



Вариативный модуль  
«Поликультурная досуговая среда как условие  
самореализации учащихся в социуме»

# Досуговая программа: содержание, структура, технологии

# Досуговая программа

Достаточно широкое понятие, включающее в себя многообразие форм организации свободного времени детей и подростков

Досуговые программы организуются для всех возрастных категорий детей – от дошкольников до подростков

# Культурно-досуговая программа

форма рекреационно-развивающей деятельности, содержание которой включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга

# Игровая досуговая программа

комплексное средство развития личности учащихся, представляющее собой совокупность разнообразных видов творческо-игровой деятельности, объединенных сюжетным (сценарным) ходом и обеспечивающих активизацию участников

# Отличительные особенности культурно-досуговой программы по сравнению с образовательной программы дополнительного образования

- содержание культурно-досуговой программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведение массовых досуговых мероприятий;
- овладение предусмотренными в ней знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии с взрослыми и детьми в досуговое время;
- источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так сами дети и их родители;
- в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций - организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри;
- ведущей деятельностью является игровая.

# Классификация досуговых программ

## По протяженности во времени

- Разовые (краткосрочные) - не требует подготовки участников. Участники включаются в программу непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые программы могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные, игровые, конкурсные. Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана.
- Длительные - это программы, осуществляемые на основе свободного выбора и интереса учащихся и представляющие собой совокупность творческих игровых и других форм деятельности, объединённых общей идеей, темой и осуществляемых в течение трёх месяцев и более. Характеризуются постоянным составом участников.

# Классификация досуговых программ

## По формам проведения

- Конкурсно-игровая программа
- Игра-спектакль
- Театрализованная игра
- Зрелище
- Праздник

# Конкурсно-игровая программа

Предполагает предварительную подготовку участников по заданной тематике.

Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры (викторины, брейн-ринги, конкурсы и др).

Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке и совместном творчестве участников.

Для конкурсno-игровой программы необходим полный сценарий с формулировкой задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

Особенность интеллектуальных игр - наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов

# Игра-спектакль

Для проведения такой игры необходима группа ведущих игровой программы.

Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

# Театрализованная игра

Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки.

Темы таких игр могут быть самыми разнообразными.

# Зрелище

**Характеризуется наличием исполнителей и зрителей**

**Формы - концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.**

**Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем**

**Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом**

# Праздник

Предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов постановки.

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности весьма разнообразны. К ним относятся:

- слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества,
- приветствия, презентации, церемонии;
- гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- физкультурные праздники;
- тематические недели, тематические дни и др.

# Принципы проведения культурно-досуговых мероприятий

- **информационной насыщенности** (наличие в содержании проводимого мероприятия исторических, краеведческих, этнических, научно-технических, художественно-культурных, этических и других сведений и фактов),
- **эмоциональности,**
- **массовости,**
- **активности,**
- **комплексности** (сочетание познавательных, развлекательно-рекреационных, коммуникативных и других компонентов, индивидуальных, групповых, массовых форм работы),
- **преемственности**
- **адресности** (соответствие программы возрастным, гендерным и иным особенностям группы)

# Структура досуговой программы

- Пояснительная записка с указанием целей, задач, ожидаемых результатов, форм и методов реализации программы;
- Описание содержания программы;
- Характеристика ее ресурсного обеспечения;
- Список литературы (для организаторов, педагогов, детей)

# Позиции, которые должны быть отражены в программе

1. Кому адресована программа; какие потребности удовлетворяет.
2. Целевое назначение программы, ее задачи.
3. Какие виды досуговой деятельности включает.
4. Содержание предлагаемой досуговой деятельности.
5. Предполагаемые формы деятельности.
6. Возможные варианты участия детей в программе.
7. Продолжительность программы.
8. Ожидаемые результаты реализации программы.
9. Условия, необходимые для реализации программы.
10. Участники-организаторы досуговой деятельности (педагоги и школьники).
11. Литература, необходимая для освоения программы (обязательная и дополнительная, для организаторов, для участников).

# Этапы технологического процесса проектирования культурно-досуговой программы

## Этап обоснования выбора программы:

- установка целей и задач (цель выступает как конечный спланированный результат. Задачи являются поэтапными ступенями достижения поставленной цели);
- определение аудитория программы;
- название программы. Выбор темы будущей программы. Тематическая обоснованность исходит из названия программы и подразумевает, о чем в ней пойдет речь;
- определение формы культурно-досуговой программы, времени и места ее проведения.
- определение количества и распределение обязанностей разработчиков культурно-досуговой программы;

# Цель досуговой программы

- По утверждению Буйловой Л.Н. цели досуговых программ связаны, прежде всего, с созданием условий для развития общей культуры обучающихся, раскрытия их творческой индивидуальности, формирование положительной «Я»-концепции.
- Реализация цели достигается через комплекс поставленных задач.

# Примеры формулировок целевого блока:

- формирование нравственной позиции ребенка;
- развитие интересов детей;
- формирование мотивов к познавательной деятельности;
- формирование системы знаний, умений, навыков;
- развитие творческих способностей;
- создание условий для формирования детского коллектива, как средства развития личности;
- развитие эмоционально-волевой сферы;
- развитие общих познавательных способностей (память, мышление, речь, воображение, внимание);
- формировать у детей стремление к здоровому образу жизни;
- формирование коммуникативных умений (умение общаться со сверстниками и с взрослыми, умение адекватно воспринимать ситуацию и т.д.).

# Этап разработки и документального оформления содержания

- **Сценарий культурно-досуговой программы** - это подробная текстовая разработка, которая включает в себя литературную основу и организационные аспекты содержания программы.

Сценарий предполагает последовательное изложение материала с первого эпизода или номера ко второму и т.д. Сценарий может соединять в себе одновременно элементы литературных, научно-публицистических произведений, произведения музыки, живописи, хореографии, кино, факты реальных событий, конкурснo-игровые элементы и многое другое.

- Для длительных досуговых программ в содержании прописывается каждое, входящее в них мероприятие.

# Композиционная структура сценария культурно-досуговой программы

1. **Экспозиция - вступительная часть сценария.** Она дает необходимые сведения о предстоящем действии, о героях и жизненных обстоятельствах. Экспозиция знакомит с правилами сценической игры. Другим видом экспозиции является пролог - прямое обращение автора к зрителю, краткий рассказ о характере будущего представления. Экспозиция длится до момента завязки.
2. **Завязка - момент возникновения проблемы,** которая выливается в развитие конфликта. С завязки начинается движение всего действия, его развитие.
3. **Кульминация** - наивысшая точка напряжения действия. Она играет существенную роль в раскрытии характеров героев и разрешении конфликта.
4. **Развязка** - заключительный момент в развитии действия, это момент полного разрешения конфликтной ситуации.
5. **Финал** - эмоционально-смысловое завершение произведения. Своеобразной формой финала, в котором подводится итог всего действия, является **эпилог**. Эпилог аналогичен прологу, т.е., если в начале сценария автор вводит зрителя в мир героев, знакомит с характером действия, то финал подводит определенные итоги, дает оценку завершившемуся действию. Таким образом, композиция сценария классической формы строится на зарождении, развитии и разрешении конфликта. Однако сценарии концертно-зрелищных, конкурсno-игровых программ не предполагают конфликтных ситуаций при сохранении экспозиции, завязки, кульминации и финала.

# Ожидаемые результаты

Конкретная характеристика знаний, представлений, умений и навыков, опыта, которые приобретает ребенок по завершении программы.

Ожидаемый результат непосредственно проистекает из задач и является их дальнейшим разукрупнением (дроблением).

# Варианты ожидаемых результатов

- Осознание детьми своих возможностей и способностей, путей и способов их реализации в свободное от учебы время;
- Формирование установок детей на коллективные способы и формы организации своего досуга;
- Приобретение детьми практических навыков проведения конкурсов, организации концертов и т.д.
- Овладение умением организовывать подвижные игры;
- Приобретение детьми умения согласованно работать в малых группах;
- Формирование доброжелательной атмосферы в группе, классе.

# Способы проверки результата

- отзывы детей и родителей,
- цветопись (цветограмма) эмоций,
- забор гласности,
- наблюдения педагога,
- видеоинтервью и анкетирование,
- рисунки детей и т.д.

# Методическое обеспечение программы

Содержит дидактический и методический материалы:

- плакаты,
- раздаточный материал,
- перечень видеофильмов,
- творческие задания,
- тесты,
- анкеты,
- и др. материалы.

# Самоанализ

После того, как в соответствии с выбранной вами структурой программы и нашими методическими рекомендациями вы выполнили главную часть работы, то есть написали программу, попробуйте сделать саморецензирование и оценить результаты вашей работы с позиций: целостности, полноты, наличия взаимосвязи и взаимодействия всех компонентов, новизны и оригинальности, обоснованности, проработанности, целесообразности, реальности реализации.

# Литература

- <https://vk.com/spb.dosug> - «Кабинет научно-методического сопровождения досуга»:
  - Методические разработки Кареловой И.М.
  - Методические разработки Гальченко А.Б.