

УДК 37.379.08

ТВОРЧЕСКИЙ ДОСУГ ПОДРОСТКОВ – НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Чиганов К.А.

научный руководитель канд. филос. наук Н. М. Малофеев

Сибирский федеральный университет

Институт педагогики, психологии, социологии

Вопросы организованного, полезного, развивающего досуга подростков очень важны для воспитания молодого поколения, его успешной социализации и развития творческого начала.

«Через красивое - к человеческому», – говорил великий педагог В. А. Сухомлинский. Занятия творчеством, создание произведений искусства, в том числе декоративно-прикладного, прекрасный вариант досуга, развивающий эстетические, этические черты характера подростка, способный улучшить его отношения в семье и в учебном коллективе. Участие в неформализованной, в том числе коллективной деятельности, интересной для подростка, способствует его развитию как личности и его социализации в обществе.

Подросток начинает чувствовать в себе новые способности и достоинства, что так важно в период созревания и той мучительной неуверенности в себе, застенчивости, характерной для подросткового возраста, часто скрытой за показной бравадой и даже асоциальным поведением.

Здесь можно вспомнить удачный опыт подростковых коллективов СССР, вроде отряда юных моряков («юноморов») «Бригантина» или отряда «Каравелла», превосходно описанного его руководителем, популярным писателем В.П. Крапивинным в своих книгах.

Большое значение, воспетое еще А. С. Макаренко, имеет для воспитания труд, в особенности посильный физический. Но из-за действия современных российских СНИП, прекратилась существовавшая практика привлечения подростков к труду: субботники, уборка территории школы, работа на пришкольном садовом участке, в теплицах и т.п.

В связи с этим одна из актуальнейших задач современного образования - формирование и развитие культурно-досуговой компетентности детей, подростков, молодежи. Культурно-досуговая компетентность как цель и направление деятельности педагогов, предполагает целенаправленное создание условий для развития у воспитанников способности осуществлять осознанный выбор способов проведения досуга, культурно и духовно обогащающих личность.

Специфика педагогической анимации как особого вида воспитательной работы с детьми в сфере их досуга заключается в знаменитой формуле «Три Р», впервые предложенной французским теоретиком социокультурной анимации Ж. Дюмазедье: «от расслабления через развлечение к развитию личности».

«Педагогическое значение использования анимационной деятельности заключается в том, что у субъекта не только формируется деятельное, культурно-творческое отношение к своему свободному времени, но он наделяется качествами профессионального организатора досуга других людей». [1 : с. 54]

Одной из интересных и сравнительно новых тем в педагогической анимации можно назвать ролевые игры, организуемые методом «погружения» в игровую реальность на базе, например, летних туристических лагерей.

Опыт такого рода был и во времена СССР — известная игра «Зарница», но все же эти игры отличались однообразием условного сюжета, милитаризованностью, и

упрощением игровых действий.

Примерно с 1990-х годов в среде неформальных общественных движений России распространение понемногу получили т. н. «ролевики».

В основном их увлечением стала организация выездных ролевых игр — сочетающих и черты игры с правилами, задачами и целями, и черты театрализованного представления, с костюмами, вживанием в «отыгрываемую» (слово из арго ролевых игр) личность какого-либо персонажа, с его историей, психологическими и характерными особенностями, взглядами, верованиями и т. д. Сценарный материал мог быть очень разнообразен, от произведений Дж. Р. Р. Толкина до славянской или восточной мифологии. Но играми занимались почти исключительно взрослые, роли подростков ограничивались «детьми персонажей» и т. п., на первые роли они не должны были выходить.

Именно с использованием этих направлений автором этого доклада разработан сценарий для летнего лагеря под названием «Союз трех племен», направленный на воспитание у подростков социальной и культурно-досуговой компетенции. Помочь им справиться с проблемами в общении, выработать гуманное отношение к окружающим, отыскать полезные и интересные занятия для свободного времени — в высшей степени важная цель.

В данном сценарии три непохожих племени, для предотвращения катастрофы — прихода вечной зимы, должны совместными усилиями отбить у нечистой силы, отыскать или изготовить артефакты, которые помогут организовать в финале игры театрализованное действие по обращению к Матери-Земле за помощью. Племена лесных эльфов, горных гномов и озерных жителей имеют различные обычаи, занимаются разными ремеслами и искусствами.

Важно то, что все эти действия они должны производить в союзе, помогая друг-другу, узнавая игровые «обычаи и нравы» других «племен». Только с взаимной помощью, доброжелательным и терпимым отношением к непохожим на себя персонажи игры могут добиться успеха

При этом помимо выполнения популярных у молодежи т. н. «квестов», игровых заданий, подростки организуют различные обряды и обычаи «своего племени», изучают окружающую «страну», записывают историю племен в «хроники», ведут торговлю, заключают договоры о взаимной помощи, ненарушении границ и т. п.

Составной частью в игру должны войти занятия трудом и творчеством, чтобы его результаты могли украсить членов племени, стать предметом мены, помочь в прохождении квестовых заданий сценария. Не обойдены вниманием и занятия музыкой, пение, сочинение стихов и легенд на темы игры.

Важно то, что здесь подросток сможет попробовать различные творческие направления, выбрать то, что наиболее ему подходит, узнать об истории искусств и ремесел, о деятелях культуры, изобретателях разных времен и народов.

Представляется, что участие в такой ролевой педагогической анимации, как ролевая игра, позволит научить подростка комфортному общению со сверстниками или старшими, даст ему стимул к творчеству, новые трудовые навыки. И это не говоря об общей физической подготовке, бережном отношении к природе, походных умениях. То есть подросток сделает шаг к созданию себя как развитой, гуманной, самостоятельной личности, способной позаботиться о себе и других.

Возможно, в будущем педагогическая анимация в виде обучающих и корректирующих ролевых игр станет одним из массовых направлений в организации полезного досуга подростков, общепризнанным явлением молодежной политики.

Породит своих летописцев и даже свой фольклор, как это было с ролевыми играми взрослых.

1. Плотникова В.С., Федорова Е.Н. Подготовка будущих педагогов-аниматоров в контексте ценностно-смыслового подхода // *Фундаментальные исследования*. – 2012. – № 3 . – стр. 53-58.