

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕПОДАВАНИЯ КУРСА “ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ” КАК УСЛОВИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Основная задача высшего образования заключается в формировании творческой личности специалиста, способного к саморазвитию, самообразованию, инновационной деятельности. Решение этой задачи невозможно только путем передачи знаний в готовом виде от преподавателя к студенту. Обучение студентов, направленное только на передачу информации, не обеспечивает единства целей, содержания, методов, не учитывает должным образом потребности, способности студентов, не решает задачи развития их познавательных интересов, активности, самостоятельности. Следовательно, необходимо перевести студента из пассивного потребителя знаний в активного их творца, умеющего сформулировать проблему, проанализировать пути ее решения, найти оптимальный результат и доказать его правильность.

Современные условия требуют активизации системы подготовки – приоритеты в обучении должны сдвигаться в сторону интерактивных методов: дискуссия, деловые и ролевые игры, слайдовая презентация, мозговой штурм, эксперименты и моделирование, упражнения для развития практических навыков, практическая работа в реальных условиях и т.д.

Важным условием совершенствования системы подготовки специалистов является методическое обеспечение учебного процесса. Известно, что метод – это способ взаимодействия тех, кто учит, и тех, кто учится, в процессе достижения целей обучения [2].

Существуют различные подходы к классификации методов обучения (общие методы обучения) и методов, которые составляют предмет частных методик (частные методы обучения), “изучающих и описывающих в определенной системе” процесс обучения отдельным предметам [3].

Каждый педагогический метод или составляющие его приемы и средства будут эффективны, если будут учитываться следующие условия их выбора:

- специфика предмета;
- личность преподавателя, его отношение к предмету, мировоззрение;
- 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;
- профессиональный потенциал данного предмета в сфере будущей деятельности специалиста [1].

В данной статье представлен один из разработанных нами подходов методического обеспечения преподавания курса “Игровая деятельность”. Исходным положением при разработке методического обеспечения является учет практики организации и проведения игры в социокультурной сфере, где она выступает в разных качествах, прежде всего как игровая форма, игровой компонент и игровая программа.

Курс “Игровая деятельность” включает лекции, где рассматриваются вопросы истории и теории игры, педагогические возможности игры в развитии личности, особенности использования игры в празднично-обрядовой культуре, механизм включения игры в разнообразные формы культурно-досуговой деятельности, дифференцированный подход к ее организации. Основным методом передачи информации реализуется как мини-лекция, вопросы, научный комментарий. Следует отметить, что в электронной библиотеке имеется полный курс лекций по “Игровой деятельности”, что позволяет за небольшой временной промежуток донести до студентов максимум информации. Особенно это необходимо для студентов заочной формы обучения.

Значительное место в преподавании курса уделяется практическим занятиям, в процессе которых студенты усваивают разнообразные формы игры (аукционы, викторины, аттракционы, игры-поединки, конкурсы, игры со словами и буквами, кроссворды

и т.д.), создают новые формы игр, изменяют их правила, дополняют игровой сюжет, видоизменяют игровое действие.

Методическим обеспечением при изучении данного материала является разработанная нами игротека, включающая специальную карту игры, мультимедийные и художественно-выразительные средства (музыкальные записи, реквизит, костюмы, призы и т.д.) для сопровождения игрового процесса. Это позволяет студентам заявлять о себе как об авторах новых игр: интеллектуальных, физического развития, ролевых. Кроме того, созданные студентами игры позволяют педагогу оценить профессиональные знания, умения и навыки, компетентность будущего специалиста-организатора досуговой деятельности. На кафедре педагогики социокультурной деятельности *игротека* постоянно пополняется новыми видами игр.

Следующим этапом преподавания данного курса является обучение студентов включению игрового компонента в разные культурно-досуговые формы: праздники, обряды, корпоративные вечера, огоньки, утренники, презентации, концертные выступления, дискотеки. Здесь очень важно учитывать, чтобы игра своим содержанием дополняла, развивала своеобразие формы, в которой она используется. Это требует от педагога знания многообразия форм культурно-досуговой деятельности, особенностей их организации и проведения. На кафедре имеются сценарии культурно-досуговых программ – *сценарный фонд*, который использует преподаватель на практических занятиях как методический материал для анализа студентами. Анализ осуществляется с целью определения места и роли игрового компонента в конкретной программе, составления нового варианта игрового компонента и особенностей соединения его с другими выразительными средствами в сценарии программы.

На заключительном этапе студенты создают и внедряют в практику авторские игровые программы: фольклорные, спортивно-оздоровительные, интеллектуальные, конкурсно-игровые, профилактико-коррекционные, шоу-программы и т.д.

Игровая программа – одна из интереснейших форм работы с детьми, молодежью, семьей, пожилыми людьми, детьми-инвалидами. Она представляет собой комплекс игр, объединенных единым сюжетом. В драматургии игровой программы

предусмотрены приемы активизации аудитории, оригинальный сценарный ход, разнообразные формы игры, речевки, монологи ведущих, песни, хороводы с элементами танца. Методическим обеспечением проведения заключительного этапа курса “Игровая деятельность” являются сценарный фонд сюжетно-игровых программ, видеотека, разработанные студентами и преподавателями кафедры. В содержании фонда имеются игровые программы, отмеченные как лучшие на международных фестивалях игры.

В процессе занятий по “Игровой деятельности” используются также мультимедийные средства обучения. Мультимедиа – это интерактивная технология, обеспечивающая работу с неподвижными изображениями, видеоизображениями, анимацией, текстом и звуковым рядом. Использование мультимедийных проекторов, компьютеров, ноутбуков, экранов позволяет сделать процесс обучения более ярким, интересным и полезным. Мультимедийные средства являются важным методическим обеспечением проведения практических занятий, так как способствуют активному усвоению материала, дают возможность использовать дополнительные информационные каналы, добавить смысловое и красочное содержание, одновременно рассказывая и показывая.

Таким образом, разработанное нами методическое обеспечение курса “Игровая деятельность”, о чем свидетельствует многолетний опыт педагогической работы, приводит к повышению эффективности обучения, развивает творческие способности студента, усиливает мотивацию к изучению данного предмета, повышает комфортность учебного процесса, а также способствует формированию навыков самостоятельной работы студентов.

1. *Козакова, А.Г.* Совершенствование профессионально- педагогической подготовки преподавателей высшей школы / А.Г.Козакова // Ученые записки: сб. науч. ст. / Моск. гос. ун-т культуры и искусств; науч. ред. Т.Г.Киселева [и др.]. – М.: МГУКИ, 2001. – С. 102–113.

2. *Львов, М.Р.* Словарь-справочник по методике русского языка / М.Р.Львов. – М., 2004. – С.17.

3. *Текучев, А.В.* Методика русского языка в средней школе / А.В.Текучев. – М., 1980. – С. 34.