

Типы культурно-досуговых программ

- разовая игровая программа;
- конкурсно-игровая программа по заданной тематике;
- игра-спектакль;
- театрализованная игра;
- зрелище;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

В основе предложенной квалификации лежат два фактора: степень соучастия детей в программе и ее протяженность во времени.

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Дети включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые детям игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротке, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке, придумывании, совместном творчестве детей.

Особенности подготовки и проведения конкурсно-игровых программ в форме КВН

- при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить детей возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию;

- самостоятельность детей должна сопровождаться тонким педагогическим руководством, без которого выступление команды может стать образчиком пошлости и дурного тона;

- основная задача школьного КВН – привить вкус к тонкой, интеллигентной шутке, научить видеть смешное в себе, окружающей жизни.

Для конкурсно-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

Другой вид конкурсно-игровых программ – интеллектуальные игры. Интеллектуальные игры – это игры, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта:

- викторина (форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов)

-стратегия (форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий)

-тестовая викторина (участники отвечают на вопросы и получают оценку)

-сюжетная викторина (организаторы придумывают игровой сюжет, напр.: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками)

-ролевая стратегия (путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры)

-боевая стратегия (путь к успеху – через правильное планирование победы над противником)

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии.

Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников.

Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом).

Важность воспитания у детей зрительской культуры – умения спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников – требует такой организации зрелища, при которой воспитанники смогут выступать то в роли артистов, то в роли зрителей.

Праздник – особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы. Он предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов постановки с активным участием всех детей. Развлечения могут свободно выбираться участниками или же могут следовать друг за другом, одновременно для всех.

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности весьма разнообразны. К ним относятся:

- слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества,
- приветствия, презентации, церемонии;
- гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- физкультурные праздники;
- тематические недели, тематические дни и др.

В рамках праздников могут использоваться торжественные ритуалы, выступления героев важных событий, награждения, различного рода зрелища, игровые программы.

Программа праздника в написанном виде должна содержать не только перечень концертных номеров, но и план подготовки праздника, где описаны все организационные мероприятия и указаны ответственные за них. Чем больше детей включено в графу «ответственный», тем большее воспитательное, социализирующее значение имеет событие.

Длительная досуговая программа рассчитана на постоянный состав участников (кружок, клуб, класс, школьная параллель, лагерная смена и т.д.) и может продолжаться в течение нескольких дней или недель, года и более.

Современные длительные досуговые программы восходят своим содержанием к сюжетно-ролевым играм, которые были широко распространены в практике пионерской организации.

Можно выделить ряд особенностей длительной сюжетно-ролевой игры:

- наличие развивающей социальной идеи (сюжета);
- наличие коллективной творческой деятельности детей (в качестве системообразующего фактора);
- разнообразие игровых ролей, их свободный выбор и смена (для самовыражения личности);
- создание и закрепление в игре положительных моделей поведения;
- конструирование защитной игровой среды, смягчающей воздействие обыденной жизни и диктат взрослых.

В качестве программы деятельности сюжетно-ролевая игра применима в различных педагогических системах: в рамках общеобразовательной школы, в летнем детском лагере, в детских объединениях системы дополнительного образования и др.

Обязательное правило такой программы – наличие четких этапов, каждый из которых начинается и заканчивается ярким событием. Примером могут служить предметные недели «путешествия с привалами», «робинзонады», ситуационно-ролевые игры «с погружением» (по типу «Хоббитских игр»).

Особенно популярны длительные досуговые программы в летних оздоровительных лагерях, поскольку продолжительная игра-эпопея может стать основой тематической смены лагеря, подчиняя себе деятельность всех детских коллективов, общелагерные массовые праздники. За последнее десятилетие накоплен большой опыт проведения ситуационно-ролевых игр, представляющий интерес для педагогов-практиков. Один из наибо-

лее ярких примеров в этом плане – программа «Новая цивилизация», адресованная старшеклассникам и позволяющая им за одну лагерную смену попробовать себя в нескольких ролях, существенно обогащающих их социальный опыт.

Исследователи выделяют следующие сюжетные модели длительных досуговых игр:

1) Республика – это своеобразное государство, основным законом которого отражает права и обязанности детей и взрослых. Здесь решаются задачи воспитания гражданской позиции детей через их участие вместе с взрослыми в моделировании государственного управления, привитие навыков и умений демократической жизни.

2) Путешествие – по этой модели строит свою деятельность школа №20 г. Рыбинска, в которой каждый год детская организация «Корабль МЕЧТА» отправляется в плавание по четко проложенному курсу в Океане Учения.

3) Строительство – эта модель пользуется популярностью в работе с младшими школьниками: каждый школьный коллектив строит свой дом из отношений внутри своего коллектива и свой микрорайон из полезных дел.

Длительная досуговая программа должна носить выраженный образовательный характер. В качестве форм ее реализации могут использоваться все перечисленные выше типы досуговых программ – игровые, конкурсные, праздничные; последние могут входить в нее в качестве составных элементов-подпрограмм.

В целом можно сделать вывод об их несомненной ценности длительных досуговых программ, поскольку они стимулируют развитие умений и навыков у детей, предоставляют им возможность для самореализации в различных областях творчества, способствуют социальной адаптации и стимулируют социальную активность детей.

Приведенная классификация культурно-досуговых программ является одним из возможных вариантов систематизации форм деятельности в сфере детского досуга. Ценность предложенной классификации состоит в том, что степень соучастия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.