

Современные технологии организации досуга подростков Шамаева Г. И.

Шамаева Галина Ивановна / Shamaeva Galina Ivanovna – преподаватель,
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
Школа № 266 «Школа Здоровья», г. Москва

Аннотация: в настоящей статье обосновывается необходимость организации досуга для школьников-подростков. На основе анализа психолого-педагогической литературы делается вывод о противоречивости возраста: на этом этапе развития человек пытается встать в оппозицию к социуму, одновременно же испытывая потребность в его одобрении за определенные личностные качества и умения. Выходом из противоречивой ситуации, по убеждению автора статьи, можно считать использование современных технологий (квест, флэш-моб, фото-кросс), позволяющих вовлечь школьников-подростков в социально одобряемые виды деятельности, осуществляемые в свободное от учебы время.

Abstract: the given article justifies the necessity to organize leisure time for teen school students. Based upon analysis of psychological and pedagogical literature a conclusion is made about contradictory character of teen years: on this stage of development a person is trying to oppose society and at the same time feeling need to be approved for certain personal traits and skills. Use of modern technologies such as adventure games, flashmob and photocross can be a solution in this contradictory situation. As the author of the article believes, these technologies allow attracting teenagers in socially appropriate types of activities carried out in free from studying time.

Ключевые слова: подросток, социум, игра, социально одобряемые виды деятельности, педагогические технологии.

Keywords: teenager, society, playing, socially approved activities, educational technology.

Проблема свободного времени современных подростков является актуальной, поскольку в сложившихся социально-экономических условиях не во всех семьях родители способны проконтролировать, чем занимается их ребенок после школы. Предоставленные сами себе, школьники нередко ищут ярких впечатлений. Особенно значима организация досуга для подростков. В психолого-педагогической литературе отмечается противоречивость данного этапа развития личности.

Об этом, в частности, сказано в работе Н. В. Пановой, посвятившей свое исследование оценке социального интеллекта младших подростков. В тексте указано, что в характере подростка сочетается неуправляемость и гибкость, упрямство и пластичность, бесчувствие к чужим проблемам и сосредоточенность на собственных. Вместе с тем «возраст чрезвычайно чувствителен не только к негативным влияниям социума, но и к культурным ценностям, определяющим в дальнейшем главные жизненные выборы – в области образования, качества личных отношений, социальных ориентаций, здоровья» [4, с. 90].

Ярко выраженными подростковыми чертами являются стремление высвободиться из-под опеки, контроля, покровительства старших. Мотив – борьба за самостоятельность, за самоутверждение как личности. Поэтому подростки активно протестуют, что может распространяться на установленные взрослыми порядки, правила, законы, стандарты их поведения и духовные ценности.

И поскольку они ищут любой возможности для самоутверждения, взрослые должны удовлетворить их потребность. Данная мысль отражена в работе исследователя А. Л. Либерман «К вопросу о ведущей деятельности современных подростков». Родителям и педагогам, комментирует автор публикации, необходимо позаботиться о том, чтобы деятельность подростков была «игровой по типу, социально-моделирующей по форме и общественно значимой по содержанию» [2, с. 119]. Ведущая деятельность должна задавать своеобразное пространство проб, в котором подростки могут показать себя в социально одобряемых видах деятельности. При этом их действия должны иметь выход в «настоящую взрослую» жизнь.

Сходные мысли содержатся в материалах диссертационного исследования Л. Ф. Гарипова, посвятившего свою работу вопросам организации досуга школьников. Он пишет, что для подростков возрастает значение общественного мнения, поэтому они стремятся быть независимыми. Одновременно же они испытывают потребность в принадлежности к обществу. Следовательно, делает выводы Л. Ф. Гарипов, для них целесообразен подбор таких занятий и мероприятий, в которых они бы могли продемонстрировать умения, получившие одобрение со стороны социума [1, с. 98].

В книге А. М. Новикова «Введение в методологию игровой деятельности» подчеркнуто, что в подростковом возрасте, несмотря на заметное взросление, игры продолжают быть значимыми. В этом возрастном периоде, уточняет автор книги, игры наполнены романтическим приключенческим

содержанием; их сюжеты связаны с необычной обстановкой, с преодолением физических и интеллектуальных нагрузок. В подростковом возрасте игры становятся средством самоусовершенствования [3, с. 18].

В контексте сказанного становится закономерным обращение к вопросу об использовании современных технологий в организации досуга подростков на основе игрового содержания. В интерпретации автора учебника «Педагогика» В. А. Сластенина, педагогическая технология – это «последовательная, взаимосвязанная система действий педагога, направленная на решение педагогических задач, или планомерное и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного педагогического процесса» [5, с. 407].

Такое понимание педагогической технологии позволяет специалистам, чей профессионализм отличает высокий уровень практического опыта, осуществить разработку различных педагогических технологий; осуществлять выбор любой педагогической технологии в зависимости от целей и условий взаимодействия педагога и воспитанника. Педагогическая технология должна соответствовать критериям технологичности, управляемости, концептуальности, системности, эффективности, возможности распространения.

Итак, все сказанное о педагогических технологиях позволяет перейти к их описанию в работе с подростками. Среди современных технологий, успешно зарекомендовавших себя в образовательной практике, можно назвать квесты. Название, изначально появившееся в виртуальной среде, вскоре быстро распространилось на обозначение интерактивных игр, сутью которых является активное задействование окружающего пространства в решении изначально поставленной цели.

Квест начинается с объявления цели, связанной, как правило, с поиском какого-либо предмета или его отгадыванием. Для того чтобы направлять движение игроков, им обычно выдают общий конверт, где описаны действия каждого участника квеста. Но может быть и так, что получают задания все по отдельности, в результате игроки станут обладателями лишь фрагмента информации.

В зависимости от масштабов игры и конечной цели участники получают аксессуары (маски, очки, шляпы, мантии и проч.). Для набора максимального количества очков необходимо продемонстрировать различные качества: физическую силу, интеллектуальный потенциал, личностные качества. На определенном этапе игре ведущий может поменять ход событий, что важно для изменения темпа действий.

Достаточно часто бывает, что в квесте ведется не одна, а несколько параллельных линий, это придает игре увлекательное содержание. Если по условиям квеста предусмотрены только личные достижения, то главный приз выдается победителю. В том случае, когда в игре участвуют несколько команд, то награда выдается самой сильной.

Другой современной технологией можно назвать флэш-моб. В отличие от квеста, где необязательно командное участие, флэш-моб всегда предполагает большое количество игроков. Конечная цель любой подобной акции – привлечение внимания окружающих. Со стороны должно казаться, будто все произошло само по себе. На самом же деле «спонтанные» действия участников флэш-моба заранее расписаны в сценарии. Промежуточная цель – вызвать у людей недоумение, поэтому любой флэш-моб должен отличаться абсурдным характером и не поддаваться логическому объяснению.

Ценные характеристики флэш-моба заключаются в том, что по негласным правилам его участники, во-первых, не должны оставлять после себя мусор; во-вторых, они не имеют право нарушать общественный порядок; в-третьих, не создавать помех для движения людей и транспорта. Стоит также подчеркнуть, что каждый участник должен иметь при себе удостоверение личности, если у сотрудников правоохранительных органов появятся вопросы.

Еще одной интересной, на наш взгляд, технологией, является фото-кросс. Эта акция напоминает нечто среднее между спортом, фотоконкурсом и ориентировкой на местности. Суть заключается в том, что за отведенное время, участники должны сделать несколько снимков на определенную тематику. Здесь может быть все, что угодно: вода, земля, животные, действия, качества и проч.

Участвовать можно как в командном, так и в личном зачете. Все собираются в заранее оговоренном месте и получают задание; в готовом виде его предъявляют только в конечной точке (например, на другом конце квартала, микрорайона, города и проч.). При оценке используются два критерия: скорость прохождения кросса и креативность фотографий. Участник или команда, не уложившиеся в отведенное время, получают штрафные баллы. Победители награждаются призами.

Таким образом, вышеперечисленные виды современных технологий организации досуга подростков способствуют развитию активного отдыха, проявлению эмоций в деятельности, совершенствованию коммуникативных навыков (благодаря причастности к общему делу), самоутверждению в социально одобряемом виде деятельности.

Литература

1. *Гарипов Л. Ф.* Формирование культуры досуга младших школьников в процессе компьютерных игр: дисс. канд. пед. наук. Киров, 2015. 150 с.
2. *Либерман А. А.* К вопросу о ведущей деятельности современных подростков // Вопросы психологии, 2005. № 4. С. 117-124.
3. *Новиков А. М.* Введение в методологию игровой деятельности. М.: Эгвес, 2007. 48 с.
4. *Панова Н. В.* Уровни развития основных компонентов социального интеллекта младших подростков // Интеграция образования, 2011. № 2. С. 88-92.
5. *Сластенин В. А.* Педагогика: учебное пособие / В. А. Сластенин. М.: Академия, 2007.