поскольку возраст колебался от 5 до 10 лет, то реакции оказались неоднородны: старшие дети быстрее понимали, как нужно действовать. Например, в игре, по команде ведущего дети должны были разбиться на заданное количество человек, старшие дети помогали младшим встать в тот или иной круг, считали достаточно ли человек в команде и помогали остальным быстро достигнуть нужного количества. В конце игровой программы, когда цель была достигнута, было заметно, как изменилось настроение каждого ребенка. По окончании было сделано коллективное фото детей и аниматоров.

После проведения серии игровых программ мною проведены индивидуальные беседы с руководителями всех коллективов. Руководители творческих кружков отметили значительные изменения поведения детей во время занятий. После проведения игровой программы каждый коллектив отправлялся на свое творческое занятие. Как отметили руководители, дети пришли в одинаково хорошем настроении, были достаточно активны. А это весьма важно, так как с ними занятия проводятся в игровой форме, внимание было сконцентрировано на занятии. Таким образом, стимулирование внимания и ловкости во время игровой программы заставило детей настроиться на волну сосредоточенности и ожидания следующего задания. Было отмечено повышение уровня коммуникативных качеств детей. Многие коллективы занимаются не регулярно, не все дети знают друг друга или знают плохо), поэтому у них нет чувства партнера. На игровой же программе специально было проведено знакомство, работа в команде, так что каждый ребенок узнал всех участников коллектива, их имена, интересы и способности. Руководители отметили повышение потребности в общении среди детей: на перерывах дети собирались группой и продолжали играть, повторяя запомнившиеся игры, разученные с аниматорами.

После проведения концертов с участием этих же детских коллективов были замечены изменения и в поведении детей на сцене. Отмечалась взаимопомощь друг другу (дети, освоившие движения помогали тем, кто их забывал), повышение активности и заинтересованного отношения к своему делу, настрой, с которым дети вышли на сцену – а ведь именно этот аспект акцентирует внимание зрителя и удерживает его.

После проведения концертов с участием этих коллективов выявился еще один не менее важный

факт – увеличилось число родителей, желающих записать своих детей (5–10 лет) в вокальные и хореографические кружки. Данный факт показывает, что была выполнена главная цель этого эксперимента. Таким образом, доказано: посредством применения игровых методов удалось решить сразу несколько задач.

Подобные мероприятия должны взять на вооружение все учреждения культуры и проводить их не только с детьми, а со всеми возрастными группами. Тем самым создается особая корпоративная культура персонала учреждения и его творческих участников. Начиная с таких малых высот, учреждение может добиться разрешения важной задачи повышения эффективности своей работы по организации досуга населения.

Список литературы:

1. Педагогика. Возрастная периодизация. URL: <http://paidagogos.com/?p=2144#hcq=HkzaGpp>]