

**Соколова Ольга Сергеевна**

аспирант

Институт культуры и искусств

ГАОУ ВО г. Москвы «Московский городской

педагогический университет»

педагог дополнительного образования

ГБОУ ДО ЦВР «Синегория»

г. Москва

## **ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ДОСУГОВОЙ ПРОГРАММЫ (ИДП) В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются педагогические принципы создания игровой досуговой программы, следуя которым можно достигнуть главной ее цели – решения поставленных педагогических задач через творческо-игровую деятельность ее участников.*

***Ключевые слова:** игровая досуговая программа, учреждения дополнительного образования, педагогические принципы, развитие личности.*

Одной из популярных форм работы в учреждениях дополнительного образования является игровая досуговая программа (ИДП). ИДП – широкое понятие, включающее в себя многообразие игровых форм организации свободного времени всех возрастных категорий детей – от дошкольников до подростков. ИДП представляет собой и способ отдыха, и педагогическое явление. В ней воспитательный процесс становится скрытым, поэтому позволяет, не ломая личности ребенка, не лишая его тех качеств, которые у него сформировались, дополнить и расширить его поведенческий репертуар. Действительно, есть дети, которым больше нравится наблюдать, а не участвовать в игре. В жизни также бывают ситуации, когда лучше остаться в стороне. Но если ребенок всегда будет оставаться в стороне, то это помешает ему адаптироваться к новым условиям и, следовательно, не позволит полноценно реализоваться в жизни.

Любая групповая работа – это распределение ролей: кто-то руководит, кто-то исполняет. Каждая роль учит ребенка действовать по-новому, примерять на себя разные модели поведения. Игровая деятельность – это как раз та среда, где взаимодействие участников происходит в достаточно комфортной, но подконтрольной взрослым среде. Дети могут свободно высказывать свои мысли, делать предположения, пробовать, проверять, экспериментировать без особого риска. Появляется возможность смоделировать ситуацию и прожить ее в игре, чтобы получить опыт, который дети смогут применить в жизни.

ИДП – комплексное средство развития личности, представляющее собой совокупность разнообразных видов творческо-игровой деятельности участников, объединенных сюжетным ходом. Педагог-организатор должен поставить и игровые цели, которые увлекут участников (помочь какому-либо герою, спасти кого-либо, разгадать тайну и пр.), и цели педагогические (развивающие, воспитательные, социализирующие), которые участникам игры неизвестны. Связующим звеном между педагогическими и игровыми целями является идея программы, вокруг которой строится сюжет игры. Отсутствие цели приводит к отсутствию целостности программы.

Эффективность реализации ИДП может быть оценена рядом критериев, среди которых наиболее значимые:

- актуальность – соответствие интересам и потребностям современных детей;
- гуманитарность – ориентация на гуманистические идеи и уважение к личности участников;
- полнота программы – степень проработанности каждого компонента, возможность вариативного развития событий в зависимости от выбора участников игры;
- целостность – единство, взаимосвязь и упорядоченность всех структурных элементов;
- новизна – наличие нестандартных идей и инновационных подходов;

- эстетичность – гармоничное сочетание средств художественной выразительности;
- игровая эффективность – вовлеченность детей в игру;
- педагогическая эффективность – уровень достижения поставленных педагогических целей через заложенный механизм последствия с получением отдаленного результата.

Основной целью ИДП является решение поставленных педагогических задач, поэтому критерий «педагогическая эффективность» наиболее значим.

Разрабатывая целевой блок, его необходимо разворачивать от целей высшего порядка к задачам и к ожидаемому результату. Исходя из того, что программа содержит многообразие игровых форм, цель каждой отдельно взятой игры может представлять собой подцели или задачи по отношению к цели всей игровой программы. Важным аспектом достижения педагогического успеха ИДП, достижения ее целей является обеспечение разработки в соответствии с рядом педагогических принципов [1–3]:

- принцип активности – создание условий для проявления физических и интеллектуальных сил участников, интереса детей, зависимости развития сюжета от их действий (моделирование детьми своего поведения, поиск альтернативных вариантов решения игры и пр.);
- принцип взаимодействия – интенсивность коммуникативных связей в процессе игры, приобретение детьми разнообразного социального опыта (диалоговое общение, работа малых групп, выбор различных действий в рамках правил и сюжета программы, проба разных ролей и пр.);
- принцип синтетичности – совокупность игровых средств и способов воздействия на ребенка (зрелищность, игровое пространство, музыкальное и художественное оформление, реквизит и т. д.);
- принцип целостности – полнота и согласованность всех компонентов программы, влияющих на её качество и эффективность;

– принцип динамичности – вариативность игровой деятельности, содержащей в своем сюжете интригу, преодоление какого-либо препятствия, постепенное повышение требований за счет постановки более трудных заданий по мере выполнения предыдущих, регулирование игрового состояния участников через правила игры и учет фактора времени;

– принцип правдоподобия – конструирование игровых ситуаций, аналогичных ситуациям реальной жизни, которые способствуют усилению веры в игровые события, позволяют свободно вживаться в роль и импровизировать;

– принцип личного проживания – эмоциональная вовлеченность ребёнка в игровые события; приобретение детьми опыта, частично переносимого в реальную жизнь.

Таким образом, педагогическая эффективность игровой досуговой программы – это степень достижения поставленных целей при условии гармоничного использования игровых средств и комплекса средств воспитания, обеспечивающих скрытый характер воспитательного процесса.

Организуемая учреждениями дополнительного образования досуговая деятельность имеет огромные возможности для воспитания детей и молодежи, обогащения и развития их личностного опыта решения жизненных проблем. Средства в достижении цели социального роста личности могут быть самые разнообразные, но, прежде всего, они должны отвечать ее интересам и возрастным особенностям. Именно игровые формы социально-культурной деятельности являются адекватной сферой для воссоздания и интерпретации «человеком играющим» социально-культурных смыслов, пространством социального творчества личности.

### ***Список литературы***

1. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей: Учебно-методическое пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004. – 216 с.

2. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – 2-е изд. – М.: Издательский центр «Академия». 2007. – 68 с.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа. 1994. 240 с.
4. Карелова И.М. К вопросу о педагогической эффективности игровой досуговой программы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.emissia.org/offline/2011/1641.htm> (дата обращения: 05.04.2017).