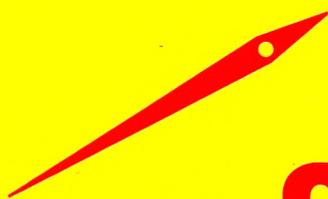


ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ

**Б
Р
А
З
О
В
А
Н
И
Е**

2024



№8

И ВОСПИТАНИЕ

Е

КУДА ПРОПАЛ ФУНТИК? А НАДО ЛИ ЕГО ИСКАТЬ?

ИСАЕВА З.Н.

режиссер отдела организации мероприятий
и воспитательной работы ГБУ ДО «Центр
дополнительного образования Липецкой области»,
Отличник народного просвещения РФ, г. Липецк

В статье автор, член жюри конкурса игровых программ, приглашает коллег к разговору об игре сегодня и вчера, предлагает поразмыслить о её важности и необходимости в работе с детьми и подростками. Ставит перед читателями вопрос: а надо ли искать ушедшего персонажа? Ведь сейчас новое время и, конечно же, другие герои.

Если вам, дорогие коллеги, вдруг понадобится найти в интернете информацию об игровых программах, то на экранах появится большое количество материала о компьютерных играх и конкурсах, новых программах. Наши дети и

так постоянно сидят в телефонах и компьютерах. Поэтому вы не останавливайте свое внимание на них, а введите в поисковик всего несколько слов: игровые программы для детей или Фестиваль игровых программ.

Меня, как имеющую многолетний опыт в организации игровой деятельности детей и подростков, в настоящее время работающую в должности режиссера областных мероприятий: праздников, торжественных приемов, церемоний награждения, игровых программ Центра дополнительного образования Липецкой области, пригласили в состав жюри Открытого фестиваля игровых программ «Веселая карусель». В конкурсной программе фестиваля приняли участие творческие коллективы, педагоги, дети и подростки. Жюри оценило тридцать пять игровых программ за два конкурсных дня.

В своей статье я остановлюсь не только на своих впечатлениях от увиденного, поставлю вопросы, на которые постараюсь сама же и ответить, но приглашу и вас, уважаемые коллеги, поразмышлять об игре сегодняшней: что мы потеряли с течением времени, а что и приобрели.

Мое детство прошло в тесном общении с игрой: «Штандер», «Казачьи-разбойники», «Классики», «Зарница» и другие. Играли всегда и везде. Не буду останавливаться на этом, ведь все дети проводили все свободное время на улице, играя. А продолжаю о уже осмысленном восприятии необходимости игры.

Понимание необходимости игры в работе с детьми и подростками у меня сформировалось еще в ранней юности, когда я, будучи студенткой Елецкого музыкального училища, работала вожатой в летнем детском оздоровительном лагере «Березка», что под Лебедяню. Игра сопровождала нас с утра до позднего вечера. Там я поняла, что в моей работе с детьми игра всегда будет в приоритете. Так и получилось. Преподавая не очень любимый детьми предмет «Сольфеджио» в музыкальной студии при Посольстве СССР в ГДР в Берлине, я весь материал старалась детям преподносить через игру. Ведь так детям и запомнилось лучше, и на уроках не было скучно. И все получилось, как я и задумывала. Игра оказалась делом серьезным, как говорил Сталь Анатольевич Шмаков, советский ученый в области педагогики, доктор педагогических наук, профессор Липецкого государственного педагогического университета им. П.П. Семёнова-Тян-Шанского. Труды об игре академика ребячьего досуга, как его называют, изучаю и применяю в работе до сих пор. Это — мое.

В Новороссийском Дворце творчества детей и молодежи им. Н.И. Сипягина (ранее Дворец пионеров и школьников им. Н.И. Сипягина) я проработала 20 лет в должности художественного руководителя, заведующей отделом гуманитарного развития, методистом и педагогом дополнительного образования класса «Организация детского досуга» и «Диско-клуба «Крузиз».

Да, времена были другие. И мы, и дети тоже были другие. С каким удовольствием мои старшеклассники и студенты техникумов играли

в «Моргунчики», «Арам-шим-шим», «Телеграммы» и другие игры, знали технологию организации и проведения игр для разного возраста и аудитории. Свои знания и умения мои подопечные демонстрировали на практике: совместных «Огоньках» с другими творческими объединениями, на вечерах и дискотеках.

По методике «Орлёнка» в нашем коллективе существовал принцип чередования творческих поручений: организатор игры — диск-жокей — художник-оформитель и наоборот. Мои ребята делали всё с радостью и удовольствием.

Новые игры, конкурсы мы узнавали только через специальную литературу, которую было сложно достать, или при личном общении с игровиками других городов и Дворцов творчества. Поэтому с огромной радостью мы, руководители, организовывали поездки на учебу актива во Всероссийский детский центр «Орлёнок», что на Чёрном море. Методический кабинет нам казался волшебным ларцом, в котором хранились «богатства»: вожатские разработки творческих дел, игры, игровые программы. До глубокой ночи мы осваивали новые игры и конкурсы вместе с вожатыми «Орлёнка». Там мы впервые познакомились с психологической ролевой игрой с детективным сюжетом «Мафия», которую привез, как оказалось, из заграничной поездки один из сотрудников центра.

С полным багажом знаний об игре мы, счастливые, возвращались домой, где сразу же проверяли все на практике.

Поэтому участие в межкраевом фестивале игры был для нас счастливым событием: была возможность попробовать свои силы, проверить себя, поучаствовать в программах коллег из разных городов Краснодарского края и России.

Вот такой алгоритм действия был у нас в получении новых знаний и умений в игровой практике.

После приглашения в состав жюри фестиваля хотелось бы дать коллегам некоторые рекомендации, и обратить их внимание на важные моменты организации игровых программ.

Понятие «Игровая программа» включает не простое чередование игр, а сочетание разнообразных игр, объединенных общей темой или сюжетом, результатом которого становится достижение поставленной цели. Поэтому по окончании программы необходимо подвести итоги, определить победителей и, желательно, провести награждение (приз, оvation, концертный номер и пр.). Динамика — немаловажное условие качества и целостности игровой программы. Необходимо тщательно продумать связки между действиями, не забывая о теме. Отсутствие необоснованных пауз и динамика — признак качества программы.

Прежде чем начать объяснения игры, ведущему необходимо четко и понятно объяснить правила, критерии оценок, определить сигналы начала и окончания испытания.

На практике существует огромное количество методов и приемов вовлечения в игру (манок), когда ведущие могут варьировать, фантазировать, использовать различные варианты приглашения в соответствии с ситуацией, стараясь не обидеть каждого желающего принять участие в состязаниях. Ведь в игре, так же, как и на занятиях при объяснении новой темы, существуют свои определенные методы и приемы, а точнее: правила. И эти правила опытный организатор игры должен знать и выполнять. А наша с вами задача, уважаемые коллеги, научить детей ими пользоваться и грамотно применять в организации и проведении игр.

Хочется пожелать при составлении программ увереннее использовать современные технологии: интерактивные игры, в том числе музыкальные, качественную графику, мультимедийное сопровождение конкурсов.

При подготовке самодельного игрового инвентаря (дидактического материала и др.) использовать яркие современные материалы, радующие зрителей и участников, обращать внимание на их эстетический вид.

Радует, что в игровых программах, наряду с новыми главными героями, были и остаются любимые детские сказочные персонажи: Красная Шапочка, Емеля, Волшебница, Али-Баба, Карабас Барабас, Леший, Кикимора, Шапокляк, Доктор Айболит, Баба Яга, Принцесса и другие.

Вот только Фунтик потерялся. Вместо нашего любимого забавного поросеночка дети и взрослые искали Пухлю (*Википедия: Пухля (англ. Waddles) — персонаж из мультсериала «Гравити Фолз», любимый домашний питомец Мэйбл, которого она выиграла на Ярмарке Чудес в эпизоде «Свинья путешественника во времени».*)

Оказалось, что сегодня дети практически не знают, кто такой Фунтик. А очень жаль забытого персонажа. И если появился новый поросеночек Пухля, то стоит ли искать Фунтика?