

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ДОБРОВОЛЬЧЕСКОГО ТРУДА В ОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Т.В. Соколова

Республика Беларусь, Брест, УО «БрГУ имени А.С. Пушкина»

(e-mail: sokolovatv7@gmail.com)

В современной социокультурной ситуации особую значимость приобретает вопрос организации культурно-досуговой деятельности студенческой молодежи, воспитательное воздействие которой заключается в гармонизации интересов личности и общества. Культурно-досуговая деятельность, как одна из форм проведения свободного времени, является самостоятельной подсистемой социализации личности, социального воспитания, образования и развития человека. Социализация, как процесс освоения личностью социального опыта, включения ее в систему общественных отношений, требует целенаправленных усилий общества и его социальных институтов по формированию основных ценностей и ориентаций, установок, мотивов и убеждений, нравственных, гражданских, эстетических и других качеств личности, ее развитию и совершенствованию.

Важное место в организации досуговой деятельности студенческой молодежи занимают мероприятия, направленные на содействие общественной коммуникации, развитию личностных и профессионально значимых качеств, формирование профессиональной направленности, умений и опыта взаимодействия с различными категориями населения. Такие мероприятия, по нашему мнению, являются основой волонтерской деятельности (добровольное, безвозмездное оказание помощи людям, находящимся в трудной жизненной ситуации), которая создает условия для «проживания» студентами ситуаций, которые способствуют формированию у них новых знаний и социального опыта не только в учебной деятельности, но и при проведении досуга [1].

При организации досуга студентов посредством включения их в волонтерскую деятельность применяются многочисленные методы, формы, приемы и технологии. Наряду с разделением методов и форм на традиционные и инновационные, дифференцируют также пассивные, активные и интерактивные методы и формы. При использовании пассивных (репродуктивных) методов и форм молодые люди выступают в роли объектов деятельности, они должны усвоить и воспроизвести материал, который передается им специалистом (преподавателем, тренером, фасилитатором) – источником знаний. Обычно это происходит при использовании лекции-монолога (однаправленная передача информации), чтении, демонстрации. При этом субъекты взаимодействия, как правило, не сотрудничают друг с другом и не выполняют каких-либо проблемных заданий.

Активные методы и формы предполагают, что студенты в большей степени становятся субъектами деятельности, вступают в диалог с «источником знаний», выполняют творческие, проблемные задания. Отчасти здесь также заметна одна направленная передача девушкой или юношей информации, ранее полученной от специалистов или из литературы. Но появляется и обратная связь – вопросы от молодых людей к «источнику знаний», вопросы специалиста, развивающие творческое мышление; устанавливается индивидуальный контакт со специалистом, но не с другими членами группы.

Интерактивные методы и формы предполагают совместное обучение (обучение в сотрудничестве): и молодёжь, и специалисты являются субъектами обучения. Специалист выступает лишь в роли более опытного организатора деятельности, все участники которой при этом взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение [2].

Использование интерактивных методов и форм при организации волонтерской деятельности среди молодежи, с нашей точки зрения, способствует изменению и улучшению моделей поведения, организации процесса взаимодействия и взаимовлияния, в основе которого лежит личный опыт каждого из участников и процесс самопознания, который происходит, прежде всего, через реакции членов группы.

Интерактивный процесс организуется таким образом, что молодые люди проживают конкретное событие, которое: спланировано, т.е. четко определена конечная цель каждого этапа деятельности; структурировано, т.е. логически четко выстроены этапы продвижения к поставленной цели; концентрировано, т.е. все происходит здесь и сейчас, в запланированный отрезок времени; целенаправленно рефлексировано, т.е. конечным этапом метода выступает анализ «прожитой» ситуации по заранее продуманному алгоритму с целью осознания тех аспектов события, которые могли быть упущены участниками в ходе самого действия [3].

Интерактивные методы и формы позволяют студенческой молодежи анализировать свои реакции и реакции других, оценивать коммуникативные умения, изменять и осознанно усваивать безопасные модели поведения в различных жизненных ситуациях.

К основным интерактивным методам и формам волонтерской деятельности при организации культурно-досуговой деятельности молодежи относятся: информационные сессии, профилактические семинары, обучающие тренинги с молодежью с активным использованием интерактивных методов; массовые мероприятия (тематические акции, флеш-мобы и аутрич-работа – работа на улицах среди представителей целевой группы, распространение информационных материалов, беседы и консультирование); фильмо-группы, видеолектории и демонстрации учебных фильмов; дискуссии, диспуты и дебат-клубы; интерактивные театральные постановки и форум-театр; социальные проекты; адвокационные и информационные кампании; творческие задания; работа в малых группах; обучающие игры (ролевые игры и имитации, деловые игры и моделирование, образовательные игры); разрешение проблем (дерево решений, мозговой штурм, анализ конкретных случаев, переговоры).

Наиболее эффективными методами и формами интерактивного взаимодействия с молодежью в рамках осуществления волонтерской деятельности, по нашему мнению, являются:

- акция, как средство привлечения внимания молодежи к социально значимым проблемам;
- ролевая игра, как средство погружения в социальную проблему, и, следовательно, конструирования и осознанного усвоения моделей адекватного поведения.

Акция (от лат. *actio* – действие, выступление). Задачами подготовки и проведения акций являются: повышение уровня информированности молодежи о проблеме; закрепление полученных ранее знаний по различным вопросам оказания помощи людям и развитие умений посредством их актуализации, углубления, а также транслирования другим людям; формирование осознанного отношения участников волонтерской деятельности к решаемым проблемам; демонстрация вклада молодежи в решение социально значимых проблем общества; активизация работы по предотвращению адиктивного поведения среди населения; привлечение новых волонтеров из числа представителей целевой группы и участников акции; разработка и внедрение механизмов привлечения внимания государственных структур и общественных организаций к необходимости информирования молодежи по различным социальным проблемам.

Еще одной формой значимой организации волонтерской деятельности и проведения досуга молодежи являются ролевые игры, которые способствуют развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях, воспитанию по-

нимания, сочувствия к другим людям. Ролевые игры могут преследовать различные цели и бывают нескольких видов [4].

Тренинг отдельного навыка – это основная цель использования ролевых игр. Основными участниками ролевой игры являются молодые люди, но для исполнения отдельных ролей могут быть приглашены преподаватели, практикующие специалисты. Тренинг отдельного навыка предполагает участие в серии ролевых игр (с изменяющимися фабулами, поведением персонажей, с постепенным усложнением задач). При этом каждый молодой человек должен неоднократно выступить и в качестве активного участника, и в качестве наблюдателя и комментатора.

Тренинг комплекса навыков – для такого тренинга наиболее подходящими являются продолжительные ролевые игры. При подготовке к игре и распределении ролей определяется, какие именно навыки должны быть отработаны каждым участником в первую очередь.

Тренинг наблюдения и комментирования – эта цель преследуется во всех ролевых играх. Проводя самооценку, наблюдая и комментируя действия других участников, молодые люди используют наиболее эффективный метод собственного обучения – обучение других. Но также при этом вырабатываются навыки эффективной коммуникации, конструктивной критики и сотрудничества.

Демонстрация типичных ошибок – специалист или преподаватель специально в ходе ролевой игры допускает типичные ошибки. Участники внимательно наблюдают, распознают их и комментируют «неверные» действия демонстратора, предлагая пути исправления ошибок. За демонстрацией ошибки обязательно следует ролевая игра, в которой демонстрируется позитивное поведение, решение проблемы [2]

Таким образом, качественная организация интерактивного взаимодействия участников волонтерской деятельности способствует, по нашему мнению, изменению и улучшению моделей поведения студентов, организации процесса взаимодействия и взаимовлияния, формирует культуру проведения досуга студентов.

Список использованных источников:

1. Басов, Н.Ф. Социальный педагог : введение в профессию : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Н.Ф. Басов, В.М. Басова, А.Н. Кравченко. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 256 с.
2. Гутников, А. Обучение профессиональным навыкам / А. Гутников. – М., 2000.
3. Организация работы по предупреждению торговли людьми: пособие для педагогов, воспитателей, соц. педагогов, психологов, родителей/ И.А. Альховка [и др.]; под ред. В.В. Чечета. – Минск: Национальный институт образования, 2004.
4. Лидерство, ориентированное на общество : учебный курс по общественному лидерству и планированию молодёжных инициатив / Программа «Участие молодёжи в гражданском обществе», Белорусское Общество Красного Креста. – Минск, 2007. – 102 с.