

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТАМБОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Г.Р. ДЕРЖАВИНА»

На правах рукописи

ШАРАПОВА НЕЛЛИ СЕРГЕЕВНА

**СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЕ УСЛОВИЯ
ФОРМИРОВАНИЯ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТНЫХ
ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**13.00.05 – ТЕОРИЯ, МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНО-
КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени

кандидата педагогических наук

Научный руководитель:
кандидат педагогических наук,
доктор культурологии, профессор
Григорьева Елена Ивановна

Тамбов 2015

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ФОРМИРОВАНИЕ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА	19
1.1. Роль игровых технологий в формировании ценностных ориентаций у молодежи	19
1.2. Сущность и специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий	37
1.3. Модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий	67
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.....	97
2.1. Анализ социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.....	97
2.2. Реализация модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий	127
2.3. Результаты опытно-экспериментальной работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий	148
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	178
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	185
ПРИЛОЖЕНИЯ	207

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Сегодня современное общество характеризуется стремительным экономическим, политическим и культурным развитием. Немало изменений и реформ переживает социальная сфера и сфера образования. Стоит отметить значительное влияние процессов глобализации на изменение действительности российского общества, а также на воздействие информационных ресурсов, формирующих образ современного человека. Наше общество живет в период общедоступности и переизбытка информации, и сегодня, как никогда, необходимо иметь ориентиры для дальнейшего развития.

Несмотря на рост экономики, социокультурная сфера переживает ряд негативных процессов: утрату нравственных ориентиров, семейных ценностей, отчуждение от культуры и искусства. Сегодняшняя социокультурная ситуация в России является неутешительной. Все больше социологов, культурологов, педагогов и политологов говорят о кризисе морали и нравственности, об отчуждении и отсутствии общественных норм и правил, рассматривая данные вопросы с точки зрения появления признаков аномии в современном обществе, т.е. разрушения единства культуры, вследствие чего жизненный опыт людей перестает соответствовать идеальным общественным нормам. Как никогда становится необходимым не допускать распространения пессимистического восприятия жизни и обратить внимание на формирование личности гуманной, обладающей жизненными ориентирами, способной принимать решения в сложных жизненных ситуациях.

В настоящий момент общество формирует определенный социальный заказ, образ востребованного, успешного человека. Это личность образованная, обладающая правами и свободами выбора, нравственно ориентированная. В этой связи вопросы определения конкретных

ценностных ориентаций, которыми должен обладать современный человек в качестве вектора личностного развития, выходят на передний план.

Вопрос формирования жизненных ценностных ориентаций у молодежи, а также использование педагогического потенциала игровых технологий, затрагивали многие западные страны, которые являются передовыми в сфере культуры и досуга. В этой связи изучение зарубежного опыта представляет для нас немалый интерес. В частности, в Центральной Европе формированием жизненных ориентаций занимаются непосредственно в рамках культурно-досуговой деятельности, которая несет значимый общекультурный характер и является платформой для реализации культурной политики государства и формирования общества будущего.

Исходя из выше сказанного, в условиях нестабильности системы ценностей и ценностных ориентаций в современном Российском обществе, представляется актуальным исследование социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, а также эффективное применение игровых технологий в культурно-досуговой деятельности.

Степень научной разработанности проблемы.

Игру как средство воспитания и развития личности описывали Н.П. Аникеева, Ю.Л. Бабанский, Н.И. Болдырев, О.С.Газман, Р.И. Жуковская, М.В.Кларин, А.А. Люблинская, П.И. Пидкасистый, П.А. Рудик, С.А. Шмаков, Г.И. Щукина.

О возможностях применения игровых технологий с точки зрения педагогического аспекта рассматривали отечественные и зарубежные авторы, такие как Л.А. Байкова, Э. Берн, О.С. Газман, Я. Корчак, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков и др.

Положения теории ценностей раскрыты в трудах А.К. Абишева, А.С. Ахиезера, М. Вебера, Г.П. Выжлецова, Ф.С. Галимбекова, Н. Гартмана, Э. Гуссерля, А.Г. Здравосмылова, Р. Ингардена, М.С. Кагана, В.А.

Караковского, Р.Б. Пери, Н.С. Розова, В.Н. Сагатовского, Л.Н. Столовича, В.П. Тугаринова, Э. Фромма, Н.З. Чавчавадзе, М. Шелера, Г. Шпета, В.К. Шохина.

Положения о гуманизме, гуманистических ценностных ориентаций описаны в психолого-педагогических исследованиях Т.К. Ахаяня, К.Я. Вазиной, З.И. Васильевой, А.В. Кирьяковой, В.А. Кувакина Д.А. Леонтьева, Н.Н. Моисеева, В.Н. Мясищева, В.В. Николиной, З.И. Равкина, Л.П. Разбегаевой, В.А. Сластенина, М. Хайдеггер.

Проблеме формирования гуманистических ценностных ориентаций посвящены многочисленные труды великих педагогов. Вопросам становления и воспитания достойного человека уделяли внимание Я.А. Коменский, А.С. Макаренко, И.Г. Песталоцци, Н.И. Пирогова, Ж.Ж. Русо, Л.Н. Толстой, К.Д. Ушинский. Общую теорию развития личности описывали К.А. Абульханова-Славская, Б.Г. Ананьев, А.Г. Асмолов, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, И.В. Дубровина, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.И. Фельдштейн, В.Д. Шадриков.

Идеи гуманистических ценностных ориентаций как основа формирования личности описаны в работах Ш.А. Амонашвили, К.Я. Вазиной, О.С. Газмана, В.А. Караковского, Б.Т. Лихачева, Н.Д. Никандрова, З.И. Равкина, Н.С. Розова, В.А. Сухомлинского, Н.Е. Щурковой.

Значительный интерес по данной проблеме представляют труды зарубежных ученых (Г. Вальтер, Т. Лукманн, Т. Маиссен, М. Фухс, Г. Хирш, А. Шерр, А. Шульц, и др.), в работах которых раскрыты понятия субъектного образования, описана роль культурно-досуговой деятельности в становлении и развитии личности.

Социально-философские проблемы молодежи как важной социальной группы общества нашли свое отражение в исследованиях С.Н. Иконниковой, И.М. Ильинского, Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспировой, И.С. Копа,

В.Т. Лисовского и др., которые подробно описали характеристики молодежи, их ценностные ориентации.

Исследованием досуга молодежи занимались И.В. Бестужев-Лада, А.А. Гордон, В.Д. Петрушев, В.Н. Пименова, Г.А. Пруденский, Э.В. Соколов, Б.А. Трушин. В своих работах авторы рассматривали влияние свободного времени на всестороннее развитие личности.

К изучаемой нами проблеме близки работы по саморазвитию и самореализации личности в сфере досуга (А.И. Беляева, Т.И. Бакланова, А.С. Каргин).

Большое значение для изучения культурно-досуговой деятельности и выявления понятий «досуг», «свободное время», «культура досуга», определения их структуры и функций имеют работы отечественных ученых М.А. Ариарского, Е.И. Григорьевой, М.И. Долженковой, А.Д. Жаркова, Т.Г. Киселевой, Ю.Д. Красильникова, Ю.А. Стрельцова, Е.Ю. Стрельцовой, А.А. Сукало, В.Я. Суртаевой, Б.В. Титова, В.В. Туева, В.М. Чижикова, Н.Н. Ярошенко. Исследования названных авторов имеют важное значение для совершенствования теории и методики культурно-досуговой деятельности.

Теоретическое изучение источников показало, что проблема формирования гуманистических ценностных ориентаций у подрастающего поколения средствами игровых технологий получила значительное научное осмысление и была рассмотрена в разных аспектах гуманитарного знания. Однако на сегодняшний день являются недостаточно изученными научно-теоретические основы организации процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Комплексный теоретико-эмпирический анализ в рамках исследуемой проблемы позволил выявить **противоречия** между:

– наличием значительного педагогического потенциала игровых технологий в формировании жизненных ценностных ориентиров у

молодежи, создающего платформу для развития разносторонней личности и недостаточной степенью его реализации;

– возросшими требованиями государства и современного общества к воспитанию молодого поколения со сформированными гуманистическими ценностными ориентациями и отсутствием четкого понимания личностных ценностных ориентиров, которыми должна обладать современная молодежь, создающая новое гуманистическое общество;

– потребностью в организации процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, в частности посредством игровых технологий и недостаточной сформированностью социально-культурных условий, обеспечивающих этот процесс.

Выявленные противоречия позволили сформулировать проблему, которая заключается в научном обосновании социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально апробировать совокупность социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В качестве **объекта исследования** выступает процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Предметом исследования является реализация социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Для исследования данного предмета и реализации цели определены следующие **задачи исследования**:

1. Теоретически обосновать сущность и выявить специфику формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

2. Разработать и апробировать модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

3. Определить критериальный аппарат исследования, который позволит выявить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

4. Обосновать совокупность социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

5. Разработать и апробировать педагогическую программу, направленную на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Гипотеза исследования заключается в предположении о том, что формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий будет успешным при следующих социально-культурных условиях:

- реализации важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, принцип соучастия, добровольного участия, ориентация на современную действительность, доброжелательность к ошибкам и ориентация на сильные стороны, принцип самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д.;

- применения обоснованного, экспериментально проверенного критериального аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- привлечения подготовленных сотрудников к участию в педагогическом процессе (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

- реализации педагогической модели, построенной на активном включении в игровую деятельность, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- технического и методического обеспечения, в частности, реализации педагогической программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Методологическая основа исследования базируется на положениях о культурной обусловленности личностного развития, тесной связи культурно-досуговой деятельности с процессами социализации и усвоения жизненных ценностных ориентаций (М.А. Ариарский, Е.И. Григорьева, Н.С. Злобин, А.С. Фролова, М. Фухс, Н.Н. Ярошенко,); на идеях гуманистического подхода субъектного образования (Т. Браун, Г. Тирш, Б. Шоррн); ведущей роли игровых технологий, выполняющих социокультурную, диагностическую и др. функции, в процессе формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи (И.С. Бессарабова, С.А. Шмаков, Ф. Шиллер).

Теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных педагогов, психологов, философов о закономерностях воспитания и разностороннего развития личности, в том числе с позиции гуманистического и аксиологического подходов (И.Б. Котова, В.А. Кувакин,

А. Шерр, Е.Н. Шиянов и др.); социально-педагогическая теория формирования личности в молодежном возрасте в игровой деятельности (У. Баер, Л.С. Выготский, Г. Копп, Л.А. Цветкова, С.А. Шмаков и др.). Важным источником для исследования процессов формирования гуманистических ценностных ориентаций средствами игровых технологий стали труды авторов теории, методики и организации социально-культурной деятельности (М.А. Ариарский, Е.И. Григорьева, А.Д. Жарков, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников, М. Фухс, Н.Н. Ярошенко,).

Методы исследования: теоретические – изучение философской, социологической, психологической, педагогической литературы по проблеме исследования; теоретический анализ и синтез научных концепций; эмпирические – опытно-экспериментальная работа, включающая диагностический, констатирующий и формирующий этапы эксперимента, контент-анализ, моделирование, педагогическое наблюдение, опрос, беседы, интервью, тестирование, математические методы обработки результатов эксперимента.

Опытно-экспериментальной базой исследования являлся Международный центр «Лингвист» и Немецкий культурно-образовательный центр в г. Воронеж, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина г. Тамбов, Культурно-выставочный комплекс «Знаменское-Губайлово» г. Красногорск Московской области.

Общее число участников исследования – 552 человека, из них принимали участие в социологическом опросе 312 человек, в формирующем этапе эксперимента – 240 человек.

Организация исследования.

На первом этапе (2011 - 2012 гг.) изучалась и анализировалась научная литература по проблеме исследования. Разрабатывались теоретические основы исследования, были определены цели, задачи, объект, предмет и рабочая гипотеза исследования, выявлялась роль игровых технологий в

процессе формирования ценностных ориентаций у молодежи, давалось научное обоснование сущности и специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, изучался зарубежный опыт работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. На первом этапе была разработана модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, обоснованы педагогические принципы, направленные на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Второй этап (2012 - 2013 гг.). На данном этапе был определен критериальный аппарат исследования (критерии и соответствующие им показатели), который позволяет определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Обоснована совокупность социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, разработана программа, реализующая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Третий этап (2013 – 2014 гг.) заключался в апробации разработанных нами социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. В этот период были подведены итоги исследования: осуществлена проверка гипотезы, степени реализации исследовательских целей и задач, сделаны выводы по теоретическим и практическим аспектам исследования.

Новизна исследования заключается:

- в определении сущности формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая представляет собой сознательное познание, освоение и принятие гуманистических ценностных ориентаций молодыми людьми в процессе

осуществления игровой деятельности и дальнейшее их использование как вектора собственного жизненного развития; а также в выявлении специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, заключающейся в особом потенциале культурно-досуговой деятельности способной создать педагогическое пространство, обеспечивающее всестороннее развитие и социализацию личности при активном использовании игровых технологий;

- в разработке эффективной педагогической модели, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих блоков (целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного), обеспечивающих эффективную реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий;

- в обосновании совокупности социально-культурных условий, позволяющих поставить субъект в центр культурно-досуговой деятельности, направить педагогический потенциал на развитие личности, сформировать потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров, проявления активной жизненной позиции, принятия ответственных личных и коллективных решений, а также оказывающих позитивное влияние на разностороннее развитие личности в процессе осуществления игровой деятельности;

- в реализации педагогической программы, разработанной на основе модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая включает в себя цели, задачи, содержание, планируемый результат.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении сущности и обосновании специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, дополняющих теорию социально-культурной деятельности достоверной

информацией о педагогическом потенциале культурно-досуговой деятельности, способствующей процессу социализации, сознательному освоению и принятию гуманистических ценностных ориентаций молодежью в качестве жизненных ориентиров при активном применении игровых технологий.

Понятийный аппарат теории социально-культурной деятельности дополнен уточненными понятиями: «гуманистические ценностные ориентации», которые заключаются в сознательном понимании, освоении и принятии гуманистических ценностных ориентаций молодежью, а именно в принятии человека как приоритетной ценности и использовании их как вектора собственного жизненного развития.

Обоснована и экспериментально доказана необходимость соблюдения социально-культурных условий, определяющих эффективность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Разработана и апробирована модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая является целостной дидактической системой, состоящей из взаимодополняющих блоков: целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного, направленной на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров.

Обоснован критериальный аппарат исследования, а также система диагностических критериев, состоящих из когнитивного, аксиологического, мотивационно-ценностного, деятельно-регулятивного критериев, и соответствующих им показателей, позволяющий определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Практическая значимость исследования определяется тем, что полученные результаты позволяют более эффективно осуществлять процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. Разработана комплексная педагогическая программа формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, реализация которой предоставляет молодым людям возможность приобрести дополнительный жизненный опыт, развивать свои интеллектуальные, физические и творческие способности, приобрести навыки, необходимые для дальнейшей самореализации, узнать свои сильные и слабые стороны, определиться собственные жизненные ценностные ориентации. Разработанная в ходе исследования авторская педагогическая программа может использоваться в процессе организации досуговой деятельности в образовательных и культурно-досуговых учреждениях с целью развития всесторонней личности, формирования у молодого поколения гуманистических ценностных ориентаций. Разработанный и экспериментально обоснованный критериальный аппарат, представляет собой систему диагностических критериев (когнитивный, аксиологический, мотивационно-ценностный, деятельно-регулятивный), определяющих уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий по качественным и количественным показателям каждого из этих критериев, благодаря чему процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий становится контролируемым как по отдельным критериям, так и по общему коэффициенту показателей сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

На основе широкой опытно-экспериментальной работы доказана эффективность социально-культурных условий, способствующих

формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Материалы исследования могут быть использованы в процессе профессиональной подготовки педагогов, специалистов социально-культурной сферы, а также применяться при организации культурно-досуговых проектов, во вне учебной деятельности образовательных учреждений. Результаты диссертационного исследования позволяют сделать научно обоснованные выводы и рекомендации по организации педагогического процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Достоверность и обоснованность результатов исследования подтверждаются их соответствием фундаментальным положениям, теориям и концепциям социально-гуманитарного знания; организацией опытно-экспериментальной работы с использованием комплекса методов, согласно объекту, предмету, цели и задачам исследования; положительными изменениями в результате внедрения авторской педагогической программы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Положения, выносимые на защиту:

1. Сущность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий представляет собой сознательное познание, понимание и принятие гуманистических ценностных ориентаций молодежью в качестве жизненных ценностных ориентаций в процессе осуществления игровой деятельности и дальнейшее использование как вектора собственного личностного развития, обеспечивающего стремление к созидательной активности.

2. Специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий определяется особым потенциалом культурно-досуговой деятельности, соответствующей одному

из главных принципов гуманизма, -принятие человека как приоритетной ценности, ставящей субъект в центр образования, направленной на самостоятельную творческую деятельность с целью самореализации и развития собственных физических, интеллектуальных и творческих способностей посредством игровых технологий.

3. Педагогическая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий включает в себя взаимодополняющие блоки: целевой, содержательно-функциональный, организационно-процессуальный и критериально-результативный, – которые позволяют реализовать процесс эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

4. Разработанный и экспериментально обоснованный критериальный аппарат, состоит из диагностических критериев (когнитивный, аксиологический, мотивационно-ценностный, деятельно-регулятивный) и соответствующих им показателей, определяющий уровни (высокий, средний, низкий) сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, позволяющий осуществлять мониторинг данного процесса.

5. К социально-культурным условиям формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий относятся:

- реализация важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, соблюдение принципов соучастия, добровольного участия, ориентации на современную действительность, доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны, принципа самостоятельного обучения в группе, открытости к многообразию и т.д.;

- применение обоснованного, экспериментально проверенного критериального аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- привлечение подготовленных сотрудников, участвующих в педагогическом процессе (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

- реализация педагогической модели, построенной на активном включении в игровую деятельность, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- техническое и методическое обеспечение, в частности, наличие педагогической программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

6. Педагогическая программа «Сундук Мудреца», которая направлена на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи при использовании игровых технологий, ставит в центр обучения субъект, что способствует разностороннему развитию личности, пониманию значения гуманистических ценностных ориентаций. В результате реализации программы формируется потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей в качестве приоритетных жизненных ориентиров, умение принимать ответственные личные и коллективные решения, формируется потребность постоянного развития своих интеллектуальных, физических и творческих способностей,

проявления активной жизненной позиции, осознанного поведения в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялась на базе Международного центра «Лингвист» в г. Воронеже. Основные положения и выводы диссертации были отражены: в выступлениях на международных, всероссийских и межрегиональных научно-практических конференциях («Стрельцовские чтения» (Москва, МГУКИ, 2013 г.); «Межкультурное взаимодействие в современном обществе: проблемы и перспективы развития» (Орёл, ОГИИК, 2014 г.); «Наука в информационном пространстве» (Днепропетровск, Материалы IX Международной научно-практической конференции, 2013 г.) и др.; в публикациях, в том числе в рецензируемых ведущих научных изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России «Вестник Воронежского государственного технического университета» (Воронеж, ВГТУ, 2013 г.); в процессе собственной педагогической деятельности в качестве отрядного педагога и начальника лагеря в проектах отдела «Зазеркалье» на базе Международного центра «Лингвист» в г. Воронеже.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ФОРМИРОВАНИЕ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

1.1. Роль игровых технологий в формировании ценностных ориентаций у молодежи

Сегодня многие философы, социологи, педагоги, культурологи, психологи отмечают, что в стране складывается новая морально-нравственная атмосфера, идет переоценка ценностей, их переосмысление.

Современная социально-культурная ситуация в стране остается неутешительной. Все больше исследователей говорят о процессах аномии в нашем обществе. С.Г. Кара-Мурза в своей работе «Аномия в России: причины и проявления» говорит, что «сегодня к любому процессу или событию в российском обществе надо подходить, вооружившись знаниями об аномии» [64]. Понятие «аномия», введенное Э. Дюркгеймом для объяснения отклоняющегося поведения (самоубийство, апатия и разочарование), выражает собой исторически обусловленный процесс разрушения базовых элементов культуры [15]; «Психологическая аномия», по Макайверу, – это «состояние сознания», в котором чувство социальной сплоченности – движущая сила морали индивида – разрушается или совершенно ослабевает [64].

Как никогда важно обратить внимание на воспитание разносторонне и гармонично развитой личности, обладающей сформированными ценностными ориентациями, способной разбираться в сложных жизненных ситуациях и принимать самостоятельные решения.

Для создания нового общества наибольшее внимание необходимо обратить на молодежь, т.к. именно эта социальная группа наиболее

восприимчива к изменениям окружающей среды. Молодые люди – это экономический, политический, культурный, интеллектуальный потенциал нашего общества, который формирует будущее нашей страны и мира в целом. Очевидно, что при формировании ценностных ориентаций у членов нашего общества необходимо сконцентрировать внимание на молодом, подрастающем поколении.

При выборе путей формирования ценностных ориентаций у молодежи необходимо учитывать специфику данной социальной группы. Сегодня не так просто отвлечь молодых людей от компьютерных игр [143], планшетов и других гаджетов. Характеристики молодежи достаточно изучены в отечественной и зарубежной литературе. К специфическим чертам молодости относится преобладание у нее поисковой, творческо-экспериментальной активности. Молодежь более склонна к игровой деятельности, дающей постоянный приток эмоций, новых ощущений, и с трудом приспосабливается к деятельности однообразной, специализированной [14]. На сегодняшний момент развитие игровой индустрии достигает своего рассвета, что также свидетельствует о популярности игр среди молодых людей.

Игровая деятельность не только легко вовлекает молодых людей в процесс, но и может выполнять самые сложные педагогические задачи, создавать условия для формирования жизненных ценностных ориентаций.

Еще в древности философы уделяли внимание игре и рассматривали ее как способ обучения и воспитания подрастающего поколения. Однако теоретические исследования игры начались только во 2 половине XIX века. К. Гросс, Г. Спенсер, К. Бюлер, Ф. Бойтендаик, Ф. Шиллер и др. были первыми авторами, которые попытались определить понятие игры и ее характерные черты.

Одним из первых стал рассматривать игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека Ф. Шиллер[237]. Он

считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя [157]. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра [8].

Британский философ Герберт Спенсер, говоря об игре, сформулировал теорию избыточной энергии. Игра в его понимании – это возможность израсходовать, выплеснуть избыточную энергию, которая накопилась в организме. Человек вступает в игру вынуждено, так как неистраченная накопившаяся энергия может негативно сказаться и привести к нежелательным изменениям в организме человека [132].

Швейцарский специалист Карл Гросс предложил рассматривать игру как средство подготовки молодого в возрастном отношении организма к самостоятельной взрослой жизни. Ребенок не просто играет, а целенаправленно упражняется в будущих жизненных ситуациях. К. Гросс отмечал, что «игра есть предупреждение к деятельности». Автор впервые указал на отсутствие у игры внешней цели, на ее произвольность: “Там, где развивающийся индивидуум в указанной форме из собственного внутреннего побуждения и без всякой внешней цели проявляет, укрепляет и развивает свои склонности, там мы имеем дело с самыми изначальными явлениями игры” [45].

Существенную роль в понимание и толкование игры внесли такие западные психологи и философы, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Д.Б. Эльконин, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности,

руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Ф. Бейтендаик охарактеризовал игру как сферу непосредственного, аффективного мироотношения, с которым связаны внушаемость и склонность к подражанию [191].

Важно отметить, что на передний план в игре выходит игровой процесс, а не ее результат. Игра позволяет передавать социально-культурный опыт, выполняет познавательную функцию, обыгрывая реальные жизненные ситуации. Игра является наиболее естественной формой взаимодействия между людьми, именно в игре личность развивается свободно и гармонично.

В XX веке педагоги рассмотрели игру как метод воспитания более подробно. С.Л. Рубинштейн отмечал, что "игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры заключается в способности отражать и преобразовывать действительность" [116].

В психологическом словаре того времени мы найдем определение игры как формы деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [72].

Игра – это вид деятельности, в процессе которого человек применяет уже накопленные знания и опыт, изучает и дополняет свои представления об окружающем мире, приобретает новые навыки, необходимые ему для успешной жизни. Игра способна раскрыть еще не известные участнику игры собственные таланты, физические и интеллектуальные способности, а также развить уже имеющиеся. Игру как пространство «внутренней социализации» человека и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский [34].

По мнению Г.В. Плеханова, игра не есть просто забава, она составляет одну из связей, соединяющих различные поколения и служащих для передачи культурных приобретений из рода в род [107].

Мы согласны с А.В. Волохов, который утверждает, что «игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [32].

Зарубежные авторы Г. Бревнер и М. Шубик отмечают, что в игровом упражнении участвуют люди, играющие самих себя или исполняющие определенные роли в реальной или имитируемой обстановке. Ролевую составляющую, по мнению исследователей, имеют игры, близкие к социальному или психологическому действию, где участники "играют роли", принимают решения в роли, которые могут способствовать реализации цели или целей игрового процесса [185].

Совершенно справедливо пишет И.С. Кон: «Ситуация, в которой индивид сам принимал участие, психологически более значима, чем та, которую он наблюдал со стороны, и тем более та, о которой он слышал или читал. Недаром реальное поведение людей часто резко отличается от того, каким оно представляется им самим в воображаемых ситуациях, например в психологических экспериментах» [69].

Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [153].

Понятие игры имеет широкое понятийное поле, и дать полное определение очень сложно. На сегодняшний момент в большом энциклопедическом словаре понятие «игра» объясняется как «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее

результатах, а в самом процессе. Она имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям» [23].

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр [30]:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [153].

Игра – это модель человеческих отношений и их проявлений в различных ситуациях. Интересный отдых перерастает в обучение, терапию, творческий процесс. Именно в игре можно прожить реальные жизненные ситуации. На основе игрового опыта молодые люди способны делать правильные выводы, определять для себя линию поведения, выделять для себя жизненные ценностные ориентации.

Ведущим научным направлением педагогической науки является технология. Термин «технология» появился совсем недавно, но уже прочно вошел в педагогический лексикон [125]. Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» – искусство, мастерство, умение и «*logos*» – наука, закон. Дословно «технология» – наука о мастерстве [51].

Мы согласны с В.А. Сластениным, который определил следующие существенные признаки технологии [121]:

- технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе ее лежит определенная методологическая, философская

позиция автора (различают технологии процесса передачи знаний, умений и навыков; технологии развивающей педагогики);

— технологическая цепочка действий, операций, коммуникаций выстраивается строго в соответствии с целевыми установками, имеющими форму конкретного ожидаемого результата.

Сегодня учебно-воспитательная деятельность немислима без использования игровых технологий. Г.К. Селевко полагал, что игровые технологии обучения являются проявлением локального (модульного) уровня педагогической технологии, т.е. являются технологией отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решающей частные дидактические задачи [119].

Существует немалое количество классификаций педагогических технологий [119]:

— по уровню применения (общепедагогические, отраслевые, предметные, локальные, модульные, узкометодические);

— по философской основе (материализм и идеализм, диалектика и метафизика, гуманизм и антигуманизм, антропософия и теософия, прагматизм и экзистенциализм);

— по ведущему фактору психического развития (биогенные, социогенные, психогенные, идеалистические);

— по концепции усвоения (ассоциативно-рефлекторные, развивающие, интериоризаторские, бихевиористские, гештальт-технологии, суггестивные, нейролингвистические);

— по ориентации на личностные структуры (информационные – ЗУН, направленные на формирование школьных знаний, умений, навыков по предметам; операционные – СУД, формирующие способности умственных действий; саморазвития – СУМ, способствующие формированию самоуправляющихся механизмов личности; эмоционально-художественные и эмоционально-нравственные – СЭН, создающие сферы эстетических и

нравственных отношений; прикладные – СДП, реализующие формирование действенно-практической сферы; эвристические – развивающие творческие способности);

— по характеру содержания и структуры (обучающие и воспитательные, светские и религиозные, общеобразовательные и профессиональные, гуманистические и технократические, монотехнологии, политехнологии, проникающие технологии);

— по организационным формам (классно-урочные и альтернативные, академические и клубные, индивидуальные и групповые, коллективный способ обучения, дифференцированное обучение);

— по подходу к ученику (авторитарные, личностно-ориентированные, гуманно-личностные, технологии сотрудничества, свободного воспитания, эзотерические, дидакто-, социо-, антропо-, акдоцентрические);

— по категории обучающихся (массовая технология, продвинутое образование, компенсирующие, виктимологические, технологии работы с трудными детьми, технологии работы с одаренными детьми);

— по направлению модернизации существующей традиционной системы (на основе гуманизации и демократизации отношений, на основе активизации и интенсификации деятельности детей и молодежи, на основе эффективности организации и управления, на основе методического и дидактического реконструирования материала, природосообразные, альтернативные, целостные технологии авторских школ);

— по преобладающему, доминирующему методу выделяют догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные; программированное обучение, диалогические, развивающее обучение, поисковое, саморазвивающее обучение, компьютерные, творческие и *игровые*.

В педагогической литературе подробно описан опыт использования игровых технологий в учебно-воспитательном процессе (Н.П. Аникеева, Г.В. Винникова, В.М. Григорьев, О.С. Газман, Е.С. Малах, С.А. Смирнов, Б.А. Титов и др.).

Популярные среди молодежи игровые технологии выполняют ряд важных функций, которые способствуют эффективному формированию ценностных ориентаций у молодого поколения. Среди основных функций мы хотели бы выделить следующие [19]:

— социокультурная функция, которая направлена на усвоение знаний, норм и правил поведения, а также ценностей, принятых в конкретном обществе. Игра формирует типовые навыки социального поведения, ориентацию на групповые или индивидуальные действия, соревновательность и кооперацию, развивает стереотипы поведения в человеческих общностях[234];

— функция самореализации. Одна из значимых функций при формировании ценностных ориентаций у молодежи. В игре любой участник имеет возможность реализовать себя как личность. В игровой деятельности наиболее важен сам процесс игры, а не результат. Игра создает пространство, где молодые люди могут проявить свою самостоятельность, ощущать себя свободной личностью;

— коммуникативная функция. Общение составляет фундамент многих видов деятельности на досуге и является важным процессом всей жизнедеятельности человека [39]. В игре участник принимает на себя ряд обязанностей в соответствии со своей ролью и взаимодействует с другими участниками. Данные обязательства требуют соблюдения определенных норм поведения при общении с партнерами по игре;

— диагностическая функция. Поскольку в игре молодые люди имеют возможность максимально проявить свои физические, интеллектуальные и творческие способности, а игра представляет собой

имитацию жизненных ситуаций, тем самым она позволяет предсказать поведение и реакцию в реальной ситуации;

— терапевтическая и коррекционная функции. Игра также известна и в качестве метода лечебно-педагогического воздействия на детей и взрослых, страдающих различными эмоциональными нарушениями, страхами, неврозами и др. В этом заключается психотерапевтическая функция игры. Игра может применяться как способ индивидуального воздействия и корректировки поведения. Одним из первых игру в практике детской психотерапии применил З. Фрейд. Игровая терапия эффективна для устранения социальной и психической дезадаптации, эмоциональных и личностных нарушений в подростковом и юношеском возрасте;

— развлекательно-рекреативная функция направлена на развлечение, вдохновение, пробуждение энтузиазма и отдыха от каждодневных семейных и учебных обязательств, которыми обладают молодые люди.

Благодаря совокупности данных функций, игровые технологии оказываются наиболее выигрышными и эффективными в формировании жизненных ценностных ориентаций у молодежи. Обладая развлекательно-рекреативными возможностями, игровые технологии способны нести самые сложные педагогические нагрузки [75].

Различные педагогические технологии способствуют освоению нового материала, закрепляют пройденный, развивают коммуникативные навыки, образное мышление, что, безусловно, способствует развитию гармоничной и гуманной личности. Однако именно игровые технологии способны активизировать деятельность молодых людей, спровоцировать мотивацию достижения, создать условия для самостоятельного интеллектуального, творческого и физического развития, дать возможность принимать решения и вести за них как личную, так и групповую ответственность. Как справедливо отмечает Ганс Цуллингер, молодое поколение не хочет изучать, оно хочет

пережить или прожить все то, что в дальнейшем ему может помочь [252]. Все это позволяет сократить время накопления опыта и сформировать на его основе собственные жизненные ориентиры.

В зарубежной науке данный факт отражают многочисленные статьи, посвященные игровым технологиям, и сборники практических игр, разработанные специально для обучения жизни (Lebenskunst) и обеспечения эффективного процесса формирования ценностных ориентаций у детей и молодежи:

– Сборник практических проектов. Цель обучения: Искусство жизни: игры – проекты – интервью (Lernziel:Lebenskunst: Spiele - Projekte - Interviews [221];

– Хорошая, счастливая и удачная жизнь. Цель обучения: Искусство жизни. Игры, проекты, концепты и методы работы с молодежью (Das gute, glückliche und gelungene Leben.Lernziel: Lebenskunst. Spiele, Projekte, Konzepte und Methoden für Jugendarbeit) [203];

– Цель обучения: Искусство жизни. Игры, проекты, методика работы с молодежью (Lernziel: Lebenskunst. Spiele, Projekte und Methoden für Jugendarbeit) [173];

–Игровоепроектированиебудущего. Человекиигра (SpielerischeZukünfteentwerfen... Mensch und Spiel) [220].

О возросшей роли игры в процессе образования и воспитания говорит в своих научных работах Ульрих Баер [171,172]. Он подчеркивает необходимость развития и активного использования игровых технологий в качестве инструмента саморазвития молодого человека, фокусируясь при этом на эмоциональную составляющую игр [170].

Существуетмножествоклассификацийигр:

— по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, познавательные, воспитательные и т.д.);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, соревновательные);
- по предметной области (туристические, народные, математические, искусствоведческие, литературные, музыкальные и т.д.);
- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные и т.д.) [90].

Сложность классификации игр заключается не только в многогранности различных используемых форм, средств, разработанных правил игр, но и в целях игровой деятельности.

При реализации целенаправленного процесса формирования ценностных ориентаций молодежи средствами игровых технологий, основываясь на обобщении различных классификаций игр, мы можем выделить следующие:

- **по времени проведения:**
 - сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);
 - по продолжительности (краткосрочные, среднесрочные, долгосрочные);
- **по количеству участников** (индивидуальная, парная, групповая, командная, массовая);
- **по месту проведения** (настольные, в помещении, на открытом воздухе);
- **по игровой среде** (без предметов, с предметами);
- **по характеру педагогического процесса:**
 - обучающие, познавательные, репродуктивные;
 - развивающие, тренировочные, творческие, продуктивные;
 - контролирующие, диагностические, обобщающие.

— **по характеру игровой методики:**

— адаптационные (игры, в которых воссоздается социальное содержание деятельности, моделируется система отношений, характерных для определенной ситуации. Для таких игр допускается отсутствие определенной структуры, установленного плана действий. Такая игра предполагает господство импровизации);

— сюжетно-ролевые [52] (игры, являющиеся художественно-образным отражением реальных жизненных ситуаций или определенных условий. Участники выбирают или получают роли с определенным характером и личностными особенностями);

— дидактические (отличаются наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Мы согласны с А.И. Сорокиной [130] в том, что дидактическая игра позволяет осуществить разнообразные задачи воспитания и обучения. Дидактическая игра, по ее мнению, как игра обучающая имеет двойственную природу: игровую форму деятельности и дидактическую направленность. Ее специфические черты заключаются в познавательном содержании, в игровом смысле, в игровых специфических действиях, которые делают игру игрой, в правилах, охотно принимаемых молодыми людьми, в игровом общении, во взаимоотношениях друг с другом. Данный класс игр помогает в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности;

— структурные (к ним относятся популярные, рожденные на телевидении интеллектуального и развлекательного типа игры: «Что? Где? Когда?», «100 к одному», «Большая игра» и т.д. Данные формы педагог может наполнить необходимым содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, творческого и интеллектуального развития);

— комплексные (игры, представляющие собой коллективно-творческую досуговую деятельность) [104].

Помимо традиционных игр в настоящее время необходимо использовать новые формы, соответствующие сегодняшним увлечениям и интересам подрастающего поколения, которые способны привлечь максимальное количество молодых людей.

С развитием компьютерных игр досуг молодежи дополнился такой новой формой игры, как *квест* (от английского “quest” – поиск), и уже стал невероятно популярен[224]. Компьютерный квест – это разновидность игр, в которых герою необходимо пройти по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение, например, найти древний артефакт, разгадать тайну магического камня, найти выход из заколдованного города. Как отмечает Ю. Эльма, термин "сюжет", обычно обозначаемый как развитие действий и ход событий в произведении, в компьютерных играх имеет особую специфику в связи с тем, что в них важны не только сами события в жизни персонажей, но и то, каким способом и в каком порядке они действуют и как сообщается об этом игроку [162].

Сегодня квестовые игры адаптированы под реальный мир, где уже не герой, а непосредственно участник квеста выполняет/проходит испытания и продвигается по сюжету до достижения главной цели. Такие игры стоятся на сюжетно-ролевом моделировании, что подразумевает под собой создание игровой деятельности с включением в неё разработанных ролей и различных задач [86]. Для выполнения этих задач участники могут использовать предметы игрового мира, например, зелья, снотворное, оружие, маски перевоплощений, плащи-невидимки и т.д. Молодые люди полностью попадают и игровую реальность, игровой мир. Этот мир изначально готовят организаторы квеста, игротехники, а участники уже дополняют его своими собственными историями и поворачивают сюжет в ту или иную сторону.

Стоит отметить, что у квеста не бывает лишь одного пути развития, участники сами выбирают путь достижения цели. Бывает и такое, что в процессе прохождения игры цель меняется, и участникам не всегда ясно,

какая из двух является истинной. Безусловно, игроки никогда не остаются без подсказок, помогающих ориентироваться и дополняющих сюжетную линию квеста.

Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной логической головоломки. В квестах нет конкретных правил, абсолютно все зависит от участников. Есть лишь некоторые моменты, о которых стоит знать новичкам. Подсказками могут быть как предметы, так и персонажи истории. Поэтому любой найденный необычный предмет необходимо взять, а с персонажами необходимо общаться и задавать всевозможные вопросы. Необходимо также хорошо ориентироваться на местности и отмечать любые детали, которые характерны для определенного места.

Квестовую игру можно представить, как определенный сюжет, наполненный интересной легендой, разнообразными героями, обладающими ярким характером, специальными знаниями и умениями, а также различными испытаниями, которые необходимо пройти участникам квеста. Разновидностей испытаний столько же, сколько задач приходится решать молодому человеку в обычной жизни. Рассмотрим особенности основных испытаний:

— *поисковые испытания* заключаются в поиске информации, предмета, героя, действия могут совершаться как с подсказками, так и без них;

— *загадка* в квестовой игре может быть подсказкой, возможностью пройти дальше по сюжету, а также финальным заданием;

— одно из самых популярных среди молодежи является *боевое испытание*. Оно используется как основной соревновательный инструмент – это и единовременная битва на лентах для всех команд, и частные битвы между командами или отдельными участниками;

- *творческое испытание* предполагает выполнение творческого задания – нарисовать, спеть, сочинить стихотворение и т.д.;
- *испытание боевых умений* направлено на проверку усвоения навыков битвы на мечах, стрельбы из лука и т.д.;
- *лабиринт* может быть организован в помещении, на открытой территории;
- *спортивные испытания* используются наиболее активно в летний период;
- *интеллектуальные испытания* вводятся в игру, как правило, после проведения мастерских, где игроками были получены необходимые знания;
- для прохождения *музыкальных испытаний*, необходима определенная подготовка или дополнительные подсказки;
- *испытания на смекалку* используются как вспомогательные для получения дополнительной информации;
- *дипломатические испытания*. Довольно часто участникам необходимо «уболтать» какого-либо из героев квеста или договориться с ним для дальнейшего продвижения по сюжету.

При применении квестовых игровых технологий участники проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с занимательным материалом, который позволяет молодым людям исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость [126].

Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений 21 века [127].

Особую привлекательность, по мнению Т.Т. Щелиной, для молодых людей квест приобретает при наличии спонтанности, нелинейности сюжета. Свобода выбора или её иллюзия имеют большое значение для участников подросткового и юношеского возрастов. Кроме того, за счёт гибкости сюжета квест приобретает неповторимость, уникальность [161].

Для создания интересного квеста, способного увлечь молодежь, по сути дела ничего не нужно, кроме фантазии и понимая целей игры. Но стоит помнить, что все действия в квесте логически должны быть обусловлены, а задачи выполнимы. Только таким образом игроки поверят в игру и будут полностью поглощены процессом.

Мы согласны с Е.В. Халиной, что использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованиям современного общества [151]. Преимущества такой формы игры при формировании ценностных ориентаций у молодежи очевидны:

- свобода выбора сюжетной линии, соответствующей интересам молодежи, способная завлечь максимальное количество участников на добровольной основе;
- участник занимает центральную позицию;
- отсутствие жестких правил позволяет действовать самостоятельно и осознанно;
- необходимость выполнять множество задач как самостоятельно, так и в коллективе;
- возможность проигрывания жизненных ситуаций в игровой форме и получения жизненного опыта, на основе которого могут быть сделаны выводы и, как следствие, скорректировано поведение;
- возможность развития разносторонней личности;
- необходимость принятия личных и коллективных решений, способствующих продвижению по сюжету;

— ясное понимание причинно-следственной связи между поступками и последствиями своих действий, что способствует дальнейшему ведению осознанной жизни;

— возможность учиться работать в коллективе, а также проявлять личные качества, развивать собственные сильные стороны и использовать их на благо команды;

— развлекательно-рекреативные возможности, возможность организации оздоровительного досуга молодых людей.

Резюмируя проведенный нами анализ литературы, мы можем утверждать, что при формировании ценностных ориентаций у молодежи необходимо отдавать предпочтение наиболее эффективным игровым технологиям, способным предоставить площадку для накопления необходимого опыта и формирования на его основе собственных жизненных ориентаций. Помимо традиционных игр в настоящее время необходимо использовать новые квестовые игры, отвечающие сегодняшним увлечениям и интересам молодого поколения, которые способны привлечь максимальное количество молодых людей.

1.2. Сущность и специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий

Проблемы, связанные с формированием ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, предполагают осознание того, что именно является ценностью, ценностной ориентацией. Раскрытие данного понятия становится решающим фактором, предопределяющим развитие личности и общества в целом.

Понятие ценности зародилось в рамках философской науки и положила начало ее специальной области – аксиологии (теории ценности), которая исследует природу ценностей, их место в реальности, структуру ценностного мира, их отражение в структуре личности. Аксиология как самостоятельная область философского исследования возникает тогда, когда понятие бытия расщепляется на два элемента: реальность и ценность как объект разнообразных человеческих желаний и устремлений. Главная задача аксиологии – показать, как возможна ценность в общей структуре бытия и каково ее отношение к «фактам» реальности» [146]. Различные исторические эпохи, развитие мировой культуры, науки накладывают свой отпечаток на понимание ценностей.

В V—IV вв. до н. э. греческая культура стала одной из самых развитых систем древнего мира [79]. Особенности этой культуры стали: полнота, разнообразие, известная законченность составных частей культуры (литературы, искусства, философии). В центральном городе Греции Афинах получила развитие демократия. Молодые люди стали стремиться овладевать знаниями, чтобы добиться успеха в жизни [60]. Особое значение приобрело искусство красноречия (риторика). С развитием античной культуры развивалась и античная философская мысль. В античной философии «ценность» трактовалась как атрибут, либо объект, существующий в качестве

идеала. «Ценность» носила объективный характер и не имела зависимости от человека. Об этом упоминали в своих трактатах Платон, Аристотель [12]. Стоит отметить, что античная философия также заложила и основы гуманизма и предложила наличие у человека внутреннего мира. Гуманизм нашел свое выражение в трудах таких философов, как Аристотель, Демокрит, Эпикур, Лукреций, Протагор, Сократ [106]. Но гуманистические начала распространялись только на свободных граждан. Примирившись с таким явлением, как рабство, античная философия лишила себя основополагающих принципов гуманизма, а именно – свободы и равенства всех людей и народов, и не смогла возвысить человека ни в индивидуальном, ни в общественном сознании до понимания его исключительной ценности.

В средние века понятие «ценность» приобретает религиозный характер. Философы средневековья (Августин, Фома Аквинский, Дантеи др.) считали, что конечной целью, следовательно, высшей ценностью, является Бог. Бог и материальный мир приобретают аксиологическую окраску. Чем больше вещь отвергает человека от материального и приближает к сакральному, внутреннему, духовному, тем больше она ценна. Так и в воспитании идеи гуманизма не ставились на передний план. Воспитание носило авторитарный характер, а в качестве наказания использовались методы физического воздействия.

Интерес к философским идеям Античности возрастает в период Ренессанса [155]. Только в эпоху Возрождения «ценность» приобретает субъективный, оценочный характер. При смене исторических эпох всякий раз возникал вопрос об образе человека, соответствующего духу времени. Эпоха Возрождения выдвигает на первый план ценности гуманизма и определяет непосредственно человека как главную ценность. Его внутреннее богатство и достоинство становятся в один ряд с истиной, добротой и красотой. Гуманистический идеал определялся как творчески активная, душевно спокойная, мудрая личность. Философы Возрождения

провозгласили культуру как средство формирования идеальной универсальной личности – всесторонне образованной, воспитанной, благотворно влияющей на развитие наук и искусства, содействующей укреплению государства [80]. В этот период речь зашла о формировании члена общества с хорошими манерами, развитого телесно и духовно, воспитанного в процессе трудовой деятельности, что позволило приобретать, как отмечал Л.Альберти, «совершенные добродетели и полное счастье» [5].

В период Просвещения благодаря И. Канту понятие «ценность» (wert – «абсолютная ценность») впервые было введено в научный оборот. И. Кант разграничил и противопоставил сферу сущего (физического) и должного (ценностного) [159]. Ценность, по И.Канту, «есть предмет, существование которого само по себе всегда есть цель, а не средство» [112]. Идеи гуманизма и равенства также получили более широкое развитие. В трудах А. Дистервега звучат идеи равенства людей разных национальностей. Он писал, что «любовь к своему народу и человечеству должна развиваться одновременно» [57]. Философы и педагоги того времени (М. Монтень, И. Кант, А. Дистервег) начали говорить о системе ценностей, которая была обусловлена экономическими условиями деятельности общества. Эпоха просвещения углубила понятие гуманистических ценностей. Они были дополнены ценностями социально-политическими, а именно – идеалами равенства, свободы личности, справедливости, необходимыми для достойного существования человека, а также «ценность» стали понимать как определенного рода отношение между субъектом и объектом.

Интерес к понятиям «ценность», «гуманизм» носили лавинообразный характер. В XIX -XX вв. произошел новый теоретический интерес к проблеме ценностей в философии. Понятие ценности по-разному интерпретировалось в различных философских системах. В аспекте "натуралистической" аксиологии Р.Б. Перри и Дж. Дьюи. М. Вебер и Э. Дюркгейм осуществляли социологический подход и саму

социологическую проблематику осмыслили аксиологически [134]. В этот период стоит отметить работы Р.Б. Перри. В своих книгах "Общая теория ценностей" и "Сфера ценностей" он всячески подчеркивает значение духовных ценностей, считая, что "не машины и вещи, а социализированные и насыщенные эмоциями устойчивые идеи образуют сущность культуры и цивилизации" [229]. Рассматривая в этой связи общую теорию ценностей Р.Б. Перри, нельзя не признать ее гуманистической направленности. Р.Б. Перри хочет видеть будущую цивилизацию прогрессирующей во всех сферах творчества, совместимой с наукой и личной свободой.

Существовали и другие подходы к изучению «ценности». Логико-семантический и семиотический анализ ценности осуществляли Дж. Мур и Б. Рассел, Л. Витгенштейн и А. Ричардс, Ф. де Соссюр и Ч.У. Моррис, Я. Мукаржовский и К.И. Льюис. Серьезную разработку получила аксиология в феноменологической философии Э. Гуссерля, М. Шелера, Н. Гартмана, Р. Ингардена, Г. Шпета, М. Дюфренна, поскольку она выявила одну из важнейших аксиом аксиологии – интенциональность ценностного отношения [134]. В объективно-онтологических системах (В. Виндельбанда, Г. Риккерта, М. Шелера, Н. Гартмана) ценность рассматривалась как понятие, обозначающее достоинства духовного бытия человека [36].

Представители субъективного идеализма (В. Вунд, Ф. Йодль, Ф. Паульсен) определяли ценности как проявление сознания, психологического настроя. Источником ценности для них являлось чувство, которое субъективно, соответственно и ценности субъективны. Так как моральные и правовые нормы исторически относительны, то относительны и ценности, лежащие в их основании. По мнению В. Вунда, следует различать объективную науку и мировоззрение, ядром которого являются ценности [77].

М. Вебер трактовал идеальный тип как «интерес эпохи, выраженный в виде теоретической конструкции». Ценности – некая идеальная модель, что

отвечает интересам человека в современной ему эпохе. В этом отношении в качестве идеальных типов выступают моральные, политические, религиозные и другие ценности и вытекающие из них установки поведения и деятельности людей. Совокупность таких ценностей принимаются в качестве ценностных ориентаций человека, которые выполняют функцию внесения целесообразности в поведение людей. М. Вебер выделял следующие типы социального действия: целерациональный, ценностно-рациональный, аффективный и традиционный [31].

По мнению Г.П. Выжлецова, ценности живут и функционируют объективно в практике реальных и социокультурных отношений и субъективно осознаются и переживаются в качестве ценностных категорий, норм, целей и идеалов, которые, в свою очередь, через сознание и духовно-эмоциональное состояние людей и социальных общностей оказывают обратное воздействие на все сферы человеческой жизни [35].

В.А. Караковский определяет ценность как основной механизм взаимодействия личности и общества, а также личности и культуры. Область применения понятия ценности – человеческий мир культуры и социальной действительности [63].

А.К. Абишева определяет ценность как образ жизни, отношение к окружающему миру. «Они могут быть реально определяющими в повседневных действиях, поступках, отношениях, но, нисколько не теряя свою интенцию, быть осуществленным в каждом последующем поступке и отношениях. Суть ценности проявляется в поступках, предметах, мыслях и речах. Ценности, если они поселились в душе индивида, т.е. приняты им, составляют то, что пронизывает собой весь его душевно-духовный мир, придавая смысл всей жизни: все потребности, помыслы, устремления, желания и мысли так или иначе выступают его проявлениями, тем языком, которым оно говорит – прямо или косвенно, но, как правило, как бы намеком, т.е. символически» [1].

Сегодня необходимо понять, какие ценности важны для современного общества XXI века, т.к. именно комплекс таких ценностей, принятых в ходе социализации человека, становятся элементами внутренней структуры личности, определяют ее поведение, принимаются в качестве жизненных ценностных ориентаций индивида. Как справедливо утверждает В. Г. Алексеева, ценностные ориентации можно представить как форму включения ценностей в механизм деятельности и поведения личности, как ступень перехода ценностей в деятельность субъекта [164].

Разнообразие трактовок ценности было обусловлено необычайной сложностью и многосторонностью самого ценностного отношения и различием философско-методологических подходов к его теоретическому осмыслению.

В наше время в мире стала складываться принципиально новая ситуация. Все с большей силой заявляет о себе тенденция глобализации, и это накладывает свой отпечаток на все философские понятия. Понятие "глобализация", предполагающее процесс экономического, технического, культурного, информационного объединения различных регионов земного шара, трактуется многозначно и оценивается положительно или же отрицательно, в зависимости от той или другой его трактовки [85]. Однако, помимо субъективно-оценочного аспекта, глобализация обладает и ценностной стороной. Ценностная сторона глобализации заключается, по мнению Л.Н. Столовича, в интенсивном обмене материальными и духовными ценностями, созданными и создаваемыми в локальных общностях людей, и, в то же время, в обнаружении и возникновении общечеловеческого начала в ценностном богатстве мира, создающего предпосылки для новой эпохи человеческой цивилизации [135]. В наше время система ценностей дополняется миром между народами. В этой связи и встает остро проблема существования общечеловеческих ценностей,

ценностей, обладающих значимостью для всего человечества, человеческого общества в целом как субъекта исторического развития.

Существует немало оснований для классификации ценностей как в зарубежной (М. Рокич[113], В. Франкл[147]), так и в отечественной науке (О.Г. Дробницкий [49], В.П. Тугаринов [144]).

В рамках нашего исследования особое внимание стоит уделить социокультурному подходу при определении «ценности». В основе такого подхода лежит проблема взаимодействия различных систем ценностей: идеалов личности и идеалов общества [59]. При социокультурном подходе в центре внимания исследователя находится человек активный (*homo activus*), являющийся многомерным био-социо-культурным существом и субъектом действия [81]. Социокультурный подход имеет безусловные преимущества, т.к. он позволяет выявить наиболее значимые ценности и адаптировать их к переменам, происходящим в сознании людей на том или ином историческом этапе. Социокультурный подход позволяет найти точки пересечения различных идеологических учений и философских направлений. А также перейти к тем ценностям, которые актуальны в определенное время в том или ином пространстве. Данный подход рассматривает ценности в данном отрезке времени, в конкретный исторический период, на определенной территории [37].

Таким образом, социокультурный подход в определении ценности позволяет определить те ценностные ориентации, которые востребованы в данный период времени, на конкретной территории.

Утверждать общность и достоинство людей – сегодня не менее насущная задача, чем раньше [74].

Уже в XX веке гуманизм вышел на новый виток развития и сформировался в организованное гуманистическое движение мирового масштаба. Об этом свидетельствуют созданные в XX веке многочисленные сообщества и организации.

Среди множества организаций гуманистов особое место принадлежит Международному гуманистическому и этическому союзу (International Humanist and Ethical Union [217]), основанному в 1952 г. в Амстердаме, объединяющему сегодня национальные движения гуманистов более 37 стран и имеющего более ста ассоциированных членов, а также Международной академии гуманизма (International Academy of Humanism [216]), вокруг которой складываются Центры исследований (Center for Inquiry), в рамках которых ведется научно-исследовательская, педагогическая, просветительская и издательская работа современных гуманистов. По данным бюллетеня Международного гуманистического и этического союза «Интернешнл Хьюманист Ньюс» в различных странах к концу XX века издавалось около восьмидесяти журналов гуманистического характера. Крупнейшим издательским центром, публикующим гуманистическую литературу, остается на сегодня Прометеус Букс (Буффало, США), основанный президентом Международной академии гуманизма профессором Полом Куртцем [114].

Известно, что начало XXI века не стало временем спокойствия. Кризисы современного мира усугубляются процессом глобализации. Под глобализацией понимается ускоренное развитие интеграционных (объединительных) процессов по всем направлениям жизнедеятельности населения земного шара. Любой кризис распространяется уже в мировом масштабе, имея при этом лавинообразный характер. Немецкий философ Мартин Хайдеггер в своем «Письме о гуманизме» говорил о том, что в хронологии мировой истории Новое время началось с возникновением гуманизма. Таким образом, начало подлинного XXI века как века диалога, терпимости и устойчивого развития должно быть отмечено приходом и торжеством нового гуманизма как идейно-философской платформы развития человечества [150].

Начало нового тысячелетия ознаменовалось активизацией мирового гуманистического движения. Так, только в 2005 г. прошло два мировых конгресса – в Париже (5–7 июля, 2005 г., Франция) и Буффало (27–30 октября, 2005 г., штат Нью-Йорк, США). На XVI Всемирном гуманистическом конгрессе в Париже, посвящённом 100-летию принятия во Франции закона об отделении церкви от государства и школы, обсуждались вопросы свободы совести, проблемы секуляризма, научного и гуманистического образования, распространения идей гуманизма в развивающихся странах [186]. Все это свидетельствует об актуальности вопроса гуманистических ценностей и необходимости их формирования у будущих поколений.

По словам Н.Н.Моисеева, «новый гуманизм утверждается, исходя из определенного понимания будущего человека и человечества, и провозглашает поэтому справедливость и альтруизм, бережливость и щедрость, сострадание и ответственность, стремление к новому при уважении к настоящему и прошлому человека и человечества» [91].

Гуманизм – это не восхваление любой личности, а требовательное и ответственное отношение к ней на основе сочетания личностных и общественных интересов. Гуманизм есть сохранение, поддержка и развитие в человеке человечности, и это должно относиться к каждому индивиду, независимо от его социального статуса [160].

По мнению известного философа В.А. Кувакина, одного из ведущих российских гуманистов и президента межрегиональной общественной организации «Российское гуманистическое общество», «современный светский гуманизм базируется на научном мировоззрении, общепринятых нравственных нормах, здравом смысле... и новейших формах рациональности... Это современная форма жизнеориентации человека, которая включает в себя... критичность, скептицизм, эмпатию, стоицизм,

терпимость, сдержанность, осмотрительность, оптимизм, жизнелюбие, свободу, мужество, надежду, фантазию и продуктивное воображение» [73].

Таким образом, мы можем утверждать, что современное общество нуждается в личности, обладающей гуманистическими ценностными ориентациями.

Однако проведенный нами анализ литературы выявил множество определений сущности гуманистических ценностных ориентаций и отсутствие единого мнения среди авторов. При определении современных гуманистических ценностных ориентаций мы считаем необходимым отталкиваться от общих черт гуманистического мировоззрения, которые были приняты в программных документах Российского гуманистического общества, учитывающих как нашу национальную гуманистическую традицию, так и опыт мировой гуманистической мысли.

Основные тезисы современного гуманизма были представлены 23 – 24 января 2012 г. в Российском центре науки и культуры во Франции и в штаб-квартире ЮНЕСКО на международной конференции, посвященной теме: «Век XXI: К Новому Гуманизму» [55]. В конференции от РГО участвовали: проф. В. Кувакин, проф. В. Разин, к. ф. н. Ю. Сенчихина, Я. Головин. На конференции выступили руководитель Федерального агентства «Россотрудничество» Ф.М. Мухаметшин, чл.-корр. РАН, зам. директора Института философии А.В. Смирнов, проф. МГУ Д.А. Леонтьев, член Общественной палаты при Президенте РФ, проф. А.В. Очирова, спец. Представитель МИД К.В. Шувалов, ректор РГГУ, проф. Е.И. Пивовар, исполнительный директор фонда «За выживание и развитие человечества», к.ф.н. Р.И. Хаиров, Президент Международной академии гуманизма, проф. Пол Куртц, Директор Центра исследований гуманизма в странах Бенилюкса, проф. Флорис ван ден Берг, президент Международного гуманистического и этического союза Соня Эггерикс, эксперт Российского центра науки и культуры во Франции, доктор

филологии И. Меркулова, представители Испании и Шри Ланка в ЮНЕСКО и др.

Среди основных тезисов, представленных в докладах, считаем важным выделить определение гуманизма как «мировоззрения и образа жизни, которые утверждают приоритетную ценность человека по отношению к самому себе, но относительную ценность или равноправие по отношению к другим людям, обществу и природе. Гуманизм как жизненная позиция защищает право человека на счастье, развитие и проявление своих положительных способностей, на свободное и ответственное участие в жизни мира и общества».

Для определения гуманистических ценностных ориентаций также важно понимание того, кто такой гуманист. «Гуманист – это, прежде всего, доброжелательный, сознательный и ответственный человек, человек разумный, справедливый, это человек доброй воли и личной нравственности. Совершаемый личностью акт выбора своей человечности как основы своего мировоззрения означает не просто оценку ею позитивного в себе, но и принятие определённых обязательств перед собой, обществом и средой обитания. Этот акт выбора трансформирует гуманность как естественное и врождённое качество человека в гуманизм как мировоззрение, составляющее содержание сознания и самосознания индивида. Гуманизм предполагает самосознание, рефлексивность сознания, заботу об экологии внутреннего мира, интеллектуальную честность перед своими убеждениями и взыскательное отношение к его ценностям» [55].

Учитывая все выше сказанное, в рамках нашего исследования мы считаем правильным понимать *подгуманистическими ценностными ориентациями*: принятие человека как приоритетной ценности; способность вести осознанную жизнь, умение принимать личные и коллективные решения, нести ответственность за эти решения; постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей; проявление

активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с принятыми ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Формирование гуманистических ценностей у молодежи средствами игровых технологий невозможно рассматривать без учета влияния культуры на личность, в частности на процесс социализации молодого человека.

Организации Объединенных наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО) уделяет особое внимание вопросам культуры как источнику человеческого развития. Еще в 1982 г., когда в Мехико проходила Всемирная конференция по культурной политике, международному сообществу была предложена следующая формула: «Культура является основополагающим элементом жизни каждого человека и каждого общества». В заключительном документе конференции под названием «Декларация о мировой культуре» говорится, что «в самом широком смысле культурой можно назвать весь комплекс наиболее ярких духовных, материальных, интеллектуальных и эмоциональных черт, характеризующих общество или социальную группу. Культура включает в себя не только искусство и литературу, но и образ жизни, основные права человека, систему ценностей, традиции и мировоззрение» [6].

В России на законодательном уровне Верховный Совет Российской Федерации принимает основы законодательства о культуре в качестве правовой базы сохранения и развития культуры в России, руководствуясь Конституцией (Основным Законом) Российской Федерации, Федеративным договором, нормами международного права, *признавая основополагающую роль культуры в развитии и самореализации личности и гуманизации общества* [98].

Еще в XX веке авторы рассматривали культуру в качестве основного социального института, который задает обществу стабильность, целостность и качественную определенность. «В культуре, как в целом, как органе самоконструирования человечества, – подчеркивает Ю.Н. Давыдов, – речь

всегда идет о том, чтобы найти высшее начало, в котором природа и социум оказались бы соразмерными, обрести ту универсальную меру, которая не нарушила бы собственную внутреннюю меру каждой из конфликтующих сторон» [46].

«В основу понимания культуры кладется исторически активная деятельность человека и, следовательно, развитие самого человека в качестве субъекта деятельности. Развитие культуры при таком подходе совпадает с развитием личности ... в любой области общественной деятельности», – пишет Н.С. Злобин [56].

Ценности, заложенные в образцах культуры и искусства, по мнению А.Н. Сохора, несут важнейшую воспитательную функцию в формировании нравственно-этических качеств личности [131].

Д.С. Лихачев говорил о новом времени как о «веке развития гуманитарной культуры, культуры доброй и воспитывающей, закладывающей свободу выбора профессии и применения творческих сил» [82].

Культура как ценностное явление, воспитание и образование, как механизм передачи опыта поколений призвана «вводить человека в иные миры: в мир знаний, в мир сознания и самопознания, в мир деятельности и самодетельности, в мир собственной личности» [158].

Ю. Лотман рассматривает культуру «как деятельность людей по воспроизведению и обновлению социального бытия, а также включаемые в эту деятельность ее продукты и результаты» [84].

При формировании гуманистических ценностных ориентаций у будущего поколения средствами игровых технологий важно также учитывать развитие культур разных стран. Сейчас уже трудно представить место на земле, которое не испытывало бы на себе влияние мировой культуры. И, в первую очередь, именно через культуру проникают те достижения человеческой мысли и жизненные ценности, которые актуальны для

общества в данный период времени и которые можно направить на решение важных социальных задач. В век, когда любая новая информация стремительно устаревает, важно организовать быструю и эффективную работу в области международного культурного сотрудничества.

Правительство Российской Федерации официально поддерживает различные формы сотрудничества в сфере культуры. Пресс-служба Общественной палаты РФ на своем официальном сайте <http://www.oprf.ru> поместила проект нового Федерального Закона «О культурной деятельности и основах государственной культурной политики в Российской Федерации». В частности, в Главе X. «Международное сотрудничество и расширение культурного пространства», в статье 69. п. 2. провозглашается, что государство содействует расширению круга субъектов международного сотрудничества Российской Федерации в сфере культуры, поощряет самостоятельные культурные связи физических лиц, культурных сообществ и организаций культуры [97].

Основной целью культурной политики зарубежных стран «провозглашается оказание помощи личности в самореализации ее культурного потенциала, обеспечение физического и социального доступа к культуре для всех и каждого»[149].

Успешность зарубежной политики подтверждают данные индекса человеческого развития (ИЧР) / Human Development Index (HDI) [215], который ежегодно рассчитывается экспертами «Программы развития Организации Объединенных Наций» (ПРООН) совместно с группой независимых международных экспертов. На период 2014 года Россия находится лишь на 57 месте с индексом 0.778. Первые места в рейтинге занимают: Норвегия с индексом 0.944, Австралия – 0.933, Швейцария – 0.917, Нидерланды – 0.915, США – 0,914 и Германия с индексом 0.911. В рамках исследования эксперты дали следующее определение развитию человека: «Развитие человека представляет собой процесс расширения

свободы людей жить долгой, здоровой и творческой жизнью, на осуществление других целей, которые, по их мнению, обладают ценностью; активно участвовать в обеспечении справедливости и устойчивости развития на планете» [58].

Сегодня мы можем говорить о возможностях развития разносторонней личности и формирования у нее жизненных ценностных ориентаций средствами игровых технологий в рамках социально-культурной деятельности.

В России за прошедшие годы сфера социально-культурной деятельности претерпела немало изменений. Это связано с тем, что скорость жизни человека в целом увеличивается, информация быстро устаревает, и с каждым днем человек предъявляет все новые требования. Соответственно и социальная и культурная сферы должны максимально быстро реагировать на эти изменения и функционировать в соответствии с потребностями современного человека. Данный вопрос затрагивали многие страны Европы, которые являются передовыми в социально-культурной сфере. В этой связи, изучение зарубежного опыта представляет для нас немалый интерес. Разработанные идеи и формы работы могут быть примером для России, а учреждения культуры – партнерами в реализации совместных социально-культурных проектов.

Как пишет М.А. Ариарский, «социально-культурная деятельность выступает нравственно мотивированной и общественно значимой деятельностью по созданию, освоению, сохранению и распространению значимых ценностей культуры» [10].

Раскрывая понятие социально-культурной деятельности, Н.Н. Ярошенко подчеркивает наличие педагогической составляющей данной деятельности, – «социально-культурная деятельность – это совокупность педагогических технологий, которые обеспечивают превращение культурных ценностей в

регулятив социального взаимодействия, а также технологично определяют социализирующие воспитательные процессы» [166].

Григорьева Е.И. определяет социально-культурную деятельность как специально организованную деятельность человека по сохранению, развитию и освоению культурных ценностей, а также способ адаптации к культуре различных слоев населения [43].

Организация социально-культурной деятельности в педагогике связана с творческой увязкой в единое целое образовательных, воспитательных и развивающих задач при предоставлении учащемуся больших возможностей в самореализации, выборе наиболее привлекательных и отвечающих склонностям и способностям образовательных маршрутов [154].

Личность гуманная, свободная не терпит авторитарной, принудительной системы социализации и воспитания. Досуг, как выбор свободный и самостоятельный, получает безусловные преимущества как педагогического процесса.

Как отмечает А.Д. Жарков, «составная часть свободного времени, которая затрачивается человеком на удовлетворение социальных потребностей, в том числе физических и духовных, рассматривается в специальных исследованиях как культурно-досуговая деятельность. В концептуальных подходах к культурно-досуговой деятельности можно выделить две большие области – это концепция досуга (менее специальная) и концепция его организации в учреждениях культурно-досугового типа» [53].

Досуг, как доказано в трудах М.А. Ариарского, С.Н. Иконниковой, Э.В. Соколова, В.Е. Триодина, Г.Н. Новиковой, обладает серьезным педагогическим потенциалом для гармонизации ценностных систем человека и окружающего мира, благодаря которому происходит социально-культурное развитие личности и формирование у него гуманистических ценностных ориентаций.

Понятие «потенциал» рассматривается как средство, запасы, источники, которые имеются в наличии и могут быть мобилизованы, приведены в действие, использованы для достижения определенных целей, осуществления планов, решения каких-либо задач; как возможности отдельного лица, общества, государства в определенной области [117].

Педагогический потенциал – это динамическая функциональная система, объединяющая личностные ресурсы (образцы поведения, знания, установки, отношения, образующие формы трансляции человеческого опыта), обеспечивающие воспитание и образование личности, ее вживание и развитие в культуре [22].

Категория «досуг» в своем первоначальном значении восходит к древнегреческой культуре. Досуг был важной составляющей жизни индивидов, занимал одно из центральных мест в системе социальных институтов, восхвалялся Сократом и являлся, по его мнению, «драгоценным состоянием» и неотъемлемым свойством жизни древнегреческого общества [148]. Аристотель считал «художественный и эстетический досуг наивысшей добродетелью или, по крайней мере, путем к ней» [83].

В современном понимании, по мнению Г.А. Пруденского, «свободное время является частью внерабочего времени, которая затрачивается на учебу, повышение квалификации, общественную работу, отдых и т.д., то есть то время, которое люди используют за пределами рабочего дня для своего всестороннего развития» [109].

В исследованиях И.В. Саркисовой «свободное время» понимается как часть внерабочего времени, свободная от необходимых затрат и реализуемая в соответствии с потребностями, уровнем развития, направленностью личности, возможностью свободно располагать собой и своим временем [118].

В.А. Ядов подчеркивает особенности досуга, такие как деятельность и саморазвитие личности: «В научном смысле досуг – часть свободного

времени, которая связана с личным потреблением материальных и духовных благ, или “самоценная” деятельность, составляющая органический элемент быта и направленная на удовлетворение потребностей в отдыхе, развлечении, саморазвитии» [163]. Так и Э.В. Соколов говорит о досуге, как о времени «когда можно свободно выбирать занятия, в котором отдых перемежается с физической и умственной активностью» [129].

Досуг – это сфера, где представители молодежи могут реализовать не только свои личные потребности, но и почувствовать себя частью большего – группы, народа, мирового общества в целом, молодые люди могут иметь возможность стать коллективом, учитывающим особенности каждого и работающим в едином направлении деятельности, творящим и создающим новое. Важнейший признак коллектива, по А.С. Макаренко, – «это не любая совместная деятельность, а социально-позитивная деятельность, отвечающая потребностям общества. Коллектив не является замкнутой системой, он включен во всю систему отношений общества, и поэтому успешность его действий может быть реализована лишь в том случае, когда нет разногласий целей коллектива и общества». [7].

Молодые люди легко сближаются со своими сверстниками, что является основным «группообразующим фактором». Общение в молодежной компании – это форма досуга, в которой юный человек нуждается органически [20]. Молодежь в таких группах совместно накапливает знания о социальной и культурной жизни. Они выделяют кумиров, определяют нормы и правила поведения, формируют образ жизни, что образует молодежную культуру [140]. Во многих отечественных и современных исследованиях подчеркивается субкультурный характер молодежной культуры. Г.М. Коджаспиров и А.Ю. Коджаспирова понимают под молодёжной субкультурой часть общей культуры, систему ценностей, традиций, обычаев, присущих данной группе молодёжи, которая отличается от доминирующей культуры языком, взглядами на жизнь, манерами

поведения, причёской, одеждой, обычаями [67]. В.Я. Суртаев отмечает, что субкультурная активность молодёжи наиболее полно проявляется в сфере досуга. Досуг становится "сферой поиска смысла жизни, пространством личного самоутверждения, тем социальным пространством, где рождается молодёжная субкультура, реализуются социальные инициативы" [138].

Культурно-досуговая деятельность осуществляется в области определенных интересов и целей, которые ставит перед собой человек. Творчество, усвоение культурных ценностей, познание нового, прикладной труд, физкультура и спорт, туризм, игры уже сейчас являются сферой интересов молодежи, – это то, что может занять и занимает их свободное время. Уровень культуры проведения досуга напрямую указывает на достигнутый уровень культуры молодого поколения в целом [76].

Н.В. Котельникова считает, что культура досуга - это «качественная характеристика человеческой деятельности на досуге во всем многообразии ее видов, форм, способов и результатов; набор ценностных ориентаций и форм поведения, а также готовность к участию в социально значимых видах досуговой деятельности, способствующих самореализации творческого потенциала личности» [71].

По мнению В.Я. Суртаева, культура досуга – это «мера реализации социально-культурного потенциала личности в условиях досуговой деятельности, мера приобретенных ею навыков регулирования досугового времени, готовность личности к участию в социально значимых видах досуговой деятельности» [139].

За рубежом проявляют достаточно серьезное отношение к досугу. Он является одной из ключевых моментов культурной политики. Проблема досуга рассматривается как в теоретическом, так и в практическом планах. Связано это с тем, что роль досуга в обозримой перспективе будет возрастать и дальше. Сегодня уровень развития цивилизации измеряется не столько

характером производства материальных благ, сколько тем, как организован досуг населения.

В рамках нашего исследования особый интерес вызывает зарубежный опыт организации культурно-досуговой деятельности, направленной на формирование жизненных ценностных ориентаций, отраженный в общей системе образования.

Структура образования западных стран представляет собой достаточно эффективную, интегрированную систему, где максимальное внимание уделяется именно развитию личности ученика или студента, формированию у него жизненных ценностных ориентаций.

Понятие «образование» весьма сложное и многоаспектное. Многие педагоги сходятся во мнении и подчеркивают ведущую роль образования, которая заключается в воспитании. Мы согласны с утверждением педагогов Сарина Ахмед и Давина Хёблих [245], что «образование» – неоднозначное понятие, которое указывает на множество теоретических концепций, которое приобретает различные значения в зависимости от контекста. Утилитарное использование этого понятия относительно школьного образования в современном обществе определяется как важный ресурс для ведения успешной жизни и причастия к обществу. С теоретической точки зрения, «образование», в противоположность более антропологическо-философской стороне, понимается как процесс постоянной самореализации человека до его самоопределения. Вместе с тем «образование» понимается и как цель достижения самоопределения [241], так и сам процесс осуществления этой цели. По традиции немецкой истории гуманитарных наук «образование» – это ведущая категория науки воспитания, и определяется понятиями «воспитание», «социализация».

Вильгельм фон Гумбольдт [175] определяет образование как процесс взаимодействия личности и мира, которое не подразумевает определённой цели и различается относительно профессии человека. В этом смысле

образование формулируется как процесс самопросвящения через познание мира, а также как процесс индивидуализации, в котором люди всесторонне развиваются и совершенствуются в соответствии со своим собственным самобытным «характером», и тем самым вовлекаются в формирование ценностных ориентаций. Ученые подчеркивают, что идеалом субъекта образования должна стать личность свободная, творчески мыслящая, гуманная [24].

На сегодняшний момент мы можем выделить в качестве классификации образования 3 основные категории: формальное (нем. *formale*), неформальное (нем. *non-formale*) и информальное (нем. *informelle*) образование. К формальному образованию относится целевое, полноплановое образование в школе или другом образовательном учреждении, подтвержденное определённым сертификатом. Неформальное (*non-formale / nicht-formelle*) образование характеризуется в наименьшей степени структурированностью, свободным участием. Оно направлено, как правило, на изучение нешкольных предметов. Информальное образование сопутствует основному процессу обучения, основному образованию и не всегда имеет четкую границу [193]. В этом кроется одна из проблем информального образования со стороны систематизации и классификации. Однако, как поясняет в своей статье социальный педагог Ганс Тирш, информальное образование является другой стороной школьного, формального образования и занимается «обучением жизни» (нем. *Lebensbildung*)[244]. В европейской, в том числе немецкой, педагогической практике делается упор именно на развитие информального образования и использования его педагогического потенциала для достижения целей при формировании жизненных ценностных ориентаций у молодых людей максимально эффективным способом.

Развитием информального образования занимается достаточное количество организаций и государственных структур Центральной Европы,

что говорит о важности данного вопроса. Например, объединение компании Северной Германии в сообщество «Постоянного образования NUN-Dekade 2005-2014», в которое также входит в качестве основного партнера «ЮНЕСКО-Гамбург-Институт обучения на протяжении всей жизни», подчеркивает на своих информационных ресурсах важность такого образования и определяет информальное образование (информальное обучение) как часть образования, направленного на устойчивое развитие, и преследует цель мотивировать на осознанный стиль жизни, а также указать на пути достижения. Примерами такого образования служат: посещение досуговых учреждений, зоопарков, музеев, парков и т.д. Таким образом, реализация информального образования, направленного на развитие личности, становится возможной в рамках культурно-досуговой деятельности. Обучение в рамках культурно-досуговой деятельности в западной традиции гуманитарных наук обозначают как культурное образование. В данном контексте культурное образование не имеет принципиальных отличий от информального образования, дополняя при этом практические проекты культурно-эстетическими составляющими.

В свою очередь, в отечественной науке информальное образование понятие новое и зачастую, не давая ему конкретного определения, употребляется в связке с неформальным образованием. Многие современные авторы, ссылаясь на Л.Н. Харченко, определяют информальное образование как индивидуальную познавательную деятельность, сопровождающую повседневную жизнь и не обязательно носящую целенаправленный характер» [152].

Отечественные авторы, не отрицая перспектив информального образования и его широких возможностей, тем не менее, подчеркивают отсутствие целенаправленной работы в рамках таких проектов. Так, например, Бояринов Д.А. после проведенного грантового исследования в своей статье описывает феномен информального образования. «При

рассмотрении феномена информального образования возникает определённое противоречие. С одной стороны, в рамках традиционных представлений о педагогическом процессе он рассматривается как специально организованный и целенаправленный. С другой стороны, в рамках информального образования педагогический процесс имеет не всегда целенаправленный, а часто и стохастический характер [28].

Отрицая целенаправленность информального образования, подчеркивая его стохастический характер, отечественные авторы не берут во внимание педагогический потенциал данного вида образования, который способен создать максимально эффективные условия для развития личности молодого поколения и формирования у него жизненных ценностных ориентаций.

Анализ литературы также выявил и другое понимание информального образования. Так, например, по мнению С.Г. Вершловского, «неформальное образование – это различные, гибкие по организации и формам образовательные системы, ориентированные на конкретные потребности и интересы обучаемых» [88].

В немецкой педагогической науке информальное образование признано как фундамент концепта «субъектного образования» («Subjekt-Bildung») [235], который заключается в развитии собственных умений и предпочтений субъекта. Переход от предмета к субъекту как центральной позиции в процессе образования является ключевым в развитии личности. И это становится возможным именно в рамках информального образования.

О важной роли «субъектного образования» говорит и Макс Фухс, ссылаясь на доклады ЮНЕСКО в своем выступлении о культурном образовании на симпозиуме 2001 г. в Университете Дортмунд. «И в сфере культурных объединений, и в научных контекстах вновь и вновь на передний план выходят институционные вопросы, вопросы сохранения структур. Человек, его развитие, его потребности и интересы в этом дискурсе уходят в конечном счете достаточно часто на задний план. И ЮНЕСКО все более

утвердительно говорит о том, что в центре должен рассматриваться субъект. «Образование» ставит в первую очередь вопрос не о том, какие квалификации от отдельного человека требует экономика, политика или общество, а о том, в каких компетенциях, умениях, установках нуждается каждый отдельный человек для ведения «человеческой» жизни. Речь также идет о дееспособном субъекте, т.е. о вопросе, как участие отдельного человека в процессе общественного регулирования может возрасти: речь идет об индивидуальных «проектах хорошей жизни» [206].

Еще в восьмом докладе о молодежи Федеративное Правительство Германии объявило об «ориентации на жизненные условия» («Lebensweltorientierung») [243] как о центральной парадигме в рамках детской и молодежной помощи. Опираясь на мнение Альфреда Шульцта и Томаса Лукманна [239], мы можем определить «жизненные условия» («Lebenswelt») как сущность действительности, которая переживает, познает, претерпевает. Каждый человек должен быть в согласии со всеми своим жизненными условиями. Другая сторона – это определенные общественные условия жизни субъекта, – это влияние со стороны институтов, законов, норм, ценностей. Обе стороны оказывают действие друг на друга и тем самым находятся в зависимости друг от друга. Концепт «ориентации на жизненные условия» обосновывает в этом смысле двустороннюю работу: работа с субъектом и воздействие на и через актуальные общественные условия.

Необходимо принимать во внимание, анализировать индивидуальные жизненные ситуации детей и молодежи и пытаться не только преодолеть проблемы, но и направлять на достижение достойного уровня жизни. Культурно-досуговые проекты, использующие принцип «ориентации на жизненные условия», завязаны на жизненной действительности субъекта и предлагают возможность рассмотрения самостоятельно выбранной темы, которая актуальна непосредственно для отдельного участника. Изучение

различных точек зрения, анализ и переосмысление через культуру и творческую деятельность формирует понимание собственной жизненной действительности, происходит процесс самопознания и определение критической оценки, и, при необходимости, становится возможным изменение поступков, корректировка поведения.

О необходимости ставить субъект в центр культурного обучения говорят и исследователи Том Браун и Бриджит Шоррн [182].

Учитывая все вышесказанное, информальное или культурное образование имеет достаточный педагогический потенциал для реализации проектов, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

В докладе «Российское образование – 2020 модель образования для экономики, основанной на знаниях» авторы прогнозируют направление развития Российского образования, в т.ч. основываясь на положениях, выдвинутых Андреем Фурсенко и Владимиром Мау. В документе, состоящем из 40 страниц, перспективы информального образования описаны на ½ страницы. Несмотря на то, что авторы подчеркивают, что задача формирования богатой культурно-образовательной среды переместится с периферии в центр образовательной политики, тем не менее, информальное образование рассматривается только лишь в контексте самообразования или непрерывного образования. Развитие информального образования авторы видят в создании общедоступных национальных библиотек цифровых образовательных ресурсов; модернизации работы библиотек; государственной поддержке услуг дистанционного самообразования через формирование общедоступных сервисов самообразования через Интернет на основе новых технологий работы со знаниями и с сознанием; развитии системы образовательного консультирования и поддержке непрерывного образования, которая будет включать центры консультирования по получению дополнительного образования при службах занятости, и

организации, предоставляющие услуги карьерного консультирования (профессиональной и образовательной ориентации) в школах и других учебных заведениях [115].

Таким образом, информальное образование рассматривается, как возможность дополнительного обучения и переквалификации, дающее возможность адаптироваться к изменяющимся потребностям рынка труда, что выводит на передний план снова не субъект, а предмет образования. Реализация информального образования в культурно-досуговой сфере также оказывается ограниченной.

За рубежом информальное или культурное образование молодежи за пределами школ и вузов предполагает содержательное проведение досуга. Различного рода увлечения имеют возрастные, социально-культурные и региональные особенности. Культурное образование способствует дифференцированному подходу к искусству и культуре, поощряет собственную творческую деятельность. Кроме того, оно развивает фантазию и креативность, умение формировать мнение, способность критики и толерантность по отношению к собственным и чужим культурным проявлениям в их социальных связях, предоставляет содержательные возможности проведения досуга и активного осмысления собственной ситуации.

В частности в Германии занимающиеся подобной деятельностью многочисленные организации официально входят в Федеральное объединение культурного образования молодежи («IAB» - Центр международной работы с молодежью ФРГ з. о.) [16]. Культурное образование уже больше полувека активно используется в нормативных и законодательных документах Федеративной Республики Германии. Так, например, Федеративное объединение Культурного детского и молодежного образования ВКJ (Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung)

занимается организацией и развитием проектов, направленных на развитие личности посредством культурно-досуговой деятельности [180].

Культурное образование направлено на самопознание, на осознание собственной личности, на способность критического мышления и способность размышлять. В рамках эстетического созидательного процесса, а также процесса обучения, субъект должен быть способен осознать совокупность исследуемой проблематики, сформулировать свою собственную позицию и проявлять активное участие в создании нового. Таким образом, обучение с «ориентацией на жизненные условия» заключается в саморазвитии субъекта и формировании у него социальных компетенций в рамках культурного образования, что является ключевым моментом в процессе взросления молодого поколения.

Вместе с тем, отечественные педагоги рассматривают культурное образование в рамках неформального образования, к которому относятся музыкальные, хореографические и художественные центры, школы дополнительного эстетического образования и др.

Потенциал неформального образования в российской педагогической науке в большей степени видят как платформу для развития и непрерывного обучения взрослых. Так О.В. Павлова раскрывает преимущества неформального образования, включая его в жизненные стратегии взрослых. Автор определяет неформальное образование, как общий термин, обозначающий образование за пределами стандартной образовательной среды: индивидуальная познавательная деятельность, сопровождающая повседневную жизнь и не обязательно носящая целенаправленный характер; спонтанное образование, реализующееся за счёт собственной активности индивида в окружающей его культурно-образовательной среде [99].

По мнению Т. В. Мухлаевой, отдельная деятельность или существенная часть более широкой деятельности, организованная за пределами установленной формальной системы, призванная служить субъектам

обучения и реализующая цели обучения, относится к неформальному образованию. К информальному образованию причислен процесс, действительно протекающий на протяжении всей жизни, в котором каждый приобретает взгляды, ценности, навыки и знания из повседневного опыта и получает образовательное влияние из ресурсов своей среды – от семьи и соседей, работы, библиотеки и средств массовой информации [95]. Из этого следует, что культурно-досуговые программы, направленные на развитие разносторонней личности молодых людей, могут быть реализованы в рамках неформального образования, где существуют определённые ограничения выбора средств, форм и методов работы, обусловленные узким направлением деятельности такого обучения (музыкальное, художественное, хореографическое). Целенаправленный педагогический процесс, способствующий формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, возможно реализовать лишь в качестве разовых программ. При отсутствии комплексных культурно-досуговых программ, ставящих субъект в центр образования, активно использующих игровые технологии и нашедших свое место в общей системе образования, эффективный процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций не представляется возможным.

Учитывая опыт культурно-педагогической практики зарубежных стран, мы можем говорить о том, что при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи образовательные процессы должны рассматриваться с точки зрения субъекта, что становится возможным в рамках информального образования. *Информальное образование* мы определяем как сопутствующее основному процессу обучения (формальному и/или неформальному) образование, направленное на устойчивое развитие личности и формировании у него важных жизненных ценностей, которое преследует цель мотивировать на осознанный стиль жизни, а также указать на пути достижения.

Говоря о культурном образовании, мы подразумеваем реализацию проектов неформального образования в процессе осуществления культурно-досуговой деятельности. Соответственно, среди задач культурного образования должны быть выделены: принятие человека как приоритетной ценности и исследование особенностей каждого из субъектов образования, его жизненные условия, развитие необходимых ключевых компетенций, а также обучение проектированию своей жизни, исходя из собственных потребностей, в неразрывной связи с социумом, мотивировать на дальнейшее развитие своих творческих, интеллектуальных и физических способностей, вести просветительскую работу и способствовать верному пониманию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения, что в конечном итоге приведет к достижению высокого уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения.

Основываясь на проведенном анализе литературы, мы можем утверждать, что досуг является уникальной сферой жизнедеятельности человека, в которой на основе взаимосвязи культуры, образования и воспитания создается педагогическое пространство, обеспечивающее развитие и социализацию личности. Культурно-досуговая деятельность как способ педагогического воздействия содержит главный принцип гуманизма, а именно – принятие человека как приоритетной ценности, – и ставит субъект в центр образования.

Таким образом, мы можем утверждать о необходимости формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий в процессе осуществления культурно-досуговой деятельности. Данная деятельность предлагает широкие возможности развития интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном использовании игровых технологий. Участие в игровых культурно-досуговых мероприятиях является добровольным, что не идет в разрез с осознанным решением молодых людей развиваться и учиться чему-то

новому, а также принимать самостоятельные решения, в т.ч. решение стать частью определенной группы людей. Важно отметить, что в процессе досуговой деятельности молодежь не только усваивает культурные ценности, но и сама их создает. Таким образом, человек сам является инициатором формирования своей личности, свободной, творческой и созидательной.

Учитывая все выше изложенное, мы можем утверждать, что *сущность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий* представляет собой сознательное познание, понимание и освоение гуманистических ценностных ориентаций молодежью, принятие их в качестве жизненных ценностных ориентаций в процессе осуществления игровой деятельности и дальнейшее использование как вектора собственного личностного развития, обеспечивающего стремление к созидательной активности.

Специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий определяется особым потенциалом культурно-досуговой деятельности, соответствующей одному из главных принципов гуманизма, - принятие человека как приоритетной ценности, ставящей субъект в центр образования, направленной на самостоятельную творческую деятельность с целью самореализации и развития собственных физических, интеллектуальных и творческих способностей посредством игровых технологий.

1.3. Модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий

Проанализировав различные подходы к проблеме, нами была разработана модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В рамках диссертационного исследования модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий рассматривается как целостная дидактическая система, направленная на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностные ориентации в качестве вектора жизненного развития, состоящая из взаимодополняющих блоков: целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного, которые направлены на реализацию процесса эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий (схема № 1).

Целевой блок определяет цель и задачи формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, принципы и подходы к данному процессу.

Целью реализации модели является формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Задачами реализации модели являются:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;
- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ценностных ориентаций;

- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;
- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;
- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

Среди основных подходов мы выделяем: системный, гуманистический, аксиологический, культурологический, творческий и индивидуальный.

Рассмотрим каждый из подходов отдельно.

Системный подход предполагает реализацию модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи как единой системы, состоящей из различных взаимосвязанных и упорядоченных процессов и явлений в рамках игровой деятельности. По мнению А.Д. Жаркова, смысл системного подхода состоит во взгляде на компоненты как единый технологический процесс[54]. Можно утверждать, что в игре человек проявляется полностью, то есть он становится таким, какой он есть на самом деле.

Культурологический подход предполагает расширение знаний о человеке другой нации, о его особенностях и культурном опыте, а также углубление знаний о культуре своего народа в процессе игровой деятельности. В условиях процесса глобализации непременно необходимо изучение культуры других стран и дополнение гуманистических ценностных ориентаций толерантным отношением к другим людям, не зависимо от их национальности, религии, других отличий. Изучение традиций других стран способно не только дополнить и расширить творческий потенциал

современной молодежи, но и подчеркнуть уникальность и отличность родной культуры, которая в свою очередь также несет в себе ценностные характеристики.

Гуманистический подход подразумевает под собой признание личности как приоритетной ценности. Необходимо осознание ценности самого существования человека и его свободы. Признание ценности существования влечет за собой осознанное принятие решений за свои поступки по отношению как к себе, так и к другим. При этом молодой человек выступает в качестве самоорганизующегося субъекта, который способен самостоятельно организовывать свою деятельность, управлять и нести за нее ответственность. При формировании гуманистических ценностных ориентаций важным фактором является самостоятельное осознание и признание данной ценности.

Аксиологический подход имеет более широкое понятие относительно гуманистического принципа и дополняет его другими социально-значимыми ценностями и ориентирами. В его основе лежит утверждение ценностей человека, искусства и творчества, образования и развития и т.д. Реализация культурно-досуговых программ средствами игровых технологий способна внести свой вклад в становление успешного общества и воспитать достойного члена этого общества. Применяя аксиологический подход в реализации проектов, он выполняет социальный заказ, сформированный современной действительностью в тот или иной период времени.

Под индивидуальным подходом мы понимаем процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций с учетом индивидуальных особенностей каждого из представителей молодежной группы. Индивидуальный подход зарекомендовал себя в американской ("педоцентризм" Д. Дьюи), европейской (система школ Ж. Пиаже) и отечественной педагогике (С.Т. Шацкий, П.П. Блонский и др.) Говоря о гуманистических ценностных ориентаций, мы не можем не признать

уникальность каждой личности. Изучение каждого представителя молодежи, наблюдение и выработка индивидуального подхода и умение выстроить доверительные отношения выходит на передний план при формировании гуманистических ценностных ориентаций.

Творческий подход заключается в создании уникальных условий успеха в совместной деятельности педагогов и молодых людей, где на первом плане должно быть творчество молодежи.

Реализация культурно-педагогического проекта, направленного на формирование гуманистических ценностных ориентаций, возможна при учете всех подходов одновременно. Невозможно использование одного из подходов автономно. Все они находятся в тесной связи и взаимозависимости.

При формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи переход от предмета к субъекту как центральной позиции педагогического процесса является ключевым. Мы согласны с мнением ряда ученых Е.И. Григорьевой [42], Н.В. Шарковской [156], Н.Н. Ярошенко [165], что социально-культурная деятельность, как отрасль педагогической и культурологической наук, отличается множественностью принципов. В ходе нашего исследования был определен ряд важных педагогических принципов, способствующих эффективному развитию личности и формирования у него гуманистических ценностных ориентаций при активной включенности в игровую деятельность.

Одним из главных принципов является *ориентации на действие*. В игре участники инсценируют или проигрывают актуальные для них жизненные ситуации, которые осознанно ограничиваются от учебных показателей. В инсценировке больший акцент делается на эмоциональную составляющую. Полученные результаты, продукты эмоционально окрашены и понятны для субъекта. Таким образом, у участника проекта появляется возможность выражения субъективного критического рассмотрения ситуации, участия в дискуссии и соотношение рассматриваемой темы с действительностью.

Далее мы хотели бы назвать принцип *цельности*. Он подразумевает под собой комплексную подготовку экспериментального и художественного, игровых помещений, которые сопутствуют цельному восприятию истории, сюжета проекта, служат «входом» в изучаемую тему, являясь при этом основополагающим вектором педагогической деятельности. Данный принцип способствует созданию игровой реальности, которая в свою очередь предоставляет возможность получить необходимый опыт, сопоставимый с реальным жизненным опытом.

Немаловажным для достижения педагогических целей является *соблюдение принципа соучастия*. Активное участие в принятии решений, полноправное участие в происходящих событиях – это главные аспекты в работе с детьми и молодежью. Целью является развитие солидарно ответственного самоопределения. В педагогической практике педагогу необходимо всячески поддерживать и развивать способность соучастия. Участники должны быть включены во все этапы проекта, самостоятельно поворачивать сюжет в ту или иную сторону. В основе данного принципа лежит диалог, а также оценка субъектом своей собственной жизни, взглядов на мир, своих ощущений.

Добровольное участие. Область культурно-досуговой деятельности является частью неформального (или информального) образования и, соответственно, лишена жестких учебных планов, а также внешне поставленных требований по результатам обучения. Решение о принятии участия в таком обучении уже изначально является добровольным. Принцип добровольного участия сам по себе является действующим мотором, например, для мотивации достижения и выбора круга обязанностей субъекта. В игровой деятельности заключается огромное количество видов творческой работы – это вечерние театральные представления, рукоделие, интеллектуальные задания, испытание на ловкость и выносливость. Многогранность проекта позволяет субъекту выбрать что-то для себя,

необязательно быть активным во всех направлениях. В особенных областях эстетической работы добровольность является основным условием для возникновения критического осмысления и столкновения самого себя и собственного бытия (себя в этом мире), которые только при этих обстоятельствах будут успешными.

Ориентации на современную действительность, или принцип актуальности, также находит свое место в проекте. Игровые проекты должны быть связаны с жизненной действительностью субъекта и предлагают участникам возможность изучить и разобраться в самостоятельно выбранных темах, соответствующих их наиболее актуальным жизненным вопросам[225]. Через смену перспектив, отстранение и вовлечение в определенную проблематику удается создать дистанцию к собственной жизненной действительности, что позволяет сформировать объективное отношение, дать критическую оценку и сформировать собственную точку зрения и как следствие изменить поведение/действия. На данном этапе большую роль играет игровая реальность, в которую попадают молодые люди. Критическая оценка игровой ситуации делает возможным формирование именно объективного мнения, посмотреть на себя со стороны.

Опыт самоэффективности – принцип, на который педагоги проекта обращают особое внимание. Опираясь на мнение Мартина Зееля, мы определяем самоэффективность, как убеждение человека в том, что он в различных жизненных ситуациях способен проявлять самоконтроль и чувствовать себя компетентным[240]. Для молодого человека очень важно самопознание. Оно необходимо для позитивной оценки своих возможностей, своего самоопределения. Учет данного условия в рамках проекта делает возможным для участников исследовать собственные способы самовыражения и узнать свои границы. Экспериментальным путем в условиях возрастающих возможностей восприятия молодежь развивает основополагающие способности решения проблем и трудных ситуаций. Они

изучают себя как действующее лицо исследования, познают, что для них интересно, что имеет для них смысл. Молодые люди приобретают опыт, понимают и отмечают, что будет принято и воспринято, что они создают: идеи, эмоции, действия.

Принцип доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны. Культурно-педагогическая практика отличается экспериментальным форматом. Настоящий эксперимент всегда содержит возможность провала. Этот возможный провал является частью любой открытой культурно-эстетической работы. Провал – это значимый и важный источник познания и опыта. Участники узнают через позитивную реакцию на неудачный исход событий, что ошибки делать можно и нужно для того, чтобы расти. Под *ориентацией на сильные стороны* мы подразумеваем постоянное внимание к имеющимся компетенциям и умениям участников проекта, их выделение и расширение воображаемых границ их возможностей. Данная форма признания сильных сторон участника позволяет ему начать доверять себе самому, верить в свои способности, а также добавляет силы и мужества браться за новые более сложные задачи.

Принцип самостоятельного обучения в группе. В случае если игра принимается как инструмент воссоздания действительности и саморефлексии, то и пути развития должны быть открытыми и без жестко поставленных целей. Деятельность участника должна быть автономной, только так игровое обучение может стать импульсом для самообразования и раскрытия своих талантов. В самом центре стоит инициатива субъекта, который может самостоятельно спланировать свое обучение, определить цели и подобрать подходящие для себя формы работы. В играх есть место и самостоятельному обучению, которое проводится в небольших группах. Каждый может привнести свои идеи, знания в групповую работу, а также использовать группу в качестве вспомогательной системы. Группа совместно формирует общие цели, однако каждый по своему желанию может изменять,

дополнять своими целями, использовать другие формы работы. Однако стоит отметить, что любые изменения или дополнения участник делает при поддержке или через куратора, или отрядного педагога. Это касается и мастерских, где каждый участник сам выбирает объем работ, будь это плетение браслетов или ремня, и частные испытания, где молодые люди определяют, кто будет искать тайники, охранять храмы либо планировать наступление.

Открытость к многообразию. Признание и уважение разнообразия и различия культур – это значимая цель культурно-педагогической практики, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций, которая помогает развивать качество толерантности, а также различать понятия чужого, не нашего и другого. Игра дает возможность распознать другое, принять его, научить с ним обходиться, а главное – научить ценить в качестве обогащения и получения нового. В проект могут быть вовлечены любые участники, вне зависимости от их социальных или культурных предпосылок. Сами молодые люди должны одинаково уважительно относиться друг к другу и учиться использовать это разнообразие в качестве потенциала для своей совместной работы. Данный принцип используется также с учётом индивидуальных особенностей, собственного уникального опыта каждого участника, как потенциал. Для достижения целей в различных формах и преобразованиях используются именно сильные стороны каждого из участников.

Совместная работа с экспертами, деятелями культуры и искусства. В различных видах игр возможно проведение мастерских. Наиболее популярным среди участников является рукоделие, например, создание фонариков из папье-маше, плетение браслетов и ремней, создание других украшений, соответствующих определенной команде, а также овладение мастерством владения боевым оружием, мечом, луком и т.д. Каждую из мастерских ведут опытные, профессиональные деятели культуры и

искусства, владеющие своим мастерством на высоком уровне. Их целью является не только обучение, но и мотивация молодых людей на дальнейшее развитие навыков в той или иной области искусства. Их способность завлечь, восхитить участников проекта своим ремеслом, безусловно, является сильной мотивацией на дальнейшую работу, а рассказы о путях и способах достижения творческих целей, а также развитие креативных и экспериментальных идей способствует открытию новых перспектив уже в знакомом и кажущемся неизменным. На данном этапе цели искусства в противоположность педагогическим целям выходят на передний план.

Принцип гласности и признания. Многим видам искусств изначально свойственно публичное представление. Публичная демонстрация является одновременно и педагогическим принципом: актеры хотят и должны показывать, каких результатов они добились. Вместе с публикацией, выступлением, демонстрацией участники ощущают полную причастность к результатам их культурной жизни. Оценка, которую получают предметы искусства, будет полностью восприниматься как оценка себя и своей работы.

Предложенные принципы могут быть реализованы в рамках любой культурно-досуговой программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций. Помимо достижения конкретных учебных целей, данные программы ставят своей целью комплексное развитие личности, а также служат для участников образовательного процесса площадкой для самопознания. Принципиальным является переход от предмета к субъекту как центральной позиции, что является ключевым моментом в развитии личности.

Соблюдение принципа ориентации на действие позволяет сократить время получения необходимого жизненного опыта молодыми людьми. Вместе с тем, благодаря принципам добровольного участия, участник проекта концентрируется непосредственно на тех темах, которые интересны и важны именно для него, а также чувствует себя свободным в своем выборе,

не чувствует жестких рамок игрового проекта. Мотивацией обучения служит также соблюдения принципов цельности, а ориентация на современную действительность придает проекту актуальность. Процесс самопознания, а также осознания своего места в обществе, взаимодействия с другими людьми становится наиболее эффективным благодаря принципам соучастия, открытости к многообразию, самостоятельного обучения в группе, доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны, опыту самоэффективности. Гласность и признание, а также учет принципа совместной работы с экспертами, деятелями культуры и искусства позволяют участникам продолжать работу над собой, развивать свои таланты уже вне проекта. Полученные положительные оценки от коллектива, педагогов, профессионалов сфер культуры и искусства способны «зарядить» необходимой энергией и дать толчок для дальнейшего самостоятельного развития.

При соблюдении данных принципов главная цель проекта и именно формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий могут быть достигнуты максимально эффективным образом.

Содержательно-функциональный блок педагогической модели содержит практическую программу по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий и их функций. Основу содержания программы, рассчитанной на календарный 1 год, составляют 5 авторских игровых проектов. В рамках каждого из проектов при помощи игровых технологий создается игровая реальность, способствующая целенаправленному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Использование игровых технологии в качестве базовых, при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, было

обусловлено комплексом функций, которые выполняются в процессе игровой деятельности.

Процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций неотделим от процесса социализации молодых людей. Игровая деятельность - это инсценировка реальных жизненных ситуаций, поэтому на передний план выходит социокультурная функция, которая направлена на усвоение знаний, норм и правил поведения. Игра имеет определенные правила, создает условия, которые способны скоординировать действия участника в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, выработать необходимый стереотип поведения.

Процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи подразумевает поиск и развитие сильных сторон молодежи. На реализацию данного процесса направлена функция самореализации. Игра создает множество различных видов деятельности для того, чтобы каждый участник нашел что-то для себя и реализовал себя как уникальная личность. В игровой деятельности наиболее важен сам процесс игры, а не результат. При формировании гуманистических ценностных ориентаций игра создает особое пространство, где каждый чувствует себя свободной личностью[236].

Формирование гуманистических ценностных ориентаций не может быть достигнуто без общения с социумом и принятия общественных обязательств. Благодаря коммуникативной функции игровых технологий, участник принимает на себя ряд обязанностей в соответствии со своей ролью и взаимодействует с другими участниками. Данные обязательства требуют соблюдения определенных норм поведения при общении с партнерами по игре.

В процессе формирования гуманистических ценностных ориентаций также важно подведение промежуточных результатов и своевременное выявление недопустимого поведения. Диагностическая функция игровых технологий позволяет проследить на начальном этапе

возможные трудности при формировании ценностных ориентаций у каждого из участников в процессе игровой деятельности.

Для корректирования недопустимого поведения, а также для адаптации в новых условиях или в новой ситуации, в процессе формирования гуманистических ценностных ориентаций, помогают терапевтическая и коррекционная функции. В игре возможно создание индивидуальной ситуации для любого из участников, формирующая потребность определенного стереотипа действий. В данный момент важна работа педагога, который своим примером может направить и помочь выбрать линию поведения, соответствующая гуманистическим ценностных ориентаций.

Игровые проекты реализуются в каникулярный и выходной период. Для получения удовольствия от проведенного времени, вдохновения и отдыха от будничных дней служит развлекательно-рекреативная функция.

Организационно-процессуальный блок включает в себя этапы реализации проектов, состоящих из структурных компонентов: мотивационный, процессуально-содержательный, аналитическо-корректирующий, и социально-культурные условия, направленные на эффективное формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Мотивационный этап предполагает формирование внутренних побуждений и мотивов развиваться, действовать, познавать и изучать что-то новое, пробовать свои силы, достигать результатов. Успех любой деятельности зависит не только от умений и способностей, но и мотивации. Здесь важно отметить, что смысл человеческой деятельности заключается не только в достижении определенного результата. Сама по себе определенная деятельность может приносить удовольствие. Творческая, интеллектуальная, физическая, социальная активность является неотъемлемой частью нашей жизни, и любой человек нуждается в регулярном удовлетворении этих

потребностей. Самостоятельная инициатива производить какую-либо деятельность свидетельствует о наличии мотивации.

Игра как форма проведения досуга способна реализовать следующие мотивы: познавательные, творческие, социальные, рекреационно-досуговой, мотив реализации своих личных качеств и способностей, или мотив достижения.

В познавательном мотиве заложено стремление молодежи узнать что-то новое, углубиться в уже изучаемую тему. Игра позволяет создать тот сюжет, который будет наиболее привлекательным молодому поколению именно сегодня, мгновенно вызовет интерес и привлечет немалое количество участников.

Творческие мотивы представлены желанием развить и реализовать свои творческие возможности. Игровой сюжет может предложить участникам примерить на себя роль актера, художника, мастера различных видов, развить все эти навыки и умения.

Социальные мотивы связаны со стремлением молодежи объединяться в группы, потребностью найти «своих». Процесс социализации в игре позволяет личности стать полноценным членом общества. Все вместе молодые люди познают как свою, так и чужую культуру, определяют для себя релевантные ценностные ориентации, вырабатывают определенную линию поведения, делятся уже накопленным опытом.

Рекреационно-досуговой мотив является одним из основных. Это мотивация, направленная на обретение свободы в условиях досуга и отдыха. Свободное время и досуг можно рассматривать как противоположность семейным или социальным обязанностям и принуждению. Действительно, сравнительно с обязанностями в школе или университете, на работе, с функциональными нагрузками в домашнем хозяйстве человек на отдыхе может в полной мере ощутить добровольность своего выбора того или иного занятия. Фактор свободы действий весьма важен для человека, позволяя ему

компенсировать ее отсутствие, которое он ощущает на работе и дома, в условиях динамичной и насыщенной городской жизни [141]. Игровой сюжет способен воссоздать другую реальность, где человек сможет почувствовать свободу, проявить и удовлетворить свои истинные потребности, для которых, возможно, просто не было времени в каждодневных заботах и делах, а также полноценно отдохнуть и набраться сил.

Мотив реализации своих личных качеств и способностей, или мотив достижения, содержит в себе результативный компонент, которого не лишена игра. Как и процессуальному компоненту, результативному компоненту мотивации отводится не последняя роль. Стремление преодолевать трудности, испытать свои силы и возможности, доказать себе, на что ты способен, является важным мотивом игры. Поставленные цели мобилизуют энергию молодежи. Специфика игр делает возможным постановку как личных, так и общих целей, формирование как разовых задач, так и преодоление преград на протяжении всей игры.

При создании проекта необходимо учитывать все мотивы молодых людей, таким образом, выполняется не только задача удовлетворения личных потребностей субъекта, но и выполнение основного принципа гуманизма, а именно добровольное решение участия в проекте.

Процессуально-содержательный этап предполагает наполнение игрового проекта. Содержательный компонент включает в себя выбор темы игры, ее эпохи. Также к этому этапу относится создание легенды и сюжетной линии, описание характеристик и ролевых задач героев легенды. Оформление в конкретном сюжете содержательной системы знаний о гуманистических ценностных ориентаций, находящих свою реализацию в игровых задачах, создание испытаний, выбор мастерских и творческих заданий.

Процессуальный компонент рассматриваемой модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи предполагает выбор

наиболее эффективных форм, средств и методов для достижения поставленной цели.

Применение игровых технологий при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи позволяет достичь цели максимально эффективным способом. Преимущество игровых технологий заключается в способности активизировать деятельность молодых людей, спровоцировать мотивацию достижения, создать условия для самостоятельного интеллектуального, творческого и физического развития, дать возможность принимать решения и нести за них как личную, так и групповую ответственность.

В рамках исследования нами были определены методы, а также выбраны оптимальные формы и средства культурно-досуговой деятельности, которые раскрывают сюжетную линию игры, и при этом способствуют формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Рассмотрим методы формирования гуманистических ценностных ориентаций:

1. Метод исследования заключается в формулировании проблемы, а участники проекта уже сами ищут информацию в процессе игровой деятельности. Данный метод позволяет молодым людям самостоятельно найти ответы и сформировать свою собственную точку зрения, разработать аргументационную базу.

2. Информирование и разъяснение является дополняющим или корректирующим к методу исследования. Он помогает проанализировать педагогу сделанные или несделанные выводы молодыми людьми и, возможно, их скорректировать или доработать. Также этот метод позволяет принять общие решения и сформировать позицию команды или коллектива в целом.

3. Пример – это метод, без которого сформировать какие-либо ценностные ориентации не представляется возможным. Стоит ли упоминать,

что при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи этими ценностными ориентациями должен обладать каждый из сотрудников, участвующих в проекте. Данный метод призван сформировать образы мыслей, поступков, образа жизни. Действия этого метода обусловлены психологическим методом подражания. Благодаря большому количеству героев игры можно по отдельности раскрыть каждую из жизненных ценностных ориентаций – это может быть смелый воин, защищающий всех честных обитателей, талантливый режиссер, нашедший свое призвание в постановках комедийных историй, и мудрец, готовый советом помочь в любых ситуациях.

4. Достоинством метода вовлечения в деятельность является не только получение знаний, но и формирование практических навыков, которые сопутствуют развитию общей системы ценностных ориентаций у молодежи. На данный метод особенно нужно обратить внимание при массовых формах игры, когда есть вероятность исключения одного из участников проекта.

5. Поощрение как метод внешнего активного стимулирования является вспомогательным мотивирующим методом. Некоторые игры могут длиться несколько дней или даже недель, поэтому необходимо время от времени давать положительную оценку действий молодых людей и поощрять даже маленькие победы и любые другие положительные результаты. Правильно применяемое поощрение закрепляет достойное поведение. Не стоит забывать, что поощрение должно быть заслуженным.

Формы работы, которые применяются при реализации модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, могут быть групповые, массовые и индивидуальные. К массовым формам относятся игры, в которых участвуют все участники проекта, от 45 до 100 человек, а также совместные вечерние театрализованные представления. Массовые игры делают сюжет масштабным и очень многогранным. При большом

выборе героев сюжета, вариативности различных объединений каждый сможет найти что-то для себя, по своим личным интересам. Большая часть времени посвящена групповой работе, работе в одной команде от 10 до 15 человек. Это дает возможность педагогу с одной стороны разглядеть уникальность каждого из участников, с другой стороны – сформировать коллектив и наладить коллективную работу. К групповым формам относятся прохождение испытаний, выполнение игровых задач, работа на мастерских, подготовка вечерних представлений. Особенно важно уделять внимание индивидуальной работе. Формирование гуманистических ценностных ориентаций подразумевает развитие личности по индивидуальному сценарию. Поэтому педагогу необходимо осознанно подходить к распределению задач среди своей команды как при прохождении испытаний, так и при подготовке творческих заданий. В данном случае возможно применение беседы, создания индивидуального игрового задания, дать возможность выполнить творческое задание одному, например, подготовить реквизит для вечернего представления.

Игровые технологии позволяют инсценировку жизненных ситуаций в игровой реальности. Поэтому необходимо использовать все средства социально-культурной деятельности: живое слово, общение, сценическую речь, театральное искусство, ролевую игру, изобразительное искусство, музыку, мастерство рукоделия, спорт, литературу, различные технические и наглядные средства.

Аналитическо-корректирующий этап подразумевает анализ полученных промежуточных данных, сверку настоящей ситуации с целью, задачами проекта, а также дальнейшую корректировку развития игровой реальности. Преимущество игр заключается в относительно свободной сюжетной линии, где именно участники решают, как будет разворачиваться их история, принимая те или иные решения. С другой стороны, именно в сюжете заложен педагогический потенциал игры, и цель проекта не может

быть изменена. Для этого необходимо регулярно проводить анализ ситуации и при необходимости посредством игровых технологий корректировать эту ситуацию. Данный этап включает в себя сбор данных посредством обратной связи после каждого пройденного игрового этапа.

Для эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи необходимо выполнение социально-культурных условий.

В рамках нашего исследования мы выделили следующие условия:

— реализация важнейших принципов: ориентации на действие, цельность проекта, соблюдение принципов соучастия, добровольного участия, ориентации на современную действительность, доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны, принцип самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д. ;

— применение обоснованного экспериментально проверенного критериального аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

— привлечение подготовленных сотрудников (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

— реализация педагогической модели, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий;

— техническое и методическое обеспечения, в частности, наличия педагогической программы, построенной на активном включении в игровую деятельность по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Критериально-результативный блок. Для оценки результатов модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий был разработан критериальный аппарат, содержащий 4 критерия: когнитивный, аксиологический, мотивационно-ценностный, деятельно-регулятивный.

Критериям сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, в рамках нашего исследования соответствуют следующие показатели:

Таблица № 1

Критерии:	Показатели:
Когнитивный	знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение
Аксиологический	осознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как собственных жизненных ценностных ориентаций
Мотивационно-ценностный	способность принимать личные и коллективные решения
	ответственное отношение к принятым решениям и к своей жизни в целом
Деятельно-регулятивный	постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей
	проявление активной жизненной позиции
	оценка и совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями

На основе вышеназванных критериев и показателей в рамках нашего исследования были выделены следующие уровни сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи:

1 уровень – низкий. Молодые люди не понимают значения гуманистических ценностных ориентаций. Ни одна из гуманистических ценностных ориентаций не была выбрана в качестве жизненных ориентиров. Жизненные цели не определены, о них никогда и не задумывались. Низкий уровень инициативности, нежелание принимать участие в какой-либо общественной деятельности. Отсутствие хобби, дополнительных курсов, кружков и т.д. Допущение поведения, противоречащего гуманистическим ценностным ориентациям.

2 уровень – средний. Молодые люди имеют представление о гуманистических ценностных ориентациях, могут дать общее определение. Среди жизненных ценностей определены некоторые гуманистические ценностные ориентации. Жизненные цели определены либо человек находится в их поиске. Проявление инициативы время от времени, краткосрочное участие в общественной деятельности. Есть увлечения, однако занятия носят нерегулярный характер. Выбор действий в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, однако, возможен выбор и противоположного поведения при определенных условиях.

3 уровень – высокий. Молодые люди ясно представляют и могут дать развернутое определение гуманистических ценностных ориентаций. Гуманистические ценностных ориентаций стоят в приоритете жизненных ценностных ориентаций. Жизненные цели определены либо человек находится в их поиске, при этом есть понимание, что они должны быть гуманными. Проявление инициатив, неравнодушие к той или иной общественной проблеме, активное участие в общественной жизни, в жизни коллектива. Есть хобби либо увлечения, активное и регулярное развитие своих способностей. Поведение в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Таким образом, содержательно наполненный критериальный аппарат позволяет выявить у молодых людей уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

Результатом модели будет являться повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций, отражающегося в понимании, осознании и принятии гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ценностных ориентаций, сформированной потребности принимать ответственные личные и коллективные решения, активном развитии собственных интеллектуальных, физических и творческих способностей, проявлении активной жизненной позиции, умениях оценивать жизненные ситуации, поступки людей, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.





Таким образом, модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий базируется на взаимосвязанных между собой элементах: целевого блока (цель, задачи,

подходы и принципы), содержательно-функционального блока (практическая программа, включающая 5 авторских игровых проектов, функции игровых технологий), организационно-процессуального (этапы реализации: мотивационный, процессуально-содержательный, аналитико-корректирующий, социально-культурные условия), критериально-результативного блока (критерии, показатели и уровни сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, результат). Реализация структурно-целостной модели направлена на повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Полученные теоретические результаты послужили основой для проведения экспериментальной части диссертационного исследования.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Проведённый сравнительно-сопоставительный анализ источников отечественной и зарубежной философской, социологической, культурологической и психолого-педагогической литературы по проблеме исследования позволяет сделать ряд выводов.

Исследуя характеристики игр как одни из наиболее действенных факторов формирования мировоззрения человека (Ф. Шиллер), мы пришли к выводу, что при формировании ценностных ориентаций у молодежи, отдавать предпочтение необходимо наиболее эффективным игровым технологиям. Соглашаясь с Г. К. Селевко, мы считаем, что игровые технологии являются проявлением локального (модульного) уровня педагогической технологии, т.е. являются технологией отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решающей частные дидактические задачи.

Анализ отечественной и зарубежной педагогической литературы позволил выявить глубокий педагогический потенциал столь популярных среди молодежи игровых технологий, которые в свою очередь выполняют ряд важных функций, способствующих эффективному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения. Среди основных функций мы выделяем следующие: социокультурная, функция самореализации, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая и коррекционная, развлекательно-рекреативная функции.

Учитывая все преимущества игровых технологий, их глубокий педагогический потенциал, в частности квестовых игр как наиболее привлекательной и модной формы проведения досуга, такие технологии должны стать базовыми при разработке и реализации программ, способствующих формированию ценностных ориентаций у молодежи. Через создание игровой реальности молодые люди получают возможность накопить необходимый жизненный опыт в кратчайшие сроки.

Используя социокультурный подход, позволяющий выявить наиболее значимые ценностные ориентации и адаптировать их к переменам, происходящим в сознании людей на том или ином историческом этапе (Ф.С. Галимбекова), мы можем утверждать о необходимости формирования у молодого поколения гуманистических ценностных ориентаций. При этом важно понимать, что представляет собой современный гуманизм XXI века. Сегодня гуманизм предполагает самосознание, рефлексивность сознания, заботу об экологии внутреннего мира, интеллектуальную честность перед своими убеждениями и взыскательное отношение к его ценностям (В.А. Кувакин).

Проведенный нами анализ литературы позволяет утверждать, что гуманистические ценностные ориентации представляют собой принятие человека как приоритетной ценности; способность вести осознанную жизнь, умение принимать личные и коллективные решения, нести ответственность за эти решения; постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей; проявление активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Для создания нового гуманного общества наибольшее внимание необходимо обратить на молодежь, т.к. именно эта социальная группа наиболее восприимчива к изменениям окружающей среды. Молодые люди – это экономический, политический, культурный, интеллектуальный потенциал нашего общества, который формирует будущее нашей страны и мира в целом.

Руководствуясь Конституцией (Основным Законом) Российской Федерации, Федеративным договором, нормами международного права, признающими основополагающую роль культуры в развитии и самореализации личности и гуманизации общества, мы определяем путь формирования гуманистических ценностей через культуру. Новое время

ознаменовалось как «век развития гуманитарной культуры, культуры доброй и воспитывающей, закладывающей свободу выбора профессии и применения творческих сил» (Д.С. Лихачев).

Сегодня мы можем говорить о возможностях развития разносторонней личности и формирования у нее жизненных ценностей в рамках социально-культурной деятельности посредством игровых технологий. Социально-культурная деятельность представляется как специально организованная деятельность человека по сохранению, развитию и освоению культурных ценностей, а также способ адаптации к культуре различных слоев населения (Е.И. Григорьева).

Учитывая отечественный и зарубежный педагогический опыт, мы можем утверждать, что при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий образовательные процессы должны рассматриваться с точки зрения субъекта, что становится возможным в рамках информального образования. Информальное образование (Г.Тирш) мы определяем как сопутствующее основному процессу обучения (формальному и/или неформальному) образование, направленное на устойчивое развитие личности и формирование у нее важных жизненных ценностных ориентаций, которое преследует цель мотивировать на осознанный стиль жизни, а также указать на пути достижения.

Говоря о культурном образовании (М. Фухс), мы подразумеваем реализацию проектов информального образования в рамках культурно-досуговой деятельности. Соответственно, среди задач культурного образования должны быть выделены: принятие человека как приоритетной ценности и исследование особенностей каждого из субъектов образования, его жизненные условия, развитие необходимых ключевых компетенций, а также обучение проектирования своей жизни, исходя из собственных потребностей, в неразрывной связи с социумом, мотивировать на дальнейшее

развитие своих творческих, интеллектуальных и физических способностей, вести просветительскую работу и способствовать верному пониманию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения при активном включении в игровую деятельность, что в конечном итоге приведет к достижению высокого уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения.

Исходя из работ М.А. Ариарского, Е.И. Григорьевой, С.Н. Иконниковой, А.Д. Жаркова, Н.Н. Ярошенко, мы можем говорить, что досуг является уникальной сферой жизнедеятельности человека, в которой на основе взаимосвязи культуры, образования и воспитания создается педагогическое пространство, обеспечивающее развитие и социализацию личности, в т.ч. посредством игровых технологий. Культурно-досуговая деятельность как способ педагогического воздействия содержит главный принцип гуманизма, а именно – принятие человека как приоритетной ценности, – и ставит субъект в центр образования.

Благодаря проведенному анализу источников отечественной и зарубежной философской, социологической, психолого-педагогической литературы, мы выявили сущность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая представляет собой процесс сознательного познания, понимания и принятия гуманистических ценностных ориентаций молодежью в ходе осуществления игровой деятельности и использование их как вектора собственного жизненного развития, обеспечивающего стремление к созидательной активности, а также определили специфику формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая заключается в особом потенциале культурно-досуговой деятельности, соответствующей одному из главных принципов гуманизма, как принятие человека как приоритетной ценности, ставящей субъект в центр образования, направленной на самостоятельную творческую деятельность с

целью самореализации и развития собственных физических, интеллектуальных и творческих способностей посредством игровых технологий.

Проанализировав различные подходы к проблеме, нами была разработана модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В рамках диссертационного исследования модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий рассматривается как целостная дидактическая система, направленная на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностные ориентации в качестве жизненных ценностных ориентаций, состоящая из взаимодополняющих блоков: целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного, которые направлены на реализацию процесса эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. Наполнение данных блоков направлено на обеспечение системной организации культурно-досуговой деятельности молодежи, где основным средством при этом выступают игровые технологии, применение которых оказывает влияние на процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций на критериально заданной основе. Предложенные критерии, соответствующие им показатели, позволяют выявить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. К таким критериям относятся: когнитивный (знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение); аксиологический (осознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как собственных жизненных ориентаций); мотивационно-ценностный (способность принимать личные и коллективные решения и др.), деятельно-регулятивный (постоянное развитие своих интеллектуальных,

физических и творческих способностей и др.). Таким образом, содержательное наполнение критериев и их качественные характеристики позволят выявить у молодежи индивидуальный уровень (высокий, средний, низкий) сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Анализ социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи

Целью опытно-экспериментальной работы является выявление социально-культурных условий, способствующих процессу формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, реализация целостной структурно-содержательной модели, научное обоснование эффективности социально-культурных условий опытно-экспериментальным путем.

На основе изученных материалов нами была выдвинута гипотеза исследования, которая заключается в предположении о том, что формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий будет успешным при соблюдении следующих социально-культурных условий:

— реализации важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, соблюдение принципов соучастия, добровольного участия, ориентации на современную действительность, доброжелательность к ошибкам и ориентация на сильные стороны, принцип самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д.;

— применении обоснованного экспериментально проверенного критериального аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

— привлечении подготовленных сотрудников (руководителей, педагогов, игротехников), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

— реализации педагогической модели, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий;

— технического и методического обеспечения, в частности, использование педагогической программы, построенной на активном включении в игровую деятельность по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Цель и гипотеза определили основные задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Выявить и обосновать социально-культурные условия, способствующие процессу формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

2. Реализовать модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

3. Проверить эффективность социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий экспериментальным путем.

Проведение опытно-экспериментальной работы предполагает следующие этапы:

1 этап – констатирующий. Выявление социально-культурных условий, способствующих процессу формирования гуманистических ценностных

ориентаций у молодежи, определение экспериментальной и контрольной выборок с целью проверки эффективности реализации модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи; изучение исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

2 этап – формирующий. Разработка и апробация педагогической программы, направленной на реализацию комплексной модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

3 этап – контрольный. Проведение повторной диагностики по выявлению уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи; подведение итогов, анализ и обобщение результатов опытно-экспериментальной работы по реализации социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Опытно-экспериментальная работа проводилась с 2011 по 2014 гг. на базе Международного центра «Лингвист», Немецкого культурно-образовательного центра в г. Воронеж, Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина, Культурно-выставочного комплекса «Знаменское-Губайлово» г. Красногорска Московской области.

В экспериментальной работе в общей сложности приняло участие 552 человека, из них 388 школьников в возрасте 14-17 лет, 68 студентов, а также 96 педагогов, игротехников и других работников культурно-досуговой сферы.

Экспериментальная и контрольная группы находились в равных условиях до начала эксперимента. Каждая из групп представляла 104 участника проектов, а также 16 сотрудников.

На констатирующем этапе были определены следующие задачи:

1. Выявить социально-культурные условия, способствующие формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.
2. Подобрать диагностические методики в соответствии с целью исследования.
3. Изучить исходный уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Констатирующий этап проходил в период (2011-2012 гг.).

Культурно-досуговые проекты обладают глубоким педагогическим потенциалом, поэтому важным аспектом опытно-экспериментальной работы является анализ социально-культурных условий: реализация педагогических принципов; привлечение подготовленных сотрудников; наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций; применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций; техническое обеспечение; наличие программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Схема № 2



На данном этапе проводилось изучение целей, задач культурно-досуговых проектов, содержания учебно-методических комплексов, направленных на организацию досуговой деятельности молодежи. Также было проведено интервьюирование сотрудников, участвующих в реализации культурно-досуговых проектов.

Содержание культурно-досуговых программ было направлено на изучение культуры и искусства, традиций и нравов других народностей, изучение иностранного языка в неформальной обстановке. Большое внимание уделялось рекреативной функции досуга, выстраиванию добрых, доверительных отношений между педагогом и участниками проектов, что способствует формированию гуманистических ценностных ориентаций. При этом было выявлено отсутствие педагогических моделей, практических целевых программ, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. В центре культурно-досуговых проектов ставился предмет обучения, а работа, направленная на развитие личности, уходила на второй план.

Далее нами было проведено интервьюирование сотрудников. Было задано 5 вопросов с предложенными вариантами ответов.

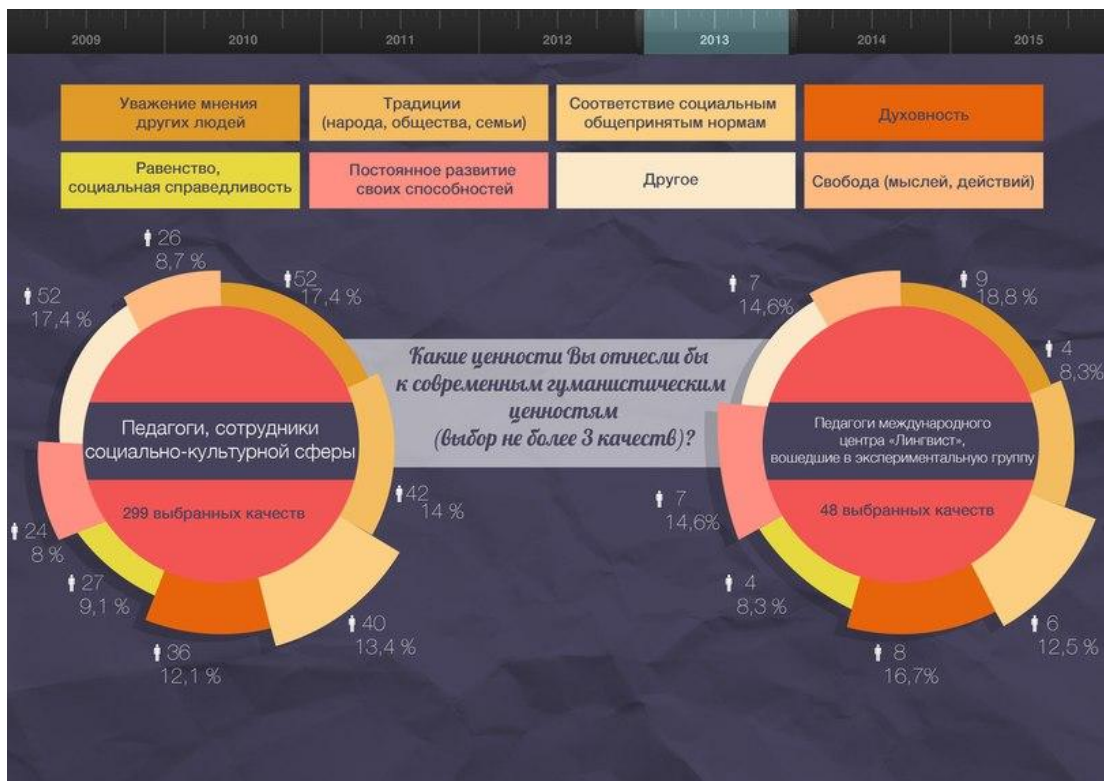
Вопрос №1: Как Вы считаете, на что в первую очередь должны быть направлены культурно-досуговые проекты для молодежи?



Вопрос №2: Какими качествами, по Вашему мнению, должен обладать современный успешный молодой человек? (открытый вопрос)



Вопрос №3: Какие ценности Вы отнесли бы к современным гуманистическим ценностям (выбор не более 3 качеств)?

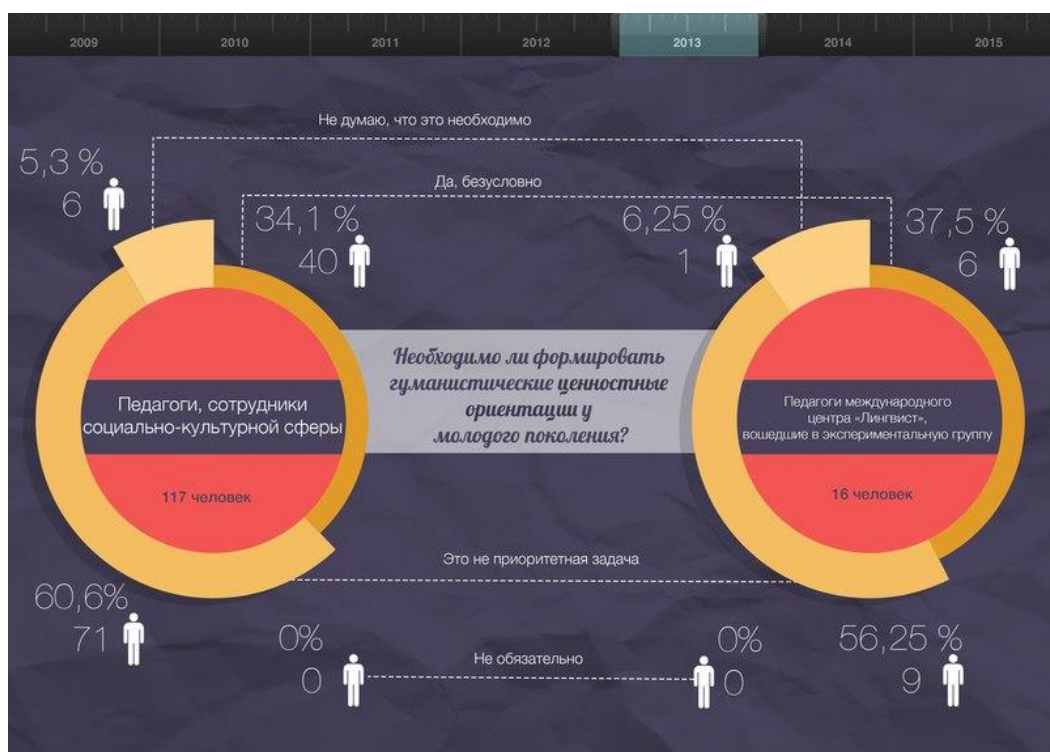


Интервьюирование сотрудников выявило неполное понимание гуманистических ценностей. Педагоги, игротехники легко ориентируются в

нравственно-этических ситуациях, однако при этом не имеют четкого представления современного социального заказа, а также требований, предъявляемых сегодня к подрастающему поколению как к члену общества будущего. Преподаватели и кураторы проектов не ведут целенаправленную работу, ориентированную на формирование гуманистических ценностных ориентаций, не используют содержательный материал проектов, способствующий данному педагогическому процессу.

На вопрос, необходимо ли формировать гуманистические ценностные ориентации у молодежи, 34,1 % дали положительный ответ. На вопрос, необходимо ли формировать гуманистические ценностные ориентации в процессе реализации культурно-досуговых проектов, лишь 31,5 % педагогов согласились с данной необходимостью.

Вопрос №4: Необходимо ли формировать гуманистические ценностные ориентации у молодого поколения?



Вопрос №5: Необходимо ли уделять внимание формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения в процессе реализации культурно-досуговых проектов?



Таким образом, большинство педагогов не видят необходимости формировать именно гуманистические ценностные ориентации у молодежи и ставить данную задачу в приоритет культурно-досуговым проектам.

Далее был проведен анализ 4 длительных, а также 8 краткосрочных культурно-досуговых проектов, который выявил активное использование игровых технологий, при этом целью проекта не является формирование конкретных жизненных ценностных ориентаций у молодежи.

Каждый из таких проектов представлял собой квестовую игру, которую участникам необходимо было пройти. В процессе игры они знакомились с легендой, героями, совершали культурологическое путешествие, узнавали новые обычаи и фольклор разных стран. Молодые люди охотно брали на себя различные роли, проходили испытания, разгадывали загадки, решали головоломки, состязались в различных спортивных играх.

Нами был также констатирован факт создания игровой реальности, которая предоставляет возможность не только развить свои творческие, интеллектуальные и физические способности, но и создать условия для

получения необходимого жизненного опыта для дальнейшего формирования собственных ценностных ориентаций.

При активном использовании игровых технологий была реализована лишь одна развлекательно-рекреативная функция. Благодаря множеству творческих заданий, постановке театрализованных представлений, проведению мастерских по рукоделию, частично были реализованы функции самореализации и коммуникативная. Функции социокультурная, диагностическая, терапевтическая, коррекционная задействованы не были.

При разработке культурно-досугового проекта на основе игровых технологий наибольшее внимание необходимо уделять педагогическим принципам.

Одним из главных педагогических принципов является *принцип ориентации на действие*. Специфика квестовой игры заключается в инсценировке или проигрывании жизненных ситуаций. В инсценировке большой акцент делается на чувственно-эмоциональную составляющую. При этом было отмечено, что ситуации, инсценируемые в проектах, не имеют соотношения с определенными жизненными ценностными ориентациями молодого человека. Тем самым полученные результаты действия, которые являются чувственно окрашенными и понятными для субъекта, теряют свою воспитательную составляющую. Так, например, радость от победы не сопровождалась пониманием того, благодаря каким личным качествам этого удалось добиться. Таким образом, педагогический потенциал принципа ориентации на действие, способствующий формированию гуманистических ценностных ориентаций, остается не реализованным.

Нами также был отмечен репродуктивный и частично-поисковый характер обучения. Несмотря на то, что сюжет игры предполагает гибкость и его можно легко развернуть в любую сторону, тем не менее, зачастую педагоги не допускают обсуждения того или иного решения, ограждают от получения негативного опыта, который также несет в себе педагогический

потенциал при формировании гуманистических ценностных ориентаций. *Принцип соучастия*, целью которого является развитие солидарно ответственного самоопределения, остается нереализованным. Не предлагая права открытого выбора и принятия самостоятельно инициированного решения, культурно-досуговые проекты оставляли в стороне *принцип доброжелательного отношения к ошибкам и ориентации на сильные стороны*. Нужно признать, что культурно-досуговые проекты могут отличаться экспериментальным форматом. Настоящий эксперимент всегда содержит возможность неудачи. Возможный неуспех является частью любой открытой педагогической деятельности. При реализации педагогических принципов, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций, важно принять неудачу как значимый и важный источник познания и опыта. Не предоставив возможности самим принимать решение, кураторы проекта не имеют возможности увидеть имеющиеся компетенции и умения участников. При формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей необходимо *ориентироваться на их сильные стороны*, выделять и расширять творческие, интеллектуальные и физические возможности.

Отмеченный репродуктивный и частично-поисковый характер обучения также исключил получение *опыта самоэффективности*, принцип, на который необходимо обращать внимание самым пристальным образом. В рамках нашего исследования мы понимаем самоэффективность как убеждение человека в том, что он в различных жизненных ситуациях способен проявлять самоконтроль и чувствовать себя компетентным. Это является ключевым качеством при осознанном подходе к своим жизненным целям. Процесс самопознания позволяет дать позитивную оценку своим возможностям, своему самоопределению. Как выше уже упоминалось, молодым людям необходимо путем эксперимента учиться преодолевать

трудные ситуации и развивать основополагающие способности решения проблем.

При реализации проектов нами была отмечена единая сюжетная линия, которая имеет свои положительные стороны в качестве принципа цельности проекта. При этом игра не соответствовала актуальным потребностям участников. Создание истории, написание сюжета происходило с учетом художественной ценности, без учета желаний и интересов участников. Проект, направленный на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, не может быть не связан с жизненной действительностью субъекта. На данном этапе раскрывается педагогический потенциал игровых технологий, а точнее игровой реальности, в которую попадают молодые люди. Критическая оценка игровой ситуации, соответствующей реальной жизненной, делает возможным формирование объективного мнения, позволяет сделать выводы, как следствие – скорректировать поведение.

При реализации культурно-досуговых проектов отдельное внимание уделяется поминутному планированию, обязательному участию и контролю любой деятельности со стороны педагога. В рамках такого проекта недостаточно или даже совсем не выделялось время на *самостоятельное обучение в группе*. Игровые проекты также предполагают обучение какому-либо искусству, выполнение творческих заданий. В случае если культура и искусство принимается как инструмент воссоздания действительности и саморефлексии, то и пути развития должны быть открытыми и без жестко поставленных целей. При формировании гуманистических ценностных ориентаций необходимо допускать автономную деятельность участника. Только так культурно-эстетическое обучение может стать импульсом для самообразования и раскрытия своих талантов. Личность, обладающая гуманистическими ценностными ориентациями, ставит свою инициативу в

центре обучения, она должна уметь самостоятельно планировать свое обучение, определять цели и подбирать подходящие для себя формы работы.

При реализации проектов была выявлена нерегулярная *совместная работа с экспертами, профессиональными деятелями культуры и искусства*. Проведение мастерских не всегда удавалось организовать с участием профессионалов. Данная работа замещалась педагогами, которые самостоятельно развивают свое мастерство в той или иной области, являясь при этом только любителями. Помимо средних фактических результатов такой деятельности, не может быть достигнута и цель мотивации на дальнейшее развитие. Иногда оказывалось, что участник обладал определенным мастерством на более высоком уровне, чем сам мастер. Пропадал эффект восхищения, а соответственно не появлялось и желание развивать определенный талант. Только профессионал своего дела способен развить креативные и экспериментальные идеи, которые в свою очередь способствуют открытию новых перспектив уже в знакомом и кажущемся полностью изученном искусстве.

В результате реализации культурно-досугового проекта участники добиваются значимых успехов в определенном виде искусства, однако при этом не всегда удается продемонстрировать эти достижения публично. При формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи этот этап является необходимым. Многим видам искусств изначально свойственно публичное представление. Вместе с публикацией, выступлением, демонстрацией участники ощущают полную причастность к результатам их культурной жизни. Оценка, которую получают предметы искусства, будет полностью восприниматься как оценка себя и своей работы. Таким образом, участники получают критическую оценку и признание того, чего они смогли достичь, что, безусловно, является положительным моментом в развитии личности.

Также нами было выявлено эффективное использование педагогических принципов в культурно-досуговой деятельности, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций, например, *цельность проекта*. Под каждый проект было тщательно подготовлено помещение, которое способствует цельному восприятию истории, сюжета проекта, служит «входом» в изучаемую тему, а также вызывает интерес и мотивирует на участие. Однако данное условие стоит считать вспомогательным при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. Вспомогательным является и условие *добровольного участия*. Оно также нашло свою реализацию в исследуемых культурно-досуговых проектах. Область досуга является частью неформального образования и лишена жестких учебных планов, внешне поставленных требований по результатам обучения. Решение о принятии участия в таком проекте у молодых людей всегда являлось добровольным. Данное условие очередной раз подтверждает обладание глубоким педагогическим потенциалом культурно-досуговой деятельности для эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций, предлагая свободу выбора участия в проекте. Сюда же мы можем отнести и *открытость к многообразию*. Исследуемые проекты реализовывали *принцип признания, уважения разнообразия и различия культур*. Один из долгосрочных проектов был направлен именно на изучение мировых цивилизаций и культур. Также мы наблюдали вовлечение в проект участников из различных социальных групп и с различными культурными предпосылками. При реализации проектов было отмечено уважительное отношение друг другу.

Проведенный нами анализ социально-культурных условий выявил удовлетворительную техническую оснащенность. Для реализации культурно-досуговых проектов использовались следующие технические средства: аудиоаппаратура, осветительные средства, ноутбуки, принтер, радиоприемники.

Таким образом, нами был выявлен педагогический потенциал исследуемых культурно-досуговых проектов, реализуемых посредством игровых технологий, которые частично учитывали необходимые педагогические принципы работы, обладали достаточной технической оснащённостью. При этом мы можем констатировать факт недостаточной подготовленности педагогического состава, отсутствия педагогической модели и комплексной программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы мы определили диагностические методики для определения уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Используемые методики были выбраны в соответствии с критериями и их показателями.

Таблица № 2

Критерии:	Показатели:	Методика
Когнитивный	знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение	Анкетирование (блок 1)
Аксиологический	осознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как собственных жизненных ценностных ориентаций	Тестирование. Тест-опросник самооотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев), Беседа
Мотивационно-ценностный	способность принимать личные и коллективные решения	Интервьюирование сотрудников; наблюдение
	ответственное отношение к принятым решениям и к своей жизни в целом	
Деятельно-регулятивный	постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей	Анкетирование (блок 2)
	проявление активной жизненной позиции	
	оценка и совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями	

Когнитивный уровень отражает понимание и усвоение гуманистических ценностных ориентаций как основополагающих жизненных ценностных ориентаций. На данном уровне можно проследить умение анализировать и обобщать материал, сопоставлять с конкретными жизненными примерами, умение пользоваться терминами – «ценность», «гуманизм», «гуманист», «гуманистические ценностные ориентации». Показателем когнитивного критерия является знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение.

Для определения уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций по показателям когнитивного критерия нами была разработана анкета (блок 1). Блок 1 данной анкеты содержит 8 вопросов, часть из них предлагает свободный ответ, часть – выбор из предложенных вариантов ответа. Анкетирование позволяет выявить, какое представление респондент имеет о гуманистических ценностных ориентациях, а также уточнить детальное понимание этих ценностных ориентаций и отношение к ним. Также в данной анкете содержатся вопросы, направленные на выявление осознания взаимозависимости гуманистических ценностных ориентаций и собственных жизненных целей, факт осознанного планирования и ведения собственной жизни. Всего было опрошено 415 человек.

По результатам анкетирования нами было выявлено не полное или отсутствие понимания понятий «ценность», «гуманизм», «гуманист», «гуманистические ценностные ориентации».

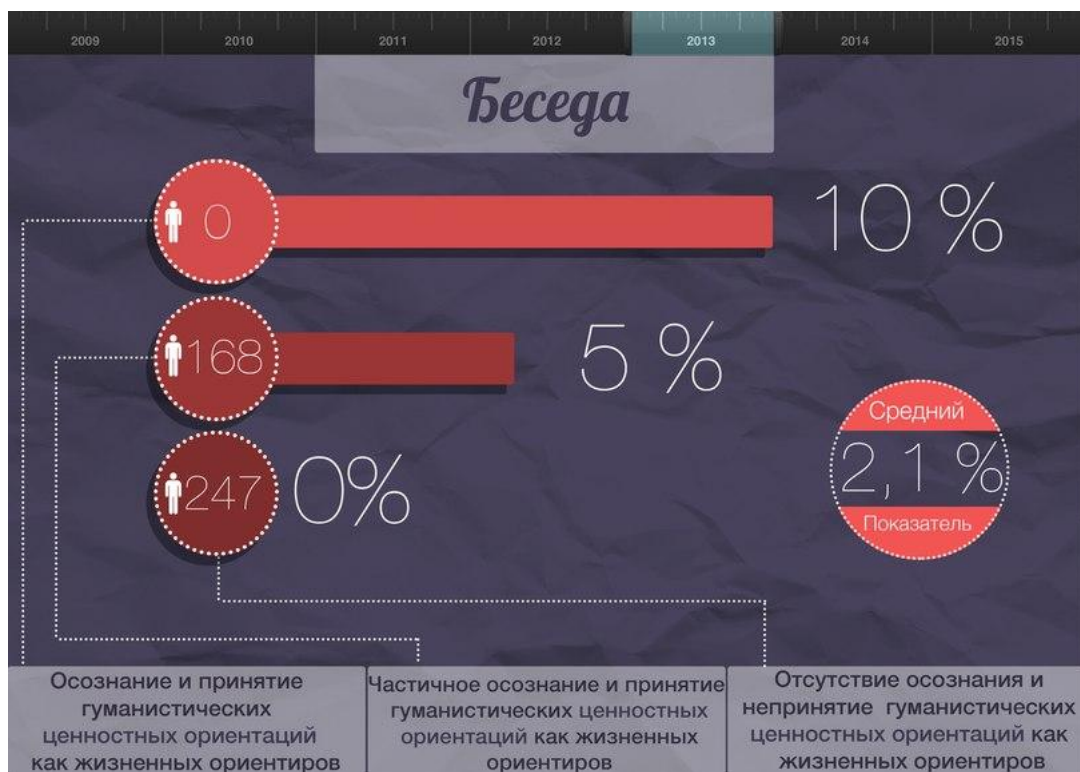
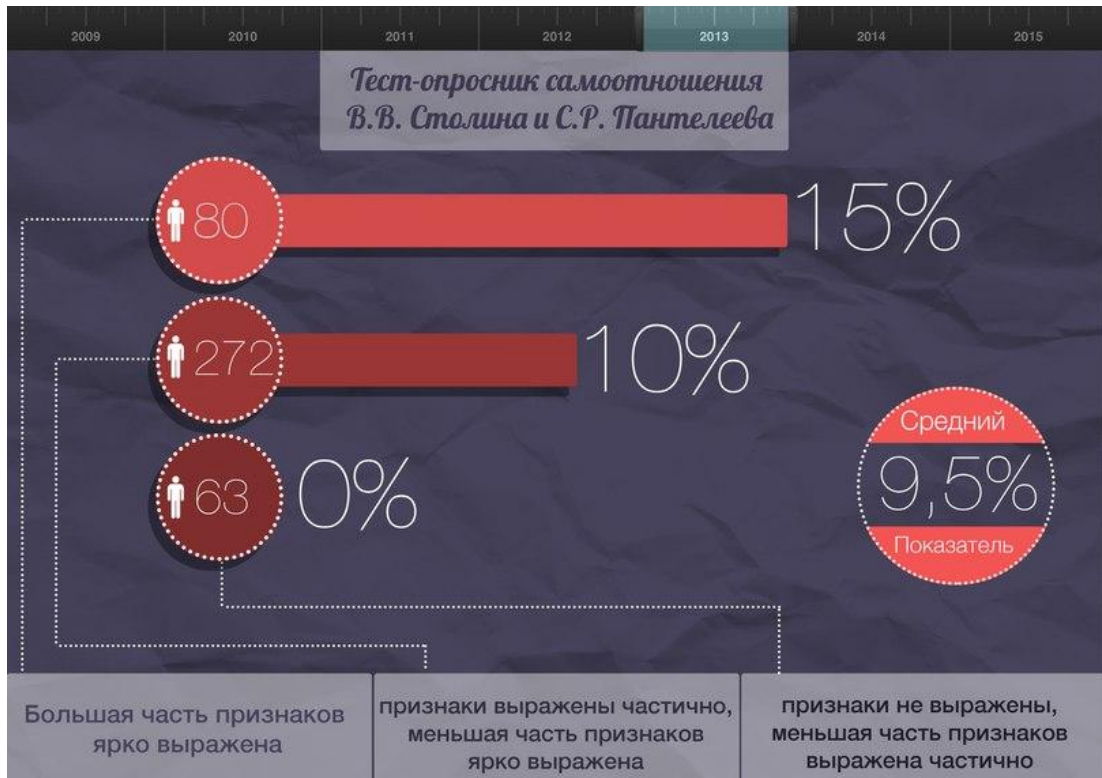


Аксиологический критерий характеризуется процессом осознания и восприятия человека как приоритетной ценности. Появляется потребность изучать себя как личность, планировать и вести осознанную жизнь, принимать ответственные личные и коллективные решения. Данный критерий выводит на передний план развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей, потребность совершать поступки в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями как собственными жизненными ориентирами. Показателем аксиологического критерия является осознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров.

Для выявления показателей, соответствующих аксиологическому критерию, нами был применен метод беседы, который включает в себя использование вспомогательного метода ранжирования, а также проведено тестирование. Выбор теста-опросника самоотношения В.В. Столина и С.Р. Пантелеева был обусловлен необходимостью диагностировать уровень глобального самоотношения; рассмотреть самоотношение,

дифференцированное по самоуважению, аутсимпатии, самоинтересу и ожиданиям отношения к себе, а также выявить показатель, характеризующий уровень конкретных действий (готовностей к ним) в отношении к своему «Я». Выявление признаков самоуважения, самоинтереса, самопринятия, саморуководства и др. является ключевым моментом в достижении высокого уровня показателя выбора гуманистических ценностных ориентаций как собственных жизненных ориентиров.

По результатам беседы, а также проведенного тестирования, у большинства испытуемых мы не выявили факт осознания и принятия человека, как приоритетной ценности. Часть респондентов проявляет интерес к собственной личности, желание изучать себя, при этом не было четкого понимания необходимости планировать, тем самым вести осознанную жизнь. Некоторые респонденты полагают, что активно развивают свои интеллектуальные, физические и творческие способности. Выявить потребность совершать поступки в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями как собственными жизненными ориентирами удалось лишь у небольшого количества опрашиваемых молодых людей.

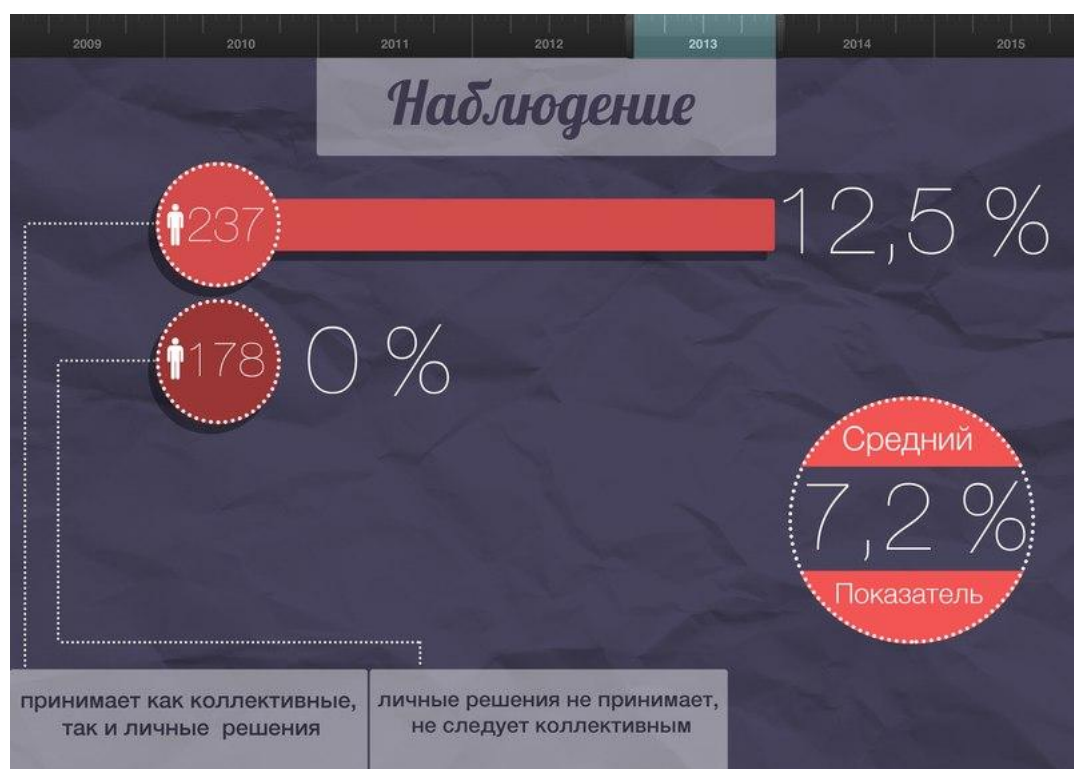


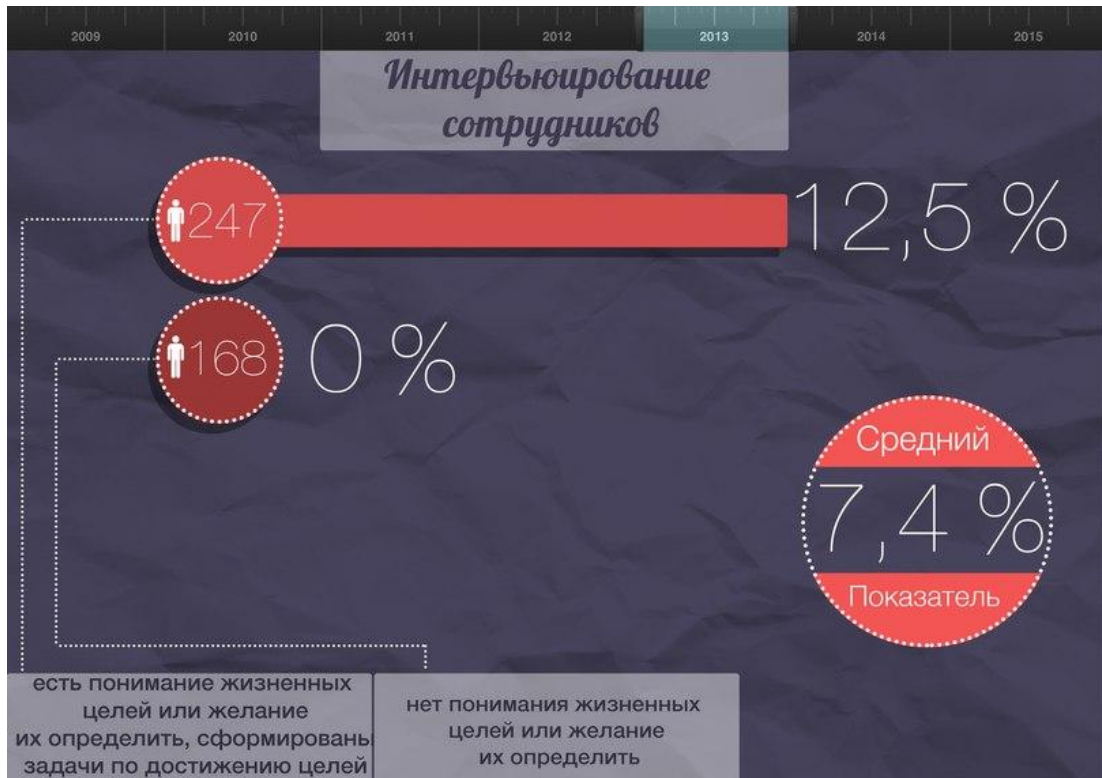
Мотивационно-ценностный критерий отражает мотивацию и желание самостоятельного развития, понимание и принятие личной ответственности перед собой и своей жизнью, осознание себя как ценного члена общества.

Показателем данного критерия является способность принимать личные и коллективные решения.

Для выявления показателей мотивационно-ценностного критерия целесообразно использовать метод наблюдения, позволяющий выявить факты принятия личных и коллективных решений. Нами также были применены методы интервьюирования сотрудников, которые работают длительный срок с молодыми людьми. Задачи беседы и наблюдения определили ряд вопросов, на которые отвечали сотрудники проекта по каждому ученику, также ответы нашли свое подтверждение в ходе наблюдения за участниками различных проектов.

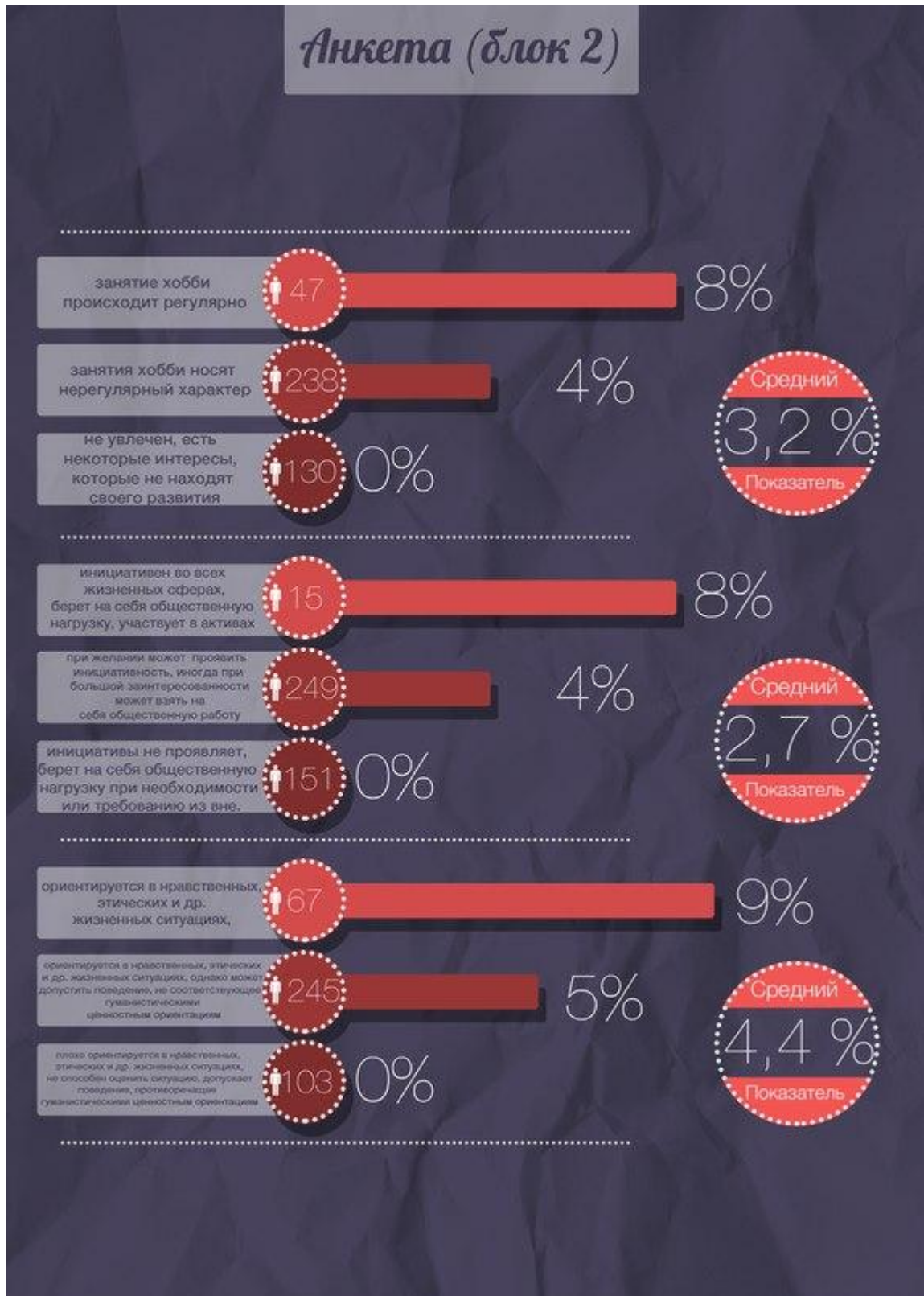
Результаты данного критерия оказались следующими:





Деятельностно-регулятивный критерий отражает поведение молодых людей, разнообразие их деятельности и отношение к окружающей действительности. Данный критерий позволяет проследить успешное усвоение и понимание гуманистических ценностных ориентаций, а главное применение этих знаний и соответствующих жизненных установок на практике, умение отстаивать свои убеждения в конкретных ситуациях. Способность ориентироваться не на сиюминутные порывы и желания, а на базовые жизненные ценностные ориентации выходит на передний план. Показателями деятельностно-регулятивного критерия мы считаем постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей, проявление активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями. Для подтверждения показателей уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи по показателям деятельностно-регулятивного критерия нами была разработана анкета (блок 2). Блок 2 содержит 9 вопросов с предложенными вариантами ответов. Анкетирование

позволяет выявить, занимается ли участник хобби, любимым делом, проходят ли занятия регулярно, проявляет ли инициативу в различных жизненных сферах, берет ли на себя общественную нагрузку, участвует ли в активах, а также уточнить, ориентируется ли испытуемый в нравственных, этических и др. жизненных ситуациях, способен ли оценить ситуацию, действовать в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями. Большая часть респондентов имеют любимые занятия, однако занимаются ими либо непродолжительный срок, либо нерегулярно. Многие молодые люди признались, что не любят брать на себя общественную работу и будут проявлять инициативу в исключительных моментах, когда будут непосредственно затронуты их интересы. Большая часть опрошенных ориентируется в нравственных, этических и др. жизненных ситуациях, они способны оценить ситуацию, при этом могут допускать поведение, не соответствующее жизненным ценностям, при определенных обстоятельствах.



Таким образом, нами были использованы следующие методы исследования: анкетирование участников, интервьюирование сотрудников, тестирование и беседа с молодыми людьми с применением методики

ранжирования, а также были применены методы наблюдения, анализ и интерпретация полученных данных.

Использование различных методов при определении уровней сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи позволило получить объективную картину как на констатирующем, так и на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы. На основе совокупностей всех показателей нами были определены высокий, средний и низкий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

На констатирующем этапе нами был изучен исходный уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Молодые люди как разносторонние и целостные личности могут обладать разными уровнями сформированности гуманистических ценностных ориентаций относительно когнитивного, аксиологического, мотивационно-ценностного или деятельностно-регулятивного критериев. Каждый из этих критериев мы считаем в равной степени важным и необходимым, поэтому допускаем расчет общего уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций, исходя из среднеарифметических показателей частных критериев, обладающих количественным и качественным коэффициентами.

За максимальный результат мы берем достижение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций – 100%. Процентное соотношение каждого их критериев рассматривается в равных долях:

Когнитивный критерий	Аксиологический критерий	Мотивационно-ценностный критерий	Деятельно-регулятивный критерий
25 %	25 %	25 %	25 %

В свою очередь каждый из критериев обладает своими качественными показателями, которые обладают долевым процентным соотношением.

Процентное соотношение показателей наглядно представлено на схеме № 3:

Схема №3

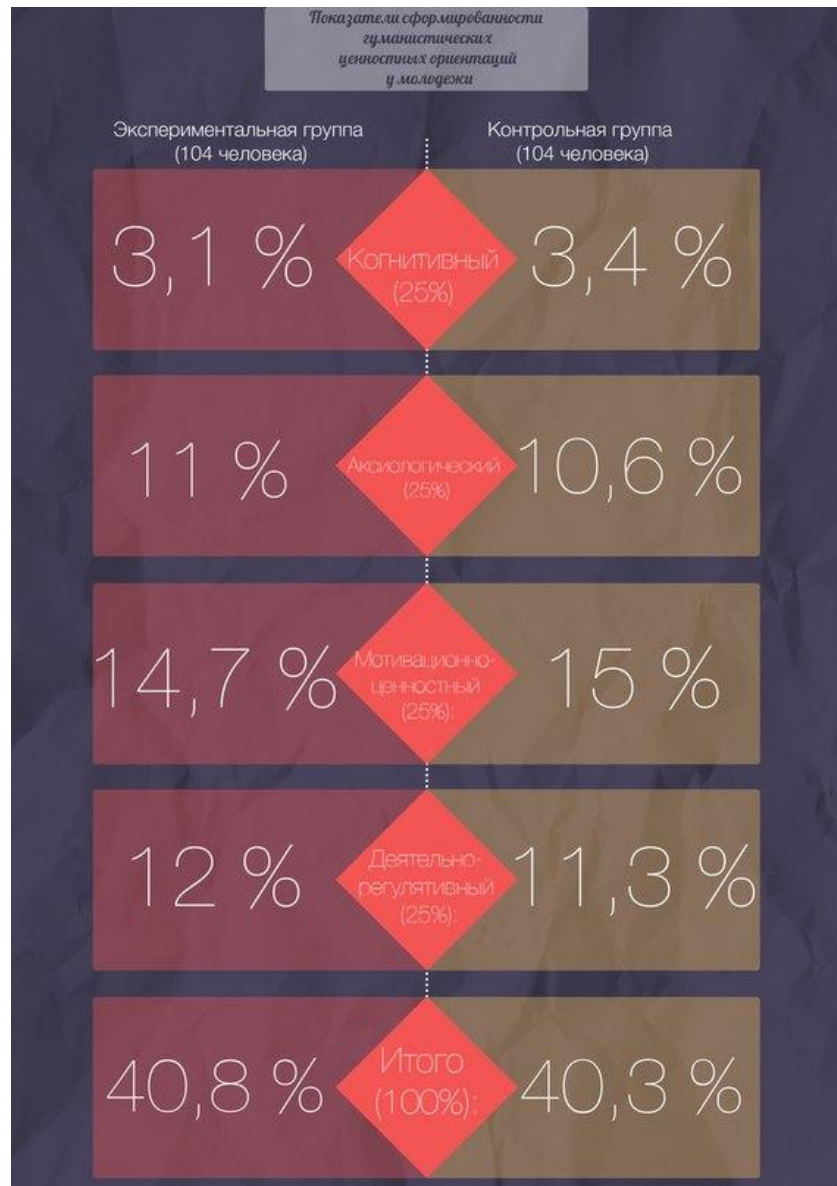




Для определения уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей нами были определены 2 группы: экспериментальная и контрольная. В качестве базы был выбран Международный центр «Лингвист» в г.Воронеже. В данном центре для организации культурно-досуговых проектов активно используются игровые технологии. Регулярно проводятся квестовые и настольные игры. В центре были определены 2 группы молодых людей, активно участвующих в различных проектах центра; к каждой из групп были прикреплены определенные педагоги центра, обладающие многолетним педагогическим опытом, которые также проводят культурно-досуговые проекты.

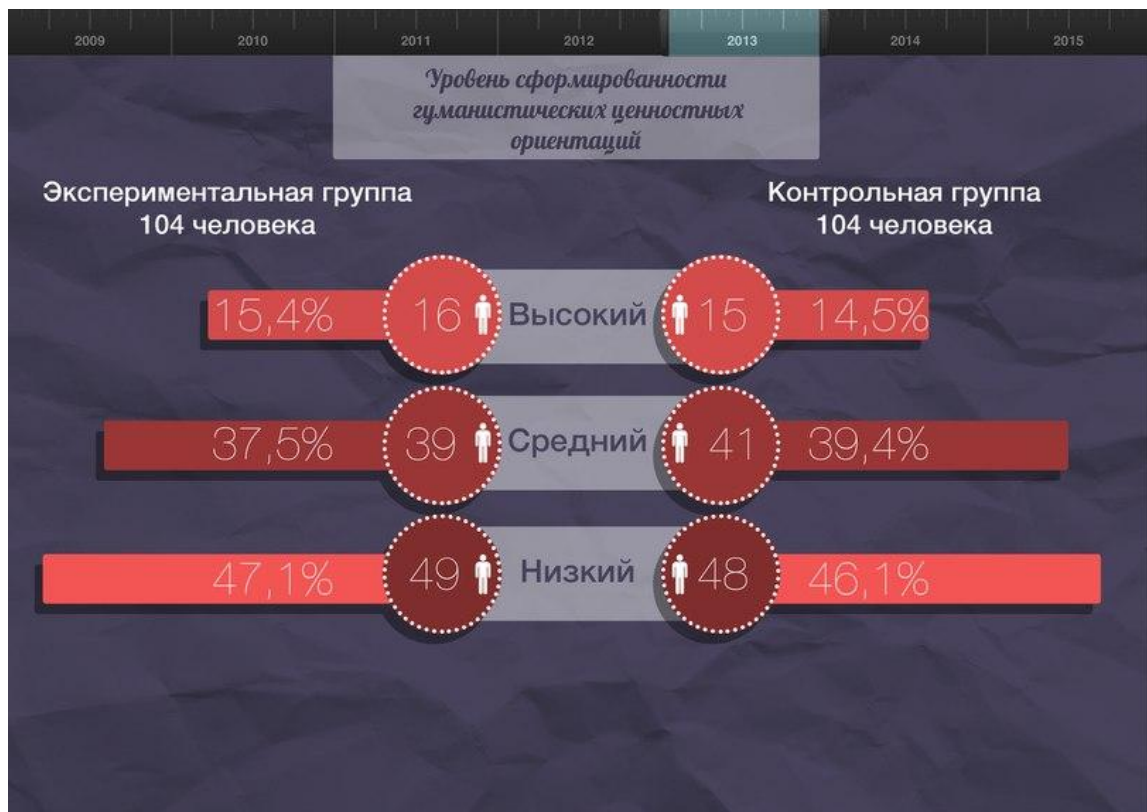
Из общих результатов исходного диагностирования нами были отобраны данные участников, которые вошли в экспериментальную и контрольную группы.

Результаты первичной диагностики показали, что экспериментальная и контрольная группы обладают примерно одинаковыми суммарными показателями уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций:



В рамках нашего исследования мы считаем уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций высоким, при общем показателе от 71%, молодые люди со средним уровнем обладают общим показателем от 35% до 70%. Показатель в 34% и ниже мы относим к низкому уровню сформированности гуманистических ценностей у молодежи.

На основе критериев, описанных в таблице 4, а также при помощи методик, указанных в таблице 2, мы определили исходный уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у каждого из молодых людей. Как в экспериментальной, так и контрольной группах, были выявлены молодые люди, обладающие высоким, средним и низким уровнями сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Результаты исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи:



В результате, высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций в экспериментальной группе обладает 15,4% испытуемых, в контрольной выборке – 14,5%. Средний уровень в экспериментальной группе имеет 37,5% испытуемых, контрольной – 39,4%. Низкий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций был выявлен у 47,1% испытуемых в экспериментальной группе и 46,1% в контрольной от общего числа респондентов.

По результатам исследования нами были определены три подгруппы среди испытуемых в экспериментальной и контрольной группах. Это было связано с довольно большой разницей исходных результатов сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей.

В подгруппу с высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций вошли самые активные молодые люди. При недостаточно точном понимании гуманистических ценностных ориентаций они имеют понимание собственной личности, знают свои сильные и слабые стороны, имеют цели на ближайшее будущее. Молодежь данной группы активно занимается в различных дополнительных кружках, часто берет на себя роль лидера спортивной команды или творческого коллектива. В данной группе также отмечено доброжелательное отношение друг к другу, желание высказаться на ту или иную тему, заинтересованность в экспериментальном проекте.

Подгруппа со средним уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций состояла из молодых людей, которые частично проявляют активность в общении и обсуждениях. Их активность повышается, если затрагивается наиболее интересная и актуальная для них тема. Ребята не стремятся высказывать свое личное мнение, однако поддерживают и соглашаются с общим. Молодые люди данной группы не точно понимают, что означают гуманистические ценностные ориентации, при этом неосознанно все-таки делают выбор в их пользу. Они не определились со сферой своих интересов, при этом проявляют интерес в изучении своих сильных и слабых сторон.

Подгруппу с низким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций составили молодые люди с низкой активностью. Они обладают определенным кругом интересов, при этом занимаются любимым делом нерегулярно либо быстро бросают при возникновении

каких-либо трудностей. Участники не проявляют желания высказывать свое мнение, не участвуют в общем обсуждении. Молодые люди не знают и не понимают значение гуманистических ценностных ориентаций. При выборе жизненных целей отдают предпочтение материальным, при этом не представляют пути их достижения. Испытуемые данной группы не знали своих сильных сторон либо давали противоречивые ответы.

Проведенный нами анализ культурно-досуговых проектов выявил активное использование игровых технологий, способствующих развитию личности, а также частичную реализацию социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. К ним относятся: частичное соблюдение педагогических принципов, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи при реализации культурно-досуговых проектов, достаточная техническая оснащенность.

Педагоги и кураторы культурно-досуговых проектов, безусловно, понимают важность формирования жизненных ценностных ориентаций у молодых людей и обладают необходимыми педагогическими знаниями и навыками. Однако при этом они не имеют четкого представления о современном социальном заказе, не знают точного представления о гуманистических ценностных ориентаций и, как следствие, не ведут целенаправленной работы по их формированию.

Также нами был констатирован факт отсутствия педагогической модели и комплексной программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Проведенная первичная диагностика выявила группу молодых людей с высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций, при этом большая часть испытуемых относится к подгруппам со средним и низким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций. Обладая высоким уровнем активности, желанием познавать и

исследовать окружающий мир, молодые люди не задумываются о своих жизненных целях, зачастую копируют поведение других людей. Они не знают путей, через которые можно познать, а затем и развивать свои личные сильные стороны, получая при этом удовлетворение от уникальности своей личности.

Учитывая вышеизложенное, мы можем утверждать, что при формировании гуманистических ценностных ориентаций необходимо учитывать комплекс социально-культурных условий, способствующих данному процессу, к которым мы относим:

- реализацию педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.);
- привлечение подготовленных сотрудников;
- наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций;
- применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций;
- техническое обеспечение;
- применение программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

2.2. Реализация модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий

Формирующий этап опытно-экспериментальной работы (2012–2014 гг.) заключался в разработке и апробации программы, направленной на реализацию комплексной модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

На формирующем этапе были определены следующие задачи:

1. Разработать педагогическую программу с использованием игровых технологий по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

2. Осуществить целенаправленную подготовку сотрудников с целью повышения их уровня понимания гуманистических ценностных ориентаций, а также разъяснения необходимости проведения целенаправленной работы по формированию данных ориентаций у молодежи.

3. Апробировать педагогическую программу, направленную на реализацию комплексной модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Программа была реализована на базе Международного центра «Лингвист» в г. Воронеж. Помимо основной образовательной деятельности центр ставит своей задачей организацию досуга школьников и студентов в выходное и каникулярное время. Отметим, что в центре уделяется особое внимание обучению иностранным языкам средствами игровых технологий. Для выполнения задачи организации молодежного досуга в 2010 г. был создан отдел «Зазеркалье», в котором работают педагоги центра. Для реализации разовых проектов привлекается дополнительный игротехнический состав.

Практическая работа по осуществлению целенаправленной подготовки сотрудников и апробации опытно-экспериментальной программы проводилась в период с 2012 г. по 2014 г. В реализации программы участвовало 208 представителей молодежи, 32 сотрудника.

В экспериментальную группу вошли 104 активных участника игровых проектов, 7 педагогов и 9 человек игротехнического состава отдела «Зазеркалье». Таким образом, численность экспериментальной группы составила 120 человек. Молодые люди, вошедшие в экспериментальную группу, не раз бывали в игровых лагерях, обладают творческим потенциалом, а также спортивными достижениями. Некоторые из них уже участвовали в играх вместе в одной команде, но есть и те, с кем только предстояло познакомиться. Процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи данной группы осуществлялся по авторской педагогической программе средствами игровых технологий.

Также нами был сформирован схожий состав контрольной группы, состоящий из 120 человек, – это 104 активных участника досуговых проектов, 7 педагогов и 9 человек игротехнического состава. Данная группа учащихся и сотрудников являются также инициативными участниками проектов «Зазеркалья». Так же, как и участники экспериментальной группы, молодые люди активно участвуют в играх, обладают талантами в некоторых областях искусства и удовлетворительной физической подготовкой. Работа с данной группой учащихся осуществлялась в соответствии с планами культурно-досуговой деятельности отдела «Зазеркалье» и не предполагала целенаправленного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Констатирующий этап опытно-экспериментальной работы выявил схожие результаты уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций (по критериям и соответствующим им показателям) у молодежи. В обеих группах были определены участники с высоким, средним и низким

уровнями сформированности гуманистических ценностных ориентаций. Результаты констатирующего этапа позволяют нам считать и дальнейшее сравнение валидным.

В нашей исследовательской работе в качестве основных технологий, способствующих эффективному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, мы определили игровые технологии. С их помощью создается игровая реальность – уникальное пространство для развития многогранной личности – включающая в себя различные виды творческой деятельности, в условиях которой происходит подготовка молодых людей к жизненным ситуациям, развиваются их творческие, физические и интеллектуальные способности, реализуется процесс осознания гуманистических ценностных ориентаций, а также формируется потребность в выборе гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров. Основываясь на утверждении, что игровые технологии являются проявлением локального (модульного) уровня педагогической технологии, т.е. являются технологией отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решающей частные дидактические задачи [119], нами была разработана авторская экспериментальная программа формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Использование игровых технологий в качестве базовых при разработке педагогической программы было обусловлено комплексом функций [19], которые выполняются в процессе игровой деятельности:

- социокультурная функция, которая направлена на усвоение знаний, норм и правил поведения, а также ценностей, принятых в конкретном обществе;
- функция самореализации, предоставляющая возможность реализовать себя как личность в игровом пространстве;

— коммуникативная функция, обеспечивающая соблюдение определенных норм поведения при общении с партнерами по игре;

— диагностическая функция. Игра представляет собой имитацию жизненных ситуаций, тем самым она позволяет предсказать поведение и реакцию в реальной ситуации;

— терапевтическая и коррекционная функции. Игра также известна и в качестве метода лечебно-педагогического воздействия на детей и взрослых, страдающих различными эмоциональными нарушениями, страхами, неврозами и др.;

— развлекательно-рекреативная функция направлена на развлечение, вдохновение, отдых и пробуждение энтузиазма от каждодневных семейных и учебных обязательств, которыми обладают молодые люди.

Организационно-процессуальную основу программы составляет авторская модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, представленная в теоретической части данного диссертационного исследования.

Программа, основанная на игровой деятельности, включает в себя цели, задачи, содержание, планируемый результат. В свою очередь, содержание программы состоит из 5 игровых проектов, выполняющих каждую из задач программы, выделяя при этом одну ведущую. Проект имеет 3 этапа реализации: мотивационный, процессуально-содержательный, аналитико-корректирующий, а также планируемый результат.

Программа «Сундук Мудреца» схематично представлена в таблице № 3:

Таблица № 3

Цель: формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий
Задачи: - ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций; - формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;

<ul style="list-style-type: none"> - формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность; - формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции; - формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностных ориентаций. 				
Содержание:				
Название проекта	Дата проведения:	Ведущая задача:	Этапы реализации:	Планируемый результат:
«Ловцы Снов»	3-10 января 2014	ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций	Мотивационный, процессуально-содержательный, аналитический - корректирующий.	<ul style="list-style-type: none"> - все участники ознакомлены и им понятно значение гуманистических ценностных ориентаций; - участники осознали и приняли гуманистические ценностные ориентации как жизненные ориентиры; - сформированы потребности принимать ответственные личные и коллективные решения; - углублены знания астрономии, истории развития мировых цивилизаций и культур, изучены легенды Англии и т.д., укреплены физические способности, сформировано умение разжигания костров в зимнем лесу, навыки боя на мечах, стрельбы из лука, а также умение плести ловцов снов, браслеты и ремни, изучены современные песни племен и т.д.; - сформирована личная потребность проявления активной жизненной позиции; - сформирована способность оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с гуманистическими ценностями.
«Хроники Цивилизаций»	22-29 марта 2014	формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров		
«Следопыты Шервуда»	21-30 июня 2014	формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции		
«Футурум»	3-10 августа 2014	принятие человека как приоритетной ценности, в формировании потребности принимать ответственные личные и коллективные решения		
«Лига Детективов»	2-9 ноября 2014	формировании способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностных ориентаций		
Планируемый итоговый результат: повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи				

В качестве основной цели программы мы определили повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Для достижения поставленной цели содержание программы было направлено на выполнение следующих задач:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;

- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;
- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;
- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;
- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

При разработке программы мы учитывали следующие подходы:

— системный (программа, направленная на реализацию модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, представляет собой единую систему, состоящую из различных взаимосвязанных и упорядоченных процессов и явлений);

— культурологический (программа наполнена содержательным материалом о человеке другой нации, о его особенностях и культурном опыте, а также о культуре своего народа. Данный материал способствует изучению мировых культур, которые несут в себе необходимые ценностные характеристики);

— гуманистический (в центре разработанной программы стоит личность, что, в свою очередь, подразумевает под собой признание этой личности как приоритетной ценности. Содержание программы направлено на осознание ценности самого существования человека и его свободы. Участники проекта принимаются в качестве самоорганизующегося субъекта, который способен самостоятельно организовывать свою деятельность, управлять и нести за нее ответственность);

— аксиологический (программа включает в себя наполнение материалом, соответствующим актуальным социально-значимыми ценностями и ориентирами. В процессе игровой деятельности участники проекта имеют возможность развиваться как интеллектуальные, образованные и творческие личности. Проведение в квестовых играх мастерских предполагает освоение новых видов творчества (плетение, лепка, актерское искусство и т.д.), изучение нового материала (астрономия, азбука Морзе и т.д.);

— индивидуальный (программа, помимо массовых игр, предполагает организацию испытаний как для маленьких групп (5-10 чел.), так и для одного участника. Группа, состоящая из 12-15 человек, имеет одного отрядного педагога и одного игротехника. Данный подход позволяет работать с каждым участником индивидуально, учитывать особенности его личности);

— творческий (разработанная программа предполагает участие опытных мастеров определенного вида творчества, задачей которых является создание уникальных условий успеха, где на первом месте находится творчество молодежи).

Реализация программы, направленной на реализацию модели формирования гуманистических ценностей у молодежи, учитывает все подходы одновременно.

Содержание программы «Сундук Мудреца» состоит из 5 квестовых игр продолжительностью 5 и 7 дней: «Ловцы Снов», «Хроники Цивилизаций», «Следопыты Шервуда», «Футурум», «Лига Детективов».

Каждый из проектов выполняет все значимые функции игровых технологий при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи: социокультурную, коммуникативную, диагностическую, терапевтическую и коррекционную, развлекательно-рекреативную, функцию самореализации.

При разработке авторской программы мы считаем важным использование всех форм организации культурно-досуговой деятельности.

Организационными формами реализации опытно-экспериментальных проектов являются:

— массовые (игры, в которых участвуют все участники проекта, от 45 до 100 человек; совместные вечерние театрализованные представления);

— групповые (игры, а точнее прохождение конкретного испытания; выполнение частных игровых задач; мастерские; подготовка вечерних представлений);

— индивидуальные (индивидуальное игровое или творческое задание; совместная работа с педагогом в творческой мастерской).

Для разработки комплексной программы, реализующей модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, нами был выбран квестовый вид игры. Квест, который представляет собой инсценировку жизненных ситуаций в игровой реальности, является универсальным видом игр, предполагающим использование всех средств социально-культурной деятельности.

В программе нами были задействованы все средства социально-культурной деятельности: живое слово, общение, сценическая речь, театральное искусство, ролевая игра, изобразительное искусство, музыка, мастерство рукоделия, спорт, литература, различные технические и наглядные средства и др.

При разработке программы были учтены методы, которые не только раскрывают сюжетную линию квеста, но и способствуют формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

К таким методам относятся:

- метод исследования, который заключается в формулировании проблемы и предложении участникам проекта самим искать информацию в процессе игровой деятельности;

- метод информирования и разъяснения помогает проанализировать педагогу сделанные или несделанные выводы молодыми людьми и, возможно, их скорректировать или доработать;

- пример – метод, обусловленный психологическим методом подражания;

- метод вовлечения в деятельность, которые сопутствуют развитию общей системы ценностей у молодежи;

- поощрение как метод внешнего активного стимулирования, является вспомогательным мотивирующим методом.

Квестовый вид игры позволил реализовать все необходимые педагогические принципы:

— *ориентации на действие* (созданные игровые условия предполагают продвижение по сюжету за счет определенных действий или принятых решений);

— *цельность проекта* (каждый из проектов, вошедших в программу «Сундук Мудреца», имеет подробную легенду, яркий игровой состав героев со своим характером, детальную проработку рекламной продукции, дизайна интерьера, костюмов сотрудников. Для каждого проекта разработан словарь, которым пользуются участники на протяжении всей истории. Приложение 11);

— *соблюдение принципа соучастия* (при активной работе педагога каждая команда проходит процесс посвящения. Участники имеют отличительные черты (флаг, цветовые отличия, аксессуары, элементы одежды, лозунги), которые позволяют чувствовать себя частью команды. Решения принимаются коллективно, при участии каждого члена команды);

— *добровольное участие* (все проекты проходят в каникулярное время. Решение участия принимает сам молодой человек);

— *ориентации на современную действительность, или принцип актуальности* (благодаря небольшому составу команды (до 15 человек), а

также ежедневным вечерним огонькам и советам педагогического состава, методист проекта совместно с игротехническим составом имеет возможность наполнить квестовую игру испытаниями, соответствующими актуальным потребностям молодых людей);

— *опыт самоэффективности* (данный принцип удалось реализовать за счет игр, в которых педагог был изолирован от команды. Тем самым молодые люди не только смогли достичь игровой цели и спасти (освободить) своего героя, но и приобрести необходимый опыт, проверить эффективность самостоятельных решений или действий);

— *принцип доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны*. Особое внимание педагоги уделяют опыту ошибок. В данной ситуации важно понять, почему что-то не получилось, и сделать соответствующие выводы, скорректировать поведение. Для этого в проектах ежедневно выделяется время под «вечерние огоньки». При получении негативного опыта важно своевременно подчеркнуть *сильные стороны участника и выделить* его имеющиеся компетенции и умения. Публичное признание сильных сторон участника на вечернем огоньке позволяет ему начать доверять себе самому, верить в свои способности, а также добавляет силы и мужества браться за новые более сложные задачи, учитывая выводы, сделанные на основе неудачного опыта;

— *принцип самостоятельного обучения в группе* (во всех проектах имеет место проведение мастерских, где участники самостоятельно определяют вид и объем своей работы. В испытаниях педагог уделяет особое внимание разделению команды на группы и делегирует свои полномочия каждой из таких групп. Это становится необходимым в квестовых играх, где педагог имеет разные задачи со своей командой);

— *открытость к многообразию* (в программе «Сундук Мудреца» приняли участие молодые люди разных социальных слоев населения, а также различных национальностей. Особое внимание педагоги уделяли

особенностям каждого из участников, старались их использовать в качестве сильных сторон в командной работе);

— *совместная работа с экспертами, деятелями культуры и искусства* (для работы в проектах были привлечены специальные мастера, которые владеют определенным видом творчества или знаниями конкретной области наук на профессиональном уровне);

— *принцип гласности и признания* (в программе подразумевается регулярная подготовка вечернего представления, где необходимо продемонстрировать на публику результаты творческой работы (созданные декорации, разработанные костюмы, актерское искусство и т.д.)).

Помимо разработанной программы была проведена подготовка сотрудников экспериментальной группы.

Мероприятия проводились для всех сотрудников, вошедших в экспериментальную группу, до начала реализации программы. Подготовительная работа велась перед каждым проектом для отдельных сотрудников, участвующих в определённом проекте.

Таблица № 4

Период	Мероприятие (форма)	Задачи
До реализации программы	Встреча за круглым столом «Знакомство»	- знакомство педагогического отряда; - командообразование;
	Семинар «Современные ценностные ориентации молодого поколения»	- разъяснение современного социального заказа общества; - пояснение задач субъектного образования; - раскрытие понятия «гуманистические ценностные ориентации»; - разъяснение цели и задач программы.
	Тренинг «Педагогические принципы работы в культурно-досуговых	- обсуждение и разъяснение педагогических принципов работы в культурно-досуговых проектах, в частности при реализации программы «Сундук Мудреца».

	проектах»	
	Квестовая игра (поисковая)	- закрепление пройденного материала (семинар, тренинг).
Перед каждым проектом	Встреча за круглым столом «Игровое знакомство»	- знакомство педагогического отряда с игровыми ролями; - ознакомление с легендой проекта.
	Квестовая игра (ролевая)	- отработка ролевых задач, характера своего героя; - погружение в игровую среду.
	Проведение мастерских проекта	- развитие творческих навыков и умений; - погружение в игровую среду.
	Подготовка представления от педагогического отряда	- развитие творческих навыков и умений; - погружение в игровую реальность; - дополнение легенды проекта новой информацией (герои, сюжетные линии и т.д.).

В результате проведенной подготовки сотрудники, вошедшие в экспериментальную группу, были ознакомлены с современным заказом общества, задачами субъектного образования. Педагоги изучили понятие «гуманистические ценностные ориентации», приняли во внимание цель и задачи программы, подробно разобрали педагогические принципы работы при реализации программы «Сундук Мудреца». Благодаря организованной квестовой игре сотрудники закрепили и применили на практике полученные знания.

Перед каждым проектом важен факт создания и погружения сотрудников в игровую реальность. Прежде чем участники проекта ознакомятся с легендой проекта, этот путь должны пройти и сотрудники, т.к. они являются полноправными героями (участниками) проекта. Знакомство и участие в квестовой игре позволяет войти в роль и «отработать» характер своего героя, получить навыки работы в составе определенной команды. Один из применяемых нами методов педагогического воздействия – пример, поэтому крайне необходимо обладать теми же знаниями и умениями,

которыми будут обладать молодые люди. Невозможно требовать от участника того, что сам педагог не умеет или не знает. Посещение мастерских не только помогает развить новые навыки, узнать что-то новое, но и погружает в игровую реальность, которую впоследствии необходимо воссоздать для молодых людей. Не малую роль играют вечерние театрализованные представления. К этому процессу должны быть причастны и сотрудники, которые своим примером задают уровень актерских постановок.

По итогам проведенной подготовки педагогический и игротехнический состав, понимая значение «гуманистических ценностных ориентаций», а также цели проекта, организовывал свою работу с целью формирования данных ценностных ориентаций как жизненных ориентиров.

При подготовке программы нами было подготовлено все необходимое техническое оборудование (принтер, 3 ноутбука, 2 рации, осветительное оборудование и т.д.).

Таким образом, в процессе подготовки проектов нами были учтены и выполнены все необходимые социально-культурные условия, способствующие формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средства игровых технологий:

- учтены важнейшие педагогические принципы: ориентация на действие, цельность проекта, соблюдены принципы соучастия, добровольного участия, ориентации на современную действительность, доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны, а также принципы самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д.;

- проведен подбор и подготовка сотрудников, участвующих в педагогическом процессе (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие,

видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, разъяснено понятие гуманистических ценностных ориентаций;

- педагогическая программа, построенная на активном включении в игровую деятельность, была разработана на основе модели, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, включающая критерии и показатели, которые позволяют определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- при реализации проекта использовалось необходимое техническое оборудование.

Рассмотрим содержание программы.

1. Проект «Ловцы Снов»

Данный проект был проведен в период зимних каникул в январе 2014 г. на базе отдыха «Лесная сказка» г. Воронеж.

Ведущая задача проекта заключалась в ознакомлении и разъяснении понятия гуманистических ценностных ориентаций, которые были заключены в игровую задачу (найти потерянную музыку души племени Волка. Приложение № 6)

Сопутствующие задачи проекта:

- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;

- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;

- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;

- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;

- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

На мотивационном этапе реализации проекта благодаря созданной легенде, а также мастерской по астрономии, был реализован познавательный мотив, испытания квестовой игры способствовали использованию мотива реализации своих личных качеств и способностей, или мотива достижения. Творческий мотив нашел свое отражение в организованных ежедневных мастерских (плетение ловцов снов, изучение песен, изготовление светильников из папье-маше), социальный мотив был обеспечен за счет подбора участников одной возрастной группе, учитывались пожелания быть в команде с друзьями или родственниками. Проект проходил в дни каникул на базе отдыха за чертой города, что соответствует реализации рекреационно-досугового мотива.

2. Проект «Хроники Цивилизаций»

Данный проект был проведен в период весенних каникул в марте 2014 г. на базе отдыха «Кировец» г. Воронеж.

Ведущая задача проекта: формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров. Эта задача отражалась в главной цели квеста (зажечь огонь своей Цивилизации во время мрачного правления Черного Ордена. Приложение № 10)

Сопутствующие задачи проекта:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;
- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;

- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;

- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

На мотивационном этапе реализации проекта благодаря созданной легенде, а также мастерской по культуре мировых цивилизаций и культур, был реализован познавательный мотив. Творческий мотив нашел свое отражение в организованных ежедневных мастерских (лепка из глины, создание национального костюма).

3. Проект «Футурум»

Данный проект реализован в период летних каникул в июне 2014 г. на базе отдыха «Лесная Сказка» г. Воронеж.

Ведущая задача проекта заключалась в принятии человека как приоритетной ценности, в формировании потребности принимать ответственные личные и коллективные решения. Задача отражалась в главной цели квеста (победить гения, ученого, создавшего механизм разрушения мира. Приложение № 13)

Сопутствующие задачи проекта:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;

- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;

- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;

- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;

- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

На мотивационном этапе реализации проекта благодаря созданной легенде, а также мастерской по изучению азбуки Морзе, был реализован познавательный мотив. Творческий мотив нашел свое отражение в организованных ежедневных мастерских (создание украшений в стиле начала 20 века, изучение танцев).

4. Проект «Следопыты Шервуда»

Данный проект был организован в период летних каникул в августе 2014 г. на базе отдыха «Ласточка» г. Воронеж.

Ведущая задача проекта заключалась в формировании личной потребности проявления активной жизненной позиции. Эта задача отражалась в главной цели квеста (разгадать секрет городка Дедо. Приложение № 14)

Сопутствующие задачи проекта:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;
- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;
- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;
- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

На мотивационном этапе реализации проекта благодаря созданной легенде был реализован познавательный мотив. Творческий мотив нашел

свое отражение в организованных ежедневных мастерских по плетению браслетов и ремней. Испытания квестовой игры, мастерская по бою на мечах, а также по стрельбе из лука способствовали использованию мотива реализации своих личных качеств и способностей, или мотива достижения.

5. Проект «Лига Детективов»

Данный проект был проведен в период осенних каникул в ноябре 2014 г. на базе отдыха «Ласточка» г. Воронеж.

Ведущая задача проекта заключалась в формировании способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями. Эта задача также отражалась в главной цели квеста (узнать тайну Лунного камня, не дать попасть камню в чужие руки. Приложение № 15).

Сопутствующие задачи проекта:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;
- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;
- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;

На мотивационном этапе реализации проекта благодаря созданной легенде, а также мастерской по искусству шифрования, был реализован познавательный мотив. Творческий мотив нашел свое отражение в организованных ежедневных мастерских (шитье бабочки, актерское искусство перевоплощения).

Процессуально-содержательный этап 5 проектов схож. Он содержит набор игровых элементов: развернутую легенду (приложение № 6, 10, 13, 14,15), распределение ролей среди педагогического и игротехнического состава (приложение № 8, 12, 16), набор игр (испытаний), а также ежедневных творческих мастерских и вечерних представлений, направленных на выполнение конкретных педагогических задач проекта (приложение № 9).

Считаем необходимым уточнить, что легенда квеста, раскрывающая игровую цель, преследует выполнение ведущей задачи проекта. Игры, а точнее испытания, направлены на выполнение сопутствующих задач проекта. Вечерние представления, которые готовятся непосредственно участниками проекта, закрепляют материал, информацию, усвоенную в процессе прохождения испытаний. Театральное представление молодые люди готовят под руководством своего педагога на заданную тему. Как правило, на выполнение одной задачи выделяется один день, включающий 2-3 игры, 1 творческое задание и 1 театральное представление (приложение № 9).

Аналитическо-корректирующий этап представляет собой сбор обратной информации, анализ полученных промежуточных данных, сверка промежуточных результатов с задачами проекта проводится в соответствии с расписанием:

Сбор и анализ полученных промежуточных данных:	Метод:	Время:
Вечерние Огоньки.	Беседа педагога с каждым из участников.	22.00 – ежедневно.
Совет странников.	Беседа методиста с педагогическим отрядом.	14.00 – ежедневно, 23.30 – ежедневно.
Совет обитателей.	Беседа начальника игротехников с игротехническим составом.	23.30 – ежедневно, дополнительно по мере необходимости в течение дня.
Общий совет.	Беседа методиста с	по мере необходимости.

	педагогическим и игротехническим составом.	
--	--	--

Педагогический результат:

- все участники ознакомились и им понятно значение гуманистических ценностных ориентаций;
- сформированы потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- углублены знания астрономии, истории развития мировых цивилизаций и культур, изучены легенды Англии и т.д., укреплены физические способности, сформировано умение разжигания костров в зимнем лесу, навыки боя на мечях, стрельбы из лука, а также умение плести ловцов снов, браслеты и ремни, изучены современные песни племен и т.д.;
- сформирована личная потребность проявления активной жизненной позиции;
- сформирована способность оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями.

По результатам каждого проекта организовывалась последняя встреча с участниками проекта «ТОЧКА». На данной встрече участники встречают странников и обитателей вне игрового пространства, что помогает выйти из игровой реальности, осознать и использовать все приобретенные знания, навыки и умения в реальных жизненных ситуациях.

Важным моментом опытно-экспериментальной программы, внедренной нами в ходе проведения формирующей части исследования, стало обеспечение социально-культурных условий, в частности система подготовки сотрудников экспериментальной группы, включающая ряд мероприятий, проводимых до начала программы и перед каждым проектом.

По итогам подготовительной, а также практической работы в проектах, педагоги стали больше интересоваться современным требованиями общества, углубляться в изучение гуманизма 21 века, а также актуальных гуманистических ценностных ориентаций. Некоторые педагоги планируют разработать новые проекты, направленные на формирование гуманистических ценностных ориентаций у учеников младшего школьного возраста, в том числе посредством игровых технологий во вне учебное время.

Учет социально-культурных условий в ходе внедрения авторской программы формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий позволил нам поставить субъект в центр культурно-досуговой деятельности, направить педагогических потенциал на развитие личности, сформировать потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров, проявления активной жизненной позиции, принятия ответственных личных и коллективных решений.

Считаем реализацию экспериментальной программы, разработанной на основе модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, с учётом социально-культурных условий успешной.

По результатам формирующего этапа опытно-экспериментальной работы нами была проведена повторная диагностика уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей.

2.3. Результаты опытно-экспериментальной работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий

Следующий этап нашей опытно-экспериментальной работы – контрольный.

Данный этап эксперимента заключался в проведении повторной диагностики в экспериментальной и контрольной группах по выявлению уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций, а также в подведении общих итогов всей опытно-экспериментальной работы.

На контрольном этапе были определены следующие задачи:

1. Провести повторную диагностику испытуемых с целью выявления у них уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

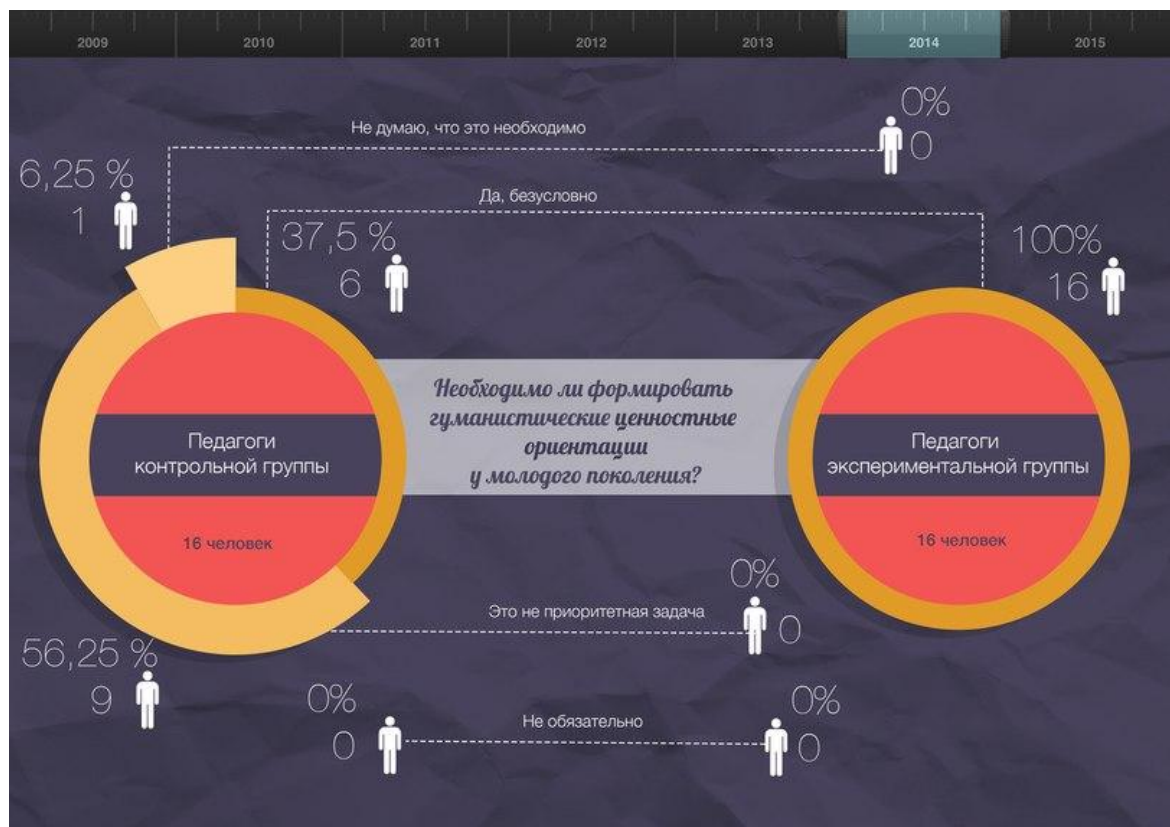
2. Интерпретировать полученные данные, проанализировать и обобщить результаты опытно-экспериментальной работы по реализации социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи требует выявления педагогом особенностей каждого молодого человека, развитие его интеллектуальных, творческих и физических способностей, мотивирование осознанного поведения в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями. Успех данного процесса во многом зависит от подготовки педагогического состава и понимания необходимости целенаправленного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

После проведенной опытно-экспериментальной работы нами было проведено повторное интервьюирование сотрудников.

Важным положительным фактором является изменение отношения педагогов к необходимости формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Педагоги и игротехники, вошедшие в экспериментальную группу, на вопрос, необходимо ли формировать такие ценности у молодежи, 100% дали положительный ответ.

Необходимо ли формировать гуманистические ценностные ориентации у молодого поколения?

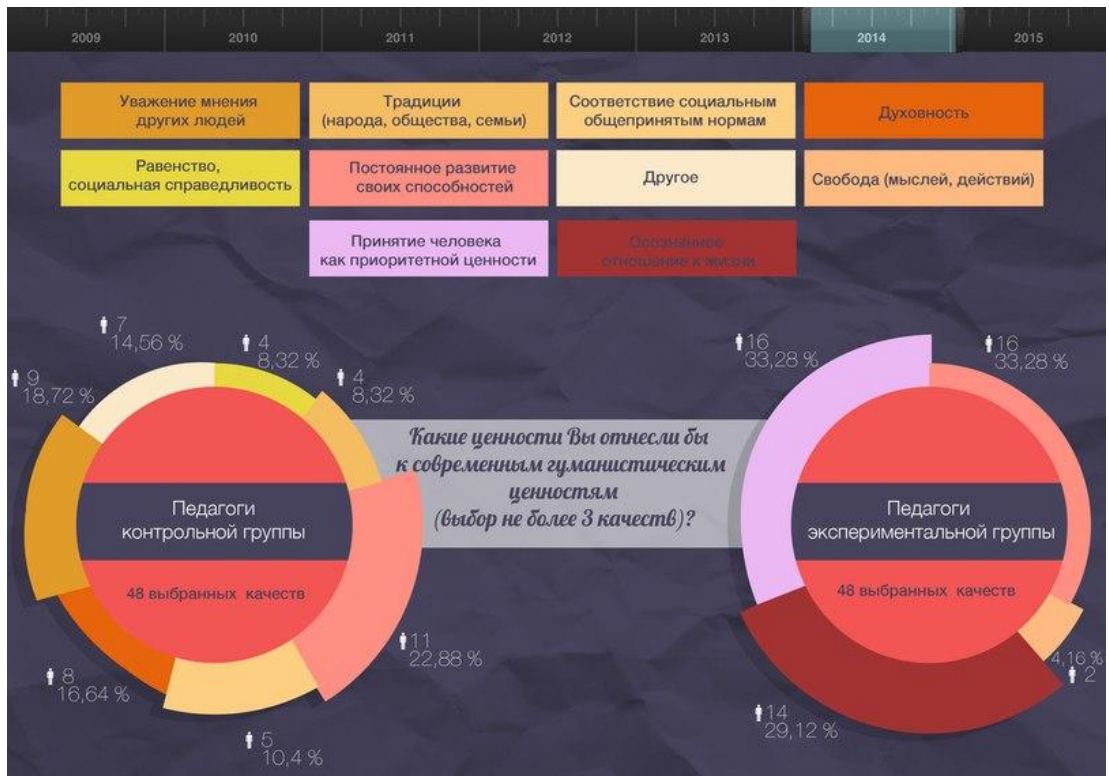


Мы считаем, что данный результат был достигнут за счет проведенной подготовки педагогического состава экспериментальной группы, разъяснения педагогам сущности гуманистических ценностных ориентаций. Педагоги и игротехники имели на начало проекта четкое представление о современном социальном заказе общества, о качествах, которыми должен обладать успешный молодой человек, а также понимали значение гуманистических ценностных ориентаций.

Какими качествами, по Вашему мнению, должен обладать современный успешный молодой человек? (открытый вопрос)



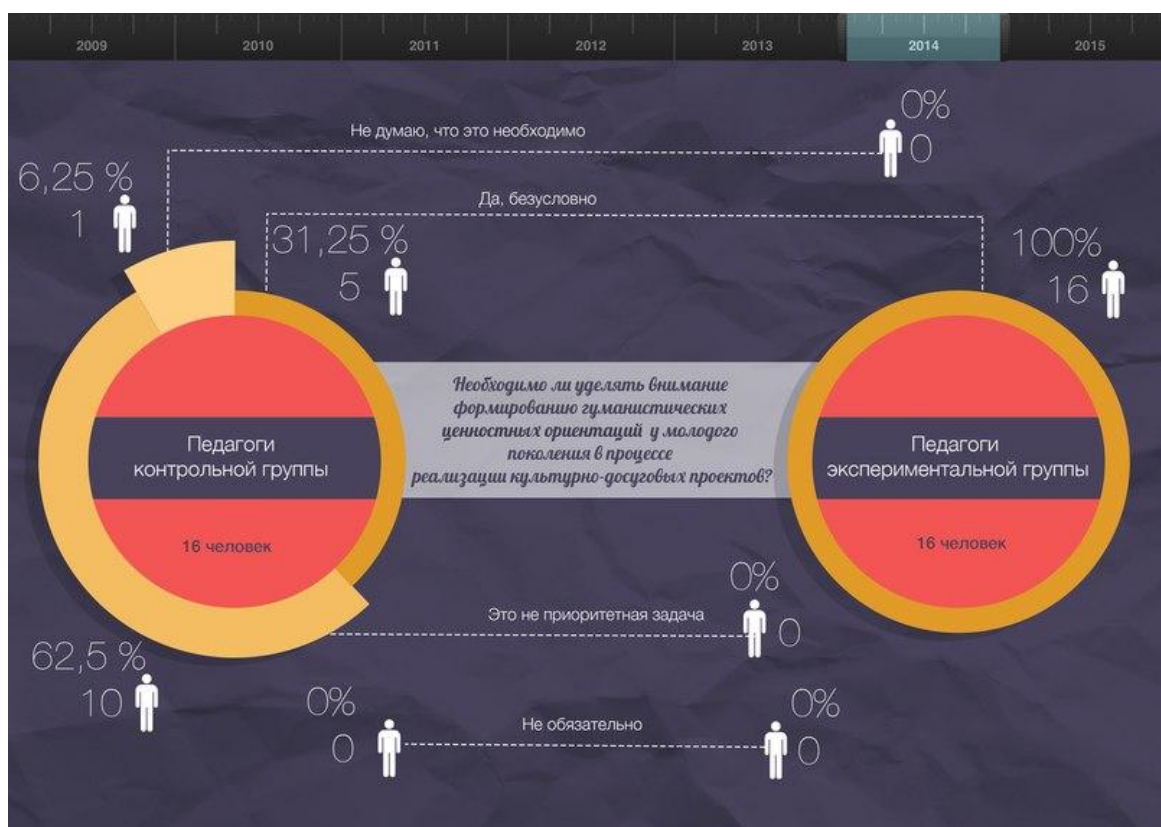
Какие ценности Вы отнесли бы к современным гуманистическим ценностям (необходимо выбрать не более 3)?



Соглашаясь с необходимостью формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, понимания сущности этих ориентаций, каждый из педагогов экспериментальной группы, используя содержательный материал проектов, вел целенаправленную работу по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи в процессе реализации культурно-досуговых проектов.

По завершении педагоги подтвердили эффективность культурно-досуговых проектов, реализуемых посредством игровых технологий при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Большинство педагогов согласилось с необходимостью уделять внимание данному процессу при реализации культурно-досуговых проектов и ставить формирование гуманистических ценностных ориентаций в качестве приоритетной задачи.

Необходимо ли уделять внимание формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения в процессе реализации культурно-досуговых проектов?



Как Вы считаете, на что в первую очередь должны быть направлены культурно-досуговые проекты для молодежи?



Общий процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, включающий разностороннее развитие личности, формирование различных навыков и умений, базируется на общем интересе к человеку, изучении своей личности. В результате возникает высокая активность в поиске и реализации своих сильных сторон. В данный период педагогам необходимо оценивать даже маленькие успехи участников, раскрывать положительные стороны негативного опыта.

При этом необходимо диагностировать, как внутренние процессы формирования гуманистических ценностных ориентаций (знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение, сознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров), так и их внешнее проявление (способность принимать личные и коллективные решения, ответственное к ним отношение и к своей жизни в целом, постоянное развитие своих интеллектуальных,

физических и творческих способностей, проявление активной жизненной позиции, оценка и совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями).

Это дало нам возможность определить критерии оценки эффективности формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. В качестве основных взаимодополняющих критериев нами были выбраны:

— *когнитивный критерий*, который отражает понимание и усвоение гуманистических ценностных ориентаций как основополагающих жизненных ценностных ориентаций;

— *аксиологический критерий* характеризуется процессом осознания и восприятия человека как приоритетной ценности, появлением потребности изучать себя как личность, планировать и вести осознанную жизнь;

— *мотивационно-ценностный критерий* отражает мотивацию и желание самостоятельного развития, понимание и принятие личной ответственности перед собой и своей жизнью, осознание себя как ценного члена общества;

— *деятельностно-регулятивный критерий* отражает поведение молодых людей, разнообразие их деятельности и отношение к окружающей действительности.

Критерии, показатели и методы диагностирования эффективности формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи:

Критерии:	Показатели:	Методика
Когнитивный	знание и понимание гуманистических ценностных ориентаций, осознанное к ним отношение	Анкетирование (блок 1)
Аксиологический	осознание и принятие гуманистических ценностных ориентаций как собственных жизненных ценностных ориентаций	Тестирование. Тест-опросник самоотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев), Беседа

Мотивационно-ценностный	способность принимать личные и коллективные решения	Интервьюирование сотрудников; наблюдение
	ответственное отношение к принятым решениям и к своей жизни в целом	
Деятельно-регулятивный	постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей	Анкетирование (блок 2)
	проявление активной жизненной позиции	
	оценка и совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями	

Таким образом, на формирующем этапе, связанном с реализацией модели формирования гуманистических ценностных ориентаций и апробацией авторской программы, нами была получена необходимая информация на основе взаимодополняемых методов диагностики, таких как беседа, анкетирование, интервьюирование, наблюдение.

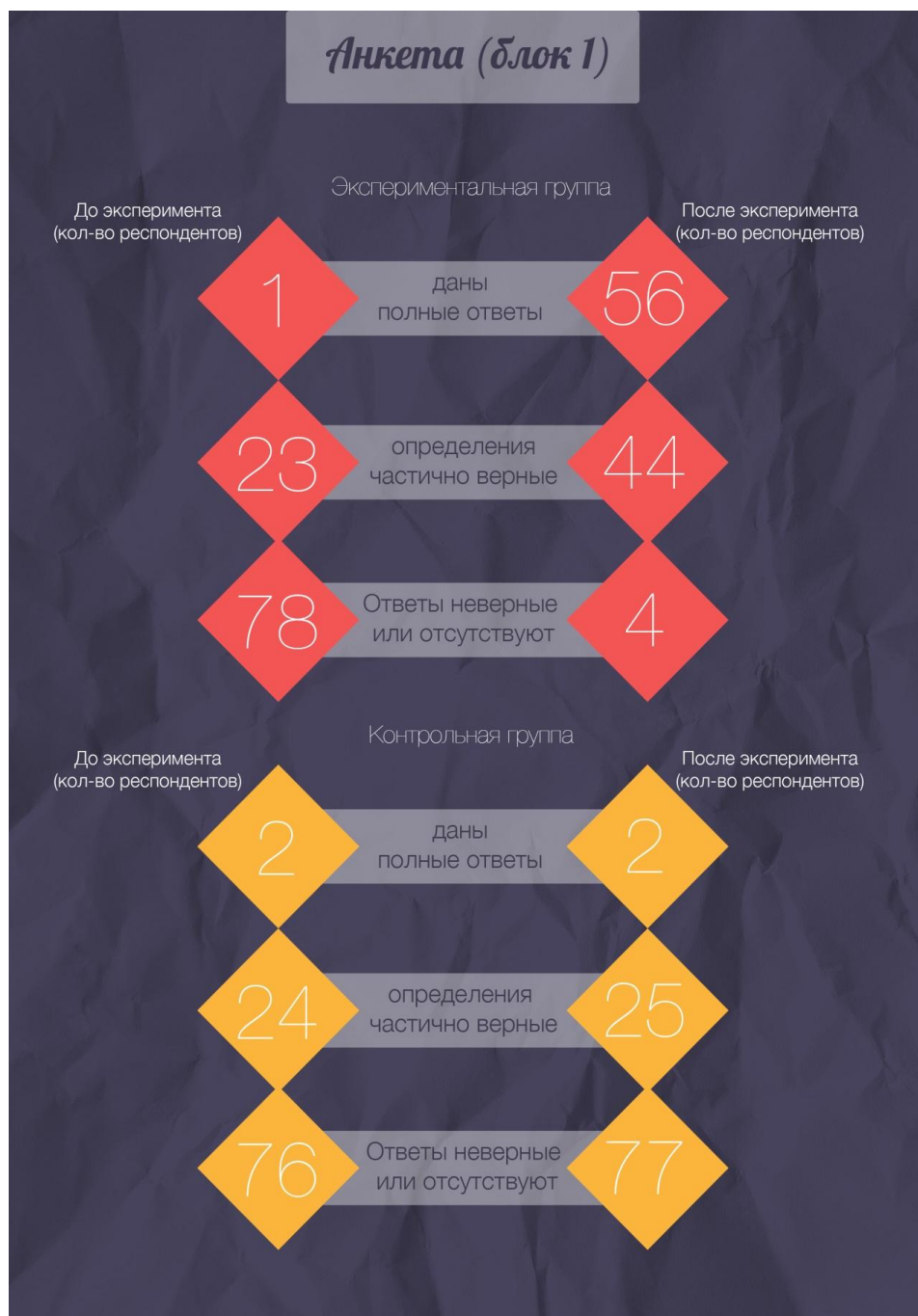
По совокупности из применяемых критериев выявлялся низкий, средний и высокий уровни сформированности гуманистических ценностных ориентаций, что в комплексной оценке позволило проследить и выявить общую динамику этого процесса.

Говоря о критериях и показателях сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, следует отметить, что результат зависит от личности и деятельности педагога, основанной на постановке субъекта в центр педагогического процесса и учете важнейших педагогических принципов: *ориентации на действие, принципа соучастия, доброжелательного отношения к ошибкам и ориентации на сильные стороны, опыта самоэффективности, самостоятельного обучения в группе, совместной работы с экспертами, профессиональными деятелями культуры и искусства, цельности проекта, добровольного участия, открытости к многообразию, принципа признания, уважения разнообразия и различия культур.*

Для определения уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций когнитивного критерия участники отвечали на 8

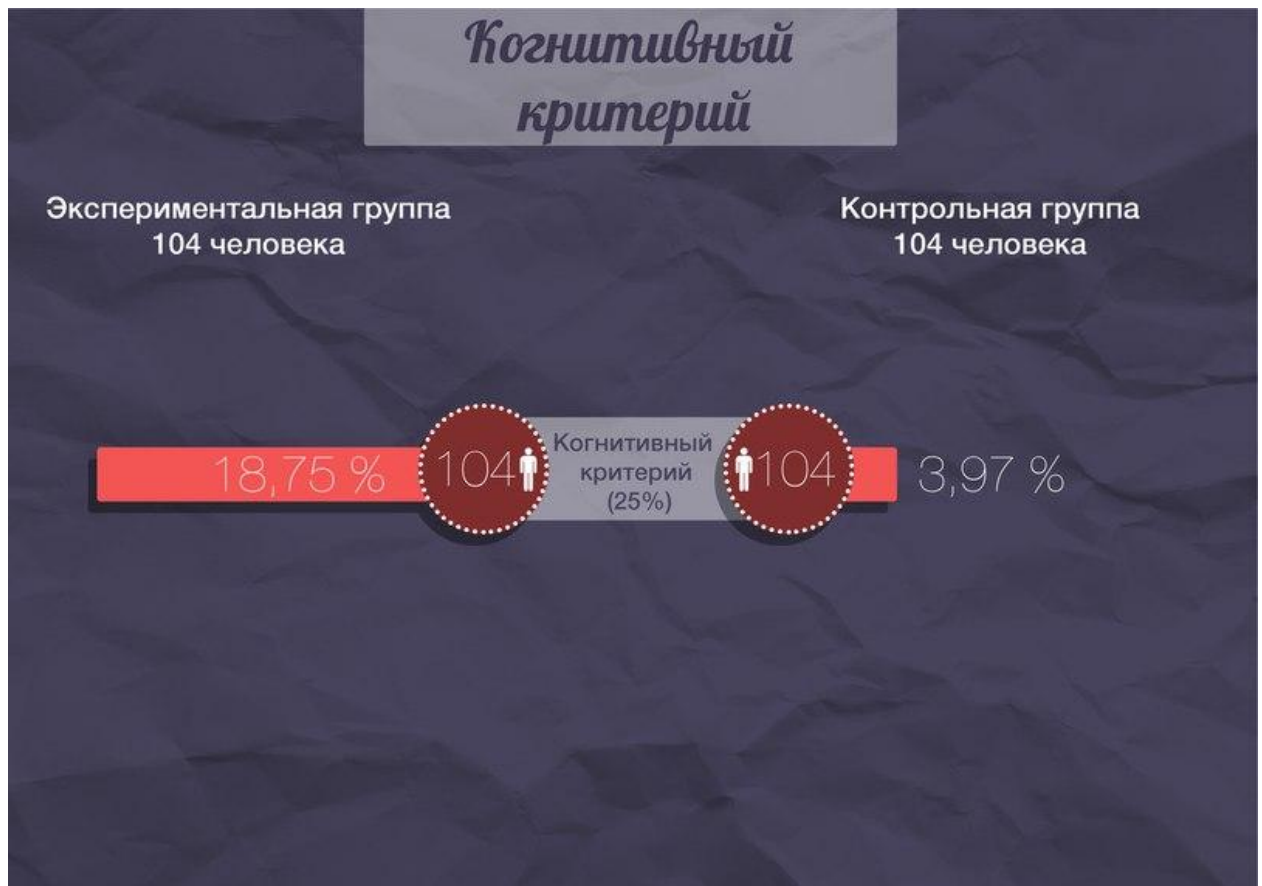
вопросов разработанной нами анкеты (блок 1). Некоторые вопросы подразумевали свободный ответ, другие – выбор из предложенных вариантов ответа.

Проведение двух замеров – в начале эксперимента (ноябрь 2013) и в конце (декабрь 2014) – позволили сравнить результаты и сделать выводы об эффективности авторской программы.



По результатам анкетирования нами была отмечена положительная тенденция в экспериментальной группе и увеличение числа участников, которые полностью или частично понимают значение гуманистических ценностных ориентаций. В свою очередь в контрольной группе изменения незначительные, большая часть участников не смогла сформулировать ответ и определить значение «гуманизма», «гуманистических ценностных ориентаций».

Так, уже благодаря улучшению результатов когнитивного критерия мы наблюдаем выросшую разницу суммарных показателей экспериментальной и контрольной группы.



В случае если у молодого человека есть четкое представление о гуманистических ценностных ориентациях и их понимание, мы можем говорить о возможностях их осознанного принятия в качестве жизненных ориентиров.

Далее мы провели повторную диагностику для оценки показателей аксиологического критерия с помощью метода беседы, а также проведения тестирования.

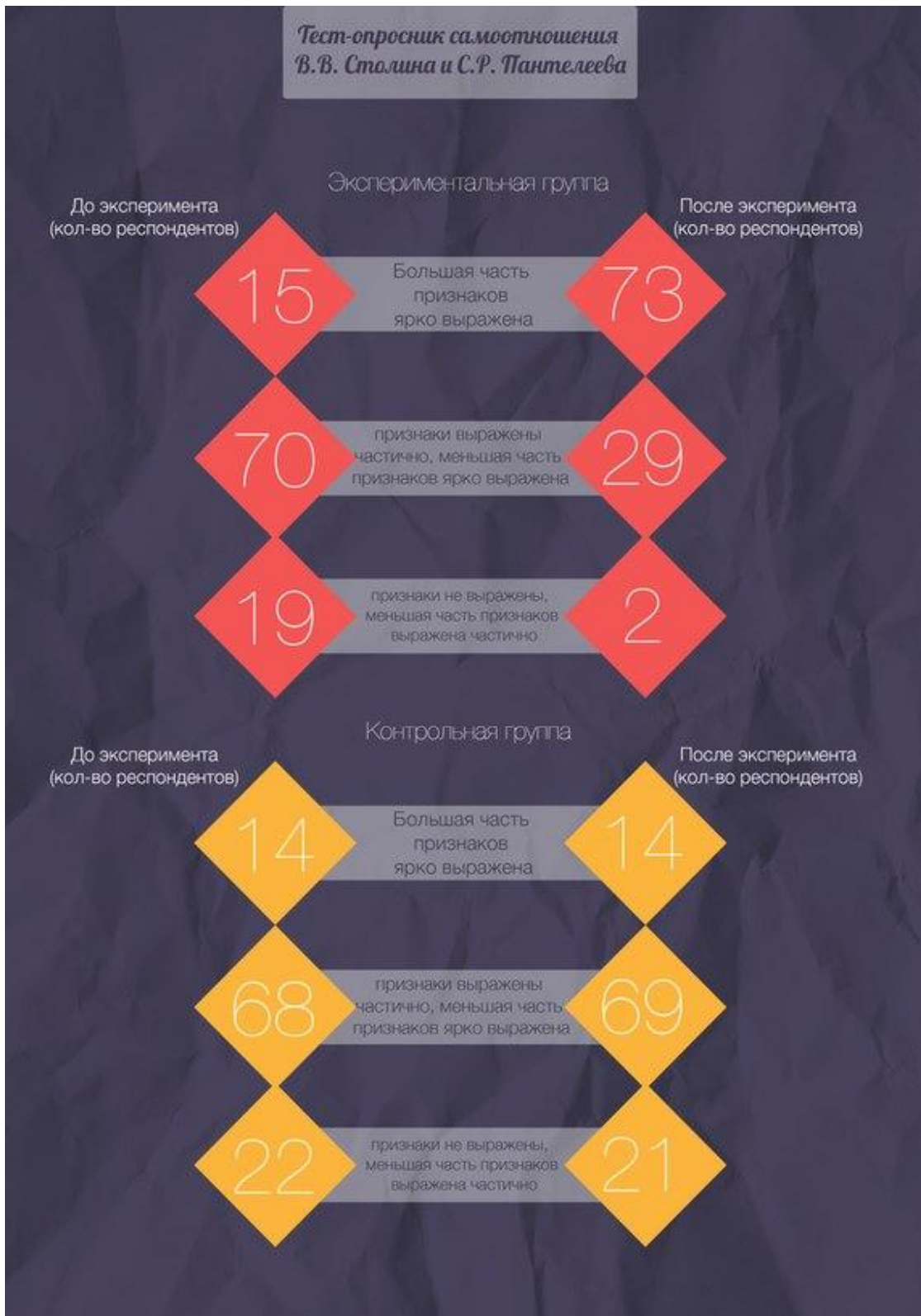
Благодаря результатам теста-опросника самоотношения В.В. Столина и С.Р. Пантелеева нам удалось диагностировать уровень глобального самоотношения; рассмотреть самоотношение, дифференцированное по самоуважению, аутсимпатии, самоинтересу и ожиданиям отношения к себе, а также выявить показатель, характеризующий уровень конкретных действий (готовностей к ним) в отношении к своему «Я».

На данном этапе экспериментальная группа показала положительный результат и смещение показателей признаков самоуважения, самоинтереса, самопринятия, саморуководства и др. большинства участников от «не выраженных» или «частично выраженных» к показателю «ярко выраженных» признаков.

В свою очередь в контрольной группе такие изменения отмечены не были.

В результате беседы мы выяснили, что участники экспериментальной группы проявляют интерес к собственной личности, желание изучать себя, ставить цели и разрабатывать пути достижения своих целей. Респонденты данной группы соглашались с необходимостью активно развивать свои интеллектуальные, физические и творческие способности. Большая часть участников осознает личную потребность совершать поступки в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями как собственными жизненными ориентирами.

При отсутствии понимания гуманистических ценностных ориентаций сложно говорить о возможностях их осознанного принятия в качестве жизненных ориентиров. Это подтверждают результаты показателей аксиологического критерия у участников контрольной группы.



Беседа

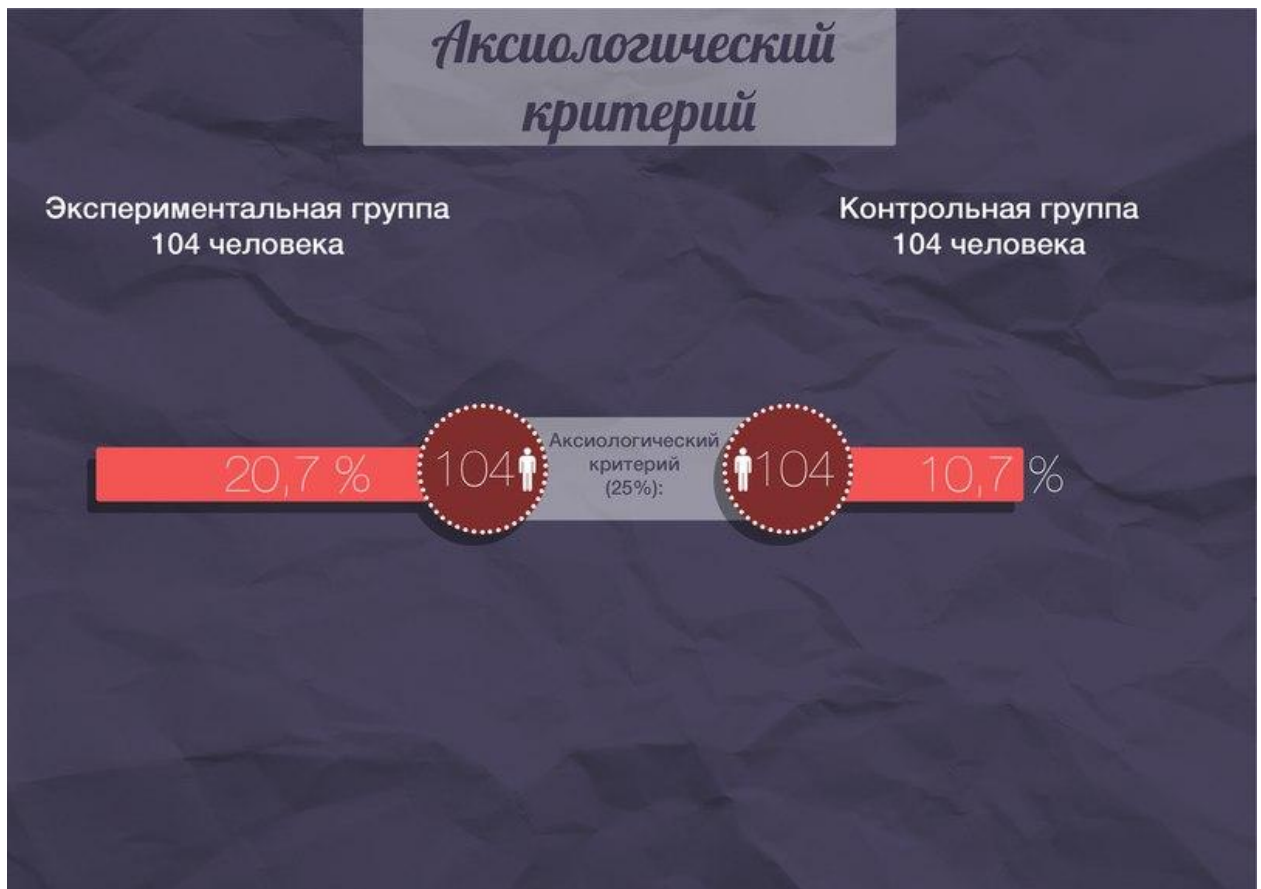
До эксперимента (кол-во респондентов) Экспериментальная группа После эксперимента (кол-во респондентов)



До эксперимента (кол-во респондентов) Контрольная группа После эксперимента (кол-во респондентов)

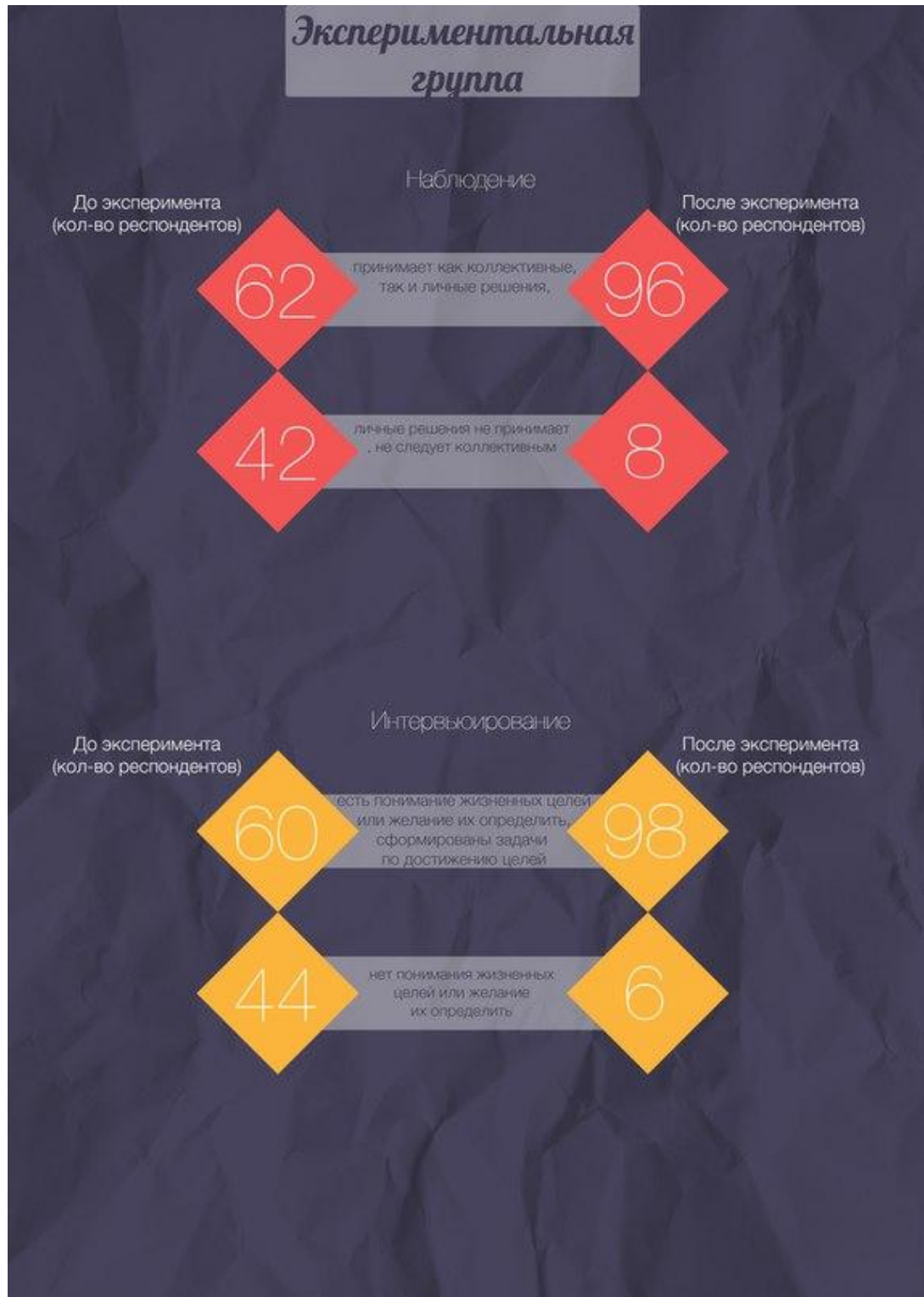


Суммарный показатель экспериментальной группы оказался выше и по аксиологическому критерию:



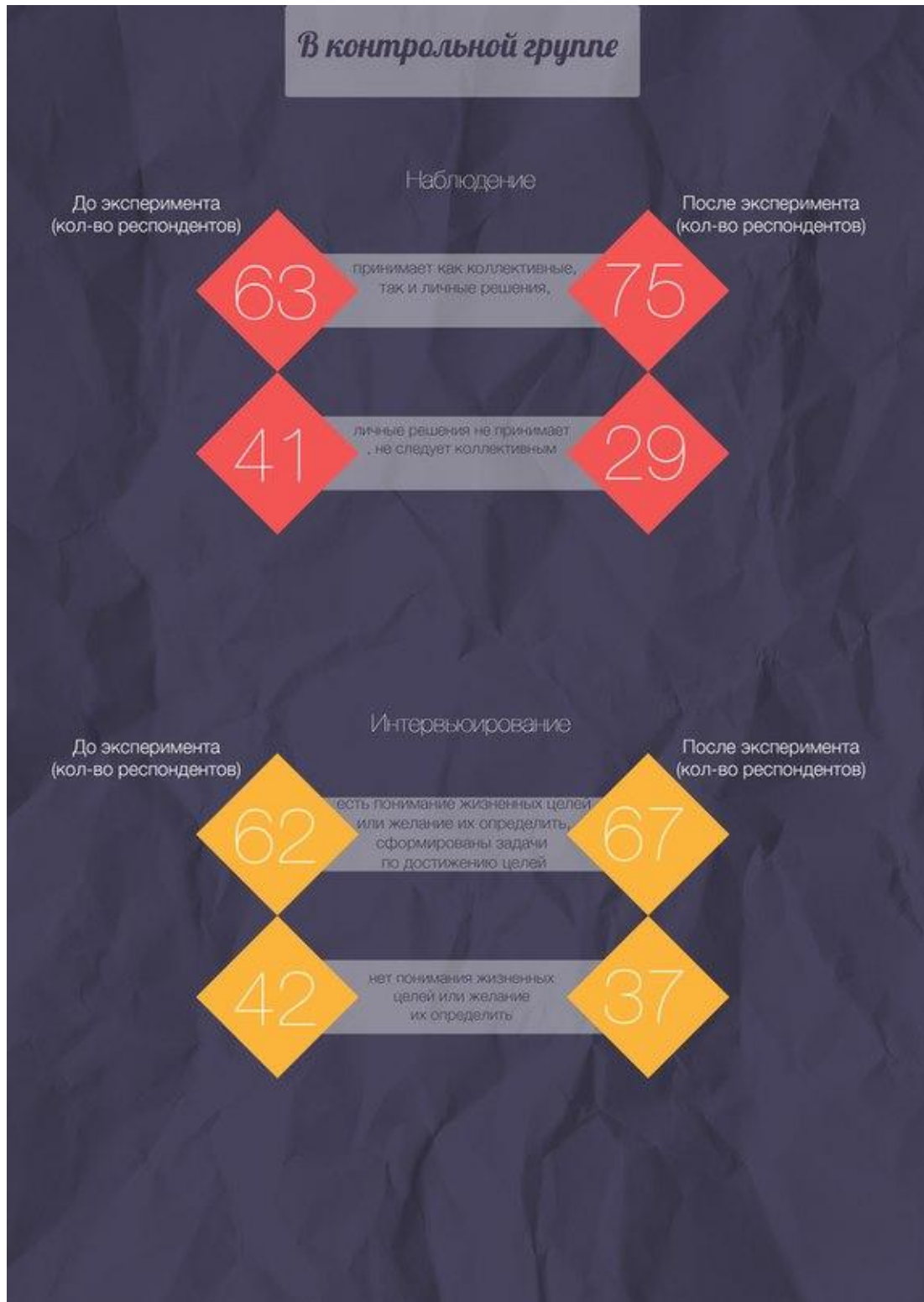
Наиболее заметные изменения в экспериментальной группе произошли в показателях мотивационно-ценностного критерия, отражающего мотивацию и желание самостоятельного развития, понимание и принятие личной ответственности перед собой и своей жизнью, осознание себя как ценного члена общества.

Используемый метод наблюдения, а также проведенное интервьюирование сотрудников, позволило выявить в экспериментальной группе повышение показателей участников с 62 до 96 человек, принимающих самостоятельные личные и коллективные решения. Выявлено ответственное отношение к принятым решениям.



В контрольной группе также были отмечены положительные результаты и повышение количества участников, принимающих решения, ответственно относящихся к ним. Это связано со спецификой игровых проектов, где участников ставят в ситуацию необходимого выбора. Правила игры являются гарантом соблюдения принятых решений. Несмотря на улучшение

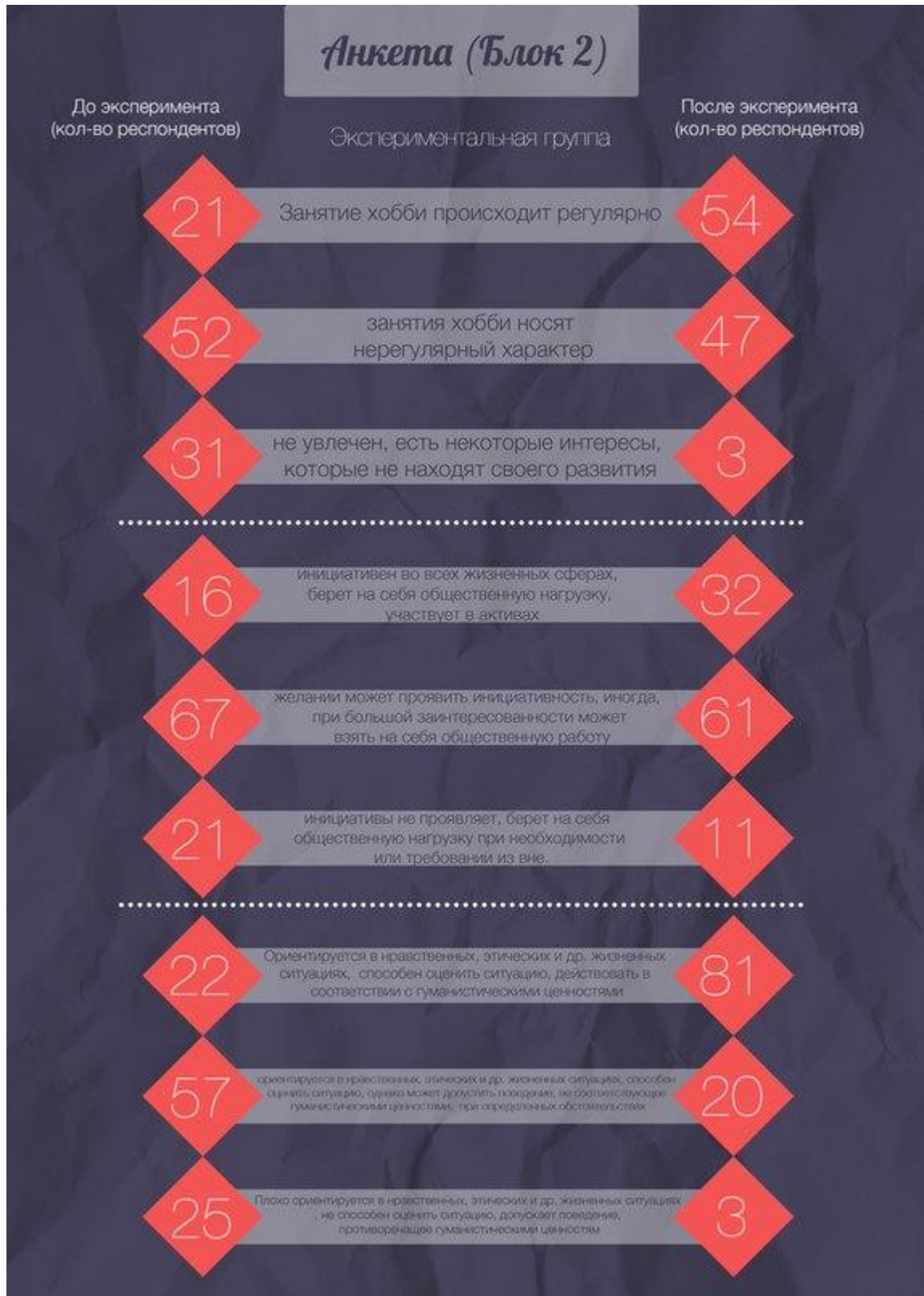
показателей контрольной группы, их результаты не столь заметны, как в экспериментальной группе. Это еще раз подтверждает эффективность авторской программы.



По показателям мотивационно-ценностного критерия мы можем говорить о достаточно высоком уровне сформированности гуманистических ценностных ориентаций в обеих группах.

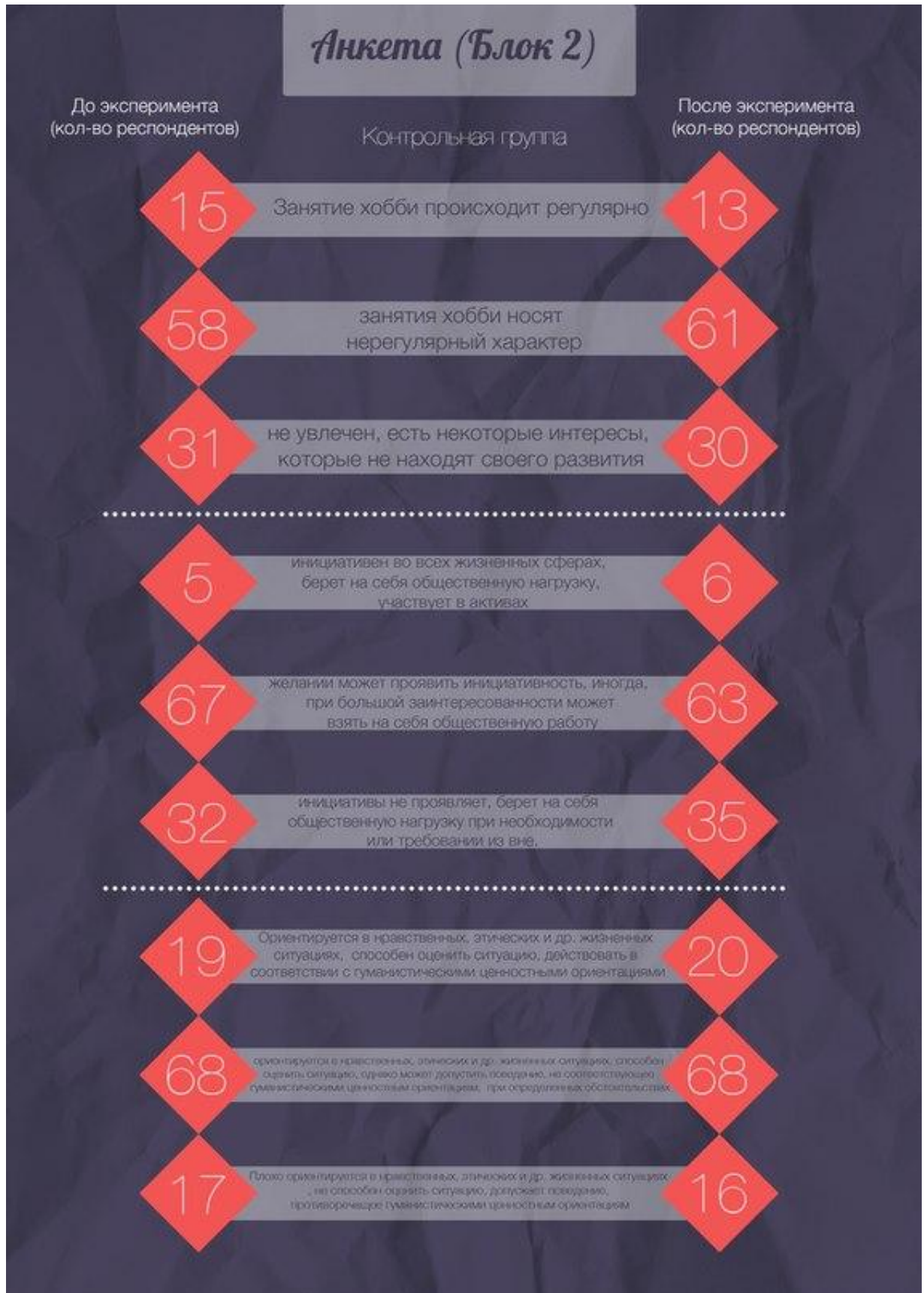


Оценка эффективности авторской программы осуществлялась по деятельностно-регулятивному критерию. Результаты, полученные с помощью анкетирования у участников экспериментальной группы, позволили констатировать факт успешного усвоения и понимания гуманистических ценностных ориентаций, а также применение этих знаний и соответствующих установок в каждодневных жизненных ситуациях. У молодых людей сформировалась способность ориентироваться не на сиюминутные порывы и желания, а на базовые жизненные ценностные ориентации, соответствующие гуманистическим ценностям.



В контрольной группе процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций не носил целенаправленного характера, отсутствовал момент разъяснения гуманистических ценностных ориентаций,

осознания и принятия данных ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров. Поведение в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями требует их осознанного понимания и добровольного принятия. Результаты показателей деятельностно-регулятивного критерия, выявленные после эксперимента, подтвердили наши предположения.





На контрольном этапе нами был повторно изучен общий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи в экспериментальной и контрольной группах. На основе совокупностей всех показателей мы определили высокий, средний и низкий уровни у каждого участника в обеих группах.

За максимальный результат мы берем достижение уровня сформированности гуманистических ценностей - 100%.

До эксперимента	экспериментальная группа	контрольная группа
Когнитивный уровень (25%):	3,1%	3,4%
Аксиологический (25%):	11%	10,6%
Мотивационно-ценностный (25%):	14,7%	15%
Деятельно-регулятивный (25%):	12%	11,3%
Итого (100%):	40,8%	40,3 %

После эксперимента	экспериментальная группа	контрольная группа
Когнитивный уровень (25%):	18,75%	3,97 %

Аксиологический (25%):	20,7%	10,7%
Мотивационно-ценностный (25%):	23,3%	17,05%
Деятельно-регулятивный (25%):	18,8%	11,3%
Итого (100%):	81,55%	43,02%

Анализ позволяет сделать вывод о том, что до эксперимента в обеих группах (контрольной и экспериментальной) преобладали молодые люди с низким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций. В обеих группах были участники со средним уровнем активности, при этом они не знали и не понимали значения гуманистических ценностных ориентаций. Испытуемые данной группы не знали своих сильных сторон либо давали противоречивые ответы, четко не представляли свои жизненные цели, и пути их достижения. Они обладали определенным кругом интересов, при этом занимались любимым делом нерегулярно, либо быстро бросали при возникновении каких-либо трудностей.

Как и на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы, нами были повторно определены уровни сформированности гуманистических ценностных ориентаций у каждого из молодых людей в обеих группах.

Обобщая данные экспериментальной работы, мы проанализировали промежуточные результаты по выделенным критериям, что дало возможность распределить участников эксперимента по уровням сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

Результаты исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи экспериментальной группы:

Уровень сформированности гуманистических ценностей	до эксперимента		после эксперимента	
	количество человек (104)	%	количество человек (104)	%
Высокий	16	15,4	79	75,9
Средний	39	37,5	23	22,2

Низкий	49	47,1	2	1,9
--------	----	------	---	-----

Результаты исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи контрольной группы:

Уровень сформированности гуманистических ценностей	до эксперимента		после эксперимента	
	количество человек (104)	%	количество человек (104)	%
Высокий	15	14,5	14	13,5
Средний	41	39,4	43	41,3
Низкий	48	46,1	47	45,2

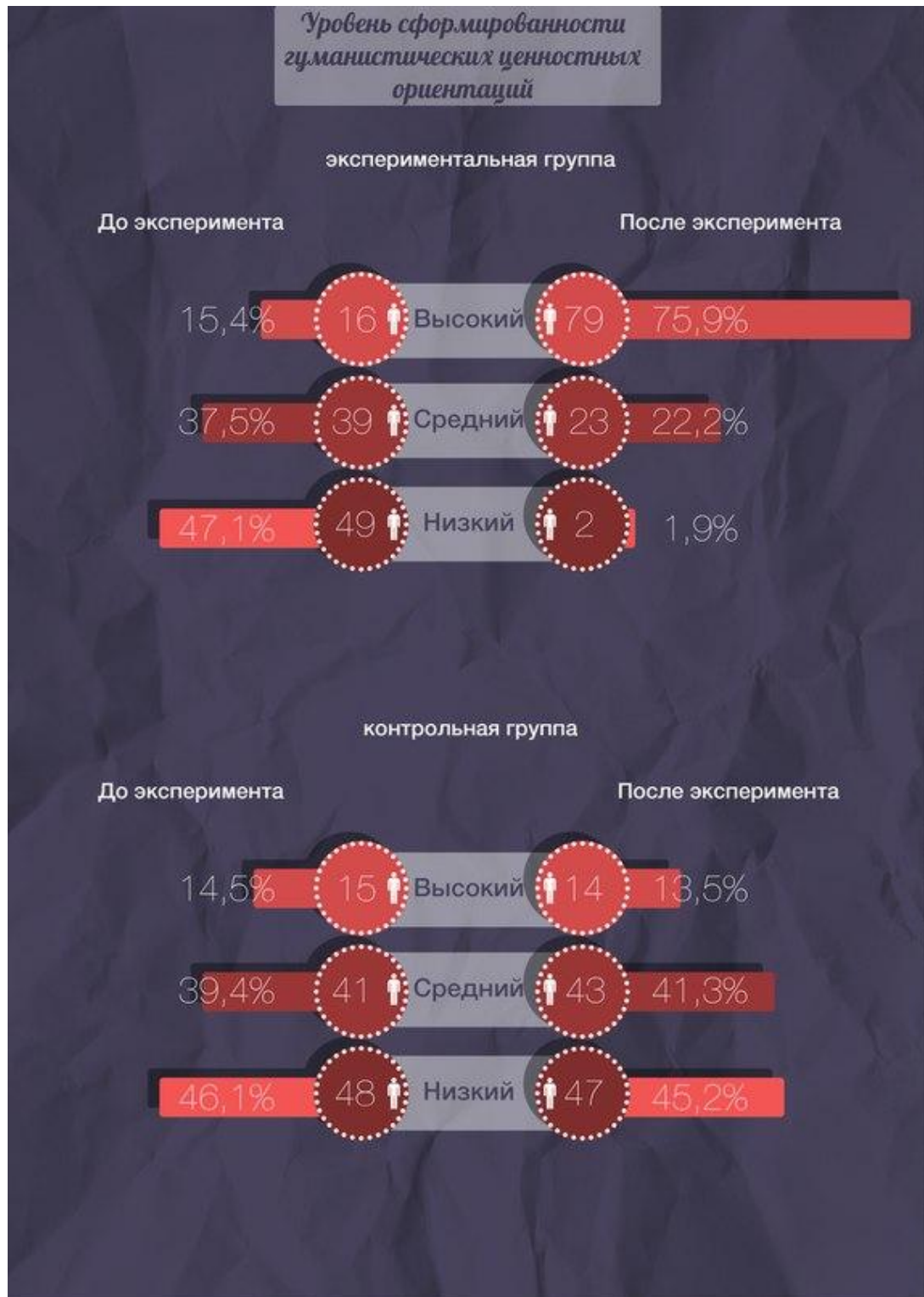
Низкий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций был выявлен у 47,1 % испытуемых в экспериментальной группе до проведения эксперимента. После эксперимента таких участников осталось 1,9%. В контрольной группе эти показатели практически не изменились: до эксперимента – 46,1% от общего числа респондентов и 45,2% после проведенной экспериментальной работы.

Численность представителей, обладающих средним уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций в экспериментальной группе, заметно снизилась – с 37,5% до 22,2%. В то время как в контрольной группе, где не были учтены социально-культурные условия, число участников было увеличено (до эксперимента 39,4% до 41,3%).

В результате реализации авторской программы количество молодых людей, обладающих высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций в экспериментальной группе, вырос с 15,4% до 75,9%, в то время как в контрольной группе данный показатель даже снизился (до эксперимента – 14,5%, после эксперимента – 13,5%). Это тревожная тенденция свидетельствует о том, что без учета социально-культурных условий и специальной подготовки педагогического состава

даже активные молодые люди могут терять вектор развития своей личности и становиться менее инициативными в различных сферах жизни.

Динамика изменений уровней сформированности гуманистических ценностных ориентаций в обеих группа представлена на схеме:



Таким образом, работа, проведенная на протяжении 11 месяцев в экспериментальной группе, созданной на базе Международного центра «Лингвист» города Воронежа, была выполнена с учетом специальных социально-культурных условий, которые обеспечили успешное формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Проведенная нами диагностика уровней сформированности гуманистических ценностных ориентаций выявила положительное влияние используемых игровых технологий на процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Наше исследование убедительно доказывает, что культурно-досуговые проекты, активно использующие игровые технологии, являются одними из самых перспективных, способствующих приобретению необходимого опыта и формированию жизненных ценностей у молодежи.

Однако при отсутствии социально-культурных условий, организации целенаправленной работы, ставящей субъект в центр педагогического процесса, способствующей разностороннему развитию личности, формирование гуманистических ценностных ориентаций не представляется возможным.

Особое внимание необходимо уделять подготовке педагогического и игротехнического состава, разъяснению значения гуманистических ценностных ориентаций и необходимости их формирования у молодого поколения.

Наш анализ также показывает, что участие молодых людей в квестовых играх способствует развитию их личности. В процессе игры участники активно участвуют в жизни коллектива, принимают личные и коллективные решения, развивают свои интеллектуальные, творческие и физические возможности, пробуют себя в новых видах деятельности, приобретают опыт, способствующий определению своих жизненных ориентиров, анализу

ситуации и совершению поступков в соответствии с принятыми ценностными ориентациями.

Учитывая вышеизложенное, мы можем утверждать, что процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций будет эффективным при учете комплекса выделенных нами социально-культурных условий.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

В опытно-экспериментальной работе, направленной на практическое решение проблемы формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, отметим следующие основные этапы и полученные результаты.

На констатирующем этапе исследования нами был проведен анализ социально-культурных условий, способствующих эффективному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. Мы выявили, что педагоги, а также сотрудники, задействованные в культурно-досуговых проектах, не полностью понимают современный социальный заказ общества, а также считают формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи не приоритетной задачей таких проектов. Анализ культурно-досуговых проектов показал, что содержание данных программ не было направлено на развитие личности молодых людей и формирование у них жизненных ценностных ориентаций, также были лишь частично реализованы важные педагогические принципы, необходимые при развитии разносторонней личности и формирования у нее жизненных ценностных ориентаций. Нами было выявлено отсутствие педагогических моделей, практических целевых программ, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. В центре культурно-досуговых проектов ставился предмет обучения.

Для изучения исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи мы определили диагностические методики в соответствии с критериями и их показателями.

Основными критериями, позволяющими оценивать эффективность процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, являются: *когнитивный критерий*, который отражает понимание и

усвоение гуманистических ценностных ориентаций как основополагающих жизненных ориентиров; *аксиологический критерий* характеризуется процессом осознания и восприятия человека как приоритетной ценности, появлением потребности изучать себя как личность, планировать и вести осознанную жизнь; *мотивационно-ценностный критерий* отражает мотивацию и желание самостоятельного развития, понимание и принятие личной ответственности перед собой и своей жизнью, осознание себя как ценного члена общества; *деятельностно-регулятивный критерий* отражает поведение молодых людей, разнообразие их деятельности и отношение к окружающей действительности.

В результате диагностирования контрольной и экспериментальной группы, в соответствии с выбранными методиками, мы выявили средний, близкий к низкому уровню уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций в обеих группах. В экспериментальной группе общий показатель был 40,8% в контрольной – 40,3%.

Сложились необходимые предпосылки для усиления внимания педагогов к проблеме формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи и обеспечения социально-культурных условий, способствующих этому процессу.

Для решения поставленной задачи были учтены и реализованы все необходимые социально-культурные условия, обеспечивающие эффективность процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий (реализованы педагогические принципы (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.); разработана программа подготовки сотрудников; разработана программа, основой которой является авторская модель, направленная на формирование гуманистических ценностных ориентаций; разработан критериальный аппарат; подготовлено достаточное техническое обеспечение и т.д.).

Важным моментом экспериментальной программы, внедренной нами в ходе проведения формирующего этапа исследования, стала система подготовки педагогов и сотрудников, вошедших в экспериментальную группу, позволившая не только организовать целенаправленную работу по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, но и значительно повысить ее результативность.

В программе «Сундук Мудреца», состоящей из 5 авторских проектов («Довцы Снов», «Хроники Цивилизаций», «Футурум», «Следопыты Шервуда», «Лига Детективов»), активно применялись игровые технологии, направленные на развитие разносторонней личности, получение необходимого жизненного опыта, формирование гуманистических ценностных ориентаций. В свою очередь, каждый из 5 игровых проектов, выполнял каждую из задач программы, выделяя при этом одну ведущую. Проект имеет 3 этапа реализации: мотивационный, процессуально-содержательный, аналитико-корректирующий, а также планируемый результат.

Практическая работа по осуществлению целенаправленной подготовки сотрудников и апробации опытно-экспериментальной программы проводилась в период с 2012 г. по 2014 г. В реализации программы участвовало 208 представителей молодежи, 32 сотрудника.

По результатам формирующего этапа опытно-экспериментальной работы нами была проведена повторная диагностика уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей.

Важным положительным фактором практической работы является изменение отношения педагогов к необходимости формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Педагоги и игротехники, вошедшие в экспериментальную группу, на вопрос, необходимо ли формировать такие ценности у молодежи, 100% дали

положительный ответ. Педагоги и игротехники имели на начало проекта четкое представление о современном социальном заказе общества, о качествах, которыми должен обладать успешный молодой человек, а также понимали значение гуманистических ценностных ориентаций, что, безусловно, способствовало процессу формирования жизненных ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. По завершении педагоги подтвердили эффективность культурно-досуговых проектов, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Эффективность была подтверждена и результатами повторной диагностики уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

Молодые люди, составившие экспериментальную группу, продемонстрировали увеличение показателей по всем критериям. Показатель низкого уровня в экспериментальной группе уровня снизился с 47,1% испытуемых до 1,9%. Высоким уровнем в этой группе до эксперимента обладали 16 чел. (15,4%), а после – 79 чел. (75,9%). В контрольной группе показатели высокого уровня практически не изменились (до эксперимента - 15 чел. (14,5%), после – 14 чел. (13,5%)).

Работа, проведенная на протяжении 11 месяцев в экспериментальной группе, созданной на базе Международного центра «Лингвист» города Воронежа, позволила подтвердить гипотезу исследования. Таким образом, мы можем утверждать, что процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций будет эффективным при учете комплекса выделенных нами социально-культурных условий, к которым мы относим:

- реализацию педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.);
- привлечение подготовленных сотрудников;

- наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций;
- применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций;
- техническое обеспечение;
- применение программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное диссертационное исследование посвящено актуальной проблеме – выявлению эффективных социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Сегодня, в условиях нестабильной системы ценностей, общедоступности и переизбытка информации в современном обществе, как никогда становится необходимым уделять внимание формированию личности обладающей жизненными ценностными ориентациями, способной принимать самостоятельные решения в сложных жизненных ситуациях.

При выборе технологий, способствующих формированию ценностных ориентаций, мы отдаем предпочтение игровым технологиям как наиболее эффективным. Игра – это модель человеческих отношений и их проявлений в различных ситуациях. Интересный отдых перерастает в обучение, терапию, творческий процесс. Именно в игре можно прожить реальные жизненные ситуации. На основе игрового опыта молодые люди способны делать правильные выводы, определять для себя линию поведения, определять жизненные ценностные ориентации. Игровые технологии способны активизировать деятельность молодых людей, спровоцировать мотивацию достижения, создать условия для самостоятельного интеллектуального, творческого и физического развития, дать возможность принимать решения и вести за них как личную, так и групповую ответственность. Все это позволяет сократить время накопления опыта и сформировать на его основе собственные жизненные ориентиры.

В настоящий момент общество формирует определенный социальный заказ – это личность образованная, обладающая правами и свободами выбора, нравственно ориентированная. Необходимость поиска и определения конкретных ценностных ориентаций, которыми должен обладать

современный человек в качестве жизненных ориентиров, заставила нас последовательно раскрыть основные понятия, применяемые в диссертации.

Уточняя понятие «ценность», «ценностные ориентации» мы пришли к выводу, что при определении современных ценностных ориентаций необходимо применять социокультурный подход, позволяющий выявить наиболее значимые ценности и адаптировать их к переменам, происходящим в сознании людей на том или ином историческом этапе (Ф.С. Галимбекова).

Опираясь на исследования современного гуманизма и актуальность проблемы гуманизации общества, мы считаем необходимым формировать именно гуманистические ценностные ориентации у молодого поколения. Основываясь на работах В.А. Кувакина, мы считаем, что гуманистические ценностные ориентации – это принятие человека как приоритетной ценности; способность вести осознанную жизнь, умение принимать личные и коллективные решения, нести ответственность за эти решения; постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей; проявление активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Одной из важнейших задач образования нужно признать развитие личности и формирование у нее гуманистических ценностных ориентаций. Изучив отечественный и зарубежный опыт, мы признаем основополагающую роль культуры в развитии и самореализации личности и гуманизации общества, и определяем путь формирования гуманистических ценностных ориентаций именно через культуру.

Сегодня мы можем говорить о возможностях развития такой личности в рамках социально-культурной деятельности при активном использовании игровых технологий. Социально-культурная деятельность представляется как специально организованная деятельность человека по сохранению, развитию

и освоению культурных ценностей, а также способ адаптации к культуре различных слоев населения (Е.И. Григорьева).

Таким образом, *сущность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий* представляет собой сознательное познание, понимание и освоение гуманистических ценностных ориентаций молодежью, принятие их в качестве жизненных ценностных ориентаций в процессе осуществления игровой деятельности и дальнейшее использование как вектора собственного личностного развития, обеспечивающего стремление к созидательной активности.

Специфика формирования гуманистических ценностей у молодежи средствами игровых технологий заключается в особом потенциале культурно-досуговой деятельности, соответствующей одному из главных принципов гуманизма, - принятие человека как приоритетной ценности, ставящей субъект в центр образования, направленной на самостоятельную творческую деятельность с целью самореализации и развития собственных физических, интеллектуальных и творческих способностей посредством игровых технологий.

Решение третьей задачи исследования дало возможность построить авторскую «модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий», которая включает взаимосвязанные компоненты педагогического процесса – целевой, организационно-процессуальный, содержательно-функциональный, критериально-результативный блоки.

Игровая деятельность, направленная на процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, представляет собой целостную систему элементов, форм, методов, подходов и т.д., выполняющих конкретные педагогические задачи. Игровая деятельность, интегрирующая все уровни данной модели, призвана оказать поддержку

процессу полноценного развития личности и формирования у нее жизненных ценностей.

Обеспечение условий для целенаправленного процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий является одной из наиболее важных целей, достижению которой была посвящена опытно-экспериментальная работа, проведенная нами в 2011-2014 годы (реализованы педагогические принципы (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.); разработана программа подготовки сотрудников; разработана программа, основой которой является авторская модель, направленная на формирование гуманистических ценностных ориентаций; разработан критериальный аппарат; подготовлено достаточное техническое обеспечение и т.д.).

Для решения задач нашего исследования нами была разработана программа, состоящая из 5 авторских квестовых проектов, реализующая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Важным моментом реализации авторской программы стала подготовка педагогического и игротехнического состава.

Основным результатом процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи должно быть признано повышение уровня сформированности данных ценностных ориентаций.

В диссертации были определены и детально рассмотрены 3 уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций (высокий, средний и низкий), которые могут быть определены благодаря разработанному нами критериальному аппарату.

Основными критериями, позволяющими оценивать эффективность процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, являются: *когнитивный критерий*, который отражает понимание и усвоение гуманистических ценностных ориентаций как основополагающих жизненных ориентаций; *аксиологический критерий* характеризуется

процессом осознания и восприятия человека как приоритетной ценности, появлением потребности изучать себя как личность, планировать и вести осознанную жизнь; *мотивационно-ценностный критерий* отражает мотивацию и желание самостоятельного развития, понимание и принятие личной ответственности перед собой и своей жизнью, осознание себя как ценного члена общества; *деятельностно-регулятивный критерий* отражает поведение молодых людей, разнообразие их деятельности и отношение к окружающей действительности.

Современное общество предъявляет новые требования к молодому поколению. Насущной задачей культурно-досуговой деятельности становится создание условий, способствующих разностороннему развитию молодых людей, предоставление возможности для самоизучения, поиска своих жизненных целей и путей их достижения, получения необходимого жизненного опыта. Конечным результатом такой деятельности должна стать личность, принимающая человека как приоритетную ценность, осознанно принимающая гуманистические ценностные ориентации как жизненные ориентиры, способная принимать ответственные личные и коллективные решения, постоянно развивающая свои интеллектуальные, физические и творческие способности, имеющая активную жизненную позицию, а также способная оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умеющая делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

В ходе опытно-экспериментальной работы была доказана эффективность авторской программы, которая была основана на модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В диссертации развернуто представлена позиция автора, согласно которой процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций может быть эффективным только в том случае, если он выстраивается с

учетом социально-культурных условий. Важнейшими составляющими данных условий являются:

- реализация педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.);
- привлечение подготовленных сотрудников;
- наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностей;
- применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностей;
- техническое обеспечение;
- реализация программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

В результате экспериментальной работы молодые люди, составившие экспериментальную группу, продемонстрировали увеличение показателей по всем критериям. Показатель низкого уровня в экспериментальной группе снизился с 47,1% испытуемых до 1,9%. Высоким уровнем в этой группе до эксперимента обладали 16 чел. (15,4%), а после – 79 чел. (75,9%). В контрольной же группе таких изменений не было или они были незначительными.

Мы показали, что игровая деятельность как способ проведения интересного досуга, способна выполнить самые сложные педагогические задачи и создать условия для эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. При этом процесс формирования жизненных ценностных ориентаций становится управляемым и представляет собой структуру взаимосвязанных и дополняющих друг друга компонентов, способствующих процессу социализации молодых людей и приобретению необходимого жизненного опыта.

Культурно-досуговая деятельность – это особый вид педагогической деятельности, который предполагает системный подход и специальную организацию.

Эффективность этой деятельности существенно повышается, если педагогические работники оказываются подготовленными и ведут целенаправленную работу по формированию жизненных ценностных ориентаций у молодежи в процессе реализации культурно-досуговых проектов. Как показывает практический опыт, пример является одним из самых эффективных методов воспитания. Крайне важно педагогическому и игротехническому составу быть в курсе современного заказа общества, понимать значение гуманистических ценностных ориентаций и осознавать необходимость их формирования, а также учитывать педагогические принципы, способствующие данному процессу.

Необходимым мы считаем перенос центральной позиции культурно-досуговых программ с предмета на объект обучения и воспитания.

Наше исследование показало, что для осуществления процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций необходимо создание игровой реальности, которая должна быть обеспечена всеми необходимыми социально-культурными условиями: реализацией педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.), наличием подготовленных сотрудников, наличием модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций, применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций, наличием программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, а также наличием технического оборудования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абишева А.К. О понятии «ценность» // Вопросы философии. – 2002.- №3.- С. 139-146.
2. Абрамсон М.Л., *От Данте к Альберти*, издательство «Наука», М.,1979г.
3. Абульханова-Славская К.А. Стратегия жизни. М., 1991. - 299с.
4. Августин. Цветы благодатной жизни. Изд. русского Свято-Ильинского скита на Афоне, 1900.
5. Альберти Л. Рок и Фортуна // Сочинения итальянских гуманистов эпохи возрождения (XV век) / под ред. Л.М. Брагиной. М., 1985. – С. 157.
6. АМК: Ассоциация менеджеров культуры; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://amcult.ru/index.php/ru/knowledge/links/379-culturepoliciesgs> (дата обращения: 24.09.2013).
7. Андреева Г.М. Социальная психология. – М.: Аспект пресс, 1998. - С.137-303., С. 240.
8. Аникеева Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. С. 56.
9. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. - М. : Просвещение, 1987. - 144 с.
10. Ариарский М.А. Социально-культурная деятельность как предмет научного осмысления. СПб 2008, с. 79-80.
11. Ариарский, М. А. Прикладная культурология / М.А. Ариарский. – 2е изд., испр. и доп. – СПб.: Издво «ЭГО», 2001. С. 157.
12. Аристотель Сочинения: в 4-х т.-М., 1975.-С.6.
13. Артемьев Т.И. Развитие личности и ее способностей. М., 1982г.
14. Астахова М.И. Сервисные технологии: теория и практика, 2012 - С.11.
15. Бабосов ЕМ. Катастрофа как объект социологического анализа // Социол. исслед.1998. № 4.

16. База данных по международной работе с молодежью. ГЕРМАНИЯ / IJAB (IJAB Центр международной работы с молодежью ФРГ з. о.) Godesberger Allee 142–148, 53175 Bonn Май 2008, с. 16.
17. Бездухов, В.П., Воронцов А.В. Теория и практика приобщения учащихся к ценностям: монография – Самара:Из-во Сам. ГПУ, 2002.
18. Берулава, М. Н. Гуманизация современного отечественного образования / М.Н. Берулава // Известия Российской академии образования. – М., 2009.
19. Бессарабова И.С. Функции игры как педагогического феномена // Современные наукоемкие технологии. – 2006. – № 8 – С. 56-57.
20. Бестужев – Лада И.В. Молодость и зрелость: Размышления о некоторых социальных проблемах молодежи. – М.: Политиздат, 1984г, С. 16.
21. Бестужев-Лада И.В. Какая ты, молодежь? М., 1988. - 111с.
22. Божинская Т. Л. Педагогический потенциал российской региональной культуры в контексте социально-философских исследований. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.teoria-practica.ru/-2-2010/philosophy/bojinskaya.pdf>.
23. Большой энциклопедический словарь.- М.; СПб, 2001. - С.434.
24. Бондаревская Е.В. Гуманистическая парадигма личностно ориентированного образования//Педагогика.-М.,1997. – №4. С. 11-17.
25. Бондаревская, Е. В. Педагогика: личность в гуманистических теориях и системах воспитания / Е.В. Бондаревская, С.В. Кульневич. – М.; Ростов н/Д, 1999.
26. Боргош Ю. Фома Аквинский / Пер. с польск. М. Гуренко. Изд. 2-е. М., 1975; Коплстон Ф.Ч. Аквинат. Введение в философию великого средневекового мыслителя. Долгопрудный, 1999.
27. Борисова Н.В. Педагогические особенности создания и внедрения систем активных методов обучения в институте повышения квалификации: Дис...канд.пед.наук.- М., 1987.

28. Бояринов Д.А. Информационное образовательное пространство личностного развития учащихся: информальный аспект // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.science-education.ru/120-15455 (дата обращения: 20.01.2015).
29. Бурков В.Н. Организация и проведение деловых игр: Методические материалы.- М.: Ин-т пробл. упр-я, 1975.
30. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007.- 94 с.
31. Вебер М. Избранные произведения. – М. : Прогресс, 1990. – с. 43.
32. Волохов, А.В. Внимание, каникулы!: методическое пособие/ А.В.Волохов, И.И. Фришман.-М.:ЦГЛ,2005-с.55.
33. Воспитание и педагогическая поддержка детей в образовании: Материалы Всероссийской конференции /Под ред. О.С. Газмана. М., 1996. - 76 с.
34. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л. С. Выгодский. М. : Педагогика, 1991. С.29.
35. Выжлецов Г.П. Аксиология культуры в системе культурфилософского знания / Вестник Новгородского государственного университета. – 2000. - № 16. – С.32-36.
36. Высоцкая Е. В. Ценности личности в социальном и онтологическом аспектах // Известия Саратовского университета. Е.В. Высоцкая - Нов. сер., 2012. Т. 12. Сер. Философия. Психология. Педагогика, вып. 4, - 10 с.
37. Галимбекова Ф.С. МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ЦЕННОСТИ: ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКИЙ И СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ПОДХОДЫ // Современные проблемы науки и образования. – 2012. – № 3; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.science-education.ru/103-6489 (дата обращения: 06.01.2014).
38. Гордон А.Л., Клопов Э.В. Человек после работы. М., 1972. 162с.

39. Григорьев А.И. Культура досуга. – Киев: Высшая школа, 1990. - С.92-108.
40. Григорьев В.М. К вопросу о периодизации развития народной педагогики // Общечеловеческое и национальное в историко-педагогическом процессе. – М., 1991, с. 38 - 40.
41. Григорьев В.М. Народная педагогика игры. Вопросы методологии и теории. Ч. II. – М., 1996., с.92 - 96.
42. Григорьева Е.И. Особенности творческой самореализации студенческой молодёжи в условиях досуга // Культура и образование. 2013. № 2-4 (11). С. 111-114.
43. Григорьева Е.И. Современные технологии социально-культурной деятельности: Учебное пособие. – Тамбов, Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество» 2012.
44. Григорьева Ю.С. Дидактическая игра как средство полового воспитания детей старшего дошкольного возраста: Дисс... пед. канд. наук. – Екатеринбург, 2007. – 167 с.
45. Гросс К. Душевная жизнь ребенка / Пер. с нем. Киев, 1916. С. 28, 71.
46. Давыдов Ю.Н. Культура – природа – традиция. М., 1978, с. 51.
47. Данте Алигьери. Малые произведения.- М.: 1968.
48. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. Л., 1983.-32с.
49. Дробницкий О.Г. Мир оживших предметов. Проблема ценностей и марксистская философия / О.Г.Дробницкий. — М., 1967. – 352 с.
50. Дуликов В.З. Социально-культурная работа за рубежом: Учебное пособие. -- М.: МГУКИ, 2003 – С.22.
51. Дыбина, О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография / О. В. Дыбина – М. : Педагогическое общество России, 2008. – С.47.

52. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
53. Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как самостоятельная отрасль педагогической науки; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.jeducation.ru/2_2007/98.html.
54. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности. Учеб. Пособие для студентов вузов культуры и искусств / А.Д. Жарков.-М.,1998.
55. ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ: Век XXI: к новому гуманизму. Специальный выпуск. 2012, № 2 (63); [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://razumru.ru/humanism/journal2/63/kuvakin1.htm>.
56. Злобин Н.С., Межуев В.М. и др. Культура – человек – философия. К проблеме интеграции и развития // Вопросы философии. 1982. № 1., с. 36.
57. Зорина Е.В., Рахманкулова Н.Ф. и др. Философия в вопросах и ответах: учеб. Пособие / под ред. А.П. Алексеева, Л.Е., Яковлева- М.: ТК Велби, изд-во Проспект, 2007 – 336 с.
58. Индекс развития человеческого потенциала. Центр гуманитарных технологий. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gtmarket.ru/ratings/human-development-index/human-development-index-info>.
59. Ионин Л.Г. Социология культуры: Учеб. пособие. М., 1996. С. 16.
60. История Древней Греции.// Под ред. В.И. Кузищина. М.: Высшая школа, 1996. С. 130.
61. Каган М.С. Философская теория ценности – СПб., Петрополис 1997. – с. 77.
62. Каган, М. С. Философия культуры / М.С. Каган // Сб. трудов. – СПб., 1996.
63. Караковский В.А. Стать человеком: Общечеловеческие ценности – основа целостного учебно-воспитательного процесса / Ред. С.Н. Прасолов;

- Научно-метод. Об-ние «Творческая педагогика». МП «Новая школа». – М., 1993.-80с.
64. Кара-Мурза С.Г. Аномия в России: причины и проявления. М.: Научный эксперт, 2013. — С.9.
65. Киселева, Т.Г. Основы социально-культурной деятельности / Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : Изд-во Моск. ун-та культуры, 1995. – 234 с.
66. Киселева, Т.Г. Учебное пособие: Социально-культурная деятельность / Т.Г. Киселева. – М.: ИНФРА-М, 2008. – с. 39-40.
67. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Словарь по педагогике. М.: ИКЦ "МарТ", 2005. 448 с.
68. Коджаспирова, Г. М. Словарь по педагогике (междисциплинарный) / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: МарТ; Ростов н/Д: МарТ, 2005.
69. Кон И.С. В поисках себя. - М.:Политиздат, 1984.- С.126.
70. Корнетов Г.Б. Гуманистическое образование: традиции и перспективы.- М., 1993.-135с.
71. Котельникова, Н. В. Инновационные тенденции в сфере молодежного досуга в современной России: автореф. дис. ... канд. социол. наук / Н.В. Котельникова. – Ставрополь: Ставропольский гос. ун-т, 2003. с. 19– 20.
72. Краткий психологический словарь.- М.:Политиздат,1985 - С.106.
73. Кувакин В.А. Современный гуманизм // Высшее образование. №4. 2002.
74. Куда идет гуманизм //Курьер ЮНЕСКО. Октябрь-декабрь 2011. С. 9
75. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.

76. Кулагин И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека: Учебное пособие. – М.: ТЦ «Сфера» при участии «Юрайт-М», 2001.-С.163-400.
77. Культура досуга / В.М. Пича, И.В. Бестужев-Лада, В.М. Димов и др. К., 1990.-240с.
78. Культурная политика в Европе: выбор стратегии и ориентиры». Сборник докладов – М., 2002. – С.93.
79. Культурология для технических вузов / под ред. М. В. Булановой-Топорковой. – Ростов-на-Дону, 2001. – С. 40–87.
80. Лавриненко В.Н. Культура и Цивилизация; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://philosophica.ru/lavrinenko/84.htm>.
81. Лапин Н.И. Пути России: социокультурные трансформации, - М.: Институт философии РАН, 2000– С. 27.
82. Лихачев Д.С. О национальном характере русских. // Вопросы философии, 1990, №4. С. 3-6.
83. Лосев А. Ф. История античной эстетики: Аристотель и поздняя классика. — М.: Искусство, 1975. — С. 256.
84. Лотман, Ю. М. К проблеме типологии культуры / Ю.М. Лотман; под ред. Е.В. Пермякова // Труды по знаковым системам. – Тарту, 1967. – Вып. 3. С. 23.
85. Мазур И. И. и Чумаков. А. Н. ГЛОБАЛИСТИКА. / Энциклопедия. М.: Радуга, 2003.
86. Майлычко, С.Н. Педагогическая поддержка детства средствами сюжетно-ролевого моделирования / С.Н. Майлычко // Наукова-метадычны часопіс / Установа “Выдавецтва “Адукацыя і выхавання” - Мінск, 2005.-Вып. 45.- № 4. -Праблемы выхавання. – С. 31-32.
87. Максютин, Н. Ф. Культурно-досуговая деятельность: [конспект лекций, опорные занятия и определения] / Н.Ф. Максютин. – Казань: Медицина, 1995.– С. 113-124.

88. Мальгин В. Е. Развитие вариативных форм неформального образования детей и взрослых на базе детско-юношеской спортивной школы [Текст] / В. Е. Мальгин, О. В. Трофимова // Молодой ученый. — 2014. — №4. — С. 1025-1027.
89. Микешина Л.А. Современное развитие понятия «ценность» // Ценности и смыслы. 2009. №1. С.6-17.
90. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
91. Моисеев Н.Н. Рациональный гуманизм // Общественные науки и современность. М., 1992. №3. С. 150.
92. Монтень М. / Составитель и автор Н.В. Бордовская. – М.:Мос. гор.пед. ун-т, 2001. – 224 с.
93. Монтень М. О воспитании детей / Мишель Монтень // Опыты. Избранные произведения в 3-х томах. – М.: Голос, 2000. – Т. 1. – Гл. XXVI. – С.158 – 198.
94. МПДР: Молодежное парламентское движение России, Федеральный закон об основах государственной молодежной политики В РФ (проект); [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.newparlament.ru/docs/view/21> (дата обращения: 05.10.2013).
95. Мухлаева Т. В. МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОПЫТ НЕФОРМАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ВЗРОСЛЫХ ЧЕЛОВЕК и ОБРАЗОВАНИЕ. - 2010. - №4. - С.158-162.
96. Объединение социокультурных центров ФРГ; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.soziokultur.de/bsz/>.
97. ОПРФ: Общественная палата Российской Федерации; [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://www.oprf.ru/ru/discussions/1467/newsitem/10556> (дата обращения: 24.09.2013).

98. Основы законодательства Российской Федерации о культуре; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_152528/ © Консультант Плюс, 1992 – 2014.

99. Павлова О.В. Включение информального образования в жизненные стратегии взрослых // ЧЕЛОВЕК И ОБРАЗОВАНИЕ. 2011-№ 4 (29), с. 64-67.

100. Панорама культурной жизни зарубежных стран: Инф. сб. - М., 2002. - Вып. 7-8. С.5-7.

101. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение. – М.: Академия, 2009. – 192 с.

102. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учеб. для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений [Текст]/ С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е.Н. Шиянов и др.; Под ред. С.А. Смирнова. – 4-е изд., испр. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 512 с.

103. Петрова З.А. Методология и методика социологических исследований культурно-досуговой деятельности: Учебное пособие. – М.: МГИК, 1990.- С.92-108.

104. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.

105. Пименова В.Н. Свободное время в социалистическом обществе. М., 1974. - 170с.

106. Платон Диалоги/Пер. с древнегреч. –М.: Мысль – 1986 – с.605.

107. Плеханов Г.В. Письма без адреса // Избранные философские произведения: В 5 т. М.: Госполитиздат, 1956. Т. 5.

108. Пруденский Г. А. Время и труд / Г. А. Пруденский. — М.: Мысль, 1965.

109. Пруденский, Г. А. Проблемы рабочего и вне рабочего времени / Г.А. Пруденский. – М.: Наука, 1972.– С.41.
110. Прюдом Р., Брюнетьер Ж., Дюпюи Г. Имитационные модели города.- М.:Прогресс, 1979.– С.123.
111. Работа классного руководителя по формированию коллектива учащихся /Н.П. Аникеева, Г.В. Винникова, Н С. Коган и др. Новосибирск, 1987.
112. Розов Н. С. Ценности в проблемном мире. Новосибирск 1998 - 46 с.
113. Рокич М. Методика «Ценностные ориентации»//Лучшие психологические тесты для профотбора и профориентации /по ред. А.Ф.Кудряшова.–Петрозаводск:Петраком,1992.–318с.
114. Российское гуманистическое сообщество; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.humanism.ru/move.htm>.
115. Российское образование – 2020: модель образования для экономики, основанной на знаниях: к IX Международ. науч. конф. «Модернизация экономики и глобализация», Москва, 1–3 апреля 2008 г. / под ред. Я. Кузьминова, И. Фрумина ; Гос. ун-т – Высш. шк. экономики. – М.: Издат. Дом ГУ ВШЭ, 2008. – С. 33.
116. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М., 1946.-С.491.
117. Рыбаковский Л.Л. Миграционный потенциал: понятие и критерии оценки // Социологические исследования. 2009. № 2., с. 27.
118. Саркисова, И. В. Свободное время и духовное развитие молодежи: автореф. дис. ... канд. социол. наук / И.В. Саркисова. – СПб., 1992.– С.8.
119. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – С. 26-27, 34, 256.
120. Сергеев И.С. Основы педагогической деятельности. – Санкт Петербург: Питер, 2004. – 316 с.

121. Сластенин В.А. Педагогика: учеб. Пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Сластенин и др. – М.: Школа-Пресс, 1998.- С. 331.
122. Смирнов С.А. Педагогика: Педагогические теории, система, технологии. – М.: «Академия», 2000. – 512 с.
123. Смолкин А.М. Методы активного обучения- М.:Высшая школа,1991.
124. Советский энциклопедический словарь. – М.: Сов. энциклопедия, 1982. – 1600 с.
125. Современные технологии социально-культурной деятельности : учеб. пособие / под общ. ред. Е.И. Григорьевой. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. ун-та им. Г.Р. Державина, 2002. – 504 с.
126. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140.
127. Сокол І.М. Квест: метод читехнологія? // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 2(114). – С. 28-32.
128. Соколов В.В. Средневековая философия. М., 1979 - С. 51-84.
129. Соколов, Э. В. Свободное время и культура досуга / А.В. Соколов. – Л.: Лениздат, 1977. С.64.
130. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду / А. И. Сорокина. - М., 1982.
131. Сохор А.Н. Воспитательная функция музыки. – Л.: Музыка, 1975.-64с.
132. Спенсер Г. Основания психологии.- СПб.,1897.- с. 412.
133. Столович Л.Н. Искусство и игра /Л.Н. Столович. М.: знание, 1987.-64 с.
134. Столович Л. Н. Красота. Добро. Истина. Очерк истории эстетической аксиологии. М.: Республика, 1994. - 178 – 264 с. - 375 – 456 с.
135. Столович Л. Н. Об общечеловеческих ценностях. // Вопросы философии. – 2004 -№7.-86 с.
136. Стрельцов, Ю. А. Культурология досуга: учеб. пособие / Ю.А. Стрельцов. – М.: МГУКИ, 2002.С. 5.

137. Суртаев В.Я. Игра как социокультурный феномен: учеб. пособие / В.Я. Суртаев. СПб., - 208 с.
138. Суртаев В.Я. Молодёжный досуг как социально-педагогическое явление: Дисс. ... д-р пед. наук: 13.00.05. СПб., 1995. 332 с.
139. Суртаев, В. Я. Социология молодежного досуга / В.Я. Суртаев. – СПб.; Ростов-на-Дону: Изд-во «Гефест», 1998. – С.28.
140. Таназлы М.А., Каташинских С.Н. ОСОБЕННОСТИ И ЦЕННОСТИ МОЛОДЕЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ // Материалы VI Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум»; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.scienceforum.ru/2014/421/1004>">www.scienceforum.ru/2014/421/1004. (дата обращения: 05.03.2015).
141. Тинькова З. С. «Теория и методика культурно-досуговой деятельности» Орел 2012.
142. Титов Б.А. Социализация детей, подростков и юношества в сфере досуга / Б.А. Титов. СПб.: СПбГАК, 1997. - 275 с.
143. Томашева Е.Н. Компьютерные игры: «умственный протез» или средство интеллектуального развития? Анализ компьютерных игр для детей, и их роль в детском досуге // Библиография. – 2002. - №4. - С.78.
144. Тугаринов В.П. Теория ценностей в марксизме / В.П. Тугаринов. – Л.: ЛГУ, 1968. - 124 с.
145. Филонов М.М. На благо успеваемости: Влияние компьютерных игр на способности школьников // Знание – сила. – 2003. - №4. – С.33
146. Философский Энциклопедический словарь. М., «Советская Энциклопедия», 1983.– С.764.
147. Франкл В. // Краткий психологический словарь / Под общей ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского; ред.-сост. Л.А.Карпенко.— 2-е изд., испр. и доп.— Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС», 1998. – 512 с.

148. Фролов Э. Д. Парадоксы истории: Парадоксы античности. — СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2004. — С.292.
149. Фролова А. С. Интеграционный аспект организации функционирования социально-культурной сферы в некоторых зарубежных странах // Культура, искусство, художественное образование: состояние, проблемы, перспективы : [сборник научных статей]. – Барнаул : Изд-во АлтГАКИ, 2011. – С. 157–160
150. Хайдеггер М. Бытие и время. М., 1993.
151. Халина Е. В. ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ФОРМЕ КВЕСТ-ИГРЫ «ДОРОГА ЗНАНИЙ» // Образование. Карьера. Общество . 2014. №2 (41); [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/proforientatsionnoe-meropriyatie-v-forme-kvest-igry-doroga-znaniy> (дата обращения: 05.03.2015).
152. Харченко Л.Н. Проектирование программы неформального образования и психологической поддержки преподавателя в первые годы работы в вузе: монография. – М.: Директ-медиа, 2014. – 153 с.
153. Цветкова Л. А. Использование компьютера при обучении лексики в начальной школе / Л. А. Цветкова // ИЯШ. – 2002. – №2. – С. 43-47.
154. Чижиков, В.М. Культурно-досуговая деятельность / В.М. Чижиков. – М.: ИНФРА-М, 2006. – С.57.
155. Шаповалов В.Ф. Основы философии: От классики к современности. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1998.
156. Шарковская Н.В. Культуротворческие формы организации молодежного досуга // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2014. № 6 (62). С. 124-129.
157. Шиллер Ф. Статьи по эстетике.- М.; Л., 1935.– С.674.
158. Шиянов Е.Н. Котова И.Б. Идея гуманизации образования в контексте отечественных теории личности. Ростов – на-Дону. РИО АО Цветная печать, 1995.– С.14.

159. Шохин В. К. Классическая философия ценностей: предыстория, проблемы, результаты. // Альфа и Омега, - 1998, №17 (3) – 296-315 с.
160. Шубина О.А. Гуманистические ценности в структуре жизненных ориентаций студенческой молодежи: автореф. дис. ... к.соц. наук: 22.00.06. Екатеринбург, 2008.
161. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 146-149.
162. Эльма Ю. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема: Компьютеризация // Директор школы. -2003. -№9,декабрь. – С.36-40.
163. Ядов, В. А. Социологические методы исследования клубной работы: метод. пособие / В.А. Ядов. – М., 1986.С. 159.
164. Яницкий М.С., Браун О.А. Ценностная детерминация отношения к власти /Вестник Кемеровского государственного университета № 1 (29), 2007. – С. 143-150.
165. Ярошенко Н.Н. Потенциал социально-культурной деятельности в процессе формирования национальной идентичности россиян // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2014. № 4 (60). С. 70-77.
166. Ярошенко Н.Н. Социально-культурная деятельность: Парадигмы, методология, теория: Монография. - М.: МГУКИ, 2000.
167. Ярошенко, Н. Н. Педагогические парадигмы теории социально-культурной деятельности: автореф. дис. ... д-ра пед. наук / Н.Н. Ярошенко. – М., 2000.
168. Abraham, U. Mehr als Nachspielen und Vorspielen: Dramatisches Gestalten zwischen Prozess- und Produktorientierung // LUDS.H.4-1992. – S.30-50.
169. Baacke, D. Jugend und Jugendkulturen. Weinheim, 2007.

170. Baer, Ulrich Spielpraxis. In: Gruppe & Spiel, 5+6/2007, 3-78.
171. Baer, Ulrich Spiel. In: Coelen, Thomas/Otto, Hans-Uwe (Hrsg.): Grundbegriffe Ganztagsbildung. Das Handbuch (155-163). Wiesbaden: VS, 2008.
172. Baer, Ulrich (Hrsg.): entdecken – gestalten – verstehen. Kreative Bausteine für die kulturelle Bildung in Kita, Hort und Grundschule. Münster: Ökotopia, 2007.
173. Baer, Ulrich u.a. (Hrsg.) Lernziel: Lebenskunst. Spiele, Projekte und Methoden für Jugendarbeit und Schule. Seelze-Velbert: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung, 1997.
174. Bamford, Anne The Wow-Factor. Global research compendium on the impact of the arts in education. Münster u.a.: Waxmann, 2006.
175. Benner, Dietrich: Wilhelm von Humboldts Bildungstheorie: eine problemgeschichtliche Studie zum Begründungszusammenhang neuzeitlicher Bildungsreform. Juventa-Verl., Weinheim, München, 2003.
176. Biburger, Tom/Wenzlik, Alexander (Hrsg.) "Ich hab' gar nicht gemerkt, dass ich was lern!". Untersuchungen zu künstlerisch- kulturpädagogischer Lernkultur in Kooperationsprojekten mit Schulen. München (kopaed), 2009.
177. Bildung nach Nachhaltigkeit, Norddeutschland, UN-Dekade 2005-2014; [Электронныйресурс]. – Режимдоступа: <http://www.nun-dekade.de/themenbereiche/informelle-bildung/> (датаобращения: 24.02.2014).
178. Bittner, Günther Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Ders. (Hrsg.): Selbstwerden des Kindes (200-206). Fellbach: Bonz, 1981.
179. Bittner, Günther Kinder in die Welt, die Welt in die Kinder setzen. Stuttgart: Kohlhammer, 1996.
180. BKJ / Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung; [Электронныйресурс]. – Режимдоступа: <http://www.bkj.de/> (датаобращения: 24.02.2014).
181. Bockhorst, Hildegard (Hrsg.) KUNSTstueck FREIHEIT. Leben und lernen in der Kulturellen BILDUNG. Ol. 22, Muenchen, 2011.-260S.

182. Braun, Schorn Aesthetisch-kulturelles Lernen, Kulturpaedagogische Handlungsprinzipien / Kulturelle Bildung, Muenchen, 2012.- S. 132.
183. Braun, Tom Kulturelle Schulentwicklung auf der Schwelle zwischen Kunst und Schulalltag. In: Ders. (Hrsg.): Lebenskunst lernen in der Schule. Mehr Chancen durch Kulturelle Schulentwicklung (261-284). München: kopaed,2011.
184. Brendenal, Silvia Fragmentarisches Nachdenken über das Theater für Ganzkleine. In: dan Droste, Gabi (Hrsg.): Theater von Anfang an! Bildung, Kunst und frühe Kindheit (193-199). Bielefeld: transcript, 2009.
185. Brewer G.D., Shubnik M. The War Games: A Critique of Military Solving// L. Harward University Press.-1979.-P.385.
186. Brown R. XVI World Humanist Congress, Paris. – International Humanist News, May 2005.-p.5.
187. Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ)Der Kompetenznachweis Kultur. Ein Nachweis von Schlüsselkompetenzen durch kulturelle Bildung. Ergebnisse aus dem Modellprojekt „Schlüsselkompetenzen durch kulturelle Bildung“ der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung. Remscheid: BKJ, 2006.
188. Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ) (Hrsg.) (o.J.): Grundprinzipien Kultureller Bildung. [Электронныйресурс]. – Режимдоступа: <http://www.plus-punkt-kultur.de> (датаобращения 28.08.12).
189. Bundesvereinigung Soziokultureller Zentren e.V. (Hrsg.) (2011): Soziokulturelle Zentren in Zahlen. Auswertung der Statistikumfrage der Bundesvereinigung Soziokultureller Zentren e.V. Berlin, 2009/2010.
190. Buytendijk, Frederik J. J. Die spielerische Dynamik. In: Scheuerl, Hans (Hrsg.) (1991): Das Spiel. Theorien des Spiels (134-142). Weinheim/Basel: Beltz, 1933.
191. Buytendijk, Frederik J. J. Wesen und Sinn des Spiels. Berlin: Wolff, 1933.
192. Cajide Val, J. M.R. Castro González, I. González Gómez, M.C. Sánchez Amor, EXTRACURRICULAR ACTIVITIES: PEDAGOGICAL

- IMPLICATIONS, 3rd International Conference on Education and New Learning Technologies, 2011. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://library.iated.org/view/CAJIDEVAL2011EXT>.
193. Coelen, Th./Otto H.-U. (Hg.) Grundbegriffe Ganztagsbildung. Das Handbuch. Wiesbaden, 2008.
194. Davina Höblich, Sarina Ahmed. Soziale Arbeit/ Bildung, formale, non-formale, informelle// Taschenwörterbuch, Bad Heilbrunn, 2012.– S. 40.
195. Definition and Selection of Competencies; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.deseco.admin.ch/> (дата обращения: 24.02.2014).
196. Desfosses, Agnès (2007): Rauminszenierungen: die Initiierung von Wahrnehmung durch den Raum in der Kunst für die Allerkleinsten. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.theatervonanfangan.de/texte/TheatervonAnfangan_Vortrag_Desfosses.pdf (дата обращения 17.09.12).
197. Deutsche UNESCO-Kommission 2010: UNESCO-Weltbericht Bildung für Alle. Ausgeschlossene einbinden. Bonn: Deutsche UNESCO-Kommission.
198. Ermert, Karl/Dallmann, Gert/Ehlert, Andrea/Lang, Thomas (Hrsg.) „Alte Meister“ - Wie Aeltere Kompetenzen in kultureller Bildung leben und nutzen. Wolfenbuettel (Wolfenbuetteler Akademie-Texte Bd.35, 2008.
199. Erpenbeck, John KulturKompetenz: Kultur, Werte und Kompetenzen. In Behrung, Kunibert et al. (Hrsg.): Kultur-Kompetenz: Aspekte der Theorie, Probleme der Praxis. Ueberhausen; Athena, 2003.- S- 224-245.
200. Faas, Stefan/Treptow, Rainer/Bauer, Petra Sozialpädagogische Kompetenzdiskurse - Eine Einleitung, In: Faas, Stefan./Bauer, Petra/Treptow, Rainer (Hrsg.): Kompetenz, Performanz, soziale Teilhabe. Sozialpädagogische Perspektiven auf ein bildungstheoretisches Konstrukt. Wiesbaden: Springer VS, 2014. - S. 7-17.
201. Fuchs, I Wagnis Jugend. Muenchen.-Huebner-Funk,S./Pettinger, R. 40 Jahre Deutsches Jugendinstitut. In:DJI-Bullerin, H. 64, 2003. S. 10-15.

202. Fuchs, M.: Persönlichkeit und Subjektivität. Historische und systematische Studie zu ihrer Genese. Leverkusen: Leske+Budrich, 2001.
203. Fuchs, Max Das gute, glückliche und gelungene Leben. In: Baer, Ulrich u.a. (Hrsg.) Lernziel: Lebenskunst. Spiele, Projekte, Konzepte und Methoden für Jugendarbeit und Schule (22-30). Seelze-Velbert: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung, 1997.
204. Fuchs, Max Die Konzeption kulturelle Bildung des Deutschen Kulturrates – Präsentation bei der UNESCO Weltkonferenz zur künstlerischen Bildung. 2006. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.kulturrat.de/detail.php?detail=707&rubrik=5 (дата обращения 17.09.12)
205. Fuchs, Max Subjekt und Kultur. Bildungsprozesse zwischen Emanzipation und Anpassung. Muenchen, 2012.
206. Fuchs, Max, Kulturelle Bildung / Aestatische Erfahrung und kulturelle Praxis //Symposium, FB 16 Universitaet Dortmund, 2001.- S. 5
207. Gebauer, Gunter Spiel. In: Wulf, Christoph (Hrsg.): Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie (1038-1048). Weinheim/Basel: Beltz.1997
208. Geertz, Clifford „Deep Play“: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf. In: Ders. (Hrsg.): Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme (202-260). Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1983.
209. Grundwald, K./Thiersch, H. (Hg.) Praxis der lebensweltorientierten Sozialen Arbeit. Weinheim. Muenchen, 2005.
210. Haring, M. u.a. (Hg.) Perspektive der Bildung. Kinder und Jugendliche in formellen, nichtformellen und informellen Bildungsprozessen. Wiesbaden: VS, 2007.
211. Heckmair, B./Michl, W. Erleben und Lernen. Muenchen, Basel, 2008.
212. Held, Kruse, Söndermann, Weckerle, 2005, S. 7.
213. Hipp, Nikolaus; Demmerle, Eva Die Freiheit, es anders zu machen : mein Leben, mein Denken, meine Werte, 2008 München : Pattloch, 2008.- S. 132

214. Huizinga, Johann Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt, 2001.
215. HumanDevelopmentIndex (HDI). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://hdr.undp.org/en/content/human-development-index-hdi>.
216. InternationalAcademy of Humanism. [Электронныйресурс]. – Режимдоступа: <https://www.secularhumanism.org/index.php/3258>.
217. International Humanist and Ethical Union. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iheu.org/>.
218. Jörissen, Benjamin Avatare. In: Mertens, Gerhard u.a. (Hrsg.): Handbuch der Erziehungswissenschaft Band III/2: UMWELTEN (977-991). Paderborn: Schöningh, 2009.
219. Kämpf-Jansen, Helga; „Ästhetische Forschung - Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft“;Salon Verlag, Köln; 2001.- S.164.
220. Keupp, Heiner Vom Möglichkeitssinn: Spielerische Zukünfte entwerfen. In: Grüneisl, Gerd/Knecht, Gerd/Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Mensch und Spiel (21-33). Unna: LKD, 2001.
221. Lernziel: Lebenskunst: Spiele - Projekte - Interviews Taschenbuch – 1997. Praxisbuch Spielen macht Sinn. Formen des Spiels und deren Reflexion im Humanistischen Lebenskundeunterricht. Humanistischer Verband Deutschlands, Landesverband Berlin-Brandenburg. 2012,- 157 S.
222. Mahlert, Ulrich, Die Humanität der Musik. Essays aus dem 21. Jahrhundert, Hofheim, 2007.
223. Mead, George Herbert Spiele und Spielen als Beiträge zur Genese des Ich. In: Scheuerl, Hans (Hrsg.) Das Spiel. Theorien des Spiels. Band 2 (112f.) (12. Auflage). Weinheim/Basel: Beltz,1991.
224. Neuenhausen, Benedikta Spielstrukturen in World of Warcraft. In: Klaas, Marcel u.a. (Hrsg): Kinderkultur(en) (115-130). Wiesbaden: VS,2011.
225. Oerter, Rolf Psychologie des Spiels. München: Beltz,1999.

226. Oerter, Rolf Als-ob-Spiele als Form der Daseinsbewältigung in der frühen Kindheit. In: Papousek, Mechthild/Gontard, Alexander von (Hrsg.): Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit (153-173). Stuttgart: Klett Cotta, 2003.
227. Otto, H.-U./ Coelen, Th. (Hg.) Grundbegriff Ganztagsbildung. Beiträge zu einem neuen Bildungsverständnis in der Wissensgesellschaft. Wiesbaden, 2004.
228. Parmentier, Michael Spiel. In: Benner, Dietrich/Oelkers, Jürgen (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Pädagogik (929-945). Darmstadt: WBG, 2004.
229. Perry R. B. General theory of value. — N.Y., 1950
230. Perry, W. G., Jr. Forms of intellectual and ethical development in the college years: A scheme. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1970.
231. Pfeifer-Schaupp, H.-U. (Hg.) Globalisierung und soziale Arbeit. Hamburg, 2005.
232. Piaget, Jean Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart: Klett, 1969.
233. Reinwand, Vanessa-Isabelle Bildungswirkungen der Künste in der frühen Kindheit. Eine kritische Sichtweise auf ihr Potenzial. In: Droste, Gabi dan (Hrsg.): Theater von Anfang an! Reflexionen und Positionen für die Praxis. Arbeitshefte zum Kinder- und Jugendtheater, Schriftenreihe des Kinder- und Jugendtheaterzentrums in der Bundesrepublik Deutschland, hrsg. von Christel Hoffmann, Arbeitsheft 5, 2011, S-9-14.
234. Schäfer, Gerd Bildungsprozesse im Kindesalter. Weinheim/München: Juventa, 1995.
235. Scherr, Albert Subjektorientierte Jugendarbeit. Weinheim/München, 1997.
236. Scheuerl, Hans Das Spiel (9. Auflage). Weinheim/Basel: Beltz, 1979.
237. Schiller, Friedrich Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. 15. Brief. Stuttgart, 1965.
238. Schostack, Renate Die eitle Schöne : über Geist und Kultur in München, München : Verlag Sankt-Michaelsbund, 2008.

239. Schütz/Luckmann Strukturen der Lebenswelt. Band 1 S. 11 zitiert nach SCHMIDTGRUNERT, Marianne, 1984.-S. 65.
240. Seel, Martin; „Ästhetik des Erscheinens“; Carl Hanser Verlag, München Wien. 2000, S.51.
241. Seel, Martin; „Ethisch-Ästhetische Studien. Frankfurt am Main; Suhrkamp, 1996.
242. Stojanov, K. Bildung und Anerkennung. Soziale Voraussetzungen von Selbst-Entwicklung und Welt- Erschliessung. Wiesbaden, 2006.
243. Thiersch, Hans Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. Aufgaben der Praxis im sozialen Wandel. Weinheim: Juventa (wird zitiert als Thiersch II), 1992.
244. Thiersch, Hans. Bildung und Soziale Arbeit, in: Liegle, L. und Treptow, R. (Hrsg.): Welten der Bildung in der Pädagogik der frühen Kindheit und in der Sozialpädagogik. Freiburg: Lambertus Verlag, 2002, - S. 74-91.
245. Thole, Werner, Höblich Daina, Ahmed Sarina Soziale Arbeit/ Bildung, formale, non-formale, informelle//Taschenwörterbuch, Bad Heilbrunn, 2012,- 38-39s.
246. Treptow, Rainer Wissen, Kultur, Bildung Beiträge zur Sozialen Arbeit und Kulturellen Bildung, Weinheim, Beltz/Juventa, 2012.
247. Treptow, Rainer Theoriegeleitete Forschung in der kulturellen Bildung: welche Theorie, In: Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft (BMBWF) (Hrsg.): Perspektiven der Forschung in der Kulturellen Bildung. Bonn, 2013, - S.74-76 .
248. Veith, Hans Kompetenzen und Lenkulturen. Zur historischen Rekonstruktion moderner Bildungsmantiken. Muenster/New York/Berlin: Waxman, 2003.
249. Wenzlik Schlüsselkompetenzen in der kulturellen Bildung, Schlüsselkompetenzen / Kulturelle Bildung, Muenchen, 2012,- 147s.
250. Winnicott, Donald Woods Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta, 1997.

251. Wulf, Christoph Spiel. Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität. In: Bilstein, Johannes u.a. (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels Weinheim, Basel: Beltz. 2005,-S. 15-22.
252. Zulliger, Hans Heilende Kräfte im kindlichen Spiel. Fischer Frankfurt/M.: Fischer, 1991.

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|
| 5. Безопасность семьи | неизвестному |
| 6. Социальное признание (одобрение) | 17. Творчество |
| 7. Свобода (свобода мыслей, действий) | 18. Развитие |
| 8. Национальная безопасность | 19. Вера и служение Богу |
| 9. Превосходство | 20. Соответствие социальным |
| 10. Уважение мнения других | общепризнанным нормам |

8. В каком возрасте можно говорить о сформированных гуманистических ценностных ориентаций?

1. Дошкольный возраст
2. 7-13 лет
3. 13-18 лет
4. 18-27 лет
5. 28-35 лет
6. С 35 лет
7. Возраст не имеет значения, у каждого человека индивидуально
8. Затрудняюсь ответить

Приложение №2

Анкета. Блок 2

1. Как Вы проводите свое свободное время (выберите не более 3 вариантов)?

1. Смотрю телевизор
 2. Занимаюсь домашними делами
 3. Встречаюсь с друзьями, родственниками
 4. Предпочитаю активный отдых (спорт, прогулки, выезды на природу)
 5. Занимаюсь творчеством
 6. Уделяю время учебе, занимаюсь наукой, читаю
 7. Другое
-

2. Увлекаетесь ли Вы каким-либо видом творчества (если да, то каким, как часто им занимаетесь)?

1. Нет
 2. Да, это мое хобби
-
3. Да, занимаюсь профессионально
-

3. Посещаете ли Вы культурно-досуговые учреждения (если да, укажите название учреждения)?

1. Да
-
2. Нет

4. Состоите ли Вы в каких-либо общественных объединениях, творческих и др. коллективах, участвуете ли Вы в волонтерских и других общественных программах?

1. Нет по всем пунктам
 2. Да, я член
-
- (название общества, коллектива, объединения)
3. Да, я принимаю участие в
-

(название программ)

5. Часто ли берете на себя инициативу (в семье, школе/университете)?

1. Всегда, часто беру на себя общественную нагрузку
2. Иногда, если мне это интересно
3. Если это необходимо, только по требованию (родителя, учителя)
4. Это не для меня, лучше промолчу

6. Как Вы считаете, каких людей в России больше: тех, кто обладает гуманистическими ценностными ориентациями, или наоборот?

1. Больше тех, кто обладает гуманистическими ценностными ориентациями
2. Больше тех, кто не обладает гуманистическими ценностными ориентациями
3. Равное количество и тех, и других
4. Затрудняюсь ответить
5. Другое _____

7. Возможно ли допустить поведение, не соответствующее гуманистическим ценностным ориентациям?

1. Нет, никогда
2. Возможно, при некоторых обстоятельствах
3. Думаю, что да, но только в исключительном случае
4. Возможно
5. Затрудняюсь ответить
6. Другое _____

8. Выступали ли Вы в качестве волонтера?

1. Да, регулярно
2. Да, иногда (или редко)
3. Нет, но хотел(а) бы
4. Нет
5. Нет, я отрицательно отношусь к благотворительности
6. Другое _____

9. Можете ли Вы утверждать, что разбираетесь в нравственных, этических и др. жизненных ситуациях?

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Да | 4. Нет |
| 2. Скорее да, чем нет | 5. Затрудняюсь ответить |
| 3. Скорее нет, чем да | 6. Другое _____ |

Приложение №3

План беседы с участниками проектов

Задачи:

- выявить факт осознания и восприятия человека как приоритетной ценности;
- выявить желание планировать и вести осознанную жизнь, принимать ответственные личные и коллективные решения;
- выявить потребность совершать поступки в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями как собственными жизненными ориентирами.

Респонденту задаются открытые вопросы. Если возникают трудности при ответе, даются вспомогательные варианты ответа.

В качестве вспомогательного метода допускается использование метода ранжирования, когда необходимо распределить варианты ответа от более значимого до менее важного.

Какую цель в жизни Вы ставите (выберите не более 2 вариантов)?

1. Свободный ответ _____
2. Получить образование и реализоваться как профессионал
3. Создать семью
4. Купить квартиру, дом, машину, иметь крупный счет в банке
5. Создать, реализовать что-то новое, оставить свой след в истории
6. Быть социально активным членом общества, нести добро людям, помогать нуждающимся
7. Вести интересную, разнообразную жизнь, получать от нее удовольствие

Какие ценности имеют для Вас значение (выберите не более 5 вариантов)?

- | | |
|--|--|
| 1. Равенство, социальная справедливость | 11. Духовная жизнь |
| 2. Авторитетность, доминирование над другими | 12. Сохранение традиций |
| 3. Богатство | 13. Любовь |
| 4. Удовольствие | 14. Единение с природой |
| 5. Безопасность семьи | 15. Мудрость |
| 6. Социальное признание (одобрение) | 16. Новизна, открытость к неизвестному |
| 7. Свобода (свобода мыслей, действий) | 17. Творчество |
| 8. Национальная безопасность | 18. Развитие |

9. Превосходство
10. Уважение мнения других

19. Вера и служение Богу
20. Соответствие социальным общепризнанным нормам

Какие качества Вам присущи (выберите не более 5 вариантов)?

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Упорство в достижении цели | 11. Открытость новому |
| 2. Уважение мнения других | 12. Преданность традициям |
| 3. Честность | 13. Коммуникабельность |
| 4. Ответственность | 14. Оптимизм |
| 5. Ум | 15. Склонность прощать |
| 6. Трудолюбие | 16. Ориентация на собственное мнение |
| 7. Творческая активность | 17. Сдержанность |
| 8. Любознательность | 18. Скромность |
| 9. Верность религии | 19. Толерантность |
| 10. Смелость, поиск приключений | 20. Коллективизм |

Какие качества Вы цените в людях (выберите не более 5 вариантов)?

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Упорство в достижении цели | 11. Открытость новому |
| 2. Уважение мнения других | 12. Преданность традициям |
| 3. Честность | 13. Коммуникабельность |
| 4. Ответственность | 14. Оптимизм |
| 5. Ум | 15. Склонность прощать |
| 6. Трудолюбие | 16. Ориентация на собственное мнение |
| 7. Творческая активность | 17. Сдержанность |
| 8. Любознательность | 18. Скромность |
| 9. Верность религии | 19. Толерантность |
| 10. Смелость, поиск приключений | 20. Коллективизм |

Что для Вас самое главное в жизни?

Какие приоритетные задачи сейчас перед Вами стоят?

Вы уже знаете, как Вы их будете достигать?

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Да | 4. Нет |
| 2. Скорее да, чем нет | 5. Затрудняюсь ответить |
| 3. Скорее нет, чем да | 6. Другое _____ |

Считаете ли Вы, что Вам близки гуманистические ценностные ориентации?

- | | |
|-------|--------|
| 1. Да | 4. Нет |
|-------|--------|

2. Скорее да, чем нет
3. Скорее нет, чем да

5. Затрудняюсь ответить
6. Другое _____

Относите ли вы себя к тем, кто обладает гуманистическими ценностными ориентациями?

1. Да
2. Скорее да, чем нет
3. Скорее нет, чем да

4. Нет
5. Затрудняюсь ответить
6. Другое _____

Считаете ли вы актуальным вопросом сохранения гуманистических ценностных ориентаций в современном обществе?

1. Да
2. Скорее да, чем нет
3. Скорее нет, чем да

4. Нет
5. Затрудняюсь ответить
6. Другое _____

Допускаете ли Вы поступки, несоответствующие гуманистическим ценностным ориентациям?

1. Да
2. Скорее да, чем нет
3. Скорее нет, чем да

4. Нет
5. Затрудняюсь ответить
6. Другое _____

Приложение №4

Тест-опросник самоотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев)

Задача:

- выявить интерес к собственной личности, желание изучать себя как личность.

Тест-опросник самоотношения (ОСО) построен в соответствии с разработанной В.В. Столиным иерархической моделью структуры самоотношения. Данная версия опросника позволяет выявить три уровня самоотношения, отличающихся по степени обобщенности:

1. глобальное самоотношение;
2. самоотношение, дифференцированное по самоуважению, аутсимпатии, самоинтересу и ожиданиям отношения к себе;
3. уровень конкретных действий (готовности к ним) в отношении к своему «Я».

В качестве исходного принимается различие содержания «Я-образа» (знания или представления о себе, в том числе и в форме оценки выраженности тех или иных черт) и самоотношения. В ходе жизни человек познает себя и накапливает о себе знания, эти знания составляют содержательную часть его представлений о себе. Однако знания о себе самом, естественно, ему небезразличны: то, что в них раскрывается, оказывается объектом его эмоций, оценок, становится предметом его более или менее устойчивого самоотношения.

Опросник включает следующие шкалы:

Шкала S – измеряет интегральное чувство «за» или «против» собственно «Я» испытуемого.

Шкала I – самоуважение.

Шкала II – аутосимпатия.

Шкала III – ожидаемое отношение от других.

Шкала IV – самоинтерес.

Опросник содержит также семь шкал, направленных на измерение выраженности установки на те или иные внутренние действия в адрес «Я» испытуемого.

Шкала 1 – самоуверенность.

Шкала 2 – отношение других.

Шкала 3 – самопринятие.

Шкала 4 – саморукводство, самопоследовательность.

Шкала 5 – самообвинение.

Шкала 6 – самоинтерес.

Шкала 7 – самопонимание.

Глобальное самоотношение – внутренне недифференцированное чувство «за» и «против» самого себя.

Самоуважение – шкала из 15 пунктов, объединивших утверждения, касающиеся «внутренней последовательности», «самопонимания», «самоуверенности». Речь идет о том аспекте самоотношения, который эмоционально и содержательно объединяет веру в свои силы, способности, энергию, самостоятельность, оценку своих возможностей контролировать собственную жизнь и быть самопоследовательным, понимание самого себя.

Аутосимпатия – шкала из 16 пунктов, объединяющая пункты, в которых отражается дружелюбность-враждебность к собственному «Я». В шкалу вошли пункты, касающиеся «самопринятия», «самообвинения». В содержательном плане шкала на позитивном полюсе объединяет одобрение себя в целом и в существенных частностях, доверие к себе и позитивную самооценку, на негативном полюсе – видение в себе по преимуществу недостатков, низкую самооценку, готовность к самообвинению. Пункты свидетельствуют о таких эмоциональных реакциях на себя, как раздражение, презрение, издевка, вынесение самоприговоров («и поделом тебе»).

Самоинтерес – шкала из 8 пунктов, отражает меру близости к самому себе, в частности интерес к собственным мыслям и чувствам, готовность общаться с собой «на равных», уверенность в своей интересности для других. Ожидаемое отношение от других – шкала из 13 пунктов, отражающих ожидание позитивного или негативного отношения к себе окружающих.

Инструкция: Вам предлагается ответить на следующие 57 утверждений. Если Вы согласны с данным утверждением ставьте знак «+», если не согласны, то знак «-».

Текст опросника

1. Думаю, что большинство моих знакомых относится ко мне с симпатией.
2. Мои слова не так уж часто расходятся с делом.
3. Думаю, что многие видят во мне что-то сходное с собой.
4. Когда я пытаюсь себя оценить, я, прежде всего, вижу свои недостатки.
5. Думаю, что как личность я вполне могу быть притягательным для других.
6. Когда я вижу себя глазами любящего меня человека, меня неприятно поражает то, насколько мой образ далек от действительности.
7. Мое «Я» всегда мне интересно.
8. Я считаю, что иногда не грех пожалеть самого себя.
9. В моей жизни есть или, по крайней мере, были люди, с которыми я был чрезвычайно близок.
10. Собственное уважение мне еще надо заслужить.
11. Бывало, и не раз, что я сам себя остро ненавижу;
12. Я вполне доверяю своим внезапно возникшим желаниям.
13. Я сам хотел во многом себя переделать.

14. Мое собственное «Я» не представляется мне чем-то достойным глубокого внимания.
15. Я искренне хочу, чтобы у меня было все хорошо в жизни.
16. Если я и отношусь к кому-нибудь с укоризной, то, прежде всего, к самому себе.
17. Случайному знакомому я, скорее всего, покажусь человеком приятным.
18. Чаще всего я одобряю свои планы и поступки.
19. Собственные слабости вызывают у меня что-то наподобие презрения.
20. Если бы я раздвоился, то мне было бы довольно интересно общаться со своим двойником.
21. Некоторые свои качества я ощущаю как посторонние, чужие мне.
22. Вряд ли кто-либо сможет почувствовать свое сходство со мной.
23. У меня достаточно способностей и энергии воплотить в жизнь задуманное.
24. Часто я не без издевки подшучиваю над собой.
25. Самое разумное, что может сделать человек в своей жизни – это подчиниться собственной судьбе.
26. Посторонний человек, на первый взгляд, найдет во мне много отталкивающего.
27. К сожалению, если я и сказал что-то, это не значит, что именно так и буду поступать.
28. Свое отношение к самому себе можно назвать дружеским.
29. Быть снисходительным к собственным слабостям вполне естественно.
30. У меня не получается быть для любимого человека интересным длительное время.
31. В глубине души я бы хотел, чтобы со мной произошло что-то катастрофическое.
32. Вряд ли я вызываю симпатию у большинства моих знакомых.
33. Мне бывает очень приятно увидеть себя глазами любящего меня человека.
34. Когда у меня возникает какое-либо желание, я, прежде всего, спрашиваю себя, разумно ли это.
35. Иногда мне кажется, что если бы какой-то мудрый человек смог увидеть меня насквозь, он бы тут же понял, какое я ничтожество.
36. Временами я сам собой восхищаюсь.
37. Можно сказать, что я ценю себя достаточно высоко.
38. В глубине души я никак не могу поверить, что я действительно взрослый человек.
39. Без посторонней помощи я мало, что могу сделать.
40. Иногда я сам себя плохо понимаю.
41. Мне очень мешает недостаток энергии, воли и целеустремленности.
42. Думаю, что другие в целом оценивают меня достаточно высоко.
43. В моей личности есть, наверное, что-то такое, что способно вызывать у других неприязнь.
44. Большинство моих знакомых не принимают меня уж так всерьез.
45. Сам у себя я довольно часто вызываю чувство раздражения.
46. Я вполне могу сказать, что унижаю себя сам.
47. Даже мои негативные черты не кажутся мне чужими.
48. В целом, меня устраивает то, какой я есть.
49. Вряд ли меня можно любить по-настоящему.
50. Моим мечтам и планам не хватает реалистичности.
51. Если бы мое второе «Я» существовало, то для меня это был бы самый скучный партнер по общению.

52. Думаю, что мог бы найти общий язык с любым разумным и знающим человеком.
 53. То, что во мне происходит, как правило, мне понятно.
 54. Мои достоинства вполне перевешивают мои недостатки.
 55. Вряд ли найдется много людей, которые обвинят меня в отсутствии совести.
 56. Когда со мной случаются неприятности, как правило, я говорю: «И поделом тебе».
 57. Я могу сказать, что в целом я контролирую свою судьбу.

Порядок подсчета: Показатель по каждому фактору подсчитывается путем суммирования утверждений, с которыми испытуемый согласен, если они входят в фактор с положительным знаком, и утверждений, с которыми испытуемый не согласен, если они входят в фактор с отрицательным знаком. Полученный «сырой балл» по каждому фактору переводится по приведенным ниже таблицам в накопленные частоты (в %).

Ключ для обработки:

Номера пунктов и знак, с которым пункт входит в соответствующий фактор.

Шкала S (интегральная):

«+»: 2, 5, 23, 33, 37, 42, 46, 48, 52, 53, 57.

«-»: 6, 9, 13, 14, 16, 18, 30, 35, 38, 39, 41, 43, 44, 45, 49, 50, 56.

Шкала самоуважения (I):

«+»: 2, 23, 53, 57.

«-»: 8, 13, 25, 27, 31, 35, 38, 39, 40, 41, 50.

Шкала аугосимпатии (II):

«+»: 12, 18, 28, 29, 37, 46, 48, 54.

«-»: 4, 9, 11, 16, 19, 24, 45, 56.

Шкала ожидаемого отношения от других (III):

«+»: 1, 5, 10, 15, 42, 55.

«-»: 3, 26, 30, 32, 43, 44, 49.

Шкала самоинтересов (IV):

«+»: 7, 17, 20, 33, 34, 52.

«-»: 14, 51.

Шкала самоуверенности (1):

«+»: 2, 23, 37, 42, 46.

«-»: 38, 39, 41.

Шкала отношения других (2):

«+»: 1, 5, 10, 52, 55.

«-»: 32, 44.

Шкала самопринятия (3):

«+»: 12, 18, 28, 47, 48, 54.

«-»: 21.

Шкала самопоследовательности (саморуководства) (4):

«+»: 50, 57.

«-»: 25, 27, 31, 35, 36.

Шкала самообвинения (5):

«+»: 3, 4, 9, 11, 16, 24, 45, 56.

Шкала самоинтереса (6):

«+»: 17, 20, 33.

«-»: 26, 30, 49, 51.

Шкала самопонимания (7):

«+»: 53.

«-»: 6, 8, 13, 15, 22, 40.

Таблицы перевода «сырого балла» в накопленные частоты (%)

Фактор S

«Сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«Сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	0	16	74,33
1	0,67	17	80,00
2	3,00	18	85,00
3	5,33	19	88,00
4	6,33	20	90,67
5	9,00	21	93,33
6	13,00	22	96,00
7	16,00	23	96,67
8	21,33	24	98,00
9	26,67	25	98,33
10	32,33	26	98,67
11	38,33	27	99,67
12	49,00	28	99,67
13	55,33	29	100,00
14	62,67	30	100,00
15	69,33		

Фактор I		Фактор II	
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	1,67	0	0,33
1	4,00	1	3,67
2	6,00	2	9,00
3	9,33	3	16,00
4	16,00	4	21,67
5	25,33	5	28,00
6	44,67	6	37,33
7	34,00	7	47,00
8	58,67	8	58,00
9	71,33	9	69,67
10	80,00	10	77,33
11	86,67	11	86,00
12	91,33	12	90,67
13	96,67	13	96,67
14	99,67	14	98,33
15	100,00	15	99,67
		16	100,00

Фактор III			
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	0,00	7	17,67
1	0,00	8	27,33
2	0,67	9	39,67
3	1,00	10	53,00
4	3,33	11	72,33
5	6,00	12	91,33
6	9,00	13	100,00

Фактор IV		Фактор I	
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	0,67	0	3,77
1	2,00	1	7,33
2	5,33	2	16,67
3	16,00	3	29,33

4	29,00	4	47,67
5	49,67	5	65,67
6	71,33	6	81,33
7	92,33	7	92,33
8	100,00	8	100,00

Фактор 2		Фактор 3	
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	0,00	0	2,67
1	0,67	1	7,67
2	3,67	2	16,67
3	7,33	3	34,33
4	15,00	4	50,67
5	32,00	5	70,67
6	51,33	6	89,67
7	80,00	7	100,00
8	100,00		

Фактор 4		Фактор 5	
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	3,00	0	1,67
1	9,67	1	4,67
2	25,67	2	15,00
3	38,33	3	27,67
4	60,33	4	43,33
5	79,67	5	60,67
6	92,00	6	81,67
7	100,00	7	96,67
		8	100,00

Фактор 6		Фактор 7	
«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)	«сырой балл»	Накопленные частоты (в %)
0	0,67	0	4,33
1	3,00	1	21,33
2	11,33	2	43,33
3	20,00	3	68,67

4	34,33	4	83,67
5	54,67	5	94,00
6	80,00	6	99,33
7	100,00	7	100,00

Значение показателя:

- меньше 50 – признак не выражен;
- 50-74 – признак выражен;
- больше 74 – признак ярко выражен.

*Приложение №5***План интервьюирования сотрудников
Проведение наблюдения**

Задачи:

- выявить факт принятия личных и коллективных решений;
- выявить факт ответственного отношения к принятым решениям и к своей жизни в целом, что подразумевает понимание жизненных целей или желание их определить, сформированы задачи по достижению целей.

Поставленные задачи определили ряд вопросов:

Были ли в рамках проекта ситуации, где участнику необходимо было принять решение?

Принял ли он личное или коллективное решение?

Не было ли факта нарушения принятого решения?

Знает ли участник свои жизненные цели?

Продумывает ли пути достижения?

Ответы подтверждаются в ходе наблюдения за участниками проекта.

ПРОЕКТ «ЛОВЦЫ СНОВ»

**Легенда:**

Нежданно-негаданно пошел снег. Белые хлопья, как пушинки, укрывали собой холмы, леса и крыши домов. Потянулись за теплыми пледами обитатели Дола. Пришло время завершить все дела и отложить незаконченные. По воде, а затем и по стеклам, побежали узоры Ледяной Девы. Покрывалом расстился снег, открывая новый мир, с которым смогут познакомиться только те, кто не спит зимой.

Слух о том, что Снежная Пустошь необитаема, а Зима мертва благодаря Ледяной Деве, всего лишь слух. Те, кто умеют с помощью своей мудрости или храбрости преодолеть чары зимнего сна Нэлавина (а иногда, по секрету сказать, для того, чтобы быть мудрым, нужна храбрость), видели множество удивительных существ и созданий, имели счастье разглядеть их следы, которые приводят любого уставшего странника в Приют. Там,

посреди снежной пустоши, всегда можно найти уют, тепло и родственные души. А покой гостей оберегают от чар Ледяной Девы добрые, но своенравные Духи Огня, которые нет-нет, да и заглянут под окна услышать веселые песни, которые поют обитатели.

О, сколько неизведанных уголков есть в этом месте! Алтарь «Вещих Снов», который может предсказывать будущее, таинственные порталы-сны прежних обитателей, волшебная обсерватория, а также где-то в самом сердце Приюта находится великий Ловец Снов, которого сможет найти далеко не каждый. Но сейчас меня интересует не это. Мы отправимся в библиотеку приюта, где хранятся волшебные свитки с ожившими легендами. Место это не менее удивительно, чем все остальные в Приюте! Здесь есть сказки и предания, когда-либо написанные или произнесенные, а книги с ними далеко не простые – они живые. Ба! Друзья, смотрите! Вот так интересная легенда, легенда племени Белого Волка:

«В незапамятные времена, когда люди были дружны с животными, жило племя великих людей. Звалось оно племя Белого Волка. Сила этого племени была в песне, а вернее в умении слышать музыку вокруг и вторить ей своей песней. Эти люди верили в то, что у каждого есть своя песня – индивидуальная, уникальная музыка души. Они верили в то, что верно настроенная светлая душа способна обладать прекрасной песней, мелодией. Если песня молодого охотника и юной хозяйки звучит в одной тональности, то они переплетаются, как и их судьбы. Если ты умеешь слышать другие песни, то ты не одинок! Песня души вольется в музыку всего окружающего мира, не важно, какая она – грустная или веселая. Главное, чтобы она не была фальшива.

Каждый зверь, дерево – каждый предмет вокруг нас обладает своею песней. Племя Белого Волка училось слышать себя и окружающий мир. Ибо в окружающем люди находили такие силы, которые помогали открывать новое в себе. Именно поэтому обязанностью каждого смышленного воина или

мудрой хозяйки было выучить одну песнь любого из животных. Еще в юности они выбирали себе тотем, к музыке которого будут прислушиваться, а мудрый шаман помогал открывать новые смыслы и находить новые силы в этих мелодиях.

Но однажды случилось так, что племя потеряло способность слышать музыку. Говорят, что все они уснули, превратились в камень до тех пор, пока на небе не зажжется эра Белого Волка. Тогда у них будет ровно 5 лун для того, чтобы отыскать потерянную музыку. Ведь известно из древних свитков, что та душа, в которой нет музыки – мертва».

Не знаю, правда ли этот отрывок легенды. Думаю, если вам интересно, вы сможете прочесть ее полностью. Но вот взошла эра Белого Волка, а у дверей приюта появились странные люди, непохожие ни на кого. Теперь на поляне перед окнами стоит вигвам, а ночью стучат барабаны у костра. Стучат тоскливо и тревожно, как будто нет дирижера, потеряно мелодическое единство. Кто знает, может быть ожила легенда?

Приложение № 7

Огромная Энциклопедия Дола:

Дол – сокращенное название Волшебной Долины, отражения «Зазеркалья», в котором происходит действие сказки «Ловцы Снов». Один из основных законов Дола гласит, что зимой все обязаны спать. Чему, собственно, и следуют многие обитатели Дола. Многие, но не все... Те, кто умеют справляться с волшебными чарами, знают, что зимой есть жизнь, и она не менее интересна, чем летом.

Хаттифнаты – бестолковые существа, слоняющиеся по свету без всякой цели, задачи и мысли. Им неведомы чувства и переживания, а также любые устремления. Говорят, что в них может превратиться любой обитатель Дола, если начнет бездельничать. Иногда Хаттифнатам приписываются свойства призраков, такие как полупрозрачность и неосязаемость.

Странники – люди, которые умеют противостоять чарам Непавина (см. Непавин).

Ледяная Дева (также Белая Дева) – олицетворение стихии Зимы. По легендам Дола – невидима для простого глаза человека. Если и видна, то является в образе прекрасной женщины в белом облачении. Именно ее рисунки мы можем видеть на окнах. В Доле также ею пугают маленьких детей: «Не ходи без шапки, Ледяная Дева уши пообрывает».

Снежная Пустошь – альтернативное название Дола зимой. По убеждению «спящих» обитателей зимой в Доле отсутствует всякая жизнь. Отсюда и подобное название. Но, как многие знают, это не правда.

Непавин – дух сна, в которого верят обитатели Дола. Именно зимой его чары становятся аномально сильны (причина этого кроется в древних легендах, которые на данный момент утеряны), превращаясь в причину всеобщей спячки.

Приют – «странное» место. Там открыты двери для тех, кто не спит зимой, кого зовет куда-то дорога. Здесь рады любому гостю, всегда накормят

и напоят. В Приюте можно находиться сколько захочешь. Главное – соблюдать свод правил, которые пишутся в томике «Законы Приюта». Говорят, что в приюте обитают духи, находится алтарь вещей снов. А не спят там Зимой потому, что носят волшебные амулеты – Ловцы Снов.

Законы Приюта – книга, в которой написаны разнообразные правила, которые необходимо соблюдать для того, чтобы тебе разрешали оставаться в приюте. С разрешения Хранителя Уюта каждый имеет право добавить свои правила.

Хранитель Уюта – человек, который провел больше всех времени в приюте. Отвечает за сохранность традиций, решает споры, следит за чистотой и порядком.

Духи – могущественные сущности, которые обладают магической силой. Чаще всего Духи относятся к определенным стихиям. Поведение их сложно понять людям, поэтому их принято считать своенравными, как и любую стихию, а сами духи мало изучены (редко они выходят на контакт с людьми). Известные на данный момент в Доле Духи: Духи огня (стихия зимнего огня), Духи рождества (стихия времени), Духи воды (стихия летней воды), Духи сна (Непавин и его свита), Духи хаоса (духи, приспешники НеКто).

Алтарь вещей снов – место в Приюте, обладающее волшебной силой. Достойные могут видеть в нем предсказания будущего (если, конечно, правильно толковать увиденное, что обычно довольно тяжело). Алтарь имеет свойство перемещаться во времени и пространстве по своему желанию. Волшебная обсерватория – еще одно из мест приюта, обладающее волшебной силой. Там можно изучать звезды и путешествовать среди них. Каким образом? Ответы на эти вопросы есть только в ней самой. Так же, как и Алтарь Снов, имеет свойство перемещаться во времени и пространстве. Ловец Снов – волшебные амулеты. Помогают ассимилировать аномальную

энергию Непавина и не спать в «зимней спячке». Бывают ловцы разных видов.

Личный Ловец – персональный амулет, благодаря нему человек избегает чар Непавина. При потере контакта с Ловцом владелец впадает в спячку. Именно поэтому среди Странников распространен прием с тайниками ловцов. Несколько «Запасных» Ловцов прячется в потаенном месте, а сам владелец носит с собой подсказку, разгадав которую можно помочь ему (если недоброжелателем будет украден персональный амулет).

Большой Ловец – очень мощный артефакт. Действует на группу людей. Говорят, что его необходимо постоянно подпитывать другими амулетами. Может давать находящимся рядом людям энергию для борьбы с чарами Непавина.

Великий Ловец – амулет, который, согласно легендам, каждый год самостоятельно материализуется в Сердце Приюта (см. Сердце Приюта). Принято считать, что Ловец найдет того Странника, кто докажет, что именно его созвездие достойно стать следующей эрой (см. созвездия и эры).

Сердце Приюта – по сей день странное и неизведанное место. Там находится средоточие волшебной силы приюта – это все, что известно нам на данный момент.

Созвездия и Эры – летоисчисление в доле идет по эрам. Просыпаясь весной, обитатели дола смотрят на небо. То созвездие, которое сияет ярче остальных, ознаменовывает начало новой эры в свою честь. Например, если ярче всех сияет созвездие Белого Волка, значит началась эра Белого Волка. По преданиям, эра влияет и на течение вещей в Доле. Т.е. в определенную эру суждено случиться определенным вещам (отсюда и возник распространенный миф о предсказаниях). Эра длится вплоть до середины следующей зимы (которая наступает спустя несколько дней после праздника Рождества), а затем предыдущее созвездие уходит, и на небосклоне зажигается следующее. Примеры, когда одно созвездие оставалось на

небосклоне несколько лет, доподлинно не известны и ни в одной летописи не зафиксированы. Существует легенда о том, что судьба следующей эры решается именно в Приюте (см. Ловец Снов).

Эра (знач. – объединение людей) – эрой также принято называть объединение людей, родившихся под одним созвездием. Часто у этих людей есть несколько общих качеств, законы, а также ярко выраженный лидер – Странник.

Библиотека Кто – весьма абстрактное место. Было открыто совсем недавно, поэтому сведений о ней крайне мало. Говорят, что библиотека живая и может принимать любую форму (вообще любую). Также есть слух о том, что книги в ней живые, а легенды можно смотреть прямо на страницах, как волшебные движущиеся картинки.

Морра (имя не принято произносить вслух) – неизведанное существо. Не имеет конкретной формы и определенной материи. Имеет неумную жажду тепла, но так как не умеет обращаться с ним – просто высасывает любое тепло, гасит любой огонь (может стать причиной путешествия в Страну Предков, высосав тепло жизни – см. Страна Предков). Соткана из страхов обитателей Дола. Может материализовываться как страх того или иного существа.

Страна Предков – мир, куда каждый отправляется рано или поздно. Говорят, что он лежит за гранью Северного Сияния.

Северное Сияние – восхитительное свечение на небе, которое можно увидеть только зимой. Согласно легендам, вспыхнувшее северное сияние зовет Кто, а это значит, что весна уже не за горами.

Кто – странник, мудрец, отшельник. Всегда приходит и уходит, когда этого не ожидает никто. Строит из себя чудака, но при этом отличается огромной мудростью. Когда он уплывает на лодке в странствия – всегда идет первый снег. Когда Кто причаливает, завидев огни северного сияния, это весть о том, что в Снежную Пустошь мчится Весна, а с ней и Духи Воды.

НеКто – странник, отшельник, знаком с холодным огнем. Покровительствует духам хаоса. Пытается склонить всех людей к поклонению духам хаоса. Его стоит остерегаться. На данный момент большее нам неизвестно.

Гармония мира (Нонак) – согласно верованиям некоторых народов, музыка, которая олицетворяет весь мир. По легендам, каждое существо и каждая вещь в Доле имеет свою песню. Когда все эти песни звучат, не мешая друг другу, они вплетаются в Гармонию Мира, создавая общую единую истинную мелодию. Говорят, что не многие способны слышать Гармонию Мира и соответствовать ей. Эти люди абсолютно счастливы.

Созвучие – ноты из Гармонии Мира, которые лежат в основе каждой Души.

Песнь Души – песня, которая рождается из нот, заложенных в душу Созвучием. Песня может меняться и расширяться в зависимости от поступков обладателя души. А также от поступков его окружения.

Дисгармония (какофония – ругательство) – сбой в Гармонии Мира из-за обилия фальшивых нот в песнях душ.

Праляя – объединенная песня душ. Как правило – песня какой-либо общины, племени, народа.

Летописи Дола – говорят, что в Библиотеке Кто хранятся летописи, в которых записаны все легенды о когда-либо произошедшем в Доле. Говорят: «Если упоминания о твоих деяниях нету в летописи – они не столь важны для Кто». Хорошо это или плохо – каждый решает сам. Летописи подразделены на следующие тома:

Летопись Зимы – в Доле эта летопись считается малоизученной. Говорят, что ее «назубок» знают обитатели Приюта.

Летопись Весны – хорошо известна и в Приюте, и в Доле.

Летопись Лета – таинственная летопись, считается безвозвратно утерянной на сегодняшний момент.

Летопись Осени – частично утерянная летопись. Сохранилась не в полном варианте.

Говорят, что писаны эти летописи волшебными чернилами, которые проявляются строго в определенное время года.

Антарес – мальчик, найденный в лесу Мастером (см. статью Мастер), доподлинное его происхождение на сегодняшний день неизвестно. Мастер и Духи Огня готовили его к тому, что он понесет знание о Магии Огня людям после того, как нынешнее поколение духов уйдет, готовили к тому, что он станет первым новым Духом Огня. В процессе обучения Антаресу повстречался НеКто и убедил перейти на сторону Духов Хаоса. Антарес принял приглашение и стал Красным Скорпионом, также известным как Пожиратель Миров. Когда Мастер попробовал убедить его в ложных взглядах, Антарес вступил в битву с учителем (см. легенду о Красном Ренегате в разделе Легенды), в ходе которой оба оказались заточены на страницах загадочной Огненной Книги. Впоследствии, в Эру Мудрого Ворона, оба были выпущены по случайности хранителем приюта Локи и путешественниками из Эр (Солнечного Оленя, Зоркого Сокола, Харфанга и Снежных Енотов). Антарес сумел обрести плоть и попробовать захватить Приют и великий ловец. Но благодаря оперативным действиям Эр, его удалось остановить. Во время диспута (который в неофициальных источниках известен как диспут Камня и Воды – Антареса и Локи), в котором путешественники безуспешно пытались обратить Антареса на сторону добра, вмешались силы Кто. Антарес был забран в библиотеку Кто, где пребывает и по сей день. Удалось ли ему измениться? Доподлинно неизвестно.

Хронология Эр – (см. Летопись Ловцов Снов) на сей день известны следующие Эры:

Эра Ариона – Приют впервые принимал много гостей и путешественников. Путешественники преодолели козни Духов Воды,

подружились с Духами Огня, впервые встретились с отшельником Кто и научились противостоять страхам Морры. Великий Ловец Снов был найден эрой Селенджера.

Эра Селенджера – под звездами эры Селенджера путешественники разгадывали загадку Хвостатой Кометы, выручали профессора Селенджера (см. Профессор Селенджер) из беды (профессор заблудился в междумирье), нашли книгу Кто, которую он писал для своей внучки. Пробудили ото сна Гвардию Метели (см. Гвардия Метели) и отогнали чары Морры еще дальше. Великий Ловец Снов был найден эрой Белого Волка.

Эра Белого Волка – Эра Белого Волка – под звездами эры Белого Волка пробудилось одноименное племя. Путешественники старались как могли помочь племени найти их утраченную музыку, но все усилия оказались тщетны, а племя было распущено шаманом Таем. Великий Ловец Снов был найден эрой Мудрого Ворона.

Эра Мудрого Ворона – под звездами эры Мудрого Ворона путешественники узнали о том, что Духи Огня покинули Дол и отправились в другое измерение. Следуя заветам Духов, путешественники учились находить огонь внутри себя. Во время приключений также был освобожден дух Антареса, который ныне находится в библиотеке Кто. Великий ловец был найден эрой Солнечного Оленя.

Приложение №8

Странники:



Обитатели приюта:



Приложение №9

Планирование проекта (пример):

День:	Содержательный компонент:	Процессуальный компонент:
1 день 3.01.2014 Знакомство с племенем	1. Ввод в легенду 09:00 – Общий сбор 09:30 – Отъезд 10:30– Приезд. Первая встреча с племенем. Свободное общение, знакомство 10:45 – Расселение. Знакомство внутри эры 12:00 – Игра «Картины прошлого» 14:00 – Обед 14:30 – Коллективно-творческое задание. Законы приюта 15:30 – Игра «Алтарь вещей снов» 17:00 – Подготовка вечернего представления «Музыка Эры» 18:00 – Ужин 18:30 – Продолжение подготовки вечернего представления 20:30 – Вечернее представление 22:00 – Огоньки «Рассказ о музыке души» 23:00 – Отбой 23:30 – Совет	- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностей ориентаций, реализуемых качественными характеристиками потерянной музыки племени Белого Волка; - знакомство, формирование потребности работать вместе одной командой.
2 день 4.01.2014 Оранжевая луна (энергетический подъем духов огня)	2. Поиск аккордов музыки 08:00 – Подъем 08:30 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна (общий сбор) 10:00 – Английский язык 12:00 – Поляна (ввод в сюжет дня)/Костры 14:00 – Обед 15:00 – Мастерские: Астрономия, Ловцы снов, Елочные игрушки, Светильники духов 17:30 – Подготовка вечернего представления 18:00 – Ужин 18:30 – Подготовка вечернего	- разъяснение частной составляющей гуманистических ценностей ориентаций; - формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностей ориентаций в качестве жизненных ориентиров; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей.

	представления “Бессмертные легенды” 20:30 – Вечернее представление 22:00 – Огоньки: прослушивание музыки, обсуждение 23:00 – Отбой 23:30 – Совет	
3 день 5.01.2014 Бирюзовая луна (энергетический подъем духов воды)	3. Поиск аккордов музыки 08:00 – Подъем 08:30 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна (общий сбор) 10:00 – Английский язык 12:00 – Поляна (ввод сюжет дня) / Ролевая игра 14:00 - Обед 14:30 – Мастерские 18:00 – Ужин 18:30 – Продолжение подготовки вечернего представления 20:30 – Вечернее представление «Решение воды» 22:00 – Огоньки 23:00 – Отбой	- разъяснение частной составляющей гуманистических ценностных ориентаций; - формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей.
4 день 6.01.2014 Черная луна (энергетический подъем духа холода Морра)	4. Поиск аккордов музыки 08:00 – Подъем 08:30 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна (общий сбор) 10:00 – Английский язык 12:00 – Поляна (ввод в сюжет дня)/Семафоры 14:00 – Обед 15:00 – Мастерские 18:00 – Ужин 18:30 – Подготовка ритуального танца 20:00 – Поляна духов (ввод в игру) 20:30 – Ночная игра в зимнем лесу 22:00 – Огоньки 23:30 – Отбой	- разъяснение частной составляющей гуманистических ценностных ориентаций; - формирование личной потребности в проявлении активной жизненной позиции; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей.
5 день 7.01.2014 Золотистая луна (энергетический	5. Поиск аккордов музыки 08:30 – Подъем 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна –Рождественская суэта	- разъяснение частной составляющей гуманистических ценностных ориентаций; - формирование

<p>подъем духов Рождества)</p>	<p>10:00 – Английский язык 12:00 – Поляна (ввод в сюжет дня)/Воздух – Фабрика игрушек 14:00 – Обед 15:00 – Рождественские Мастерские 18:00 – Ужин 18:30 – Подготовка вечернего представления «Рождественские подарки» 20:30 – Вечернее представление «Рождество» 22:00 – Огоньки 23:00 – Отбой</p>	<p>способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умения делать выбор в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей.</p>
<p>6 день 8.01.2014 Фиолетовая луна (энергетический подъем духов сна)</p>	<p>6. Поиск завершающих аккордов музыки 08:30 – Подъем 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна (общий сбор) 10:00 – Английский язык 12:00 – Подвижная игра 14:00 – Обед 15:00 – Мастерские 18:00 – Ужин 18:30 – Подготовка к финальной ночной игре, коллективно-творческое задание 19:30 – Большая ночная финальная игра (в помещении поисковое испытание) 22:00 – Огоньки 23:00 – Отбой 23:30 – Совет</p>	<p>- разъяснение частной составляющей гуманистических ценностных ориентаций; - формирование способностей совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями; - развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность.</p>
<p>7 день 9.01.2014 Битва за Эру</p>	<p>7. Поиск Великого Ловца Снов 08:30 – Подъем 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Поляна (общий сбор) 10:00 – Финальная игра 14:00 – Обед 15:00 – Продолжение финальной игры 18:00 – Ужин 18:30 – Подготовка вечернего представления «Великая Эра»</p>	<p>- формирование потребности совершать поступки в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями.</p>

	20:00 – Вечернее представление 22:00 – Огоньки 23:00 – Отбой 23:30 – Совет	
8 день 10.01.2014	09:00 – Завтрак 10:00 – Прощание 11:00 – Отъезд	

Приложение №10

ПРОЕКТ «ХРОНИКИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ»

**Легенда:**

Вы думаете века, цивилизации, наконец, времена года сменяются совершенно случайно и без всяческого повода? Позвольте мне уверить Вас, что это одно из самых великих заблуждений в Вашей жизни. Позвольте мне, Белому Старцу, хранителю Чертога поведать историю о пределе мироздания, в котором находится переплетение времен и пространств – Имарет!

Далеко-далеко от привычного для нашего сознания мира, в том месте, где небо соединяется с землей, все достигает своего предела. Сливаясь в одну линию, которую на нашей планете зовут горизонтом (что в переводе с некоторых языков - граница), пространство и время как бы превращается в один замкнутый купол. Лишь немногим героям удавалось раздвинуть плотно сомкнутые воедино небеса, землю и океан. Единицам из живых удавалось поднять занавес звездного неба и ступить в мир, который неразрывно связан с нашим, мир, который помогает лету сменить весну, а осени поторопить

зиму. Мир, в котором вершатся судьбы целых цивилизаций, зажигаются новые звезды, творятся легенды, которые оживают у нас, на Земле. Там чувства, эмоции, время, пространство и фантазия достигают своего предела. И имя этому месту Предел.

Изначально в этом месте, которое обнимает весь наш привычный мир, как белок покрывает желток, как и задумывалось Творцом, действовали две полярные силы. Ибо было предсказано, что для того, чтобы вода текла – ее должно что-то гнать. Для того, чтобы солнце вставало и озаряло мир – должна быть темнота, которую нужно рассеять. Так родились две силы, которые дополняли друг друга, а иногда и боролись друг с другом. Для того, чтобы не обременять Ваши умы, да и времени много не отнимать, дорогие путешественники по моим страницам, скажу, что одна из сил созидала, строила. Принято было называть ее Белый Лев. Вторая же умела разрушать и уничтожать. Принято было называть ее Черный Удав.

Так и сменяли друг друга в Имарете две силы, два животных, две главенствующие стихии – Лев и Удав, Белое и Черное, Созидание и Разрушение. В многочисленных схватках они порождали новые и новые стихии, но основными всегда оставались эти две силы. Стихии слетались в Имарет, его окрестности, и там образовывали законы природы и Цивилизации, которые отправляли к нам на Землю или Белый Орден, или Черный Орден – все зависело от того, каких стихий в Творении было больше.

Творения на землю несут духи – Нарвы (Вестники Имарета). Но путь их сложен и полон опасностей. Черный орден неотступно следит за ними. Слуги ордена Гарманы, являющиеся в образе страшных псов, охотятся за Вестниками Имарета. Лишь немногие остаются живы и доставляют в целостности и сохранности творения людям. Но и здесь противостояние Белого Льва и Черного Удава не заканчивается. Впереди самая ответственная битва – за умы и сердца обитателей Земли. Дело в том, что со временем, старанием Гарманов, люди разучились слышать и слушать Нарв. Все больше удавов

стягивают сердца людей, все больше творений черного ордена затуманивают разум. С каждым днем услышать Нарв людям становится все сложнее...

Но Белый Орден это не пугает, и он никогда не перестанет Творить, ибо было предсказано, что для того, чтобы вода текла – ее должно что-то гнать. Для того, чтобы солнце вставало и озаряло мир – должна быть темнота, которую нужно рассеять.

Приложение №11

Краткий словарь Хроник Цивилизаций:

Предел – измерение, которое находится за пределами нашего сознания. Как утверждают мудрецы – где соединяются море, земля и небо. Прежде чем чему-то появиться на Земле, все это придумывается там Имерами в замке Имарет и отправляется на нашу планету.

Игротехническая сноска: вселенная, в которой происходит действие лагеря

Запределье – местность в Пределе, в которой смешивается время и пространство, этакая аномалия, в которой возможно возникновение всего: существующего, существовавшего и никогда не сущего.

Игротехническая сноска: полигон, в котором происходят игровые действия. Место опасное.

Имарет – замок в Пределе. Именно в нем творят Имеры.

Игротехническая сноска: корпус. По легенде именно в Имарет попадают участники.

Имеры – великие герои-стихии, которые создают Творения, которые отправляются на Землю.

Игротехническая сноска: игротехники.

Чертог – главный зал Имарета.

Игротехническая сноска: зал для вечернего представления и английского языка.

Творение – абстрактное понятие, все новое, что впоследствии воплощается в реальное на земле. Каждое творение для воплощения должно быть материально – записано или нарисовано, в противном случае его невозможно будет донести до землян.

Нарвы – духи, которые переносят творения из Предела в наш мир. Находятся на службе Белого Ордена.

Гармы – духи, которые переносят творения из Предела в наш мир (творения Черного Ордена). Также могут похищать творения Белого Ордена у Нарв, портить их и даже убивать Нарв. Находятся на службе Черного Ордена.

Белый Орден – объединение стихий, которые стоят на стороне Белого Льва.

Белый Лев – главная стихия созидания, от которой произошли все остальные стихии Белого Ордена.

Черный Орден – объединение стихий, которые стоят на стороне Черного Удава.

Черный Удав – главная стихия разрушения, от которой произошли все остальные стихии Черного Удава.

Белый Старец – доподлинно его сущность не установлена. Великий мудрец. По слухам – одно из многих воплощений Белого Льва.

Серый Колодец – место, откуда избранные могут достать важнейшие предсказания.

Приложение №12

Стихии:

ПРАВОСУДИЕ
АРМИНА



Стихия

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ
ТАИ



Стихия

ВОСПОМИНАНИЯ
ИРИДА



Стихия

ИНЖЕНЕРИЯ
ЛЕОН



Стихия

ГОСТЬ ИМАРЕТА
ЛМО



Стихия

*Приложение №13***ПРОЕКТ «ФУТУРУМ»****Легенда:**

3248 год.

Будущее. Это мир без войн, социального неравенства, безработицы. Все смертельные заболевания побеждены, люди живут счастливо в механическом мире.

Вот уже несколько лет страной правит новый канцлер, мудрый и ратующий за процветание своей страны. Именно благодаря ему Германия забыла о существовании вредных канцерогенов в пище, ведь именно он, будучи в прошлом именитым химиком, предложил альтернативную биологически активную добавку, совершенно безвредную для организма человека.

Для плодотворного и скорого развития страны Канцлер собрал вокруг себя лучшие Умы Германии. Известные физики, механики, экономы,

биологи, юристы (...) стали первыми Министрами, а вместе с этим и опорой всего государства. Чем занимались все эти Министры на службе, мы вам рассказать, к нашему огромному сожалению, не можем. Они государственные деятели, а, следовательно, их действия – это главная государственная тайна. Но результаты их работы Вы все же можете увидеть: это все те устройства, новинки и разработки, которые Вы видите и которыми Вы пользуетесь в своей повседневной жизни.

Однажды над Германией нависает страшная угроза. Некто Штром требует ключ от главного Механизма, который питает энергией всю страну. Если его условие не будет выполнено, он применит новейшее смертоносное оружие.

Вы спросите, что за главный Механизм управляет страной? Это механическое Сердце, которое передает энергию в каждый дом, на каждую улицу, в каждый, даже самый маленький, город нашей страны. А заводится оно с помощью большого медного ключа.

Раньше Германия пользовалась теми же источниками энергии, что и другие государства, но осознав, какой большой вред тем самым наносится природе и окружающему нас миру, немцы решили "омеханизировать" свою жизнь. История уже знает такие случаи, скажете Вы. Но нет, это никоим образом не искусственный интеллект, который изобрело человечество много веков назад. Наученные горьким опытом прошедших поколений, немцы создали машину, которая похожа скорее на Генератор, который питает энергией огромные территории, тем самым не причиняя вреда и без того пострадавшей Земле.

Но вернемся к Штроду и нависшей в связи с ним угрозе.

Встревоженный сложившейся ситуацией, канцлер вынужден созвать Совет бургомистров. По решению Совета 4 выдающиеся земли должны принять участие в поиске и обезвреживании данного оружия. Ведь если злодей овладеет ключом от Сердца страны, то все, что создавалось годами с

таким трепетом и любовью, канет в Лету. Германия погрузится во тьму, ведь Сердце остановится, а вместе с ним остановятся все предприятия, производства будут закрыты, рабочие лишатся своих мест, а в домах больше не будет тепла и света. Этого Министры позволить не могли. Ведь в таком случае все устои новой развитой цивилизации рухнут, и в мире вновь воцарится хаос, как это уже случилось однажды, много-много веков назад...

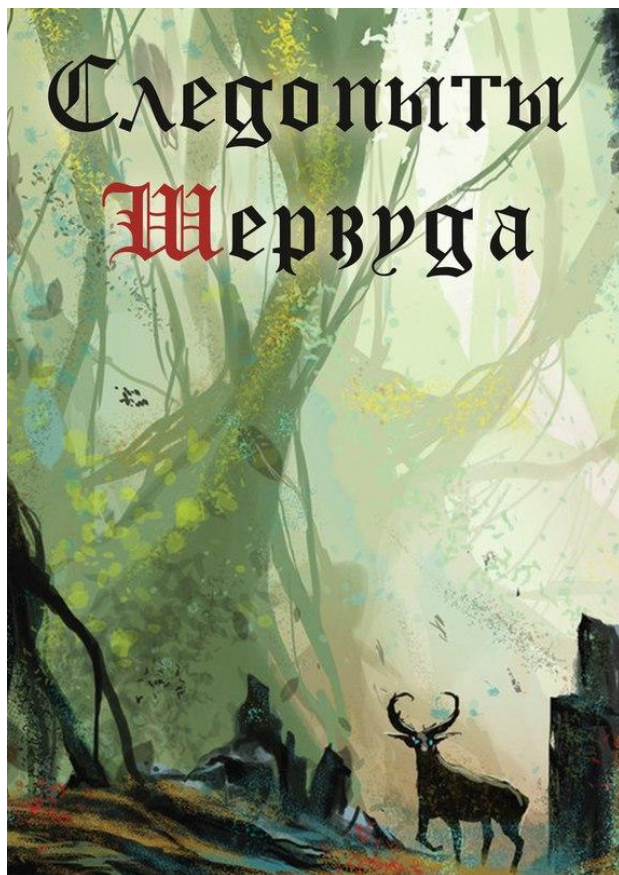
Однажды, работая в архиве, министр производства наткнулся на материалы, в которых фигурировало имя Штрома. Продолжив поиски, министр вспомнил, что несколько лет назад принимал участие в разработке усовершенствованной модели приемника вместе со Штромом. Но последнему пришлось покинуть проект из-за его радикальных взглядов на процесс производства в целом.

Кем же на самом деле был Штром?

Георг Штром - гениальный инженер, в свое время с отличием окончивший Научную Академию в Гейдельберге в одном из самых известных и престижных университетов в мире. Впоследствии работал в Министерстве производства. Однако его радикальные мысли сильно расходились с мнениями всех передовых ученых Министерства. В связи с тем, что его проекты были отвергнуты и осмеяны ведущими профессорами, Штром решает покинуть службу. С тех пор до сегодняшнего дня о нем никто не слышал. Сегодня же он угрожает всему государству своей новейшей разработкой: смертоносным оружием, разрушить которое никому не под силу.

Так кто же на самом деле Штром? Величайший злодей или непризнанный гений? Это, друзья, Вам и предстоит выяснить.

ПРОЕКТ «СЛЕДОПЫТЫ ШЕРВУДА»



Легенда:

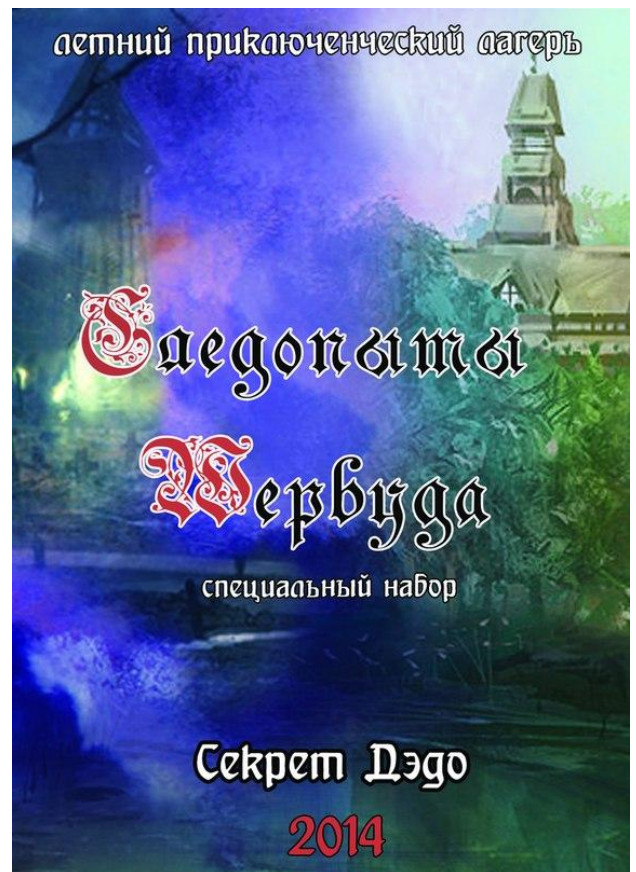
Все мы с вами люди. Не правда ли? У каждого из нас есть две ноги, руки и голова. Все мы умеем думать (ну, кто-то больше, кто-то меньше, разумеется), писать, читать и чувствовать. Но это ли делает каждого из нас человеком? Ведь дерево, которое нарисовано, никогда не станет настоящим деревом, а вырезанная из дерева кукла никогда не оживет. Так может быть, для того, чтобы быть человеком, не достаточно просто выглядеть как человек?

Согласен, что такие вопросы интересуют немногих. И лишь единицам они покажутся настолько важными, что они ради ответа потратят свое драгоценное время на приключение... Кстати, есть легенда о нескольких отважных, которые не побоялись потратить время для ответа на этот вопрос!

В самом сердце Англии простерлось графство Ноттингем. Там-то и находится одно из самых загадочных и легендарных мест королевства – Шервудский лес, да замок Ноттингемский, который сквозь века несет свое величие и свои загадки. Там, в замке, кажется, как будто время остановилось, ведь он (и вся его округа), живет своей жизнью. Обитатели замка верят, что их покой хранит Книга Книг со знаниями Мерлина, да духи леса, которые нет-нет, а примут облик человеческий и заглянут на огонек в просторный

холл замка. Верят обитатели и в добродушных эльфов со своенравной королевой Титанией, верят и в лепреконов, с которыми ухо держи в остро, и в брауни – вам они известны как домовые.

Джек-из-Тени рассказал мне, что в лесах у деревеньки Дэдо спрятаны великие сокровища, которые просто так не взять, но таят они огромную силу. Говорят, что эти сокровища меняют каждого. Готовы ли вы пуститься со мной в путь на опушку таинственного леса и попасть в не менее таинственную деревеньку?



ПРОЕКТ «ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ»

**Легенда:**

Вы когда-нибудь бывали в Порто-Виро? О, друзья, это очаровательное местечко недалеко от воспетой Шекспиром Падуи. К юго-востоку, на берегу реки По, лежит эта тихая итальянская коммуна. Если вы прокатитесь с севера на юг через милые улочки Порто-Виро, то упретесь в прекрасную набережную могучей реки. Всего за 10-15 минут вы преодолеете это расстояние, но каково же будет ваше удовольствие! Только представьте: живописные часовни, маленькие уютные ресторанчики и магазинчики, аккуратные мостовые.

Вдоволь насмотревшись на воды спокойной По, я советую вам направиться на запад, туда, где река течет по незастроенным человеком берегам.

Буквально через половину часа езды по Страда Провинсиале вы упретесь в большие кованые ворота роскошной виллы Беатриче. Именно здесь, в тиши дубов, многие восстанавливали свои силы и свою энергию в пансионате гостеприимной Софии Беатриче.

По слухам бабушка Софии прибыла в эту часть Италии еще в начале девятнадцатого века. Слыла она, надо сказать, человеком страстным до разнообразных древностей. Говорят, что с огромным рвением она собирала всяческие артефакты и предметы древности. Так что вилла, после приобретения в собственность Флоренцией (так звали бабушку Беатриче), стала не только уютным пансионатом, но и можно сказать музеем разнообразных древностей. К слову, стоит упомянуть, что при жизни Флоренции, место стало настолько популярным, что ей удалось обеспечить своих наследников неплохим состоянием. После того, как бабушка Беатриче безвременно покинула наш мир, вилла жила вполне тихо до появления ее внучки – Софии, ведь именно при ней был похищен артефакт из бабушкиной коллекции **Сосуд Жизни**. Эта история так часто тиражировалась в Итальянских газетах, что, думаю, не стоит сейчас ее повторять. Скажем лучше, что когда суeta вокруг артефакта и Льюиса Крэмпла улеглась, София наконец-таки встретила своего избранника сердца и, выйдя замуж, укатила в Грецию, пустив виллу с молотка.

Кто же выкупил виллу? На удивление, это до сих пор остается загадкой. На аукционе присутствовал лишь поверенный загадочного миллионера, его дворецкий Миша Руссо. Бумаги собственника так и не были обнародованы, а вилла сразу после завершения торгов была надежно закрыта от посетителей. Запахло тайной, которую так любят газетчики. Ведь где тайна, там и желтые факты, за которые платят неплохие деньги. Что только не предпринимали отчаянные репортеры! Кто-то из них пытался вывести на чистую воду Мишу, атакуя его провокационными расспросами о новоиспеченном хозяине, кто-то

устанавливал слежку за зданием (но так ничего путного и не смог зафиксировать), самые отчаянные пытались пересечь территорию нелегально, но везде натыкались на вездесущего Руссо и тут же оказывались за воротами. За неимением никаких фактов в прессе хозяина виллы Беатриче окрестили просто и даже немного банально – Мистер Х.

Но вот, в один из самых обычных понедельников в газете «Карьере де ла Сера» появились факты. В редакцию ворвался репортер, который утверждал, что был лично приглашен на randevu с хозяином усадьбы! Вокруг него немедленно собрался весь редакционный состав. Сверхэмоционально он рассказывал о том, что сидел в кабинете Мистера Х, что видел его, как видит сейчас своих коллег, но только лицо его скрывала маска. Мистер Х долго внимательно смотрел на него, а потом просто передал записку и сказал: «Я хочу поместить рекламу в вашей газете. Напечатайте, пожалуйста, все, как там написано. Всего доброго». Репортер клялся, что не помнит, как оказался на улице, хотя и пребывал вполне в здравом уме. А вот и это объявление:

«На листочке, на страничке – то ли точки, то ли птички. Все сидят на лесенке и щебечут песенки. Лунный Камень ждет тебя, в следующую среду на вилле Беатриче. Мистер Х»

Думаю, что вы можете представить себе, какой бум интереса вокруг виллы вызвало это непонятное сообщение! Но это еще не все. К этому заявлению репортером прилагалась фотография Мистера Х, которую ему яко бы удалось сделать с помощью своего фотоаппарата, который был умело спрятан. И пусть на фото был лишь смутно различимый силуэт в маске, а о подлинности фото сразу же пошли споры, это был уже какой-никакой материал, который только разогрел аудиторию газетчиков. Но вскоре всеобщему интересу суждено было перерасти в испуг...

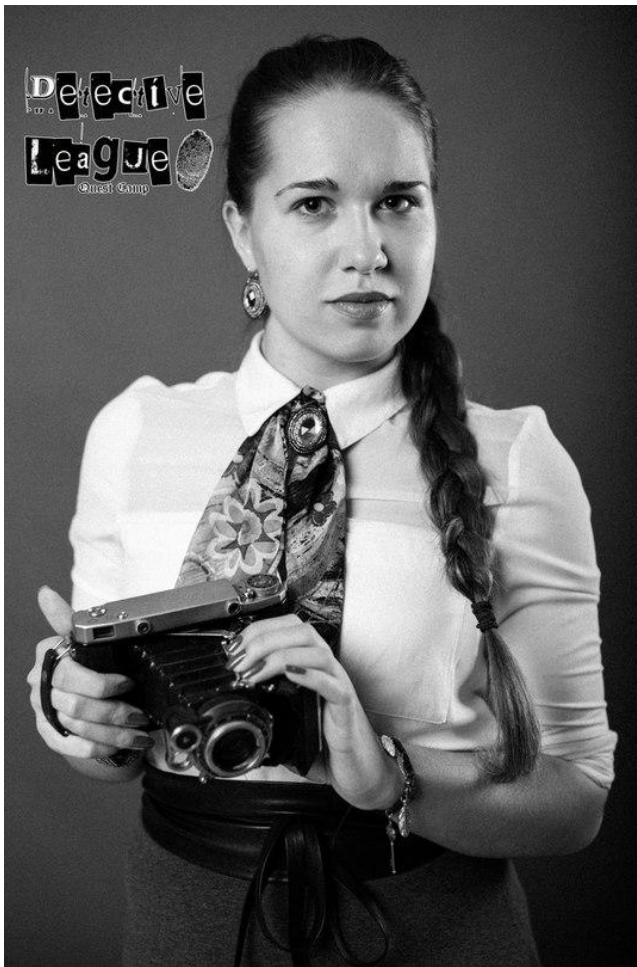
Есть в окрестностях Падуи легенда о скрипаче. Легенда жутковатая. Говорят, он так был одержим своим искусством, что в погоне за совершенным исполнением одной мелодии потерял голову. Не в переносном смысле, а в прямом. И с тех пор, говорят, блуждает тень со скрипкой и без головы по местным лесам в поисках идеальной мелодии. Похоже на страшную историю, которую обычно старшие братья рассказывают младшим перед сном. Звучит она даже как-то нестройно, согласитесь. Но то ли Мистеру Х настолько удалось создать ареол загадочности вокруг своей виллы, то ли аудитория всегда склонна сама домысливать и додумывать детали так, чтобы получить для себя максимум острых ощущений, о легенде заговорили. Поползли слухи о том, что несколько человек получили личные приглашения на виллу, подобно тому репортеру, и их больше никто не видел. Начали говорить о том, что около Порто Виро стали все чаще ночами замечать странную тень со скрипкой в руке. Поговаривают, даже, что репортера того больше никто не видел... А с виллы Беатриче доносится восхитительная мелодия.



Приложение №16

Сотрудники и гости виллы:

Инженер связи - Леон Дворецкий – Миша Руссо



Журналист – Мари Лаво

Комиссар детективного агентства –
Оливия Шварц

Приложение №17

06.04
Театр оперы и балета
12:00

Точка

Центр культуры и искусства
Весенний культурологический сбор

Мы отправляемся навстречу весне и приключениям!

- Испытания в лесу-
- Долгожданная встреча со стихиями и друзьями-
- Дикие пляски!-

* участие бесплатное!

Лесная сказка

для всех участников весеннего лагеря, только по предварительной записи! тел. 276 45 28

ТОЧКА
21 СЕНТЯБРЯ

ПРАВИТЕЛИ * ДИКИЕ ПЛЯСКИ * ДРУЗЬЯ * ИГРЫ * ПЕСНИ

РЕГИСТРАЦИЯ ОБЯЗАТЕЛЬНА
ПОДРОБНЕЕ : [HTTP://LINGUIST-CAMP.RU](http://LINGUIST-CAMP.RU)