

Методические рекомендации по подготовке и проведению сюжетно-игровой программы

Данные методические рекомендации адресованы педагогам-организаторам, заместителям директоров по воспитательной работе учреждений общего среднего образования, культорганизаторам, педагогам-организаторам учреждений дополнительного образования детей и молодежи в качестве помощи при подготовке и проведению сюжетно-игровых программ и конкурсов по этому направлению досуговой деятельности среди учащихся и педагогических работников.

Сюжетно-игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных оригинальным сюжетом и режиссерским ходом. Содержание программы тематически объединено игровой ситуацией. Сюжет позволяет логически оправданно выстроить относительно самостоятельные игровые эпизоды, в результате чего программа приобретает целостность и завершенность.

Для сценария сюжетно-игровой программы особенно важны:

- занимательность и интрига, неожиданность поворотов сюжета, которые программируются при построении композиции;
- возможность прогнозирования разной реакции участников, что требует от ведущего готовности к экспромту в ходе проведения программы;
- предоставление участникам возможности самостоятельного принятия решения в ходе общих правил игры.

Предлагаем следующий **механизм подготовки и реализации сюжетно-игровой программы**:

1. разработка сценария – начинается с идейно-тематического замысла, который определяется тем кругом явлений и вопросов, которые актуальны в настоящее время;
2. составление сценарного плана – перечня эпизодов, в которых подробно расписано, что и в какой момент происходит на сценической площадке или в зале;
3. поиск и отбор игрового материала согласно режиссерской задумке;
4. разработка эпизодов и блоков согласно режиссерскому ходу, включающему в композицию экспозицию, развитие действия, кульминацию, финал;
5. подбор костюмов и реквизита, подготовка мультимедийной презентации;
6. выбор и подготовка «помощников» – участников сюжета во второстепенных и эпизодических ролях, оказывающих помощь в организации игр, награждении их участников и/или победителей;
7. репетиции, корректировка материала;

8. подготовка сувениров и призов для участников и/или победителей игр;

9. оформление помещения, в котором будет проходить сюжетно-игровая программа, – специалистам необходимо учесть соответствие оформления тематике программы; из возможных вариантов целесообразно использовать декорирование воздушными шарами, цветами, различными плакатами, панно;

10. апробация материала – проработка программы на учащихся учреждения образования;

11. подробный анализ программы и внесение изменений при необходимости.

При отборе игр в сценарий сюжетно-игровой программы специалисту досуговой деятельности необходимо учитывать следующие **принципы**:

- принцип этической направленности игр;
- принцип соответствия содержания игры общему замыслу программы;
- принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее;
- принцип одинаковости правил игры для всех ее участников;
- принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами (декорации, костюмы, грим, бутафория, световое, шумовое и музыкальное оформление).

Основные критерии эффективности программы:

- актуальность – значимость программы, ее соответствие потребностям, интересам детей, направленность на решение современных проблем;
- гуманность – проведение программы с ориентацией на гуманистические идеи: свобода выбора ребенка, добровольность участия в игре, отношения сотворчества и поддержка педагога, ограждение от антипедагогических проявлений, создание условий ожидания радости и успешности, забота о других, проявление эмпатии;
- полнота – наличие всех необходимых структурных элементов программы, достаточная степень проработанности, насыщенности и выраженности каждого компонента;
- целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов программы и их упорядоченность, соразмерность, взаимосвязанность и взаимовлияние;
- целесообразность – соответствие компонентов педагогической и игровой задачам, игровых форм – проживаемому отношению и состоянию ребенка; наличие перспективного результата, заложенного механизмом воспитательного воздействия;
- новаторство – наличие креативных (инновационных) подходов, нестандартных идей и режиссерского решения, авторских приемов;

- эстетичность – гармоничность использования художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы на чувства участников, эмоциональный фон программы;
- эффективность – качество игрового общения и деятельности, создания эмоционально-игровой атмосферы, степень включенности детей в игровые действия; степень достижения поставленных педагогических целей и задач.

Успех сюжетно-игровой программы заключается в умелом создании в сюжете определенной игровой конфликтной ситуации и ее разрешении. Суть игрового конфликта заключается также в противоборстве сил, умений, сноровки, эрудиции. Благодаря напряженному конфликту и интересному сюжету многие игры, приобретая драматургию, представляют собой своеобразные жанровые миниатюры, насыщенные юмором и познавательной ценностью.

На какой бы конкретной основе не строилась игра, сюжет ее должен включать набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

Главным из *ожидаемых результатов* применения данной формы организации досуговой деятельности видим в росте уровня воспитанности подрастающего поколения, так как сюжетно-игровые программы обладают огромным педагогическим воздействием: их содержание, варьируясь, может включать пути решения «насущных» проблем воспитания, формирования различных качеств личности для любой конкретной детской или молодежной аудитории.

Безусловно, значительному профессиональному росту культорганизатора, педагога-организатора, повышению его уверенности в себе способствует, в первую очередь, собственный опыт, но грамотное проектирование поможет сократить путь проб и ошибок, окажет влияние на весь творческий процесс и станет важным условием повышения удовлетворения от собственной работы. Надеемся, что представленный материал поможет педагогам осмыслить ключевые понятия, теоретико-методические основы создания игровых досуговых программ и способы определения их результативности, приобрести новый опыт в поиске методов и разработке нестандартных идей.