

# Организация досуга детей и подростков

(Методические рекомендации для педагогов системы дополнительного образования и для родителей)

**В методических рекомендациях освещены современные подходы к организации досуговой деятельности в центрах дополнительного образования. Показана специфика применения методов досуговой деятельности, направленных на воспитание детей и подростков с учетом возрастных особенностей. Охарактеризованы виды досуга и формы организации досуговой деятельности. В приложении представлены примерные планы проведения досуговых мероприятий детей и подростков в оздоровительных лагерях.**

## 1. Технологии организации досуга детей и подростков

### 1.1. Содержание досуга

Досуг – это одна из форм детской жизнедеятельности. **Содержание досуга** – это совокупность элементов детских увлечений, интересов, хобби. К структурным элементам содержания досуга можно отнести: кино, телевидение, техническое творчество, прикладной труд, художественное творчество, книги, экологическая деятельность, спорт, театр, музыка, туризм, коллекционирование и т.д. Наука раскрывает приблизительно более сорока главных составляющих элементов досуга. Каждый элемент имеет свои формы, вариации, модели.

По содержанию досуг детей необходимо подразделить на ряд групп (Шмаков С.А.). Первая группа связана с восстановлением различных сил ребенка. К ней необходимо отнести прогулки на свежем воздухе, спорт, вечера отдыха, забавы, развлечения, игры. Спорт, двигательная деятельность активизирует физическую активность детей и способствует укреплению здоровья, развитию выносливости, ловкости.

Вторая группа досуга связана с повышением эрудиции, приобщением к духовным ценностям. К ней можно отнести чтение, просмотр фильмов и телепередач, посещение выставок, музеев, путешествия, поездки и т.п. Содержание данной группы досуга стимулирует познавательную активность детей, способствует освоению общечеловеческой культуры, исторических, литературных ценностей, формированию мировоззрения детей.

Третья группа связана с развитием духовных сил и способностей, с активной творческой деятельностью. К данному содержанию досуга можно отнести научно-исследовательскую деятельность, художественно-театральную, техническую, спортивно-игровую, трудовую, прикладную деятельность. Включение детей в эту группу досуга развивает активную жизненную позицию, способствует самоопределению личности, ее самоактуализации в творческой деятельности.

Четвертая группа реализует потребность в общении. К данной группе необходимо отнести вечера встреч, танцы, дискотеки, вечеринки, творческие объединения, клубы, кружки. Общение с другими детьми развивает коммуникативные умения, формирует у ребенка способность использовать различные способы межличностного взаимодействия, быть адаптивным к различным социальным ситуациям.

Пятая группа связана с целенаправленной творческой учебной деятельностью детей. Это – выездные лагеря, смотры, конкурсы, каникулярные объединения, туристические походы, школы актива и т.п. Включение ребенка в пятую группу досуга является значимым для развития организаторских способностей, формирования умений самостоятельно организовывать как собственный досуг, так и увлекать сверстников содержательной деятельностью.

Остановимся на характеристике некоторых групп досуговой деятельности.

### ***Спорт, двигательная деятельность***

Спорт, движение является одной из высших культурных ценностей со времен античности. Желание заниматься активной двигательной деятельностью является для ребенка ведущей потребностью. Движение формирует важнейшие качества личности, такие как выносливость, сила, быстрота, ловкость. К спортивным развлечениям необходимо отнести: лыжи, коньки, бег, велосипед, ринго, скейтборд, тротинетт (самокат), ролики. Все они пользуются огромной популярностью у детей, подростков, юношей, да и взрослых людей. Учитывая интерес, можно организовать различные спортивные мероприятия. Такие, например, как день бегуна, кросс, снежная спартакиада, малые олимпийские игры, спорт-бой, спортивный КВН и многие другие. Перечисленные варианты использования спортивных развлечений организуются взрослыми или старшими детьми. Однако, ребята и сами, без помощи взрослых устраивают подобные состязания.

#### ***Танцы***

Через танцы проходят все поколения. С младших классов необходимо формировать в детях культуру танца и танцевальную этику. Танец вырабатывает хорошую осанку, пластику, легкость и свободу походки, грацию и изящество. Моделей использования танцев в досуговой деятельности множество. Это вечер танцев, конкурс танцоров, конкурс спортивных танцев, танцевальный бал, танцевальный карнавал, студия бальных танцев, русский перепляс, фестиваль танцевальных жанров и другие.

#### ***Музыка***

Это искусство, отражающее действительность в звуках, звуковых художественных образах. Мир звуков неисчерпаем, невозможно представить человека, который не испытывал бы потребности в том, чтобы в его душе звучала музыка. Дети, уже с рождения вслушиваются в звучание музыки, ритмично реагируют на темп, ритм. Музыка занимает одно из ведущих мест в досуге детей. Каждый ребенок, в соответствии с собственными интересами выбирает музыку. Музыку для души, для танцев, для музицирования, для общения. Звучание гитары (авторская песня), рок – музыка, классическая музыка, рэп и другие музыкальные жанры привлекают детей, подростков, юношей. У каждого поколения - своя музыка, свой стиль. И это замечательно, так как музыка сплавливает, объединяет людей. Самое главное, чтобы музыканты различными поведенческими реакциями не способствовали пробуждению у слушателей агрессии.

Использовать возможности музыки можно на различных фестивалях авторской песни, дискотеках, музыкальных викторинах, музыкальных рингах, спевках, концертах художественной самодеятельности, фольклорных праздниках и многих других формах организации досуговой деятельности, в которых содержанием будет являться музыка.

#### ***Туризм***

Это - организованные путешествия, совершаемые для отдыха и с познавательными целями, а также носящие спортивный характер. Туризм -самая распространенная и любимая детьми форма и содержание детского досуга. Природа дает человеку заряд энергии, раскрепощает, способствует глубоким духовным переживаниям, обогащает впечатления. Туристические походы могут быть пешими, водными, горными, велосипедными. Они могут длиться один и несколько дней. Походы обеспечивают ребят особыми шансами реализоваться, особым полем свободы, учат ребят удивляться жизни, любоваться красотой природы.

#### **Коллекционирование**

***Это систематизация и обобщение разрозненного материала. Детям свойственно собирательство. Их увлекает процесс накопления материала, обмена с друзьями, соревновательный характер данной деятельности. Собирать можно все: машинки игрушечные, этикетки, открытки, марки, значки, фантики от конфет, пробки и т.д. Существуют распространенные виды коллекционирования. К ним прежде всего следует отнести:***

- филателию - коллекционирование почтовых и иных марок, почтовых знаков (прежде также и денежных бумажных знаков);
  - нумизматику – коллекционирование старинных монет и медалей;
  - филокартию - коллекционирование художественных, фотографических открыток.
- Многие люди собирают минералы, автографы, факты из жизни интересных людей, русские пряники и многое, многое другое. Предела собирательству нет.

### *Театр*

Включение ребенка в театральную деятельность формирует эстетическую культуру, развивает эстетические, актерские способности, речевую культуру. Школьный театр – это личная театральная практика детей, возможность познать себя через призму театрального героя. Ребенок осваивает элементы режиссуры, способы оформления спектакля, способы вербального и невербального воплощения в роли, актерскую пластику. Реализация театра как содержания досуговой деятельности осуществляется через театральные постановки, вечера театральных жанров, кукольные театры, театры литературных импровизаций и т.д.

### *Цирк*

Цирк – это самый «детский» жанр искусства. Он выполняет функции расслабления, эмоционального наполнения жизни ребенка. Вместе с тем цирк может выступать и в форме активного деятельностного досуга детей. Ребята, участвующие в самодеятельном цирке, могут играть различные роли в самых разных жанрах. Можно провести с детьми конкурсы гримас, пантомимы, «живых» картинок; организовать цирковой театр теней, балаган, карнавал и т.п.

Содержание досуга многолико, как и многолики человеческие интересы, увлечения. В работе с детьми важно понять и принять их желания, создать благоприятные условия для реализации и творческого воплощения многообразных детских интересов.

#### *1.2. Методы организации досуга*

В педагогике существует множество определений и классификаций методов обучения и воспитания. К данной проблеме обращались многие ученые. Начиная с Я.А. Коменского, в педагогике принято, что методы должны согласовываться с целью, закономерностями и принципами обучения и воспитания. Метод (от греческого «методос» — путь) — это способ реализации целей воспитания и обучения. Методы воспитания и обучения являются главными средствами, обеспечивающими успешность решения задач каждого из компонентов педагогического процесса.

Каждый метод реализуется по-разному, в зависимости от опыта педагога и его индивидуального стиля профессиональной деятельности. Различия в реализации метода характеризуются *приемами воспитания*, которые являются частью общего метода и представляют собой конкретное действие педагога. В соответствии с этим, ученые определяют метод как систему приемов, используемых для достижения поставленной цели.

Досуг – это такой вид деятельности, в котором органично сочетаются обучение и воспитание. С одной стороны, он способствует формированию у ребенка различных представлений о сущности тех или иных явлений, развивает определенные умения и навыки, а с другой стороны, досуг формирует нравственные качества личности человека, такие как целеустремленность, личностную и познавательную активность, умение взаимодействовать с детьми, планировать деятельность, оказывать взаимопомощь, сотрудничать.

Рассматривая сущность понятия «метод», ученые (А.С. Макаренко, Ю.К.Бабанский, Н.Е. Щуркова, и др.) определяли его как способ познания мира (в аспекте обучения) и воздействия на личность воспитуемого (в аспекте воспитания). С.А.Шмаков **методы досуговой педагогики** определяет как путь познания и преобразования мира и человека, в нем живущего. Методы — это совокупность приемов (технологических частей) и способов организации воспитывающей жизни, воспитывающей деятельности,

воспитывающих отношений. С их помощью воспитатель решает поставленные педагогические задачи.

В организации досуга ребенка С.А.Шмаков выделяет следующие методы сотрудничества и сотворчества с детьми:

- игровые;
- методы театрализации;
- соревновательные;
- методы сотрудничества;
- методы воспитывающих ситуаций;
- импровизации.

**Игровые методы**, основанные на интересе детей и развивающие все высшие психические функции ребенка. Игровые методы реализуются через игры и игровой тренинг. Игра — это самостоятельный и важный для детей вид деятельности, равноправный со всеми иными. Она может выступать формой неигровой деятельности, элементом неигрового дела, т.е. может являться формой обучения. В этом случае, игра мотивирует познавательную деятельность ребят, заинтересовывает их в процессе познания различных явлений действительности. Игра, как сказка, мультфильм, многократно повторяется в жизни ребенка, становясь его воспитательным тренингом. «К концу нашего столетия, — считает Ш. Амонашвили, — целью педагогики станет не «общее развитие» детей, а раскрытие творческого потенциала каждого ребенка. Использование игры обращено к этому потенциалу. Игра понятна и близка, в ней дети выражают свою интересную, оригинальную сущность, самовыражаются без внешнего побуждения».

Игру легко выверить симпатии и антипатии детей, кого они выбирают, предпочитают из сверстников ("третий лишний", "ручеек", "садовник", "колечко" и др.). Игра выявляет знания, интеллектуальные силы (викторина, "Что? Где? Когда?", "Поле чудес" и др.). Игры показывают уровень организаторских способностей детей. Игры "проявляют" физические способности: ловкость, силу, координацию и т. д.

**Методы театрализации** способствуют развитию у детей творческого воображения, актерских навыков и формированию у них умений вступать в различные социальные отношения, предписанные ролью. К методам театрализации можно отнести перевоплощение и подражание.

Досуг детей имеет бесконечное количество сюжетов и социальных ролей. Неформальное общение ребят может быть организовано в виде вечеринки, школьного кафе, «голубого огонька», вечера при свечах, морской кают-компании, русских «посиделок», «семечников», «завалинки», «театральной гостиной», вечера национальной кухни, пира-бала именинников; вечера этикета, дня рождения коллектива, «капустника», «кабачка 13 стульев», «хоровода друзей», «праздничного вечера» и т. д. Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый словарь общения, досуговые аксессуары, обряды, ритуалы. Театрализация знакомит детей с разнообразными сюжетами жизни.

**Соревновательные методы** развивают у детей физическую активность, ловкость, выносливость и здоровый дух соперничества. К соревновательным методам относятся *состязания*, которые могут быть как физического, так и интеллектуального содержания. Состязание распространяется на все сферы творческой деятельности ребенка.

*Соревнования* способствует формированию качеств конкурентоспособной личности. Этот метод опирается на естественные склонности ребенка к лидерству, к соперничеству. В процессе соревнования ребенок достигает определенного успеха в отношениях с товарищами, приобретает новый социальный статус. Соревнование вызывает не только активность, но и формирует у него способность к самоактуализации, которую можно рассматривать как метод самовоспитания.

**Методы сотрудничества** заключаются в равноправном духовном контакте взрослых и детей. К ним относятся: *совместные обсуждения, дискуссии, активизирующее общение в парах «взрослый-ребенок», в коллективе «взрослый-дети»*. Методы сотрудничества основаны на совместной деятельности детей и взрослых «на равных». Педагоги и дети — члены школьных клубов, драмколлективов, хоров, творческих объединений, основанных на демократическом, гуманизированном общении.

**Методы воспитывающих ситуаций**, которые заключаются в актуализации нравственных качеств ребенка, в стимулировании нравственного поведения детей. К методам воспитывающих ситуаций можно отнести *проблемные ситуации*, создаваемые взрослыми в процессе проведения каких либо досуговых мероприятий, например дискуссий, и стимулирующие нравственные представления и нравственное сознание детей. Педагог ставит перед детьми проблемы нравственного выбора, проблемы способов организации деятельности, проблемы выбора социальной роли и др. Воспитатель умышленно создаст лишь условия для возникновения ситуации. Когда в ситуации возникает проблема для ребенка и существуют условия для самостоятельного ее решения, создается возможность социальной пробы (испытания) как метода самовоспитания. Социальные пробы охватывают все сферы жизни человека и большинство его социальных связей. В процессе включения в эти ситуации у детей формируется определенная социальная позиция и социальная ответственность, которые и являются основой для их дальнейшего вхождения в социальную среду. Методы воспитывающих ситуаций способствуют тому, что взрослые в доверительном общении с детьми формируют жизненное мировоззрение и жизненные позиции, основанные на общечеловеческих ценностях.

**Методы импровизации** проявляются в творческой предприимчивости и активизации творческих сил детей. Импровизация — действие, не осознанное и не подготовленное заранее, экспромт. Оно выводит человека на практическую и творческую предприимчивость. В импровизации заложен механизм имитационного поведения, что очень важно для детей. Пример одного входит в подсознание другого, минуя разнотональность сознания. Искусство импровизации — это порождение искусства, творческое усилие. Импровизация базируется на синдроме подражания с привнесением своего авторского начала.

Опираясь на тот факт, что в досуговой деятельности тесно сплетены аспекты обучения и воспитания, необходимо рассмотреть методы воспитания, которые непосредственно могут использоваться педагогами внутри каждого метода организации досуга ребенка.

Современная воспитательная система, наряду с признанием личностно-ориентированной модели взаимодействия, согласно которой педагог и ребенок выступают субъектами педагогического процесса, определенную роль отводит и методам педагогического воздействия (В.Ю. Питюков). В практической деятельности педагогов они занимают одно из наиболее значимых мест. Условно выделяют группы методов прямого и косвенного педагогического влияния. Данные группы методов активно используются в процессе организации досуга детей.

**Методы прямого педагогического влияния** предполагают немедленную или отсроченную реакцию ученика и его соответствующие действия, направленные на самовоспитание.

**Методы косвенного педагогического влияния** предполагают создание такой ситуации в организации деятельности, в которой у ребенка формируется соответствующая установка на самосовершенствование, на выработку определенной позиции в системе его отношений с учителями, товарищами, обществом.

Методы убеждения предполагают разумное доказательство какого-то понятия, нравственной позиции, оценки происходящего. Анализируя предложенную информацию, учащиеся воспринимают не столько понятия и суждения, сколько логичность изложения

педагогами своей позиции. При этом ребенок, оценивая полученную информацию, или утверждают в своих взглядах, позициях, или корректируют их. Убеждаясь в правоте сказанного, дети формируют свою систему взглядов на мир, общество, социальные отношения.

Убеждение как метод в воспитательном процессе реализуется через различные формы, в частности сегодня для этого используются отрывки из различных литературных произведений, исторические аналогии, библейские притчи, басни. Рядом ученых создаются хрестоматии, в которых собран материал для нравственного просвещения учащихся. Метод убеждения используется также при проведении разнообразных дискуссий.

Убеждение предполагает **самоубеждение** — метод самовоспитания, который предусматривает, что дети осознанно, самостоятельно, в поиске решения какой-либо социальной проблемы формируют собственный комплекс взглядов. В основе этого формирования лежат логические выводы, сделанные самим ребенком.

Методы воздействия на мотивационную сферу включают **стимулирование**. В его основе лежит формирование у детей осознанных побуждений их жизнедеятельности. В педагогике в качестве стимулирования распространены такие его компоненты, как поощрение и наказание. **Поощрением** выражается положительная оценка действий воспитанников. Оно закрепляет положительные навыки и привычки. Его действие предполагает возбуждение позитивных эмоций, вселяет уверенность. Поощрение может проявляться в различных вариантах: одобрение, похвала, благодарность, предоставление почетных прав, награждение. Несмотря на кажущуюся простоту, оно требует тщательной дозировки и осторожности, так как неумение использовать этот метод может принести вред воспитанию. Поощрение должно быть естественным следствием поступка ученика, а не следствием его стремления получить поощрение. Важно, чтобы поощрение не противопоставляло ребенка остальным членам коллектива. Оно должно быть справедливым и, как правило, согласованным с мнением коллектива. При использовании поощрения необходимо учитывать индивидуальные качества поощряемого.

**Наказание** — это компонент педагогического стимулирования, применение которого должно предупреждать нежелательные поступки учащихся, тормозить их, вызывать чувство вины перед собой и другими людьми. Известны следующие виды наказания: наложение дополнительных обязанностей, лишение или ограничение определенных прав, выражение морального порицания или осуждения, игнорирование ребенка. Наказание должно быть справедливым, тщательно продуманным и ни в коем случае не должно унижать достоинство ребенка. Это сильнодействующий метод. Ошибку педагога в наказании исправить значительно труднее, чем в любом другом случае, поэтому нельзя торопиться наказывать до тех пор, пока нет полной уверенности в справедливости наказания и его позитивном влиянии на поведение ученика. Нельзя дать каких-либо общих рецептов в решении вопроса о наказании, так как каждый поступок всегда индивидуален. В зависимости от того, кем он совершен, при каких обстоятельствах, каковы причины, побудившие его совершить, наказание может быть различным.

Методы стимулирования помогают человеку формировать умение правильно оценивать свое поведение, что способствует осознанию им своих потребностей — пониманию смысла своей жизнедеятельности, выбору мотивов и целей, т. е. тому, что составляет суть мотивации.

**Методы воздействия на эмоциональную сферу** предполагают формирование у человека необходимых навыков в управлении своими чувствами, пониманию своих эмоциональных состояний причин, их порождающих. **Внушение**, являясь методом, оказывающим влияние на эмоциональную сферу ребенка, позволяет ребенку пережить свои поступки и связанные с ними эмоциональные состояния. Оно может осуществляться как вербальными, так и невербальными средствами. По образному выражению В.М. Бехтерева, внушение входит в сознание человека не с парадного входа, а как бы с заднего

крыльца, минуя сторожа — критику. Внушать — это значит воздействовать на чувства, а через них на ум и волю человека. Процесс внушения часто сопровождается процессом самовнушения, когда ребенок пытается сам себе внушить ту или иную эмоциональную оценку своего поведения, как бы задавая вопрос: «Что бы мне сказали в этой ситуации учителя или родители?»

**Методы воздействия на волевую сферу** предполагают развитие у детей инициативы, уверенности в своих силах; развитие настойчивости, умения преодолевать трудности для достижения намеченной цели; формирование умения владеть собой (выдержка, самообладание); совершенствование навыков самостоятельного поведения и т. д. Доминирующее влияние на формирование волевой сферы могут оказать методы требования и упражнения.

**Требование** как метод воздействия на волевую сферу ребенка предполагает развитие способности управлять своим поведением, соподчинять мотивы поведения (личные общественным и наоборот). По форме предъявления различаются прямые и косвенные требования. Для прямого требования характерны императивность, определенность, конкретность, точность, понятные воспитанникам формулировки, не допускающие двух различных толкований. Предъявляется требование в решительном тоне, причем возможна целая гамма оттенков, которые выражаются интонацией, силой голоса, мимикой. Косвенное требование (совет, просьба, намек, выражение доверия, одобрение и т.д.) отличается от прямого тем, что стимулом действия становится уже не столько само требование, сколько вызванные им психологические факторы: переживания, интересы, стремления воспитанников. Среди наиболее употребительных форм косвенного требования выделяются следующие:

- *требование-совет*. Это апелляция к сознанию воспитанника, убеждение его в целесообразности, полезности, необходимости рекомендуемых педагогом действий. Совет будет принят, когда воспитанник видит в своем наставнике старшего, более опытного товарища, авторитет которого признан и мнением которого он дорожит;

- *требование-игра* – это требование в игровом оформлении. Опытные педагоги используют присущее детям стремление к игре для предъявления самых разнообразных требований. Игры доставляют детям удовольствие, а вместе с ними незаметно выполняются и требования. Это наиболее гуманная и эффективная форма предъявления требования, предполагающая, однако, высокий уровень профессионального мастерства педагога;

- *требование доверием*. Это требование, когда между воспитанниками и педагогами складываются дружеские отношения, доверие проявляется как естественное отношение уважающих друг друга сторон;

- *требование-просьба*. В хорошо организованном коллективе просьба становится одним из наиболее употребляемых средств воздействия. Она основывается на возникновении товарищеских отношений между педагогами и воспитанниками. Сама просьба — форма проявления сотрудничества, взаимного доверия и уважения;

- *требование-намек*, которое успешно применяется опытными педагогами в работе со старшеклассниками и в ряде случаев почти всегда превосходит по эффективности прямое требование;

- *требование-одобрение*. Вовремя высказанное педагогом, оно действует как сильный стимул. В практике мастеров педагогического труда одобрение принимает различные, но всегда целесообразные формы.

Требования вызывают положительную, отрицательную или нейтральную (безразличную) реакцию воспитанников. В этой связи выделяются позитивные и негативные требования. *Прямые приказания* большей частью негативны, так как почти всегда вызывают отрицательную реакцию воспитанников. К негативным косвенным требованиям относятся *осуждения и угрозы*. Они обычно рождают лицемерие, двойственную мораль, формируют внешнюю покорность при внутреннем сопротивлении.

**Упражнения** — многократные выполнения требуемых действий, доведение их до автоматизма. В результате упражнений вырабатываются устойчивые качества личности — навыки и привычки. Этим качествам в жизни человека принадлежит важная роль. Если бы человек не имел способности к образованию привычки, отмечал К.Д. Ушинский, то он не смог бы продвинуться ни на одну ступень в своем развитии. Использование упражнения признается успешным, когда воспитанник проявляет устойчивые качества во всех противоречивых жизненных ситуациях. Чтобы сформировать устойчивые навыки и привычки, надо начинать упражнения как можно раньше, т.к. чем моложе организм, тем быстрее укореняются в нем привычки. Привыкнув, человек умело управляет своими чувствами, тормозит свои желания, если они мешают выполнять определенные обязанности, контролирует свои действия, правильно их оценивает с позиций других людей. Выдержка, навыки самоконтроля, организованность, дисциплина, культура общения — качества, которые основываются на сформированных воспитанием привычках.

**Методы воздействия на сферу саморегуляции** (С.Г. Якобсон) направлены на формирование у детей навыков психической и физической саморегуляции, развитие навыков анализа жизненных ситуаций, обучение детей навыкам осознания своего поведения и состояния других людей, формирование навыков честного отношения к самим себе и другим людям. К ним можно отнести метод коррекции поведения. **Метод коррекции поведения** направлен на то, чтобы создать условия, при которых ребенок внесет изменения в свое поведение, в отношении к людям. Такая коррекция может происходить на основе сопоставления поступка ребенка с общепринятыми нормами, анализа последствий поступка, уточнения целей деятельности. С.Г. Якобсон, в качестве метода саморегуляции поведения детей предлагала использовать метод сопоставления своего поведения с поступком литературного героя («Ты сейчас поступил как кто? Как Буратино или как Карабас-Барабас?»). В качестве модификации этого метода можно рассматривать положительный пример. Опираясь на идеал, пример, достойный подражания, сложившиеся нормы, ребенок часто может сам изменить свое поведение и регулировать свои поступки, что можно назвать саморегулированием.

В организации досуговой деятельности детей возможно использование **метода дилемм**. Он заключается в совместном обсуждении школьниками моральных дилемм. **Дилемма** — это ситуация морального выбора. К каждой дилемме разрабатываются вопросы, в соответствии с которыми строится обсуждение. По каждому вопросу дети приводят убедительные доводы «за» и «против». Анализ ответов полезно провести по следующим признакам: выбор, ценность, социальные роли и справедливость.

По каждой дилемме можно определить ценностные ориентации человека. Дилеммы может создать любой учитель при условии, что каждая из них должна:

- иметь отношение к реальной жизни школьников;
- быть по возможности простой для понимания;
- быть незаконченной;
- включать два или более вопроса, наполненных нравственным содержанием;
- предлагать на выбор учащимся варианты ответов, акцентируя внимание на главном вопросе: «Как должен вести себя центральный герой?».

Такие дилеммы всегда порождают спор в классе, где каждый приводит свои доказательства, а это дает возможность в будущем сделать правильный выбор в жизненных ситуациях.

Организация досуговой деятельности требует от педагога творческого моделирования различных методов воспитания и обучения детей. Выбор методов зависит от содержания досуговой деятельности, от возраста воспитуемых, от используемой формы организации досуга.

Досуговая деятельность строится на позициях сотрудничества и сотворчества. Данные позиции предполагают доверительное общение. В основе общения лежит межличностная коммуникация, позволяющая партнерам понять, принять позиции



партнера, отстоять собственные суждения. Наиболее успешному развитию коммуникаций способствуют педагогические приемы, позволяющие педагогу развить у детей коммуникативные умения. Л.В. Байбородовой, М.И.Рожковым, Ю.С. Тюнниковым разработаны приемы, которые позволят педагогам, используя их в процессе организации досуга сформировать у ребенка различные жизненно необходимые умения и навыки.

К педагогическим приемам, развивающим коммуникативные умения у детей относятся:

- «Ролевая маска». Учащемуся предлагается войти в некоторую роль и выступить уже не от своего имени, а от лица соответствующего персонажа;

- «Непрерывная эстафета мнений». Учащиеся «по цепочке» высказываются на заданную тему: одни начинают, другие продолжают, дополняют, уточняют. От простых суждений (когда главным является само участие каждого ученика в предложенном обсуждении) необходимо перейти к аналитическим, предварительно выдвинув соответствующие требования, а затем и к проблемным высказываниям учащихся;

- «Самостимулирование». Учащиеся, разделенные на группы, готовят друг другу определенное количество встречных вопросов. Поставленные вопросы и ответы на них подвергаются затем коллективному обсуждению;

- «Импровизация на свободную тему». Учащиеся выбирают ту тему, в которой они наиболее сильны и которая вызывает у них определенный интерес, творчески развивают основные сюжетные линии, переносят события в новые условия, по-своему интерпретируют смысл происходящего и т.п.;

- «Импровизация на заданную тему». Учащиеся свободно импровизируют на обозначенную учителем тему (моделируют, конструируют, инсценируют, делают литературные, музыкальные и иные зарисовки, комментируют, разрабатывают задания и т.п.). В отличие от приема «импровизация на свободную тему» учащиеся в данном случае поставлены в более творческие условия, причем учитель может постепенно поднимать «планку трудности»;

- «Обнажение противоречий». Это разграничение позиций учащихся по тому или иному вопросу в процессе выполнения творческого задания с последующим столкновением противоречивых суждений, различных точек зрения. Прием предполагает четкое разграничение расхождений во мнениях, определение главных линий, по которым должно пройти обсуждение.

К педагогическим приемам, связанным с организаторской деятельностью учителя, направленной на совершенствование совместной деятельности детей относятся:

- «Инструктирование». На время выполнения того или иного творческого задания устанавливаются правила, регламентирующие общение и поведение учащихся. Они определяют, в каком порядке, с учетом каких требований можно вносить свои предложения, дополнять, критиковать, опровергать мнение своих товарищей. Такого рода предписания в значительной мере снимают негативные моменты общения, защищают статус всех его участников;

- «Распределение ролей». Это четкое распределение функций учащихся в соответствии с уровнем владения теми знаниями, умениями и навыками, которые потребуются для выполнения задания;

- «Коррекция позиций». Это тактичное изменение мнений учащихся, принятых ролей, образов, снижающих продуктивность общения и препятствующих выполнению творческих заданий (напоминание аналогичных ситуаций, возврат к исходным мыслям, вопрос-подсказка и т.п.);

- «Самоотстранение учителя». После того как определены цели и содержание задания, установлены правила и формы общения в ходе его выполнения, учитель как бы самоотстраняется от прямого руководства или же берет на себя обязательства рядового участника;

• «Распределение инициативы». Предполагает создание равных условий для проявления инициативы всеми учащимися. Главное здесь добиться сбалансированного распределения инициативы по всей программе выполнения задания, с вполне конкретным участием всех обучаемых на каждом этапе;

• «Обмен функциями». Учащиеся обмениваются ролями (или функциями), которые они получили при выполнении заданий. Другой вариант этого приема предполагает полную или частичную передачу учителем своих функций группе учащихся или отдельному ученику;

• «Мизансцена». Суть приема состоит в активизации общения и изменения его характера посредством распределения учащихся в классе в определенном сочетании друг с другом в те или иные моменты выполнения творческой работы.

Среди множества педагогических приемов большое место занимает юмор, личный пример учителя, изменение обстановки, обращение к независимым экспертам и т.п.

### *1.3. Классификация видов досуговой деятельности*

С.А. Шмаков в качестве основания классификации досуговых занятий считает характер осуществляемой ребенком деятельности, которую рассматривает с точки зрения влияния на развитие личности, познавательной деятельности, способностей и задатков ребенка.

Досуг ребенка может быть:

- пассивным (зрительский, слушательский) и активным (деятельностный);
- организованным (педагогически целесообразно используемое свободное время) и стихийным (спонтанно протекающий процесс использования ребенком свободного времени);
- контролируемым и неконтролируемым;
- коллективным и индивидуальным;
- подражательным и творческим;
- опережающим и нормативным.

В педагогических исследованиях (Э.В.Соколов, В.Е.Триодин) выделяются следующие виды досуга: отдых, развлечение, самообразование,

*Отдых*, который снимает усталость и напряжение, восстанавливает физические и духовные силы человека. При пассивном отдыхе напряжение снимается расслаблением, а также созерцанием природы, размышлениями о жизни, молитвой, непринужденной беседой. При активном отдыхе напряжение снимается физкультурой, чтением, слушанием музыки, работой на садовом участке. Однако, активный отдых не должен вызывать утомление физической или культурной деятельностью.

*Развлечение* как вид досуговой деятельности имеет компенсационный характер. Развлекаясь, человек включает в свой досуг те физические и духовные способности и склонности, которые не может реализовать в труде. Развлечениями являются просмотр художественных фильмов, посещение концертов, театральных представлений, спортивные соревнования, путешествия, прогулки, дающие человеку смену впечатлений.

Отдых и развлечения как виды досуга сочетаются в праздниках. В празднике человек получает возможность освободиться от повседневных забот и дел, ощущает эмоциональный подъем и получает возможность открытого выражения чувств.

*Самообразование* как вид досуга направлено на приобщение людей к ценностям культуры и, как правило, не связано с профессиональной или организованной учебной деятельностью. Оно основано на интересе личности к какой-либо сфере. К самообразовательной досуговой деятельности можно отнести чтение литературы (как художественной, так и научной, публицистической), участие в семинарах, диспутах, деловых играх, прослушивание лекций и музыки, просмотр научно-популярных и документальных фильмов. Некоторые из видов самообразовательной досуговой деятельности связаны с приобретением знаний и одновременно с развлечением. Так, к

примеру, просмотр научно-популярных фильмов связан и с познанием и удовлетворением интересов личности.

*Творческие виды досуговой деятельности* представляют собой самый высокий уровень досуга, так как именно он поднимает личность на новую ступень – от потребителя духовных ценностей до их создателя. К данному виду досуга можно отнести: техническое и художественное творчество, различные хобби, коллекционирование, любительские занятия, например, музыкой, шитьем, вязанием и др.

На различных этапах развития общества интерес людей к видам досуговой деятельности изменялся. В России до начала двадцатого века сфера культурного досуга была слабо развита. Действовали немногочисленные добровольные просветительные общества. Театры, музеи посещала лишь небольшая часть населения. Только библиотеки, по сравнению с другими учреждениями сферы досуга, получили значительное развитие и имели читателей, как в городе, так и в деревне.

В первые годы советской власти развернулась просветительская деятельность клубов, библиотек. Главной их задачей была ликвидация безграмотности. Создавалась сеть здравниц, учреждений длительного отдыха взрослых людей и детей. Приобретала популярность художественная самодеятельность.

В послевоенное время сеть учреждений сферы досуга расширялась и дифференцировалась. Из клубной сети выделились в самостоятельные системы кинотеатры, музеи, детские внешкольные учреждения.

А.В.Даринский и Э.В.Соколов установили, что выбор досуга обусловлен характерным для тех или иных групп населения образом жизни, традициями, уровнем образования, бытовыми условиями, потребностями и ценностными ориентациями. Социологические исследования, проведенные в 80-е гг. прошлого века показали, что значительную часть свободного времени население проводило дома. При этом преобладали пассивные виды досуга: общение с родными, знакомыми, просмотр телевизионных передач и фильмов. Менее 1/7 части времени занимали пребывание на воздухе. У молодежи большую часть свободного времени занимали общение со сверстниками.

В 90-е годы практически все свободное время население проводило у экранов телевизоров за просмотром кино и видеофильмов, а также за компьютером. Вместе с тем на современном этапе развития общества повышается стремление населения, как взрослых, так и детей, к занятиям активными видами досуга, повышающими не только физическую активность, но и обогащающими духовный мир людей.

## 2. Формы организации досуга

В педагогической теории и практике разработано множество форм организации педагогического процесса, а также организации досуговой деятельности детей.

Формы отличаются друг от друга следующими признаками:

1. *количественными*. Формы отличаются друг от друга временем их подготовки и проведения, а также количеством участников. По времени проведения все формы можно разделить на:

— кратковременные (продолжительностью от нескольких минут до нескольких часов);

— продолжительные (продолжительностью от нескольких дней до нескольких недель);

- традиционные (регулярно повторяющиеся).

По количеству участников формы могут быть:

— индивидуальные (воспитатель — воспитанник);

— групповые (воспитатель — группа детей);

— массовые (воспитатель — несколько групп, классов);

2. *по видам деятельности* — формы учебной, трудовой, спортивной, художественной деятельности;

3. *по способу влияния педагога* — непосредственные и опосредованные;

4. *по субъекту организации:*

- организаторами детей выступают педагоги, родители и другие взрослые;
- деятельность организуется на основе сотрудничества взрослых и детей;
- инициатива и ее реализация принадлежит детям.

5. *по результату:*

— результатом является информационный обмен;

— результатом является выработка общего решения (мнения);

- результатом является общественно значимый продукт.

К групповым формам работы можно отнести советы дел, творческие группы, органы самоуправления, микрокружки. В этих формах педагог проявляет себя как рядовой участник или как организатор. В отличие от коллективных форм его влияние на детей более заметно, так как на педагога в большей мере обращено внимание школьников. Главная его задача, с одной стороны, помочь каждому проявить себя, а с другой — создать условия для получения в группе ощутимого положительного результата, значимого для всех членов коллектива. Влияние педагогов в групповых формах направлено также на развитие гуманных взаимоотношений между детьми, формирование у них коммуникативных умений. В этой связи важным средством является пример демократичного, уважительного, тактичного отношения к детям.

К массовым формам работы педагогов со школьниками относятся различные дела, конкурсы, спектакли, концерты, агитбригады, походы, турслеты, спортивные соревнования и др. В зависимости от возраста учащихся и ряда других условий педагоги могут выполнять различную роль при использовании этих форм: ведущего участника, организатора; рядового участника деятельности, воздействующего на детей личным примером; участника-новичка, воздействующего на школьников личным примером овладения опытом более знающих людей; советчика, помощника ребят в организации деятельности.

Определяя форму организации досуга, педагог прежде всего ориентируется на содержание деятельности детей, их интересы и потребности.

По рассмотренным выше признакам можно охарактеризовать каждую форму.

Предлагаем схему характеристики формы досуговой деятельности:

- 1) название;
- 2) продолжительность проведения;
- 3) предварительная подготовка или экспромтное проведение;
- 4) количество участников;
- 5) организатор деятельности;
- 6) характер влияния педагога;
- 7) результат совместной деятельности.

Делая попытки классифицировать формы воспитательной работы, следует также иметь в виду, что существует такое явление, как взаимопереход форм из одного типа в другой. Так, например, экскурсия или конкурс, рассматриваемые чаще как мероприятие, могут стать коллективным творческим делом, если эти формы будут разработаны и проведены самими детьми.

Конструирование новой формы может проходить следующим образом:

1. выбирается известный тип формы, которая наполняется конкретным содержанием и способами организации деятельности. Например, возникло желание провести конкурс, КВН или тематический вечер;

2. затем решается вопрос о том, чему они будут посвящены, каким будет содержание.

Другой способ построения формы более логичен, потому что он вытекает из задач мероприятия: за основу берется содержательная идея и после этого осуществляется поиск формы организации, построения, реализации выбранного содержания. Например, педагог и учащиеся решили обсудить проблему взаимоотношений в классном коллективе, а затем определяют форму проведения, разрабатывают структуру, способы организации обсуждения.

Одной из форм организации досуга детей являются мероприятия.

### 2.1. Мероприятия

**Мероприятия** — это события, занятия, организуемые педагогами для воспитанников с целью непосредственного воспитательного воздействия на них.

В словаре С.И.Ожегова мероприятие определяется как совокупность действий, объединенных одной общественно значимой задачей. Понятие «мероприятие» исходно состоит из двух слов: «мера» и «принимать». От того, насколько увлекательно и интересно будет проходить мероприятие для детей зависит и *мера принятия содержания* данной формы.

Е.В. Титова выделяет *характерные признаки* мероприятия:

- созерцательно-исполнительская позиция детей;
- организаторская роль взрослых или старших детей.

Как считает В.С.Безрукова, изначальный смысл мероприятия заключается в том, чтобы обозначить дозировку применяемых к воспитаннику мер. Если содержание мероприятия принимает формальный оттенок, то смысл данной формы теряет значение для воспитания детей.

К мероприятиям можно отнести прежде всего **праздник**. Это социокультурное явление, удивительное по своей богатой истории, значимости, влиянию на все сферы жизни человеческого общества. Праздники уже давно изучаются историками, искусствоведами, этнографами, фольклористами, культурологами. Н. Опарина отмечает, что праздник — это явление многогранное. В словаре современного русского языка слово «праздник» определяется как день или дни торжеств в честь или в память какого-либо выдающегося события. Те из них, которые становятся всенародными, приобретают важнейшее значение в социальной и культурной жизни общества. Вспомним из истории: праздники, со своими традициями, обрядами, зрелищами, песнями, ритуальными действиями, со времени их зарождения у первобытных народов дали толчок развитию самым разным искусствам. Из праздников Древней Греции в честь бога Дионисия родился театр и три основных театральных жанра: трагедия, комедия и драма. От языческих празднеств народов, населяющих нашу Землю, дошли до нас удивительные песни, хороводы, заклинания, игры, танцы.

Во все времена праздники утверждали в обществе самые высокие идеалы: любовь к Родине, свободе, доброту, верность, трудолюбие и т.д. Они всегда сплачивали людей вокруг этих идеалов, делали их лучше, чище, активнее, доброжелательнее друг к другу и общительнее. Как раньше, так и теперь, праздники учат оптимизму и дарят надежду на лучшее для каждого человека и всего народа.

Н. Опарина отмечает, что в современной школьной досуговой практике зачастую приходится сталкиваться с тем, что учителя называют праздником любое мероприятие, проведенное ими с включением детей в активную зрелищную форму. И часто смешиваются понятия праздника и иной досуговой формы. Праздник отличается от всех других форм по некоторым признакам.

*Во-первых*, у праздника всегда есть так называемое «предпразднество» - ощущение радостного ожидания, в котором живут люди в преддверии того или иного значительного события. И это «предпразднество» в огромной степени помогает организаторам праздника, создавая заранее светлый настрой, готовность людей с открытой душой, радостно воспринимать все действия, которые будут происходить на сцене или других площадках. В это время организаторы проводят множество акций, готовят сознание

людей к приближающемуся торжеству. Тем самым центральный момент самого празднования уже во многом «авансирован».

Праздник, в отличие от школьного вечера, концерта, нельзя начать без предпразднества, без предварительного периода подготовки людей. Нельзя сегодня повесить в школьном коридоре объявление о том, что завтра будет тот или иной праздник. А вот повесить афишу, извещающую о предстоящем концерте вполне допустимо. И он состоится и, вполне возможно, будет прекрасно принят аудиторией. У больших праздников, значимых для всего народа, это предпразднество, ожидание сложилось независимо от тех или иных организаторов торжеств. Нам же, педагогам и сценаристам-режиссёрам, предстоит в таких случаях лишь умело использовать это явление — «празднество» — в своих творческих интересах.

А вот готовя праздники, так сказать, «местного значения», важно самим создать, «вырастить» внутри коллектива школы своё предпразднество. Для этого заранее готовятся объявления, афиши. Пишутся сочинения, проводятся творческие конкурсы на тему предстоящего празднества. Победители всех предварительных конкурсов награждаются уже во время самого торжества. На классных часах проводятся тематические беседы, встречи с ветеранами школы, её выпускниками и т.д. Умело проведённый этап предпразднества обеспечит празднику успех и радость всему коллективу.

*Во-вторых*, праздник — это радость для всех, активное проведение времени вместе со всеми. Для этого сценарист и постановщик должны приложить немало сил, выдумки и фантазии. Ведь чтобы активно веселился каждый, нужно придумать дело для каждого. Программа праздника всегда очень разнообразна. Это и викторины, и общие танцы, и песни, и конкурсы, и спортивные состязания, словом, интересные дела и развлечения для всех возрастных категорий участников. Если, к примеру, в школу на празднование юбилея приглашены бывшие выпускники, то стоит учесть, что они могут прийти не одни, а, скажем, вместе со своими маленькими детьми. Для них тоже нужно создать условия, придумать свою площадку с развлечениями и т.п. И главное, надо стараться включать в праздничное действо всех, не делить их постоянно на зрителей и выступающих — на пассивную публику и артистов-ораторов.

*В-третьих*, праздник — это ещё и весьма масштабное событие. Он может проходить не один день и не на одной, а сразу на нескольких площадках. Например, в зале идёт концерт, в фойе — танцевальный конкурс или бал, в спортивном зале — состязания гостей школы, в аудиториях — встречи выпускников и т.п. Праздник по своим параметрам гораздо значительнее и концерта, и театрализованного представления, и конкурсно-игровой программы, и вечера. Каждая из названных форм может входить в программу всего праздника.

В организации, подготовке и проведении праздника присутствует особая масштабность. Обычно одному или даже нескольким людям такое дело не под силу. В практике режиссуры праздников уже заведено, что начать такое дело нужно с организации специального оргкомитета. В него должны войти все необходимые для проведения праздника люди, представители всех служб — от заведующего хозяйственной частью школы до сценариста, режиссёра, художника и других творческих лиц, которые входят в оргкомитет. Только после того как все вместе определяют место проведения праздника, время, площадки, средства, участников, его цели и задачи, сценарист может приступать к работе. Режиссёр, как правило, работает со сценаристом с самого начала, чтобы быть в курсе замысла праздника. Впрочем, чаще всего в школе сценарист и режиссёр бывает в одном лице. Именно поэтому сценаристу-постановщику праздника в школе важно сотрудничать с оргкомитетом. Оргкомитет распределяет по эпизодам сценария ответственных за оснащение его техникой, костюмами и другими средствами. Важно заранее запланировать отдельные и сводные репетиции, оставить время и на неизбежную корректировку, дополнения и сокращения тех или иных частей программы.

Необходимо заранее придумать моменты и целые эпизоды активизации зрителя. Важно определить их и в самый яркий, кульминационный момент всего праздника бросить на них все силы и средства. Зритель это всегда почувствует и оценит. Особый элемент — *завершение праздника*, его нельзя «комкать»: нужно продумать, какую зрелищную и смысловую «точку» поставить в программе всего праздника, чтобы зрителям он надолго запомнился. Когда у людей в конце праздника в душе появляется чувство радости и одновременно сожаления, что всё заканчивается, вот тогда, можно считать, сверхзадача организаторов праздника выполнена.

Праздники занимают важное место в досуговой деятельности детей. Они интересны, содержательны, эмоционально насыщены. Однако, для развития у детей семейной близости, эмоциональной отзывчивости и сплоченности нужно использовать мероприятия менее масштабные по содержанию. В.А.Сухомлинский в свое время говорил: «Мы все ударились в гигантоманию, в массовые действия, праздники, парады, фестивали. А детям так необходимы «негромкие» дела».

С.А. Шмаков предлагает использовать в организации досуга детей следующие мероприятия, которые можно отнести к разряду «негромких дел»:

- *Бабушкин день*. К нему готовятся, разумеется, заранее, в глубокой тайне от бабушек. Дети своими руками делают подарки, разучивают стихотворения или песни (чаще всего бабушкины любимые). Не остаются в стороне и мамы: они пекут пироги для своих мам и для своих детей. В назначенный день приглашенные открытками в класс приходят бабушки. Устраивается чаепитие со стихами, песнями, воспоминаниями. В бабушкин день класс становится удивительно семейным, дети - по-особому нарядными, а бабушки - необыкновенно прекрасными;

- *Встреча «созвездие близнецов»*. Близнецы — подарок природы. Не только родителям, но и всем нам. Просто мы разучились видеть чудо в обыденном, радоваться проявлениям жизни во всем ее многообразии. Пусть ребята вашего класса дерзнут собрать всех близнецов, что учатся в школе, воспитываются в соседнем детском садике, живут в соседних домах. Рискуйте провести встречу как вечер отдыха, общения родных душ. На этой встрече может быть конкурс абсолютной похожести. Для этого необходимо одинаково одеться, иметь одинаковые прически, улыбку, родинки, голоса, привычки и вообще все, что можно оценить невооруженным глазом. Приз - аплодисменты, других делать не стоит. Близнецы могут «дуэтом» читать стихи, играть в четыре руки на фортепьяно, петь песни, выставлять свои рисунки и поделки, танцевать. А главное — просто радовать участников вечера своим присутствием на Земле;

- *Вечер тезок*. Тезка - тот, кто имеет одинаковые с кем-то имена. И у этого досугового дела одна цель — объединить ребят, познакомить их друг с другом, словом, сделать жизнь светлее, добрее. Программа такой встречи чисто импровизационная. Хотя в нее можно включить конкурс на расшифровку имен и фамилий, на большее число имен на какую-то букву, например, букву «К»- Константин, Клим, Кирилл, Кира, Клавдия и т. д. Можно попробовать собрать ребят с одинаковым корнем фамилии: Иванов, Иваненко, Иванишвили, Иванаускас. Здесь дело не в том, кто из тезок покажет себя более знающим, находчивым или умелым. Здесь важно, чтобы ребята стали чуточку добрее, ближе друг к другу, теплее, человечнее;

- *Вечеринка «мы встречаем чашкой чая»*. Чай — древний русский напиток, хотя когда-то чай представлял собою смесь пахучих трав и листьев ягодных кустарников, а не те специально высушенные и перемолотые листья чаевых культур, которые мы сегодня потребляем. Вечеринки со спиртным — не случайность. Они прямо отражают низкий уровень этического и эстетического воспитания в некоторых семьях, деформацию сознания и ценностей у определенной части школьников. Ребята собираются именно на чай. Сами пекут к чаю кондитерские изделия. Красиво накрывают стол. И придумывают простую программу отдыха за чашкой чая: аукцион «Чай»; конкурс «Сушки-баранки»;

выставка самоваров, чайников и другой «чайной утвари»; застольные и комнатные игры и развлечения, «5 минут на этикет или чайные церемонии», хоровод друзей и т. д;

• *Прогулка «в природу»*. Ничего особенного в этом деле нет, просто прогулка в лес - осенний, зимний, весенний. Внешне - ничего особенного. Но! Скажем, светлая грусть осени, соприкоснувшись с настроением детей, создаст ощущение прекрасной гармонии, ощущение неповторимости этого дня и жизни в целом. Идут дети с учителем на прогулку «в осень», идут неторопливо, а внутри - стремительный бег мысли. И каждый осенний, золотой или красный, лист есть некий знак, символ, наделенный тайным смыслом;

• *Инициативные досуговые дела*. В отдельных школах существует традиция: в каждом классе найдено, придумано, выбрано по жеребьевке сменное инициативное досуговое дело — либо для всей школы, либо для параллели классов, либо для отдельных желающих. Это дело, как правило, необычно по форме и содержанием ориентировано на какие-то постоянные или модные притязания детей. Организация инициативных досуговых дел является одним из условий мобилизации резервов досуга силами самих детей. Что это за дела? Во-первых, объективно инициативные. Их придумывают сами школьники. Во-вторых, преимущественно коллективные и творческие. В-третьих, почти самостоятельные. Помощь взрослых в чем-то все-таки требуется. Это достаточно независимые творческие объединения, которые периодически проводят что-то занимательное и полезное. Например, в одном классе в течение учебного года или полугодия действует совет клуба выходного дня. Совет придумывает программу, скажем, лишь на одно из воскресений месяца. И месяц ее готовит, привлекая всех желающих. Вот только дело надо придумать достойное. Например, «клуб ледовых инженеров-«инженеров», которые будут строить сооружения, скульптуры, «объекты» из снега, цветного льда и подсобного материала. Совет такого клуба сначала объявляет конкурс на лучший проект.

Можно провести различные досуговые инициативные дела: театрализованная агитбригада, клуб профессиональных встреч, клуб военных встреч, театральная гостиная, музей истории школы, музей «Подвиг», устный журнал «Хочу все знать», дискуссионный клуб «Взгляд», ателье ремонта кукол (книг, игрушек), школьный почтамт, клуб Домашних волшебников, школьный кооператив «Друзья книги», школьное лесничество (зоосад, зоопарк, кроликоферма), киностудия, ателье школьных мод, кукольный театр, театр теней, малая школьная «Третьяковка», театр литературных импровизаций, школьный радиокомитет, ателье звукозаписи, клуб коллекционеров, комический цирк, школьная игротека, школьное кафе, «Живая газета», театр драматизации (сказка, басня, песня), редакция ежедневной газеты «Академия веселых наук», книжный магазин школы, музыкальный ринг и многие другие.

Воспитательное значение мероприятий неопределимо. Дети получают возможность проявить личностные качества, интеллектуальные умения, способности, сплотиться друг с другом, умения взаимодействовать в коллективе сверстников и реализовывать свой творческий потенциал.

## 2.2. Игры

Игра имеет уникальное значение для развития всех сторон личности ребенка. Универсальность игры в том, что она востребована на каждом возрастном этапе развития личности. Для дошкольника – это смысл его жизни, его ведущая деятельность и вне игры личность дошкольника значительно теряет в своем развитии. Для младшего школьника игра – это потребность реализовать свою личностную активность, переключиться от учебной деятельности. Для подростков и юношей - игра способ познания действительности, способ реализации потребности в общении и развлечениях. В любой возрастной период игра значима и необходима. По мнению В.П.Зинченко «беда современных чиновников в том, что они не доиграли в детстве». Доказано, что чем больше ролей проигрывает ребенок в детстве, тем лучше он социализируется, то есть приобретает опыт межличностного общения и взаимодействия в различных социальных



ситуациях. По мнению А.С. Макаренко, «В детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело... У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – игра». Л.С. Выготский писал, что «игра и есть естественное самовоспитание ребенка, упражнение для будущего». Д.Б. Эльконин отмечал, что: «Игра является моделью социальных отношений взрослых..... Играя, ребенок познает самого себя и окружающий мир...»

Игра по своей сути – это социально-психологическое явление. Потребность личности в игре и способность включаться в нее характеризуется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако потребность ребенка в игре гораздо выше, чем у взрослого. Взрослый имеет социальный опыт, он живет по уже выработанным у него жизненным установкам. И поэтому, включаясь в игру, особенно в ролевую, он «перевосплащается». Однако жизненные установки взрослого человека видоизменяются гораздо сложнее. Ребенок игру «проживает», он смело берет на себя разные роли и достаточно успешно их выполняет, потому что для ребенка в игре органично сочетаются как ролевые, так и реальные отношения. Он не отделяет игру от реальности. Исходя из этого игра для ребенка – это мощное средство социализации. Современному взрослому человеку играть в игры крайне необходимо, так как для них игра – психотерапевтическое средство, которое позволяет преодолеть внутренние конфликты.

В педагогической науке существует множество классификаций игр.

Проанализировав подходы различных исследователей, а также учитывая специфику досуговой деятельности детей необходимо выделить следующую классификацию игр:

1. игры народные, возникающие как по инициативе самих детей, так и по инициативе взрослых;
2. сюжетно-ролевые игры, имеющие четкую структуру (роль, игровые действия, сюжет, игровые правила, игровое поведение);
3. игры- драматизации, театрализованные игры;
4. игры, развивающие воображение;
5. психотехнические игры, развивающие различные психические процессы, состояния (эмоции, чувства), коммуникативные умения и навыки. Данный вид игр используется в процессе организации тренингов и будет рассмотрен в следующем параграфе.

Каждый возрастной период имеет свои особенности использования игры как формы организации досуговой деятельности ребенка.

Для дошкольника сюжетно-ролевая игра-ведущий вид деятельности, в связи с этим в процессе организации досуга он не может быть использован педагогом в полной мере, так как досуг для дошкольника организуется взрослым, а сюжетно-ролевая игра - это самостоятельная творческая деятельность ребенка. Досуг в дошкольном возрасте тематический: спортивный, типа «Кто самый выносливый и ловкий» и т.п.; интеллектуально-литературный, типа «Вечер загадок и отгадок», «Путешествие по стране сказок», «Математический КВН» и т.п.; театрализованный, с использованием различных видов театров (теневого, кукольный, настольный, пальчиковый и др.).

При проведении спортивных видов досуга широко используются народные игры, а также игры подвижные, с элементами спортивных игр.

При организации спортивных развлечений необходимо придерживаться следующих требований:

- содержание досуга должно соответствовать возрастным физическим возможностям детей;
- физическая нагрузка должны быть распределена по основным группам мышц;
- в процессе досуга используются общеразвивающие упражнения, упражнения на развитие основных движений;
- используются спортивные игры;

- создаются ситуации, мотивирующие детей к деятельности и стимулирующие дух соревнования;

- используются награды за ловкость, выносливость и т.п.

В младшем школьном возрасте дети охотно играют в сюжетно-ролевые игры. В связи с этим взрослый должен поддерживать их стремление и стимулировать путем создания игровых ситуаций. Для возраста 6 - 10 лет характерна яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образ. Непосредственность младших школьников и быстрота реакции в игровых ситуациях проявляется наиболее ярко. А.П.Аникеева предлагает использовать с младшими школьниками творческие ролевые игры, а побуждением к этому выступает игровая ситуация, предлагаемая взрослым.

*Учащимся второго и третьего классов педагог предложила остаться после уроков — тем, кто хочет, — поиграть в «марсиан». Детям предложили организовать импровизированную встречу с «только что прилетевшими марсианами». Марсианами, естественно, хотели быть все. Наконец, выбрали шестерых (по трое из каждого класса), наиболее начитанных мальчиков. «Гостей» отправили за дверь на 5 минут (точно по часам) готовиться отвечать на предполагаемые вопросы об особенностях марсианской жизни. С оставшимися ребятами договорились соблюдать вежливость и такт по отношению к инопланетянам. По истечении 5 минут аплодисментами пригласили гостей в класс. «Марсиане» вошли танцующе-расслабленной походкой. Руководитель делегации (третьеклассник) пояснил, что они только что с ракетододрома, еще не отвыкли от состояния невесомости — т. е. вхождение в игру было мгновенное. Педагог произнесла краткую приветственную речь от имени землян и села на последнюю парту протоколировать «встречу».*

*Тотчас один из землян, подняв руку, спросил:*

*— Какая у вас там погода на Марсе?*

*— Какая захотим, такая и бывает, — мгновенно ответил «руководитель делегации», — у нас электронные вулканы, нажмем кнопку — будет дождь, нажмем другую — ясная погода.*

*Игра проходила в стремительном темпе, словно по хорошо отрепетированному сценарию. Вопросы были разнообразны и достаточно содержательны.*

*— Вот у нас люди произошли от обезьян, а вы от кого? — спрашивает «землянин» из второго класса.*

*— У нас обезьян нет, — отвечает «марсианин» - Мы произошли от этого (тут он рисует на доске нечто каплеобразное). Чик-чу.*

*— Что это? — заволновались «земляне».*

*— С марсианского языка не переводится, — с достоинством пояснили гости.*

*— Какая у вас школьная форма? — поинтересовались девочки.*

*— У нас нет одежды. Мы выдавливаем из тюбиков массу—такую, специальную, и ходим неделю, — ответили инопланетяне.*

*Через 35 минут дружеская встреча окончилась. Игра продемонстрировала быструю реакцию младших школьников, непосредственность, не стереотипность и открытость поведения.*

Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в любую деятельность, а в игровую особенно. Ведущей деятельностью после поступления в школу у детей становится учение, оно определяет их эмоциональное самочувствие, темп психического развития, социальное становление. Ребята, поступающие в школу, всегда ориентированы на учителя, он для них непререкаемый авторитет. Сохранится ли такое отношение к учителю до конца начальной школы или нет — зависит от стиля взаимоотношений учителя и учащихся, учителя и родителей. Отношение к учителю полностью определяет в начальной школе отношение к учению.

Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной учителем. Сама новизна позиции ученика обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности.

Стремление к сообществу сверстников, ориентация на нормы взрослых способствуют возникновению групповых игр с различными ритуалами, паролями. Младшие школьники обожают обставлять игры секретами, но таким образом, чтобы окружающие знали, что у данной игровой группы есть какая-то своя «военная тайна». В условиях лагеря они могут сделать в лесу укрытие, шалаш и оформить его как землянку. Даже если с ней не будут связаны конкретные длительные действия, само наличие укрытия, где можно незаметно для всех собраться определенной группе и пошептаться, создает им иллюзию самостоятельности и независимости от взрослых.

Девочки в этом возрасте любят «засекреченно» собираться и сочинять разные истории. При этом для них тоже почему-то важно, чтобы вокруг все знали, что у них «свой секрет». Часто сочинение истории доходит до распределения ролей, приготовления костюмов и даже выпуска программ. Но без помощи старших девочки, как правило, не способны сами проводить репетиции и довести спектакль до готовности.

Отношение младших школьников к своим ролям предельно серьезно. Пример тому — роль часового в повести Л. Пантелеева «Честное слово».

Младшие школьники охотно продолжают играть в куклы. В.А.Сухомлинский писал: «Меня не смущало, что девочки и мальчики играли в куклы несколько лет. Это не какое-то «ребячество», как иногда думают отдельные учителя, а та же сказка, то же одухотворение живого существа, которое пронизывает творческий процесс составления и слушания сказки. В куклах — одухотворенный образ того, кого дети стремятся, говоря словами французского писателя Сент-Экзюпери, «приручить». Каждый ребенок хочет, чтобы у него было что-то бесконечно дорогое, родное. Я внимательно следил за тем, какие духовные отношения складываются между детьми и их любимыми куклами». Тем самым отношение к куклам, как и сами сюжеты игр с ними, могут давать педагогу информацию об особенностях нравственного развития младшего школьника. В одной семье по игре их дочери с куклами «в школу» родители безошибочно узнавали о событиях в классе в период ее обучения в начальных классах.

Большое значение в организации досуга младших школьников играет сказка. Сочинение сказок — деятельность, близкая по своей сущности к игре, ребенок, как и в игре, отождествляет себя со сказочными персонажами. Вот примеры таких сказок.

#### **Что куют кузнечики?**

*На высоком степном кургане с утра до поздней ночи куют кузнечики. У них здесь большая кузница. На большом листе крапивы устроили они себе наковальню. Берут полосу железа, меди, стали, кладут на наковальню и бьют молоточками.*

*А что же они куют?*

*А вот что: латы, шлемы, рога жукам. Со всей степи прилетают в кузницу рогатые жуки. Просят кузнечиков: «Сделайте доспехи». Кузнечики никому не отказывают. Прочные доспехи жуков — все это работа кузнечиков.*

*Ученик второго класса Александр Романов.*

#### **Две руки**

*В большом красивом доме за столом, покрытым красной скатертью, встретились две руки. Одна рука была испещрена царапинками, в них въелись маленькие кусочки металла и угля. Это была большая мускулистая рука. А другая — бледная, с тонкими длинными пальцами, с синими жилками.*

*Встретились две руки, поздоровались и стали спрашивать друг дружку.*

*— Ты чья? — спрашивает бледная тонкая рука у мускулистой руки.*

*— Я рука тракториста, — с гордостью ответила мускулистая рука. — Я пашу землю и вырачиваю хлеб. Кормлю людей. Меня люди уважают. А ты чья? — спрашивает*

*мускулистая рука.*

*— Я рука музыканта, — ответила бледная тонкая рука. — Я делаю музыку. Музыка тоже нужна всем людям.*

*— Да, я очень уважаю тебя, — говорит мускулистая рука бледной руке. — Без музыки жизнь была бы скучной и унылой, как холодный осенний день.*

*Ученица третьего класса Неонила Васильева.*

Сказки будят не только нравственные чувства, но и дают работу мысли. «Если мне удавалось добиться, что ребенок, в развитии мышления которого встречались серьезные затруднения, придумал сказку, связал в своем воображении несколько предметов окружающего мира, — значит, можно сказать с уверенностью, что ребенок научился мыслить», — писал В. А. Сухомлинский. Сказка, игра занимают серьезное место в интеллектуальной жизни ребенка-школьника.

В организации досуга младших школьников используются игры, на развитие воображения. Ф. Пассаторе предлагал детям игру «Театр—Игра—Жизнь». «Игра состоит в том, чтобы коллективно придумать и проиллюстрировать рассказ. Толчок к рассказу может дать специальная колода карт, подготовленная «воодушевителем» игры путем наклеивания на пятьдесят картонных карточек разнообразных картинок, вырезанных из газет и журналов. Прочтение этих картинок всякий раз иное, ибо каждая карта может быть связана с предыдущей лишь путем вольных ассоциаций и в любом случае благодаря игре фантазии. «Воодушевитель», сидя в окружении детей, предлагает вытащить из колоды, не глядя, одну карту; вытащивший карту начинает интерпретировать рисунок, остальные внимательно слушают, готовясь продолжить интерпретацию, — возникает коллективное творчество. То, что первый ребенок будет рассказывать, явится материалом для наглядного изображения первой части истории — с помощью красок или в виде коллажа на белом фоне, на специальном стекле. Сосед, которому достанется продолжать рассказ, интерпретируя следующую карту, должен связать свою часть с предыдущей и проиллюстрировать дальнейший ход повествования рисунком или коллажем, расположенным рядом с уже начатым. Игра длится до тех пор, пока не обойдет всех участников, причем на последнего рассказчика возлагается задача придумать конец. В результате получается длинное панно-иллюстрация, глядя на которое дети могут свой коллективный рассказ пересказать».

Этот вариант игры «Рассказ по кругу» эффективнее в плане раскрытия ребенка и воздействия на него, так как предполагает и связь рассказа с имеющимся изображением, и изображение придуманного сюжета.

Особенно импонирует термин «воодушевитель» по отношению к организатору игры, так как в нем подчеркивается эмоциональное соприкосновение с играющими детьми. Ф. Пассаторе предлагал игру с предметами. Детям дают три ничем не связанные между собой предмета: кофеварку, пустую бутылку, мотыгу и предлагают найти им применение — придумать и разыграть какой-нибудь эпизод. Ведь вещи активнее будят воображение, чем рисунки: их можно потрогать, ими можно действовать. Интересные приемы предлагаются на стимулирование образов. Например, предлагая детям рисовать, им при этом выдают таинственные коробочки: в одной—ватка, пахнущая бензином, в другой — леденец, в третьей что-то, пахнущее шоколадом. Обоняние и вкус также привлекаются на службу фантазии и творчества.

Эти творческие игры не являются ролевыми. Но они имеют общее в том, что обеспечивают ребенку новую позицию — творца, исследователя, вовлекают в поисковую деятельность. Такие игры вызывают интерес у детей, будят в них смекалку, воображение.

Среди игр на воображение можно применять игры «Что на что похоже?». Например: три - четыре человека, отгадчики, выходят за дверь, а остальные договариваются, какой предмет будут сравнивать. Когда отгадчики возвратились, ведущий начинает: «То, что мы задумали, похоже на...» — и дает слово тому, кто первым нашел сравнение и поднял руку.

— ... на цветок ...

- ... на бабочку...
- ... на винт вертолета ...
- ... на крендель, на велосипед и на карнавальную маску...
- ... на восьмерку, которая лежит на боку ...

Найти в предмете новое — это уже творческий акт. Есть и более сложные игры творческого характера, которые требуют некоторой подготовки руководителей. Такой является, например, игра «Допиши две строки», широко используемая В. А. Левиным (*Левин В. А. Воспитание творчества. М., 1977*) на занятиях литературной студии младших школьников.

Предлагается неизвестное участникам «неоконченное» четверостишие (обычно юмористическое). Его заранее подбирает или сочиняет кто-нибудь из взрослых. Подходит для игры, к примеру, стихотворение:

В зоопарке бегемот  
Проглотил ежа. И вот ...

Надо добавить строчки, чтобы получилось смешно. В игре принимает участие педагог, он помогает ребятам придумать рифму, направляет, подбадривает. В скрытом виде он исполняет роль внутреннего критика: отбирает стихотворение для игры, поправляет технически неудачные попытки детей. Но педагог не должен высказывать прямо своего отношения к продуктам детского творчества. В группах младших школьников литературные игры часто завершаются воплощением замысла. Особое значение имеют *оценочные действия участников*. Ребята самостоятельно могут оценить получившееся стихотворение по определенным критериям. Дети оценивают совершенство выражения, которое сначала понимается малышами как точность изображения, внешнее сходство, но вскоре может быть осознано как правдивость, достоверность в выражении отношения, которое является содержанием произведения, т. е. правда чувств. Затем они начинают оценивать качество самих чувств, их нравственность и глубину. В перспективе требование точности изображения должно привести к формированию потребности в восприятии совершенных художественных произведений, отображающих глубинные и высоконравственные отношения. Критерий новизны, естественно, тоже развивается с накоплением читательского и жизненного опыта.

Оценка включает в игру всех ребят, а не только тех, кто активно сочиняет. И если даже у кого-то упражнение не получилось, его усилия не пропали даром: затраченный им труд становится новой меркой для оценки творчества ровесников, и более широко — меркой для оценки труда писателя. А самое главное—оценка развивается и тем самым развивает и ребят, и игру. Во время оценивания важно создать такую атмосферу, чтобы ребята ожидали, хотели услышать удачные варианты, радовались им и успехам участников игры, а не получали удовольствие от возможности сделать критическое замечание товарищу. От взрослого, от той установки, которую он дает воспитанникам, зависит, возникнет ли на занятиях благоприятная, доброжелательная атмосфера. Пусть ребята относятся к игре так: «Не вышло, не сложилось у кого-то — ничего не произошло, дело обычное, ведь игра нелегкая, творческая, а вот если кто придумал неожиданное, смешное—это здорово, спасибо автору!»

В подборе творческих игр педагоги могут пользоваться опытом детских театральных кружков, привлекая детей к *исполнению этюдов, игровых упражнений с воображаемыми предметами*.

Игровое начало таких упражнений вполне соответствует первому условию, игры — представить себе что-то. «Представьте себе мяч, возьмите его», — и самопроизвольно включаются память, воображение, внимание. Это то, что действует на всю психофизическую систему сразу. Ребята не только видят или слышат внутренним глазом, внутренним слухом, чувствуют и ощущают, но и осмысливают заново знакомый предмет или явление—удивляются его интересности. В. П. Шильгови использовал в работе с детьми игровые упражнения с предметами. Обычная веревочка в руках ребенка может

превратиться в змею, мочалку, пояс, обезьяний хвост.

Манипулирование с предметами вызывает различные ассоциации, фантазия может быть преобразена в совершенно иные, неожиданные образы; как эти образы в свою очередь сплетаются каждый раз в новый, неповторимый узор, в чем, по сути, и заключается сам принцип импровизации. Воображаемые предметы включают ребенка в исполнение новой роли — и перед нами уже творческая ролевая игра.

В организации досуга младших школьников ролевая творческая игра занимает ведущее место. М. С. Коган разработаны различные творческие игры для младших школьников. Приведем пример одной их таких игр.

#### ***Творческо-ролевая игра «Справочное бюро «Почемучсправка»***

Работу бюро возглавляет директор (старшеклассница). Заместителем директора выбирается старший из числа ребят группы. В штате сотрудников бюро выделяются роли:

- ответственный за сбор вопросов;
- оформители листка «Спрашивает «Почемучсправка»»;
- ответственный за выставку «Картинки рассказывают об интересном».

Все роли в бюро сменные, кроме директора. Смена «сотрудников бюро» происходит раз в четверть. В течение четверти бюро организует и проводит одну встречу «Отвечаем на ваши вопросы», сменные выставки «Картинки рассказывают об интересном», выпускает 1 — 2 раза листок «Спрашивает «Почемучсправка», где размещаются загадки, занимательные рисунки, ребусы и др., демонстрирует озвученные диафильмы познавательной тематики. Каждый день по определенному расписанию на 10 — 15 минут открывается окно «Почемучсправки» и дежурный принимает вопросы, интересные картинки, журналы, книги. Все принятое отмечается в специальной тетрадке.

Эта игра приучает спрашивать, находить ответы на вопросы, развивает интерес к чтению, расширяет кругозор детей. В игре ставится увлекательная цель — ответить на вопросы сверстников, т. е. выступить в новой позиции в данном виде деятельности. Игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий. Конечно же, большое участие в этой игре принимает воспитатель, именно он направляет, ненавязчиво подсказывает, играет вместе с детьми. Он осуществляет роль главного консультанта и в соответствии с нею:

- помогает составить программу работы на четверть и оборудовать уголок бюро;
- привлекает помощников из числа родителей, старшеклассников, педагогов;
- подсказывает, как лучше распределить роли в соответствии с возрастом, как лучше провести встречу «Отвечаем на ваши вопросы» и т. д.

Совет, подсказка, помощь — все это, не нарушая структуру игры, осуществляется через орган самоуправления — совет сотрудников справочного бюро.

М. С. Коган широко использует различные игровые тематические программы с игровым сюжетом: «путешествие», «школа», «стадион», «магазин», «встреча с персонажами книг, пьес, кино» и др. Приведем пример организации игровой программы «Веселая школа юных друзей».

Вначале ребята знакомятся с работниками школы — старшеклассниками: директором Знайкиным, завучем Помогайкиной, старшей вожатой Задорченко и учителями Прилагательновой, Быстровым, Ноткиной, Загадайкиной, Речкиным. Определяются «классы» — команды «А» и «Б», вывешиваются табло-«дневники». Администрация объявляет расписание уроков и знакомит с правилами поведения на уроках, оценивает ход игровой программы. Далее завуч дает звонок на первый урок.

Урок русского языка ведет учительница Прилагательнова. Ребятам предлагаются два задания. Первое — игра на внимание «Мягкий знак—руку поднимать!» (называются слова, ребята поднимают руку, если на конце слова пишется мягкий знак); второе — «Внимательная проверка», в ходе которой предлагается плакат с письмом от Коли к Пете, в котором допущены ошибки. Задача классов — найти и исправить их. Жюри подводит

итоги и выставляет оценки за урок в «дневник» класса.

Звонок на перемену. Музыкальная пауза, во время которой звучат песни. Второй урок, пение, - ведет учительница Ноткина. Предлагаются музыкальные игры. Во время следующей перемены выступают участники художественной самодеятельности — школьный ансамбль «Хоровод друзей». И далее следуют уроки: чтение (предлагаются загадки разных народов, а для выразительного чтения — отрывки из сказок); физкультура (народные игры); природоведение (проводится игра на внимание «Путешествие по странам»). По итогам оценок, полученных «классами», объявляются победители игровой программы.

А вот пример другой игры, использованной на клубном часе «Проверь себя», где четко прослеживается идея содружества старших и младших ребят. Игра называется «Успех приносит каждый». Выделяются роли ведущих игровых пунктов старших команд (из числа учащихся шестых классов) и младших участников (из начальных классов). Очень важны доброжелательная атмосфера игры, наличие достаточного количества поощрений для участников.

Для проведения игры в группе создается несколько команд. Каждую команду возглавляет старший, который организует движение по маршруту. На стартовой линейке вручаются маршрутные листы, в них указывается направление движения команд. По итогам пребывания в игровых пунктах ребята получают жетоны-квадратики разного цвета за верные, быстрые ответы, за сноровку, находчивость и жетоны-треугольники за неверные ответы. О значении жетонов (чтобы не снижать накал игры) ребята узнают не сразу, а на диспетчерском пункте. Приведем содержание некоторых заданий.

1. «Подумай! Расшифруй!». Ребятам предложены карточки с маленькими ребусами и три варианта ответов к ним. Сложность ребусов зависит от возраста ребят. Карточки с ребусами имеют порядковые номера. Участники игры могут взять любую карточку из предложенных и выбрать ответ. Ведущий пункта очень быстро проверяет по контрольному листку результаты. И выдает соответствующие жетоны каждому участнику.

2. «Сосчитай сколько?». Предложены рисунки разной сложности из цифр (для разных возрастов). Посмотрев внимательно 1 — 2 минуты, ребята должны сосчитать:

- «Сколько лет Хоттабычу?»;
- «Сколько километров прошел слон?»;
- «Сколько килограммов груза везет поезд?» и др.

Затем надо подать свои ответы на листочке или шепотом сообщить их ведущему.

3. «Пройди — не задень!» Нужно с завязанными глазами пройти извилистой дорожкой и не задеть расставленные на полу кегли.

Большой интерес для младших школьников вызывает игра в «жителей Цветочного Города» по книге Н. Носова. Сначала выбираются Тюбики — художники Цветочного Города. На заранее подготовленных листах бумаги (а можно и на доске) все желающие рисуют проекты Цветочного Города. За лучшие проекты — звание Тюбика. В следующий раз выявляют докторов Пилюлькиных. Дети могут продемонстрировать свои знания лекарственных растений, выяснить, что надо делать в случае пореза или ожога. Тем, кто успешно демонстрирует свои музыкальные и вокальные умения, присуждаются роли Гусли. В день Винтика и Шпунтика ребята могут собирать из элементов конструкторов модели и т. д. Итоговый день можно сделать днем Знайки — провести олимпиаду смекалистых. Главное и обязательное условие, которое должен выдержать педагог, — чтобы все дети без исключения стали «жителями Цветочного Города», т. е. утвердили себя в коллективе на определенных, всеми признанных позициях. В этом состоит педагогический смысл данной игры.

Вариантов проведения творческих ролевых игр может быть множество. Это и игры, связанные с познавательной активностью, идейной направленностью, нравственной направленностью, трудового характера, игры на сплочение детей и т.д. Важно, чтобы педагог принял и понял желание младшего школьника играть и стал активным участником

игры.

В подростковом возрасте у ребенка происходит демонстрационное отмежевание от детства, активное самоутверждение на позиции «я-взрослый». Это период бурного роста и обостренной потребности в создании собственного мира, мира фантазий, воображаемых ситуаций. Л.С. Выготский, подчеркивая творческий характер фантазии подростка по сравнению с фантазией ребенка, называл ее «искусством для себя». Особенности подросткового восприятия жизни проявляется и в выборе ими ролевых игр. Подростки склонны к самостоятельным ролевым играм и способны сами организовать со сверстниками ролевою игру.

Существует мнение, что в подростковом возрасте снижается игровая активность, однако исследование Н.П.Аникеевой, показывает, что подростки играют в достаточно сложные и разнообразные ролевые игры. К распространенным характеристикам таких игр относятся: повторяемость сюжета на протяжении длительного времени (полгода, год и более); засекреченность от взрослых, нежелание афишировать свои игры.

В работе с подростками в ходе досуговой деятельности особый интерес представляют *игры-экспериментирования*. Именно позиция участника эксперимента обеспечивает подросткам вхождение в деятельность по самовоспитанию. Н.П.Аникеева предлагает интересный вариант «игры-эксперимента» под названием «Нераскрытые тайны и сорок секретов». Вот ее условия.

*Тур первый: игра экипажа.*

1. Проверить себя на совместимость с другими. Для этого в классе создаются экипажи по пять человек в каждом. Цель объединения — совместное выполнение заданий.

2. Избирать командира экипажа следует на первую, вторую, третью недели и т. д. — с таким расчетом, чтобы каждый побывал в этой роли. Обязанности командира — получать задания в штабе игры, распределять функции внутри экипажа, подводить итоги.

3. Установить периодические самоотчеты в экипаже. Это поможет наладить самоконтроль и товарищескую помощь друг другу.

4. Раз в неделю проводить «бои-конкурсы» экипажей.

5. Победителем будет тот экипаж, в котором каждый член экипажа добьется каких-то выдающихся результатов в чем-либо: открыл что-то новое в себе, сделал что-то полезное для коллектива.

6. Стремиться к тому, чтобы все экипажи были победителями.

В заданиях первого и последующих туров могут сочетаться учебные и внеучебные, в том числе и сверхпрограммные, виды деятельности.

*Тур второй: игра вдвоем.*

1. Взаимный выбор. Класс разбивается на пары. Пара выбирает себе шифр и девиз.

2. Штабом игры специально даются задания, рассчитанные на то, чтобы их выполнили двое.

Пара выходит на пятиборье — конкурс по искусству (сочинительство, музыка, живопись, стихотворение), спорту (задания намечаются произвольно), учебным занятиям (берутся задания по физике, математике и другим предметам), техническому творчеству, профессиональной ориентированности (здесь требуется аргументированно доказать свой выбор профессии, продемонстрировать ее знание).

Взаимный контроль по избранным направлениям, самоотчеты и взаимное обучение.

*Тур третий: индивидуальное первенство.*

1. Каждый намечает себе, не сообщая другим, программу своей жизни на две заключительные недели четверти. Содержание программы включает учебные и внеучебные элементы, а также задания самому себе по избранным видам искусства и техническому творчеству.

2. Одним из главных моментов этого тура является преодоление в себе таких свойств, которые отрицательно сказались на общем развитии личности: лень, отсутствие воли, непрактичность. Поэтому за эти две недели надо сделать то, что уже долгое время



«висело над душой», но все никак не хватало воли, чтобы засесть за выполнение нужного дела.

3. Сверхзадача — упорядочивание отношений с родителями и учителями. Попробовать эти две недели жить по жесткому режиму, свой режим дня спланировать таким образом, чтобы успеть сделать все.

Игра заканчивается праздником, на котором каждый открывает свой секрет — чему научился в игре, чего достиг, что изменил в себе самом!

Необходимо отметить, что в процессе всей игры с подростками предусматриваются беседы психологического характера: «самооценка личности и ее взаимосвязь с успешностью деятельности», «воля, ее формирование и проявление» и т.д. Таким образом, организация сложной игры, направленной на самовоспитание и самораскрытие детей, предполагает в данном случае сознательное отношение участников к подобной информации.

Для подростков характерен такой вид игр как *игры –фантазирование*. Этот вид игр, не организуемый взрослыми, а используемый самими детьми в свободное время. В играх - фантазировании подростки создают целые страны, города, вымышленных героев, космические проекты и т.п.

Н.П.Аникеева проанализировав более 50 игр - фантазий на основе художественно-документальной литературы мемуарного характера и более 160 игр на основе сочинений и интервью подростков и студентов выделяет характерные их черты:

— увлечение этими играми охватывает период от 8 до 15 лет. «Пиковый возраст», когда один и тот же сюжет разыгрывается ежедневно, а невозможность играть, необходимость отвлекаться от игры создает внутренний дискомфорт, приходится на 11 - 13 лет;

— игры в подавляющем большинстве проходят наедине, редко вдвоем;

— игра может продолжаться от нескольких месяцев до нескольких лет;

— играющие в большинстве своем играют втайне не только от взрослых, но и от сверстников, так как бояться, что сверстники подумают: «Вот дети, еще играют в страны и человечков»;

— самые распространенные сюжеты: «страны», «государства», «Города», «Биографии», конкретные исторические события или ситуации современной жизни;

— игры обязательно обставляются предметным оформлением разного типа сложности. С возрастом подготовительный период игры (заготовка атрибутов и аксессуаров) увеличивается по сравнению с периодом игры.

В *юношеском возрасте* интерес к играм приобретает несколько иной характер. Данный возрастной период характеризуется ориентацией юношей и девушек на собственную роль в обществе, их глубоко интересуют различные социальные явления, усиливается рефлексия, самоуглубление. В связи с этим повышенная избирательность общения, его эмоциональная насыщенность. В ранней юности становится привлекательной деятельность, в которой большое место занимает речевая активность. В этом смысле интересны дискуссии, на которых юноши и девушки могут самоутвердиться в собственных убеждениях, отстоять собственные взгляды и если нужно скорректировать их.

Старших школьников продолжают привлекать *игры-фантазирования*. Эти игры имеют ряд отличий от подростковых:

- преобладают игры-розыгрыши, игры-демонстрации перед окружающими. Игры требуют публики, зрителей, т.е. засекреченность уходит на второй план;

- доминирующими становятся групповые игры;

- в играх основное внимание уделяется ролям, предполагающим речевую активность.

В юношеских играх часто фигурируют роли, которые имеют высокую общественную окраску: «президент», «министр», «дипломат» и т.п. Все особенности

юношеской ролевой игры нацелены на самоутверждение перед обществом, профессиональное мировоззрение, усвоение общечеловеческих ценностей, а также на эмоциональное удовлетворение от общения со сверстниками.

Одно из ведущих мест в организации досуга детей юношеского возраста занимают *деловые игры*. Проблемой использования деловых игр в работе с детьми занимались О.С. Газман, Н.Н. Михайлова, А.А. Вербицкий. Учеными определены условия к организации деловых игр, этапы проведения, требования к подготовке и выполнению ролей. Деловые игры активно используются в работе с детьми в лагерях молодежных активистов. Приведем пример игры «Активгород», проводимой с детьми и молодежью на летнем слете городских досуговых объединений Москвы.

**1. Цель игры** - создать модель «Города Вашей мечты».

**2. Задачи игры:**

- разработать программу создания модели города, в которой предусмотреть следующие направления:
  - управление городом;
  - экономическое (оживление экономической жизни, повышение занятости жителей, повышение благосостояния);
  - социальное - формирование среднего класса как гарантию устойчивого развития города, пути подключения среднего класса к решению социальных проблем;
  - медицинское – сохранение здоровья жителей, профилактика заболеваний и извращений;
  - физическая культура и спорт;
  - экологическое - природоохранная деятельность и защита окружающей среды.
  - финансовое;
  - подготовка кадров и т.д.

- право

**3. Условия выполнения заданий.**

- 1) По каждому направлению предложить конкретные дела.
- 2) Публично обсудить в каждом коллективе разработчиков (совет округа, старожилы), после чего оставить пять главных дел (можно использовать процедуру голосования).
- 3) Нельзя увлекаться утопическими проектами, желаемое выдавать за возможное.
- 4) Провести конкурс идей, после чего приступить к выработке модели города.

Примечания:

1. Проект должен быть продуманным, предложения по отдельным направлениям не должны противоречить друг другу.

2. Участие в деловой игре поможет выделить активистов, которые будут рекомендованы в Молодежный Совет при Комитете по делам семьи и молодежи.

3. Работа предусматривает подключения профессионалов по разным направлениям, т.е. носит долговременный характер.

Содержание игры и ролевое воплощение обсуждается совместно с участниками и организаторами деловой игры. Вариантов ее проведения может быть множество. Самое главное, о чем необходимо помнить организаторам – это достижение поставленной цели, обсуждение ее вместе с участниками деловой игры, четкое выполнение ролевых функций в соответствии с ролевыми правилами. Деловые игры формируют у подростков, юношей и девушек различные социальные умения, необходимые им для межличностного взаимодействия.

### **2.3. Тренинги**

На современном этапе развития практики организации досуговой деятельности широко применяются тренинги. Проведение тренингов является профессиональным делом психологов. Сущность и содержание тренингов глубоки и психологические механизмы достаточно сложны. В организации досуга применяются игровые тренинги. Под **игровыми тренингами** следует понимать систему игровых упражнений по

обучению общению, развитию психических функций. Цель его — психотерапевтическая. Эти игры проводятся по особой методике. Главное здесь в том, какую установку в каждой игровой упражнении даст руководитель.

Игровые тренинги могут выполнять несколько функций (Петрусинский В.В.):

**1. Коммуникативная функция** — объединение детей в коллектив, установление эмоциональных контактов;

**2. Релаксационная функция** — снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему;

**3. Развивающая функция** — гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности;

**4. Воспитательная функция** — воспитание умений проявлять различные личностные качества в игровых моделях, адекватных жизненным ситуациям.

Игровые тренинги проводятся по одной модели, которая включает в себя:

- предварительную инструкцию, выполненную в форме дикторского текста.

Инструкция, как правило, повторяется дважды;

- словесный сигнал к началу тренинга, типа « Начали», «Гонг» и т.п.;

- непосредственно игровой тренинг. По мере выполнения игровых действий, если необходимо включается музыка;

- словесный сигнал к окончанию игровых действий.

Игровые тренинги применяются в работе с детьми подросткового и юношеского возраста. Элементы использования игрового тренинга возможны и с детьми младшего школьного возраста.

Старшие подростки весьма заинтересованы в информации о своей личности, для них можно организовать «психологические игры». Цель тренинга следует довести до сведения ребят, например, научиться понимать других людей, оценивать, понимать, преодолевать и раскрывать самого себя. Педагогу в этих играх важно стимулировать школьников на *осознание своих способов общения, своей позиции среди других*. Цикл может охватывать 8 — 15 игровых занятий. Эти игры не следует проводить более 30 — 40 минут. Занятия удаются только при условии абсолютной добровольности. Число участников может быть 7 — 20 человек.

Следует заранее обговорить с ребятами обязательные условия проведения игр, без соблюдения которых игровой тренинг не даст результатов. К таким условиям относятся:

-высокая доброжелательность и доверие друг другу;

-при оценке выполнения игровых заданий участниками оценивается не личность, а ее деятельность и способы общения;

-впечатления о степени удовлетворенности игрой участники должны доводить до руководителя тотчас.

Успешность игровых тренингов полностью зависит от степени взаимопонимания и взаимодоверия между руководителем игр и ее участниками.

Н.П.Аникеева предлагает следующие игры для тренингов:

1. **«Интервью»**. У каждого человека по очереди все желающие берут интервью.

Задаются следующие вопросы:

• «Любишь ли ты стихи?»;

• «Твой любимый цвет?»;

• «Твое любимое изречение?»;

• «Любишь ли ты видеть сны?»;

• «Если бы тебе предложили роль в фильме, кого бы ты захотел сыграть?»

(артистические данные значения не имеют);

• «Есть ли у тебя хобби?»;

• «Какое у тебя любимое имя?»

• «Чего ты больше всего боишься?»;

• «Что больше всего ценишь в людях?».

Каждому следует задавать не более 5 — 7 вопросов. В одно занятие можно интервьюировать по 3 — 4 человека. В первые занятия следует дать участникам следующую установку: «Отвечать в любой степени откровенности. Можно с полной откровенностью, можно с частичной, а можно вообще «в маске» — отвечать, «будто не про себя, а про другого». Это обязательное условие, которое поможет снять психологический барьер у ряда подростков. Если в процессе игровых занятий установится доверительная атмосфера, то стремление «маскироваться» отпадет само собой.

Необходимо, чтобы все участники занятий прошли «интервьюирование». Возможны следующие варианты проведения интервьюирования:

- *усложненный вариант* интервьюирования. Участники игры задают вопросы «в ролях»: от имени детсадовских работников, космонавтов, марсиан, Красной Шапочки, Чебурашки, директора данной школы, родителей интервьюируемого и т. д. Для старших школьников это эффективный прием для вовлечения в игровое состояние;

- *«ролевое интервьюирование»* на каждом занятии длится 2-3 минуты в качестве разминки;

2. **«Мнения».** У каждого человека все по очереди называют одно, лучшее качество. В сумме получается привлекательная характеристика. Если участников занятий более восьми, то игру следует проводить в несколько этапов, чтобы охватить всех.

В дальнейшем можно использовать другой вариант данной игры — «*Метафоры*». О каждом из участников мнение оформляют метафорично: «*колючий ежик*», «*вечный двигатель*», «*головомломка*» и т. д.;

3. **«Мимика и жесты».** Эти игры необходимы для развития паралингвистических (внеязыковых) средств общения, а также для выработки свободного, раскованного общения. Варианты:

а) каждый только при помощи рук показывает два противоположных состояния, например гнев и спокойствие, печаль и радость, усталость и бодрость и т. д.;

б) то же самое при помощи мимики (без жестов);

в) то же самое при помощи мимики и жестов (только добровольцы, так как упражнение трудное);

г) все разбиваются на пары. Каждый из пары получает записку с простым заданием, например «написать письмо», «переставить мебель в классе» и т. д. Эти задания получивший записку должен передать напарнику жестом и мимикой. Второй выполняет перед всеми то, что понял. Затем сравнивается написанное с выполненным.

4. **«Видение других».** Игры на внимательность друг к другу, которые предполагают два варианта развития действия.

а) Один из играющих садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид кого-либо из присутствующих — детали костюма, прическу, обувь и т. д.

б) Называется один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятий до данного момента (например, за последние полчаса).

5. **«Стратегия в диалоге».** Эти игровые упражнения направлены на тренировку вербального (словесного) общения—умения говорить и слушать другого. Например:

а) двое вызываются ведущим. Каждый из них получает втайне от аудитории и друг от друга задание. У первого это — поддерживать диалог в своей обычной манере. У второго — во что бы то ни стало удержать «лидерство» в процессе диалога. Тема задается ведущим, предлагается аудиторией или выбирается самими действующими лицами, например, обсуждение нового фильма, телепередачи, возможность контакта с инопланетянами, совершенство новой марки магнитофона и т. д. Стратегия диалога затем обсуждается всеми;

б) все то же самое, но второй партнер получает противоположное задание: заставить напарника стать лидером разговора;

в) оба получают задание вести диалог определенным образом. Один утверждает

какое-то мнение, второй должен сначала дословно повторить, как он понял мнение первого, а затем высказать свое. Первый, соответственно, должен повторить (желательно дословно) высказанное партнером, затем продолжает обсуждение темы. Такой диалог идет минут 5 — 7. Желательно, чтобы кто-нибудь из участников фиксировал количество искажений каждым партнером в пересказе слов своего собеседника. Через это упражнение должны пройти все участники. Повторяя эту игру постоянно, школьники увидят, как будет меняться их манера разговора и вне игры.

**6. «Влияние группового настроения».** Цель этого игрового упражнения — продемонстрировать роль благожелательной и неблагоприятной атмосферы в создании настроения участников.

Двое получают задание придумать по два этюда с различными предметами, например с рюкзаком и линейкой. Пока они готовятся за дверью класса, ведущий договаривается с аудиторией о групповой реакции. Например, первый этюд первого исполнителя встречается одобрительно (улыбки, доброжелательные взгляды, заинтересованность на лицах), второй этюд — холодно (равнодушные лица, пренебрежительные ухмылки). Реплики не рекомендуются. У второго исполнителя все повторяется с точностью до наоборот. Затем оба исполнителя рассказывают о своих ощущениях и дают оценки этюдам. После этого перед ними раскрывают «заговор» и со всей аудиторией идет обсуждение проблемы «моральная поддержка».

В систему описанных игр целесообразно включить упражнения, используемые в сценической деятельности, И.В. Хромова при организации кружка самопознания использовала, например, такие игровые формы:

1. все участники кружка распределяются по парам. Каждая пара получает задание подготовить инсценировку басни «Ворона и Лисица». Один учащийся - «режиссер», другой - «актер» в роли Лисицы. Преподаватель наблюдает, какими приемами пользуются «режиссеры», объясняя и показывая «актерам» трактовку образа Лисицы и особенности «вхождения в образ». Затем все вместе комментируют работу каждой пары, обращая внимание на логику аргументов «режиссеров», особенности речевого и паралингвистического воздействия;

2. выделяется группа из шести человек, остальные — «зрители». «Актерам» предлагается сыграть сказку по мотивам «Репки». Руководитель кружка после распределения ролей дает такую инструкцию: «Представьте себе, что однажды зимним вечером все участники событий (дедка, бабка, внучка и т. д.) собрались за столом и предались воспоминаниям о том замечательном дне, когда тянули чудо-репку в огороде». Каждый должен был «вспоминать» в соответствующем образе. Затем «зрители» и «актеры» обсуждают проигранное с акцентом на удачах;

3. каждый участник кружка получает репродукцию портрета русского или зарубежного художника. Он должен «оживить» портрет, т. е. принять позу, выражение лица, и сказать несколько реплик, соответствующих мимике и позе изображенного. На портрете может быть человек любого возраста и пола. Это упражнение на эмпатию.

Использование игровых тренингов для детей подросткового возраста позволяет сплотить их между собой, сформировать коммуникативные умения, умения полоролевого взаимодействия.

Для юношеского возраста приобретает особое значение игровые тренинги. Для юношей и девушек наиболее интересен анализ игр, саморегуляция в общении, умение видеть и слышать других. Для старших школьников тренинг можно усложнить, включив туда ролевые игры и дискуссии, что является составной частью полного социально-психологического тренинга.

Приемлемо в форме ролевой игры строить упражнение на «восприятие ситуации». Сюжет игры может быть любым, лишь бы он позволял участникам действовать стоя на разных позициях по отношению к разыгрываемому событию. Например: трое юношей из актива предварительно обсуждают предстоящее мероприятие в классе. Из них А. —

активист, искренне болеющий за дело, человек инициативный и добросовестный; В. — равнодушный, случайно попавший в актив, безразлично настроенный к собранию, «лишь бы отделаться»; С.—претендующий на место организатора, уверенный, что он более соответствует этой должности, к А. и его деятельности относится критически. Сюжет разыгрывается 15 — 20 минут. Зрители должны по возможности точно протоколировать ход игровой ситуации. Руководитель в любом месте может прерывать сюжет. Затем участники игры выходят за дверь, их вызывают по одному, и они должны, находясь в роли, пересказать, как происходило разыгрываемое событие, т. е. предварительное совещание членов актива. Рассказов друг друга они не слышат, но зрители все протоколируют. Оказывается, рассказ каждого будет значительно отличаться от того, что происходило на самом деле, тем больше, чем глубже они вошли в роль. Далее следует анализ причины этого явления, в результате которого ребята приходят к выводу, что мы воспринимаем одно и то же явление, одного и того же человека с точки зрения своей позиции. Следует подвести членов группы к выводу о необходимости рефлексии — видению других позиций и себя с точки зрения других.

Распространенная ошибка, которую часто допускали играющие, — уход в роли-пародии. Иногда увлекались игрой отрицательного типа. Поэтому руководителю игры следует обратить особое внимание на то, что надо изображать реального человека, а не способы его маскировки.

Известно, что те ребята, кто недостаточно владеют речью, испытывают неудовлетворенность в ходе тренингов, поскольку старшекласников всегда привлекают игры, вовлекающие в дискуссию, обучающие дискуссии. Для развития речи могут быть рекомендованы такие игровые упражнения.

1. **«Ролевое обсуждение».** Руководитель раздает участникам листочки с обозначением той роли, в которой должен выступать данный человек в обсуждениях. Например: «философ», «дипломат», «поэт», «активный общественник», «эрудит», «скептик» и т. д. Школьникам, конечно, объясняется, что речь идет не о профессиях, а лишь о той внутренней позиции, о том внутреннем отношении к окружающему, которую им следует прочувствовать и продемонстрировать во время дискуссии. Каждый знает только о своей роли и ничего не знает о других.

Затем все договариваются о предмете обсуждения. Им может быть любое известное художественное произведение или кинофильм. Предмет дискуссии не должен быть сложным или слишком волнующим в данной игре, иначе это будет «выбивать» играющих из ролей. После 10 — 15 минут дискуссии окружающие должны определить, кто в какой роли выступал. Тот, чья роль оставалась неузнанной, считался не выполнившим задачу. Конечно, роли распределяются дифференцированно: одним — более легкие, другим — труднее.

2. **«Руководство дискуссией».** Выбирается тема для обсуждения. Она может быть предложена руководителем, группой, участниками и звучать в общей формулировке: «Что такое дружба?», «Откуда берутся равнодушные?» Может выдвигаться конкретная ситуация для обсуждения (например, из писем самих старшекласников в различные средства массовой информации).

Все участники совместно выдвигают критерии оценки деятельности руководителя: умение четко формулировать вопросы, резюмировать переходные моменты в обсуждении, вовлекать пассивных, приостанавливать слишком длинные монологи, быть тактичным по отношению к аудитории. Тут же еще раз напоминаются общие правила тренинговой группы: «необходимость предельной доброжелательности», «обсуждать деятельность, а не личность».

Затем выбирается ведущий дискуссию: или по желанию, или по жеребьевке, или назначается руководителем. Дискуссия продолжается 15 — 30 минут в зависимости от увлечения темой.

Самый главный момент — обсуждение. Вначале самоанализ своей деятельности

дает тот, кто был ведущим: насколько он выполнил свою задачу в соответствии с критериями оценки; что получилось, что—нет; в чем испытывал трудности; как группа помогала ему как ведущему. Затем свои мнения о деятельности ведущего излагают все желающие.

Наконец, наступает самый тонкий момент анализа - каждому предлагается дать ретроспективный самоанализ состояния во время дискуссии: в какой момент дискуссия вызвала наибольший интерес, в какой момент появилось чувство скуки или раздражения, какие мысли-ассоциации вызвали начало или конец. Наибольший интерес, как правило, вызывает самоанализ ведущего. Часто бывают признания в чувстве страха в самом начале, чувстве отчаяния в середине, когда видишь чьи-то скучающие глаза и скрываемый зевок, чувстве благодарности к кому-то из участников, удивления на неожиданные реакции выступавших и т. д.

В упражнении «Руководство дискуссией» вызывает положительное отношение участников такой игровой прием, как определение в аудитории «тайного единомышленника», сочувствующего ведущему. Его можно вводить следующим образом:

- руководитель группы заранее договаривается с ведущим о кандидатуре «единомышленника».

- затем всем участникам раздаются листочки бумаги таким образом, чтобы никто не видел листочков соседей. Все карточки - пустые, лишь на одной есть какой-нибудь знак. Получивший ее, становится «тайным единомышленником», помогающим ведущему. Его задача — мысленно помогать, сочувствовать, подбадривать и при этом все делать так, чтобы никто из окружающих не догадался о его роли. «Конспираторы среди чужих», — острили старшеклассники.

Ведущие утверждают, что вести дискуссию гораздо легче, когда знаешь, что в аудитории есть единомышленник. Несомненно, здесь играет роль и самовнушение.

3. «Дискуссия-соревнование». Все участники разбиваются на две команды. Выбирается жюри, определяющее критерии оценки выдвигаемых аргументов: доказательность, логику, четкость формулировок, корректность выступающих, способность строго придерживаться темы и т.п. Жюри договаривается о системе баллов. В конце дискуссии жюри комментирует результаты. В заключении проводится коллективное обсуждение и использование любых этапов анализа.

Организация игрового тренинга требует от педагога умения преодолеть собственную скованность, так как по сравнению с организацией ролевых игр, игровой тренинг строится на атмосфере доверительного взаимодействия, а чтобы этого добиться важно регулировать взаимодействие участников тренинга.

#### **2.4. Коллективно-творческие дела**

Проблема использования коллективно-творческих дел в процессе воспитания школьников разработана И.П. Ивановым и его научной школой. По его мнению, не каждая коллективная форма может быть творческой. Выделяются условия, при которых форма может быть коллективной и творческой. К данным условиям относятся:

- участники деятельности в процессе совместного поиска обсуждают содержание формы совместной деятельности;
- учитываются интересы и потребности каждого;
- индивидуальные цели не противоречат общим целям группы;
- коллективная работа позволяет каждому найти значимое место в общем деле;
- данная форма является по исполнению неповторимой.

Формы коллективной творческой деятельности от других форм отличаются, прежде всего, характером постановки воспитательных задач и освоения опыта учащимися. В воспитательном мероприятии педагог открыто ставит задачу перед детьми, передает им готовый опыт. В процессе коллективной творческой деятельности воспитатель тоже ставит задачи, но делает это незаметно. Ребята сами «открывают» эти воспитательные

задачи, вместе со взрослыми и под их руководством создают новый опыт, применяют ранее усвоенные знания и умения.

Основу, сущность этой методики составляет тесное сотрудничество, совместная деятельность всех членов коллектива, старших и младших, взрослых и детей. При этом они сообща планируют, готовят, проводят и оценивают работу, отдавая свои знания, умения и навыки на общую пользу и радость. На каждой стадии творческой совместной деятельности члены коллектива ведут поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно важных практических задач, находя каждый раз новый вариант.

Коллективное творческое дело — это уникальное и в то же время естественное социальное и педагогическое явление, которое может быть положено в основу всей деятельности коллектива.

В современных условиях гуманизации педагогического процесса методика организации коллективно-творческих дел имеет следующие преимущества:

- доминирование целей развития индивидуальности и реализации личности каждого в коллективной творческой деятельности;
- выработка ценностей, идеалов, образцов в коллективе, исходя из личностных интересов и потребностей;
- определение творческих задач, проблем для решения самими участниками деятельности;
- создание условий для включения детей в творческую деятельность различных групп, объединений;
- от личности к делу, а не от дела к личности; не отбор предложений и идей при планировании работы, а предоставление возможности каждому выбрать то, что соответствует его интересам и желаниям;
- создание условий для самоопределения участниками деятельности своей роли, характера поведения;
- оценка результатов, анализ коллективной деятельности с точки зрения проявления и развития личности каждого, формирования его отношений с участниками деятельности.

В процессе организации досуга активно используется форма коллективно творческих дел (КТД).

**Коллективно-творческое дело** в аспекте досуговой деятельности – это форма совместной деятельности детей, взрослых и детей, в процессе которой происходит творческое воплощение замыслов всех соучастников деятельности.

Организация коллективно-творческих дел предусматривает шесть стадий.

*Первая стадия* — предварительная работа. Педагоги, взрослые:

- определяют место предстоящего КТД в воспитательной работе, планируемой на новый период с данным коллективом;
- ставят конкретные воспитательные задачи;
- выясняют различные варианты, которые могут быть предложены на выбор детям;
- продумывают способы проведения своих замыслов;
- намечают действия, которые могут настроить детей на работу, увлечь перспективой;
- определяют возможности активизация деятельности каждого участника.

При этом взрослые не диктуют, не навязывают, а размышляют вместе с учащимися.

*Вторая стадия* — коллективное планирование. Теперь действуют сами дети. Они ищут ответы на поставленные вопросы в микроколлективах (группах, звеньях). Этот разговор условно называют сбором-стартом. Успех его во многом обеспечивает ведущий. Он составляет выдвинутые варианты, задает наводящие, уточняющие вопросы, предлагает обосновать выдвинутые идеи, ставит дополнительные «задачи на размышление». Завершается поиск выбором совета дела.



*Третья стадия* — коллективная подготовка дела. Руководящий орган, совет дела уточняет, конкретизирует план подготовки и проведения КТД, затем организует его выполнение, поощряя инициативу каждого участника. Подготовка может идти по группам.

Возможна ситуация, когда дети слабо включаются, а то и вовсе не включаются в практическую работу. Бывает так, что в самом начале некоторые ученики увлекаются, а потом быстро охлаждаются к делу, так как не приобрели еще умения преодолевать трудности. Взрослый выступает в роли старшего товарища. Не допуская открытого давления, взрослый по-товарищески побуждает детей к целенаправленному, творческому и самостоятельному участию в осуществлении общего замысла. Как? Может увлечь добрым сюрпризом или заинтересовать «трудного» секретным договором с ним. Оказать особое доверие ответственным поручением: «Только ты можешь это сделать». В некоторых случаях педагог подсказывает варианты выполнения работы, дает совет по использованию источников для поиска.

*Четвертая стадия* — проведение КТД, подведение итогов подготовки. На этой стадии осуществляется конкретный план, составленный советом дела, с учетом того, что наработано группами (бригадами, звеньями). Школьники в разных формах демонстрируют опыт, накопленный в ходе планирования и подготовки дела. Не нужно бояться отклонений от замыслов, возникающих во время проведения КТД из-за разных непредвиденных обстоятельств. Не следует также бояться и ошибок, допущенных участниками. Все это тоже школа жизни. Педагог, по возможности, незаметно для всех участников дела, для которых оно организуется, направляет детей, регулирует их настроение, помогает сгладить неудавшиеся моменты.

*Пятая стадия* — коллективное подведение итогов КТД. Это может быть общий сбор коллектива, посвященный итогам КТД, или по группам. Каждый высказывает свое мнение, обсуждаются положительные и отрицательные стороны подготовки и проведения КТД.

Кроме общего сбора, участие каждого в оценке проведенного КТД может осуществляться и другими средствами: опросом, заполнением анкеты через стенгазету, творческими отчетами. Главное, чтобы каждый участвовал в размышлении об опыте (своем собственном и своих товарищей) проведенных КТД, учился анализировать, оценивать, извлекать уроки на будущее, выдвигать более сложные, чем прежде, задачи-вопросы. Школьники учатся вырабатывать общественное мнение, создавать добрые традиции.

*Шестая стадия* — ближайшее последствие КТД. На общем сборе в анкете дети и взрослые высказывают предложения, делятся своими впечатлениями, переживаниями. Педагогам необходимо учитывать мнения детей для совершенствования коллективно-творческого дела. Известно, что далеко не все школьники готовы осуществлять свои собственные решения, закреплять приобретенный опыт. Поэтому сразу же после подведения итогов КТД необходимо приложить максимум усилий для того, чтобы коллективно приняться за осуществление тех предложений, которые были высказаны на итоговом сборе. Намечается программа последовательных действий, определяются новые дела.

Коллективные творческие дела могут быть самые различные, они постоянно рождаются в работе объединений, использующих эту методику. Каждое КТД неповторимо, но существуют приемы, которые используются почти на всех стадиях КТД. К данным приемам необходимо отнести:

- *четкую постановку проблемы или задачи.* Важно, чтобы проблема или задача была определена самими детьми. А для того, чтобы она была предложена школьниками, нужно создание специальных ситуаций. Если задача поставлена педагогом, необходимо убедиться, что она привлекательна и понятна детям. В зависимости от того, сколько

проблем и какие из них выбраны для решения, определяется методика организации коллективной работы;

- *создание микроколлективов, групп, бригад для решения конкретной задачи или выполнения творческого задания.* В зависимости от содержания, вида КТД формирование групп может идти с учетом пожеланий, интересов, способностей учащихся или по случайному принципу (с помощью считалки, жребия);

- *«мозговая атака»*, когда школьники в группах через обмен индивидуальными мнениями ищут наилучшие варианты решения проблемы, задачи. В ходе «мозговой атаки» может создаваться «банк идей», то есть набор возможных идей решения проблемы или задачи;

- *отбор идей*, когда нужно из множества возможных решений, вариантов выбрать один или два-три. Выбор этих идей может осуществляться с помощью голосования или естественным путем, то есть участники поиска выбирают характер, форму своего участия реальным добровольным действием;

- *защита идей*, когда каждый член коллектива или микроколлектив защищает свой вариант, подводятся итоги этого поиска, и в результате рождается окончательное решение.

С целью реализации воспитательных возможностей КТД, педагогу необходимо соблюдать определенные условия:

1. нельзя нарушать последовательность действий (стадий) при подготовке и проведении любого КТД, допускать изменения позиции, роли, которая определена педагогу как старшему товарищу;

2. подготовка и проведение любого КТД требует того, чтобы взрослые вместе с детьми опирались на опыт предшествующих дел;

3. необходимо учитывать опыт и знания учащихся, полученные в учебно-воспитательном процессе; ранее используемые формы, КТД — лишь один из компонентов общей системы средств воспитания;

4. реализация и развитие идеи заботы о себе, друг друге, родителях, близких людях, окружающем мире.

С.А. Шмаков предлагает в процессе организации КТД использовать следующие приемы:

1. *приглашение к участию в деле*, которые могут быть в форме:

- *красочных объявлений, афиш, плакатов, рекламы*, нестандартных по форме, с интригующим текстом. Объявление - это тоже творчество ребят. Оно может быть как объемным - в виде домика, тумбы, фонаря, ракеты, парусника, так и плоским, но необычным - в виде елки, солнца, ромашки, звезды. Образ плаката подскажет сюжет дела. Если это, к примеру, игра «Что? Где? Когда?», то рекламу можно сделать в форме большого вопросительного знака. Если это чаепитие, пусть реклама будет нарисована в виде чайника. В тексте, конечно же, не следует писать выражения типа «явка строго обязательна». Напротив, надо написать: «Явка строго не обязательна. Приглашаются только умные»;

- *пригласительного билета*. Это может быть большой коллективный билет и персональный, а может быть билет-буклет, билет-программа. Билет можно сделать, как авиационный или как театральный. Он может быть сюжетным — в виде бабочки, гриба, ягоды, листа дерена. И даже билет-шапочка. Развернул и надел на голову;

- *приглашения-письма, открытки, визитки*. Такое приглашение в класс может принести школьный почтальон. Его можно отправить по почте. Конверт можно сделать большим и красочным;

- *«живой рекламы»*. Например, проводите вы шахматный турнир, вызов на шахматное состязание ребят соседнего класса сделают «король», «ферзь» и... «пешки» — ребята, специально костюмированные под шахматные фигуры;

- *объявления о предстоящем деле по школьному радио или школьному телевидению*. Можно создать особую группу приглашения.

Приглашение — это уважение к участникам и гостям, это культура;

2. *встреча участников и гостей дела*. Собственно, творческое дело со встречи и начинается. Здесь могут быть использованы следующие варианты:

- *встреча-церемониал*. Гостей встречают, например, цветами, хлебом-солью, задравной песней, особым приветствием;

- *сюжетная встреча*. У входа в классную комнату, в зал разыгрывается театральное действие. К примеру, в день 8 Марта девочек встречают мушкетеры, Дон Кихот и Санчо-Панса, другие персонажи книг. Участники дела при входе должны ответить на устные вопросы, разгадать загадку, дать «выкуп»;

3. *организационный момент дела*. Участники любого мероприятия должны раздеться, сдать верхнее платье, привести себя в порядок, настроиться, адаптироваться. Они могут осмотреть специальные выставки: передвижного музея, картинную галерею, рисунки школьников, коллекции, поделки, аннотированные книги, плакаты, наглядные монтажи, реликвии и т.п.

4. *начало дела*. Творческое мероприятие предполагает творческое, необычное начало, которое должно вызвать интерес и внимание. К приемам такого начала можно отнести:

- представление гостей, церемониал знакомства;
- "живой эпиграф", театрализация;
- звуковые, световые, технические эффекты;
- кинопролог, музыкальная увертюра, общая песня, ритуал подъема флага, вымпела, зажжение огня и др.;

5. *композиция дела (основная часть)*. Дело может быть сценарным и импровизационным. В основной части соседствуют слово, образ, показ, творческая деятельность, конкурсность;

6. *занимательная часть*. Она может быть рассыпана по композиции дела, может быть собрана в один блок. Сюда относятся: общие песни, коллективные игры, конкурсы, забавы и аттракционы, танцы, концертные номера и выступления; сюрпризы;

7. *завершающая часть*. Она должна быть четкой, яркой, краткой. Здесь уместны награждения, раскрытие секретов, коллективная оценка, принятие решения, ритуал, общая песня и т. п.;

8. *последствие*. Это подведение итогов, анализ и оценка дела, наметка следующих дел.

С.А. Шмаков выделяет требования, которым должно соответствовать досуговое дело:

- ориентир на всех ребят и на каждого школьника. Содержание должно быть интересно всем. Большой выбор разных ролей и поручений;
- ставка на разнообразие имен участников;
- творческий потенциал дела, питающий импровизацию, экспромт, свободу действий;
- пропорциональность частей проводимого дела, точный регламент, соответствующий возрасту школьников;
- соотношение обязательного и добровольного;
- широкое поле творческого общения, самовыражения, самореабилитации;
- единство формы и содержания, духовная, гуманная основа сотворчества и сотрудничества.