

РОЛЬ ПЕДАГОГА В ДУХОВНОМ РАЗВИТИИ СТУДЕНТОВ В ВУЗАХ КУЛЬТУРЫ

Одним из главных, стратегических направлений реформирования современной высшей школы является совершенствование профессиональной педагогической подготовки преподавателей. От их научной квалификации, профессионально-педагогической компетентности зависит формирование нового поколения специалистов с высоким уровнем общей профессиональной культуры, духовного развития, мобильных и конкурентоспособных.

Высшая школа на современном этапе служит не столько в качестве «передатчика» специальных знаний, сколько базой для развития и воспроизведения особого культурного слоя, важнейшим элементом которого является и сам преподаватель. Его, как представителя определенной культуры, характеризует не только специфический набор знаний и умений, но и определенное мировоззрение, жизненные установки и ценностные ориентации, особенности профессионального поведения и т.п. Поэтому специалист не только передает студенту знания и профессиональные умения, но и приобщает его к культуре.

Стоит только задуматься, какое количество педагогов-новаторов вырастила наша педагогическая наука... Это и В.Ф.Шаталов, в основе методической системы которого лежат опорные сигналы; и И. П. Волков с идеей «опережения», направленной на развитие творческих качеств личности; и Е. Н. Ильин с концепцией преподавания литературы как искусства и нравственно-эстетического курса, помогающего каждому обучаемому состояться человеком; и Ш. А. Амонашвили, в основе гуманно-личностной педагогики которого лежит идея педагогики сотрудничества, личностный подход, оригинальные методики обучения; и Н. Н. Палтышев с системой поэтапного обучения физике и концептуальными установками приоритета личности обучаемого перед всей педагогической системой, очеловечивание знаний (использование элементов музыки, поэзии, живописи на занятиях). Мы могли бы назвать еще множество достойных имен педагогов-новаторов, но есть одно «но»... Оно в том, что почти все новаторы ведут свои исследования с учащимися школ. Очень слабо идет, к сожалению, обобщение опыта работы

вузовских педагогов. Многие полагают, что образовательный процесс в высшей школе коренным образом отличается от образовательного процесса в школе. Да, конечно, разница, отличия есть и даже глубинные. Но дидактические основы во многом общие.

Преподаватель вуза независимо от того, какой специальный предмет он преподает, приступая к организации учебного процесса, должен владеть определенной суммой педагогических, психологических знаний, методикой преподавания предмета. Между тем, в настоящее время проблемы методики преподавания специальных дисциплин в вузах, в частности в вузах культуры, разработаны все еще недостаточно.

Нередко в педагогической среде можно услышать: «Нельзя скопировать чей-то опыт преподавания специальных дисциплин, надо вырабатывать свою методику, создавать свои школы». Безусловно, скопировать чей-то опыт, перенести полностью, автоматически какую-то методику другого педагога в свою педагогическую деятельность, в свой педагогический процесс невозможно, она не приживется в иных педагогических условиях, с иными студентами. Каждый педагогический метод или составляющие его приемы и средства будут эффективны, если преподавателем будут учитываться следующие условия их выбора:

- специфика предмета;
- тема, раздел;
- вид занятий;
- цель занятия;
- творческие способности студентов;
- образовательный уровень студентов;
- отношение студентов к педагогу и его предмету;
- учебно-материальная база для проведения занятий;
- собственный педагогический потенциал, свой опыт работы, уровень владения приемами и средствами.

Кафедра педагогики социокультурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств готовит специалистов – социальных педагогов, организаторов культурно-досуговой деятельности с различными социальными группами населения.

Как известно, культурно-досуговая деятельность – это целенаправленный процесс создания условий для мотивированного

выбора личностью предметной деятельности, определяемой представленными возможностями и интересами.

Качественная определенность культурно-досуговой деятельности как сферы практики заключается в ее направленности на стимуляцию активного социального функционирования личности вне пределов прямой производственной деятельности, на развитие социокультурного статуса личности, выбор адекватных форм участия ее в социокультурных процессах.

Создание условий для удовлетворения растущих духовно-культурных потребностей и формирования мотивов поведения личности требует значительных организационно-педагогических усилий от педагогов, организаторов досуга.

Одним из видов досуговой деятельности человека является игра, которая способствует вовлечению его в культурную самодеятельность, изменяет структуру досуга, способствует духовному росту. В игровые формы не редко воплощается поведение людей в быту, будни и праздники. Мы ежедневно проигрываем различные социальные роли (матери, отца, бабушки, мужа, студента и т.д.).

Игра органично дополняет разнообразные формы культурно-досуговой деятельности в учреждениях культуры. Именно поэтому при подготовке будущих педагогов досуга учебному предмету «Технология игровой деятельности» уделяется большое место. В своей статье мне хочется поделиться опытом преподавания данного предмета. Если говорить о методике преподавания предмета «Игровая деятельность», то, на наш взгляд, она достаточно четко структурирована и я как ее автор имела возможность неоднократно апробировать данную методику не только в БГУ культуры и искусств, но и в рамках преподавания этого курса в Московском государственном университете культуры и искусств, Белорусском государственном педагогическом университете им. М. Танка.

Курс включает лекции, где рассматриваются вопросы теории и истории игры, педагогические возможности игры в развитии личности, механизм включения игры в многообразные формы культурно-досуговой деятельности, дифференцированный подход к организации игровой деятельности и т.д. «Знать необходимо не затем, – говорил М. Горький, – чтобы только знать, но и для того, чтобы научиться делать».

Значительное место в преподавании курса уделяется практическим занятиям, в процессе которых студенты создают

новые формы игры, изменяют правила, дополняют игровой сюжет, видоизменяют игровое действие и т.п. И здесь следует особо сказать о разработанной нами *методике комплектования игротеки*, включающей специальную карту игры, мультимедийные и художественно-выразительные средства для сопровождения игрового процесса. Это позволяет студентам заявлять о себе как об авторах новых игр: интеллектуальных, игр физического развития, игр-драматизаций и т.д.

Следующей задачей в методике преподавания данного курса является обучение студентов включению игрового элемента в различные культурно-досуговые формы: праздники, обряды, корпоративные вечера, огоньки, утренники, презентации, концертные выступления и т.д. Здесь очень важно учитывать, чтобы игра своим содержанием дополняла, развивала своеобразие формы, в которую она включена. Это требует от педагога знания многообразия форм культурно-досуговой деятельности, особенностей их организации и проведения.

На заключительном этапе студенты создают и внедряют в практику авторские игровые программы: фольклорные, спортивно-оздоровительные, интеллектуальные, профилактико-коррекционные, шоу-программы и т.д. С целью повышения профессионального уровня студентов, развития их активности, самостоятельности преподавание данного курса предусматривает создание ими культурно-досуговых проектов с максимальным использованием игры. Следует отметить, что разрабатываемые культурно-досуговые проекты внедряются в работу конкретных учреждений культуры, оздоровительных центров и т.д.

Так, в социокультурном проекте «Гармония», который выполнялся по заказу оздоровительного центра «Юность», студентами были разработаны конкурсные игровые программы для всех категорий отдыхающих: детей, молодежи, людей пожилого возраста.

При разработке содержания проекта были максимально учтены культурные интересы и потребности отдыхающих, месторасположение оздоровительного центра, его материально-технические возможности. В жизнедеятельности любого студента огромную роль играет ситуация успеха. Радость и успех, их ожидание должны пронизывать всю жизнедеятельность формирующейся личности, это источник движения человека вперед. Именно поэтому преподаватель на занятиях должен стимулировать позитивную деятельность студентов, расставляя

акценты на тех задачах, которых они достигали во время показа творческого проекта «Гармония». Оригинальная идея проекта и создание ситуации успеха на протяжении всей подготовки и внедрения его в практическую деятельность создавали в группе творческую атмосферу, помогающую формировать готовность к самовоспитанию и самоактуализации личности студента.

Главная задача, которую должен решать преподаватель – раскрывать перед студентами широкое поле выбора культурно-досуговых занятий, значимых для развития человека. Именно идея равенства, партнерства и взаимного уважения друг к другу стала основой сотрудничества и сотворчества в преподавании данного курса. Педагог и студенты решают творческие задачи, ответа на которые не знают до конца ни те, ни другие. В этом случае феномен партнерства, сотрудничества и сотворчества выражен максимально.

Таким образом, суть предлагаемого подхода можно выразить как осуществление *«социокультурной динамики игры в пространстве свободного времени человека: игровая форма, игровой компонент, игровая программа»*.

Несомненно, данная статья затрагивает лишь некоторые аспекты духовного развития студентов в рамках творческого курса. Духовность как профессиональное качество специалиста формируется при условии систематического самовоспитания студентов на примере их социальной деятельности.

Организация игровой деятельности детей и молодежи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий множество различных компонентов: отбор содержания и форм игры, выбор художественно-выразительных средств для эмоционального насыщения их содержания, построение игровой программы, методику проведения различных видов игр, комплектование игротек. В успешной реализации этих задач велика роль педагога – ведущего игр, от профессионального мастерства которого во многом зависит успех организации игровой деятельности детей и молодежи.

Проблемы, связанные с его личностными качествами рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, Таллинне. Специалисты обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном говорилось о личностных качествах ведущего игр – таких, как

педагогический такт, доброжелательность, художественный вкус, культура речи, общая эрудиция, чувство юмора, находчивость. Большинство экспертов среди его основных качеств выделили общую эрудицию, художественный вкус, педагогический такт, умение общаться, чувство юмора. Рассмотрим эти качества подробнее.

По мнению экспертов, одним из важнейших качеств ведущего является *общая эрудиция*, которая выражается в широте кругозора, знании особенностей различных видов игр, фольклора, песен, танцев, хороводов, музыки, народных обычаев, традиций.

Следующим важным качеством ведущего игр был назван *художественный вкус*. Словарь по эстетике дает следующее определение данного понятия: это способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок. Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в художественном оформлении игровой программы, в подборе музыки, призов, в игровом реквизите и т.д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили *педагогический такт*. Это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить с ними в контакт, исходя из индивидуально-психологических особенностей. Он проявляется также в умении парировать различные вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов, неожиданности хода игрового действия. Особое значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за его деятельностью показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортер, раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающей. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий-репортер выступает не преследуя никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Он не просто раскрывает ее сюжет, а и должен задавать такие вопросы, которые делают игру динамичной, захватывающей. Таким образом, мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющего ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере. Но это лишь предпосылка успеха.

Доверяя оценкам экспертов, которые они дали личностным качествам ведущего игр, следует сказать, что на практике художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться не всегда обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодежью. Вероятно, эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения словно основа, без которой вообще не может состояться ведущий.

Если говорить об образе ведущего, которого можно увидеть на игровой площадке, то характерным для него является то, что на протяжении своего выступления он поет, танцует, играет, шутит, постоянно общается со зрителями, подбадривает участников и в то же время подводит итоги игры. Следует согласиться с мнением создателя телеигры «Что? Где? Когда?» В. Я. Ворошиловым, который говорил: «При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не имеет никакого отношения». Исследователи в области детской педагогики отмечают, что чем старше дети, тем более многоплановыми становятся методы организации игры: самостоятельный выбор сюжета, игровых средств, партнеров по игре, т.е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей.

Наиболее целесообразным и приемлемым следует считать стиль ведущего, который создает условия для свободной реализации культурных запросов и потребностей детей и молодежи в игровой деятельности. Иными словами, он способствует развитию самостоятельности инициативы, изобретательности участников игры.

В природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самостоятельности: в ней нет строго установленных правил, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих и т.д.

Многолетний опыт организации игровой деятельности дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самостоятельности участников игры. При организации и проведении игр следует выделить следующие этапы его работы: *первый этап* – подготовка игры или подготовительная стадия. Он включает в себя отбор содержания и форм игры в зависимости от состава аудитории, целей и задач предстоящей игровой программы, подготовку места

для проведения игр (игровая комната, спортивная площадка, клубная сцена и т.д.). Сюда следует отнести и отбор игрового реквизита, фонограмм, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важным моментом на первом этапе является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливая правила, им следует внимательно следить за выполнением этих правил, соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, «взрослее» сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

Организаторам игр следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям. Так, например, при проведении фольклорной программы «Матчын ручнік» студенты кафедры педагогики СКД БГУКИ стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, т.е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров вручались изделия из белорусской соломки, шкатулки и т.д. Ведущему необходимо учитывать, что приз – это не только материальная категория, но и измеритель успеха, побед и поражений, вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, ее материальный эквивалент. Таким образом, можно сказать, что первый, подготовительный, этап работы ведущего – невидимый этап для участников игр.

Второй этап работы ведущего – «вхождение в игру», психологический настрой на нее участников. Его основная задача – обеспечить естественное вхождение участников в режим игрового взаимодействия. Для этого организатору игр необходимо знать их личностные качества, мотивы включения детей и молодежи в процесс игры. Это позволяет ему заранее прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы.

Одним из важных звеньев работы ведущего второго этапа является отбор содержания игр для программ и их композиционное построение. Следует обратить внимание на основные принципы отбора игр в игровые программы.

Принцип этической направленности игровых программ. Педагогическая эффективность игры раскрывается через ее содержание. Содержание игр, включенных в игровую программу,

должно нести позитивный этический потенциал. В этом и заключается важнейшая воспитательная функция игры.

Принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы. Игры определяют характер программы, ее воспитательный потенциал, колорит и темпоритм. Например, при проведении игровой программы на празднике Купалля в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть «Скокі праз вогнішча», «Слуцкія паясы», «Пацяг», игра-конкурс на лучший веночек, хороводы с элементами танца и игры и т.д.

Принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее. Он предполагает свободное включение в игру участников, проявление изобретательности и инициативы во время прохождения игрового процесса, развитие и дополнение сюжета игры, и свободный выход из игрового пространства.

Принцип одинаковости правил игры для ее участников. Участники игры находятся в равном положении, игра превращается в демократическое действо.

Принцип многообразия форм игры. Игровая программа должна включать широкий спектр игровых форм: поединки, конкурсы, викторины, массовые игры, аттракционы, игры с эстрады, лабиринты, шоу-игры. Использование в программах игр придает последним массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру согласно своим склонностям, интересам.

Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т.е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом. Сочетание игры с художественным сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы и придает ей зрелищность, яркость, праздничность.

Как мы знаем, игра – деятельность свободная, но для того, чтобы участник мог включиться в нее, ему, прежде всего, необходимо освободиться от стесняющих его реальных обстоятельств и принять предлагаемые обстоятельства. Ведущий уже на этапе построения программы должен предусмотреть и учесть эту важную особенность при работе с детьми и молодежью. От того, какой будет первая игра, во многом зависит решение данной проблемы.

Многолетние наблюдения за проведением игровой деятельности детей и молодежи свидетельствуют о том, что участие в коллективной игре легко снимает психологические барьеры. Если она организована как массовая, в нее включается каждый участник. Так, например, при проведении игровой программы «Игра приглашает всех» ведущий начал свое выступление с разыгрывания аукциона и стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять у нее психологический зажим.

При проведении игровой программы на новогоднем балу ведущий использовал своеобразный игровой прием – знакомство через открытку. Каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую ее половину он должен найти у одного из присутствующих в зале и таким образом познакомиться с ним. В результате организации игр между отдельными группами детей и молодежи возникает игровое партнерство, что, в свою очередь, способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

В результате такого построения программы у участников игры формируется определенное общественное мнение, возникает система ожиданий, психологическая установка на участие в играх и конкурсах. Создать ее в значительной степени позволяет организация пространства, где проходят игровые программы, так называемый *дизайн среды*. Необходимо, чтобы помещение, где проходят игровые программы, каждый раз принимало новый вид (комнаты игры, дома игры, волшебного терема). Это способствует созданию особой игровой ситуации, настраивает детей и молодежь на принятие игровой условности.

Третьим, заключительным *этапом* работы ведущего является проведение самой игры. Он включает следующие стадии ее развития: начало, вступление, обеспечение хода, подведение итогов. Ведущий должен стремиться к тому, чтобы на каждой стадии прохождения игры создать наиболее благоприятные условия для проявления инициативы, изобретательности участников.

Многолетние наблюдения за работой ведущих свидетельствуют о том, что большинство из них, как правило, начинают свои выступления с подробного объяснения условий игры: раскрытия сюжета, правил, особенностей развития игрового действия.

Мы считаем, что в данном случае ведущие игр допускают следующие ошибки: во-первых, начинать свое выступление следует

не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого – известить о начале игры, настроить на аудиторию; во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать сам процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создается впечатление, что она как бы уже заранее «проиграна» ими.

Такой стиль работы ведущего уже на первой стадии прохождения игры не способствует активному включению участников, проявлению их самостоятельности и изобретательности, т.е. им заранее не предоставляется возможность изменить сюжет игры или дополнить его, проявить творчество. Кроме того, от начала игры во многом зависит характер прохождения всех ее стадий: включения в нее, ход, итоги.

На третьем этапе следует обратить особое внимание на приглашение для участия в игре. Многие ведущие обращаются к присутствующим на игровой программе и просят их выйти в центр зала. Но данный способ не всегда обеспечивает необходимое количество участников. Кроме того, приглашение, как правило, длится долго, что в значительной степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Эффект восприятия созданного ведущим персонафицированного образа («Нестерка», «Сказочник», «Потешник») обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают детали костюма ведущего, игровая атрибутика, диалог со зрителями, музыкальное и световое оформление, призы.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры и вывод из нее участников. Этим занимаются жюри, выбранное из числа зрителей-болельщиков, что подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

В конце игры важно поощрить всех участников. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности ее участников.

Нами рассмотрены лишь некоторые вопросы руководства игровой деятельностью детей и молодежи, но и они показывают,

что организаторам игр необходима специальная профессиональная подготовка.

БИБЛИОТЕКА БГУКИ