

ТЕХНОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И РЕАЛИЗАЦИИ ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ



Досуговая деятельность –
одна из составляющих образа
жизни, включающая различные
виды любительских занятий,
развлечений и общения во время
свободное от выполнения
функционально-ролевых
обязанностей.

Междисциплинарный
педагогический
словарь



Главные функции досуга:

отдых, развлечение,
общение, саморазвитие,
социализация



Досуговая программа включает в себя многообразие форм и направлена на создание условий для демонстрации ребенком своих физических, интеллектуальных, эмоциональных возможностей

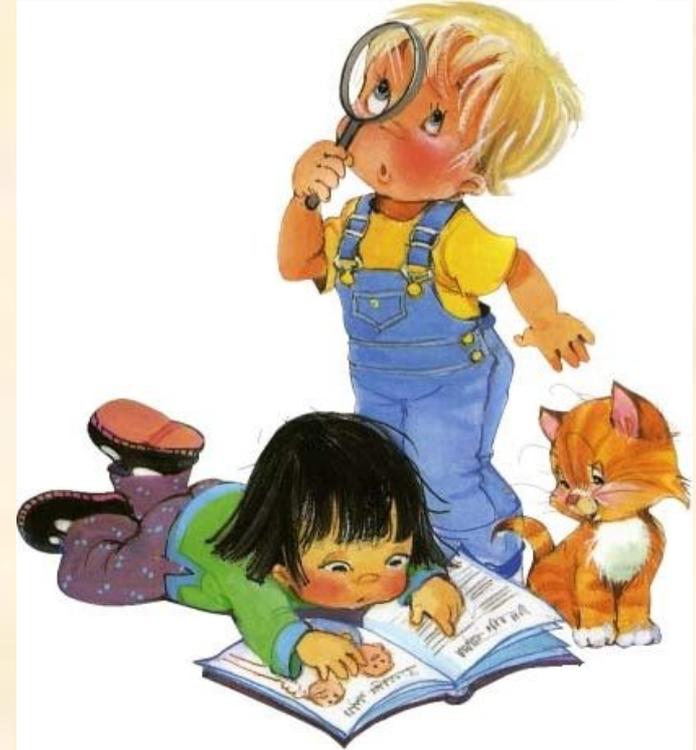
Досуговая программа, как личностно—
ориентированная технология, предполагает
в центре внимания педагога

— уникальную целостную личность ребенка,
стремящуюся к максимальной реализации своих
возможностей (самоактуализации), открытую для
восприятия нового опыта



Современные досуговые программы

- Краткосрочная программа
- Длительная программа



Формы досуговой деятельности

- Игровая программа;
- Праздник;
- Концерт;
- Фестиваль;
- Конкурс;
- Тематический вечер;
- Дебаты;
- Квест-игра и другое



**С чего
начинается
разработка
досуговой
программы ?**



**Все
начинаетс
я....!!!**



**Идеи витают в
воздухе, валяются
под ногами,
но «увидеть» их
может
человек,
в голове
которого роятся
мысли**



Алгоритм действий по созданию замысла:

- Анализ психолого-педагогических проблем и вычленение конкретного аспекта
- Уточнение ценностных ориентиров
- Постановка педагогической цели (задач)
- Определение привлекательной для детей темы и содержания
- Анализ запросов, мотивов, ожиданий детей
- Выработка ориентировочной идеи
- Поиск форм, которыми можно решить задачи, раскрыть идею
- **Формулировка игровой задачи (ИДП)**

Основные компоненты досуговой программы

Идея, целеполагание



Формы
деятельности



Ожидаемые
результаты



Д о с у г о в а я п р о г р а м м а



Методиче
ское
обеспечен
ие



Сценар
ий,
план



Место
проведения
и временные
рамки



Материально-
техническое
оснащение



Содержание



Педагогический
инструментарий



Диагностика
последствия



Цели ДП направлены на решение комплекса задач

- **Формирование культуры свободного времени;**
- **Развитие интересов ребенка;**
- **Формирование мотивов к познавательной деятельности;**
- **Развитие творческих способностей;**
- **Формирование системы знаний, умений, навыков;**
- **Развитие эмоционально-волевой сферы;**
- **Формирование у детей стремления к здоровому образу жизни;**
- **Формирование коммуникативных умений;**
- **Развитие познавательных способностей (мышление, воображение, речь, внимание, память)**

Ожидаемые результаты:

- Приобретение детьми практических навыков организации досуговых дел, умения содержательно проводить свободное время;
- Повышение культуры взаимоотношений детей;
- Изменение атмосферы в коллективе;
- Формирование досуговых традиций учреждения;
- Осознание детьми своих возможностей и способностей;
- Осмысление детьми досуга как ценности, понимание его значимости для самореализации личности;
- Формирование основ зрительской культуры

Методы отслеживания результативности:

Видеосъемка праздников (игровых программ) для последующего аналитического разбора.

Педагогическое наблюдение.

Анкеты удовлетворённости программой.

Интервью.

Тест Сакса и Леви «Незаконченные предложения» для родителей и учителей.

Социометрия классных коллективов.

Диагностика «Микроклимат коллектива».

Продукты творческой деятельности: тексты сочиненных сказок, рисунки и другие творческие работы детей.

Анкетирование различных категорий детей и взрослых.

Творческий отклик детей и взрослых (сочинения, фотографии, рисунки, отзывы).

Какие досуговые программы сегодня актуальны?



*Программы
гражданско-патриотической
направленности*



Ориентировочные педагогические задачи

- ❖ пробуждение интереса к событиям в стране, чувства гордости за ее достижения.
- ❖ формирование готовности к участию в улучшении окружающей нас жизни.
- ❖ актуализация интереса к истории и культуре города, переживание чувства сопричастности к его радостям и горечи к его печалям.
- ❖ проявление нетерпимого отношения к негативным явлениям, разрушающим образ Петербурга как города-музея.

Программы для старшеклассников



Ориентировочные педагогические задачи

- ❖ компенсировать недостаточность социального опыта в сфере взаимодействия с различными социальными институтами.
- ❖ пробудить потребность в содержательном культуросообразном развивающем досуге.
- ❖ научить различать явления культуры, массовой культуры и псевдокультуры.
- ❖ способствовать формированию отношений сотрудничества между учащимися.
- ❖ сформировать негативное отношение к инфантильной потребительской жизненной позиции.
- ❖ помочь принять идею «если я хочу создать счастливую семью, то я должен научиться свою сегодняшнюю семью делать счастливей».

*Программы
научно-технической
направленности*



Ориентировочные педагогические задачи

- ❖ создание условий для развития мотивации у учащихся к занятию техническим видам творчества.
- ❖ создание специальной развивающей среды, для проявления интеллектуальных и творческих способностей, междисциплинарных знаний.
- ❖ стимулировать познавательный интерес к научному познанию.
- ❖ помочь ребенку ориентироваться и социально-адаптироваться в современном высоко-технологичном мире.
- ❖ создание условий для профессионального ориентирования учащихся, развития интереса к естественнонаучным и техническим профессиям.

**Критерии
эффективности
и принципы
проектирования
досуговых
программ**

Критерии оценки досуговых (игровых) программ

-  **Актуальность** - значимость программы, её соответствие потребностям, интересам, проблемам современных детей
-  **Гуманитарность** — реализация гуманистических идей
-  **Полнота программы** — наличие всех структурных компонентов
-  **Целостность** — взаимосвязь всех структурных компонентов
-  **Новизна** — наличие креативных подходов, нестандартных идей, приемов
-  **Эстетичность** — гармоничность использования художественных средств
-  **Игровая эффективность** - качество игрового общения
-  **Педагогическая эффективность** — степень достижения педагогических задач

Схема взаимосвязи критериев оценки ИДП



Принципы разработки и реализации игровой программы, праздника

★ Взаимодействия

★ Синтетичности

★ Активности

★ Правдоподобия

★ Динамичности

★ Рефлексивного

воздействия

★ Личного проживания



Принцип взаимодействия

- интенсивность коммуникативных связей, приобретение и обогащение опыта групповой работы, сотрудничества и соперничества, проба разных ролей



Принцип СИНТЕТИЧНОСТИ

Использование разнообразных игровых средств, игровых элементов и способов воздействия на ребенка (зрелищность, пространство программы, музыкальное, художественное оформление, язык, спецэффекты, реквизит, костюмы)



Принцип АКТИВНОСТИ

- Создание условий для проявления физических и интеллектуальных сил участников, высокого интереса детей, зависимости развития сюжета от их действий (моделирование детьми своего поведения, поиска альтернативных вариантов решения, импровизация и свобода в игре)



Принцип ДИНАМИЧНОСТИ

- вариативность игровой деятельности, содержащей интригу, преодоление препятствий, регулирование игрового состояния участников через правила игры и учет фактора времени



Принцип ПРАВДОПОДОБИЯ

- создание игровой атмосферы, побуждающей «поверить» в игровые обстоятельства, конструирование игровых ситуаций, реалистичность восприятия, импровизация и свобода в игре



Принцип рефлексивного воздействия

- помощь ребенку в анализе себя, своих действий в игре. Ребенок учится находить обоснование жизненным поступкам. Кто он? Какую роль выполнил в игре? Почему выиграл или проиграл и от чего это зависело?



Большинство эффективных изменений в установках и поведении, в развитии личностных качеств происходит не в индивидуальном контексте деятельности, а в групповом взаимодействии. Причем человек развивается не просто в совместной с другими деятельности и общении, а в условиях получения обратной связи о себе и своих действиях, мнения группы.



Принцип ЛИЧНОГО ПРОЖИВАНИЯ

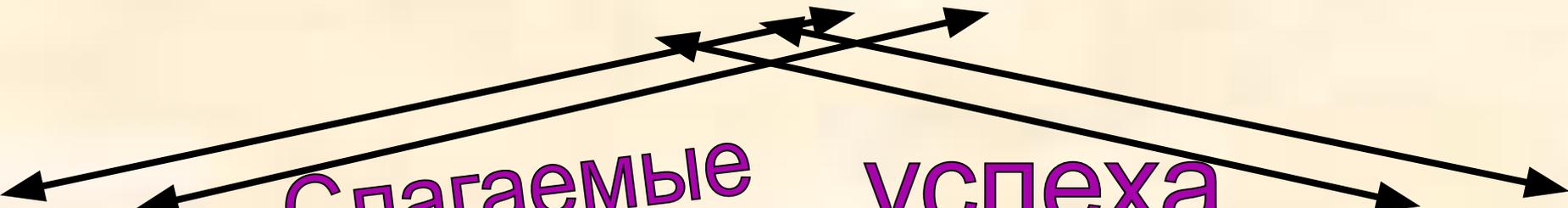
-ЭТО ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ВКЛЮЧЕННОСТЬ ребенка в игру, ее события и атмосферу, приобретение детьми в процессе игры опыта, частично переносимого в реальную жизнь





Слагаемые успеха детского праздника





Слагаемые успеха детского праздника

4

3

2

1

Предпроектный этап

- Изучение интересов и ценностных ориентиров.
- Наличие творческой группы единомышленников (взрослых и детей).
- Выдвижение идей, проектирование желаемого результата, форм обратной связи.
- Определение педагогических задач и разработка замысла праздника.
- Определение формы и места проведения праздника.
- Определение материально-технической базы.

Проектный этап

(разработка сценария праздника)

- Проработка замысла, написание сценария
- Подчиненность всех компонентов основной идее, педагогической задаче
- Композиционное построение (на драматургической основе)
- Наличие приемов активизации и сюрпризность
- Соблюдение единства стиля (художественно-эстетическая целостность)
- Проектирование зрелищности праздника, использование выразительных средств

Композиционное построение праздника

Экспозиция - ввод в игровую ситуацию

Завязка - событие, которое дает толчок к развитию действия



Этап подготовки и реализации

- **Наличие общего плана подготовки (определение творческих заданий, подбор форм обратной связи).**
- **Контроль над его реализацией.**
- **Привлечение родителей, спонсоров и других учреждений к совместной работе.**
- **Проведение праздника.**

Диагностико-аналитический этап

Обсуждение с организаторами праздника – коллективная оценка участия каждого

- видеопросмотр праздника
- награждение

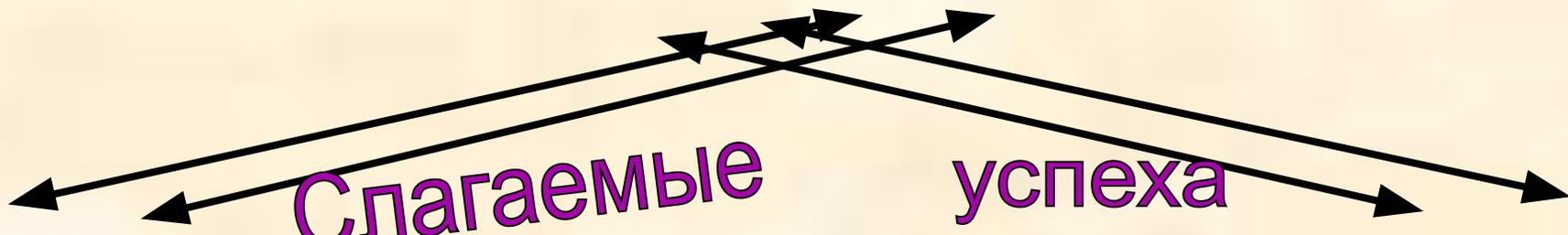
Изучение эмоционального отклика на праздник

- экспресс-оценка, интервью
- сочинения
- выставки рисунков, фото, стенгазет

Диагностика последствий и ее анализ

- анкетирование
- беседы
- наблюдение
- Интервью

АНАЛИЗ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ ПРАЗДНИКА



Слагаемые успеха детского праздника

- Обсуждение с организаторами праздника – коллективная оценка участия каждого.
- Изучение эмоционального отклика на праздник.
- Оформление стенных и радио газет по материалам праздника.

- Наличие общего плана подготовки (определение творческих заданий, форм обратной связи) и контроль над его реализацией.
- Привлечение родителей, спонсоров и различных учреждений к совместной работе.
- Проведение праздника.

- Разработка сценария, подчиненность всех компонентов основной идее.
- Композиционное построение (на драматургической основе).
- Наличие приемов активизации и сюрпризность.
- Соблюдение единства стиля (художественно-эстетическая целостность).
- Проектирование зрелищности праздника, использование выразительных средств.

- Изучение интересов и ценностных ориентиров.
- Наличие творческой группы единомышленников (взрослых и детей).
- Выдвижение идей, проектирование желаемого результата.
- Определение задач и разработка замысла праздника.
- Определение формы и места проведения праздника.
- Определение материально-технической базы.

Празднично-игровое пространство образовательного учреждения



Игровая программа



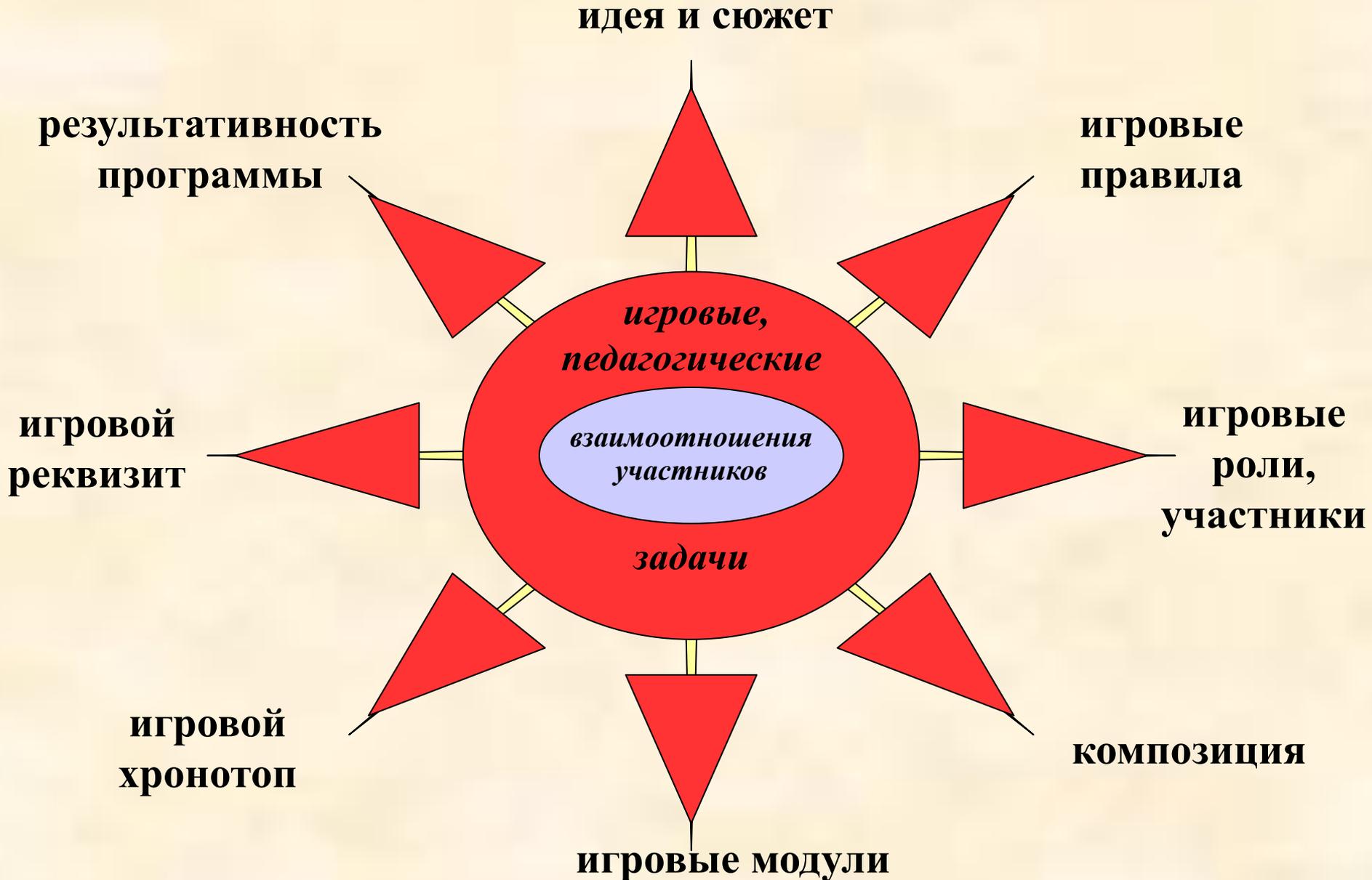
Характерные черты ИДП

- **ИДП** - уникальное явление досуговой педагогики, включающее **комплексное воздействие** игровых, педагогических, культурологических, психологических задач, **реализация которых скрыта от ребенка**
- **ИДП** – как и игра **является инструментарием развития творческих, познавательных, физических и духовных способностей ребенка**
- **ИДП** - интегрирует в себе познавательные и развлекательные элементы, **активизирует внутренние резервы ребенка**
- **ИДП** – это специально организованная деятельность, обеспечивающая **активное взаимодействие детей (педагога) в творческом процессе**
- **ИДП** – процесс проживания и сопереживания событий, формирующий чувства, отношение к реальности

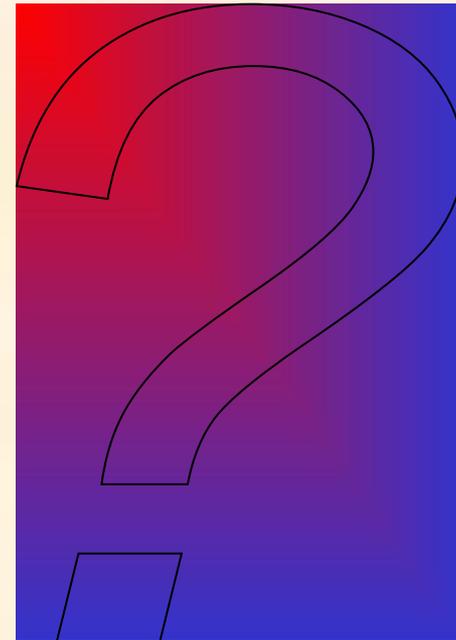
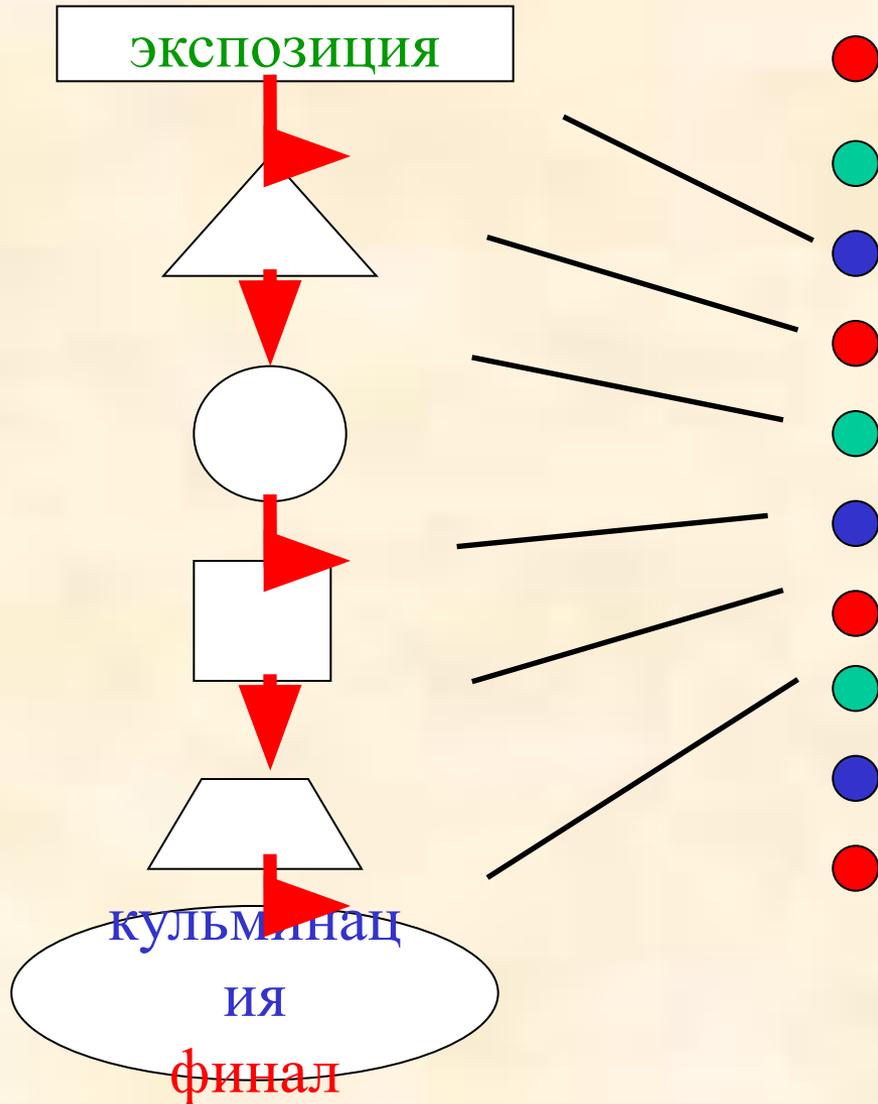


Игровая досуговая программа - комплексное средство развития личности учащихся, совокупность разнообразных видов творческо-игровой деятельности участников, объединенных сюжетным ходом и интегрирующее в своей структуре компоненты игры и комплексного средства воспитания

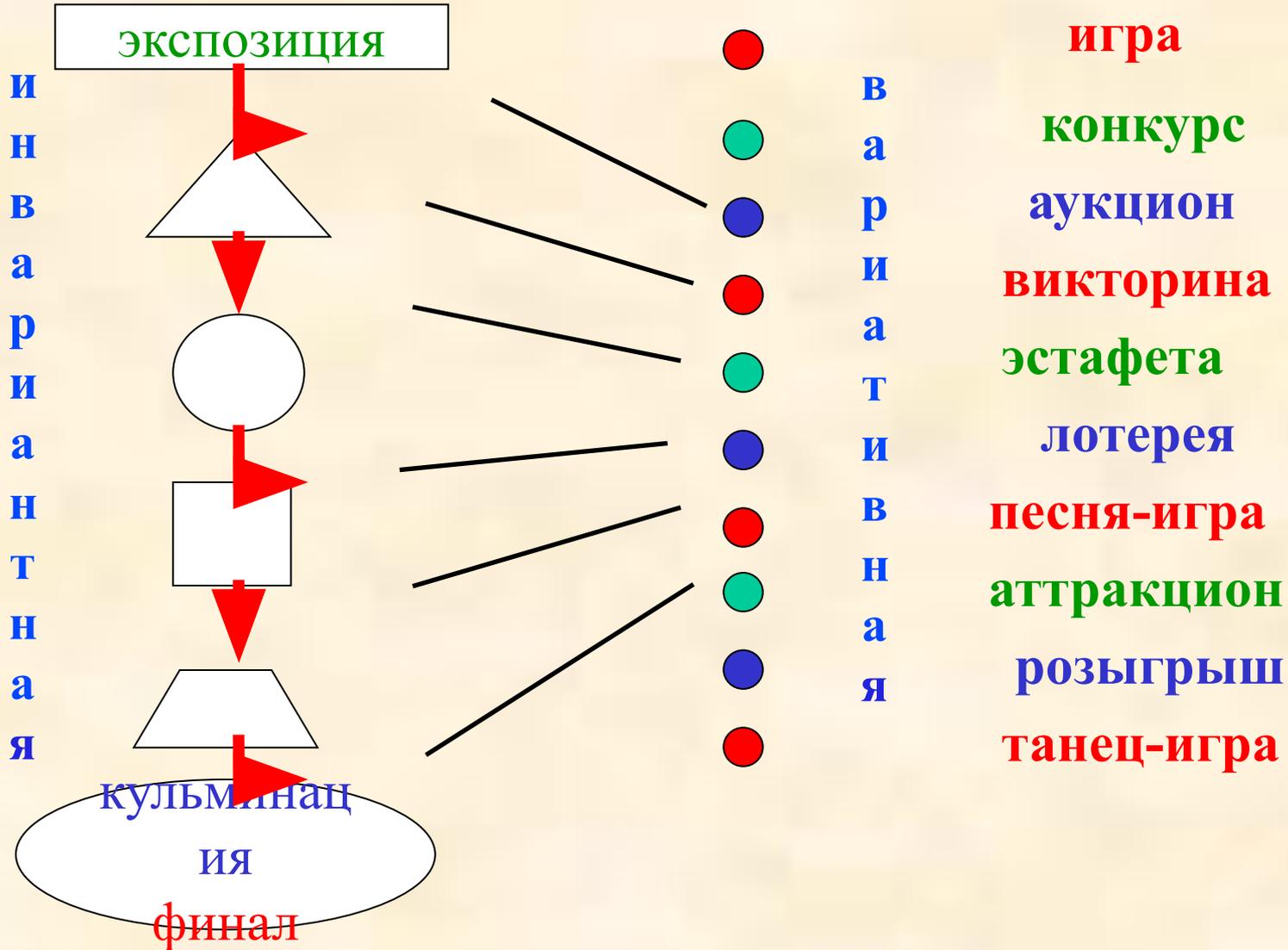
Структура игровой досуговой программы



Композиционное построение игровой программы



Композиционное построение игровой программы



**Проектирование игрового
стержня программы- это
проектирование игрового
состояния, игрового общения и
игровых действий ребенка**



Динамическая модель игровой досуговой программы



1 этап



2 этап



3 этап



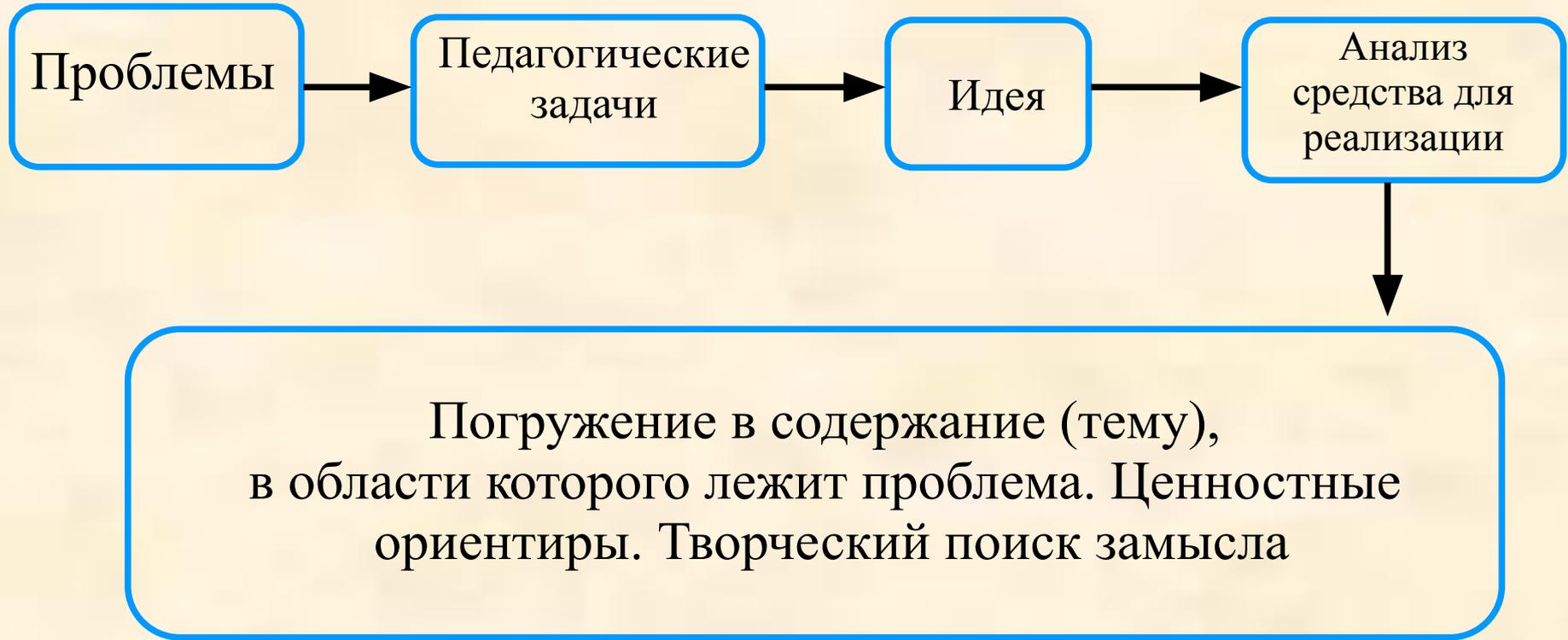
4 этап



Процесс создания игровой программы:

- Осмысление воспитательной проблемы
- Уточнение ценностных ориентиров, на которых будет строиться программа
- Постановка педагогической цели
- Погружение в содержание (тему), в области которого лежит проблема
- Определение привлекательной формы
- Формулировка ориентировочной идеи
- Работа над замыслом с применением технологической карты, эвристических технологий

Технология педагогического целеполагания



Креативные технологии

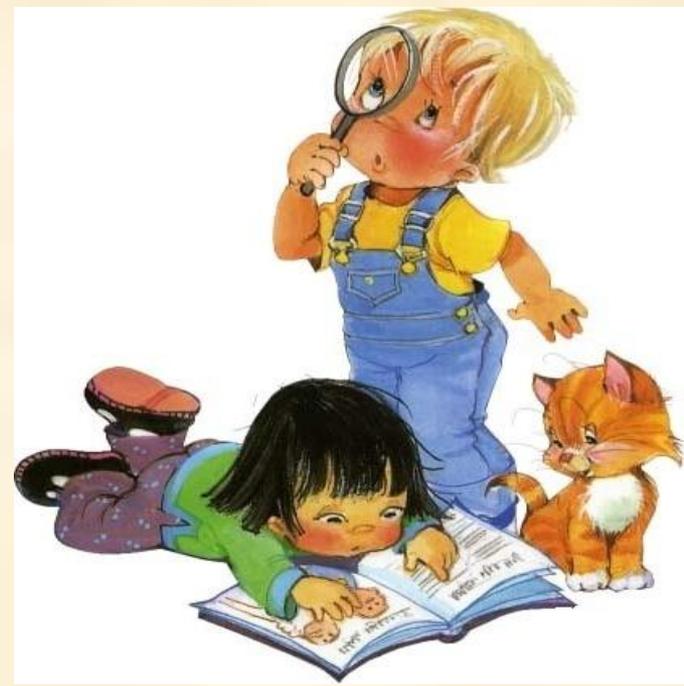


Схема алгоритма и подходы к разработке новых (нестандартных) идей замысла ИДП



Метод ассоциативного мышления

Поиск ключевых слов (цепочек), составленных на основе сформулированной темы программы, их ассоциирование, что способствует развитию мысли, генерированию новых идей



Разработка празднично-игровая программа для девочек (13-14 лет) и их друзей



Осмысление проблем



Первые шаги разработки замысла

- **Уточнение ценностных ориентиров, на которых будет строиться программа**

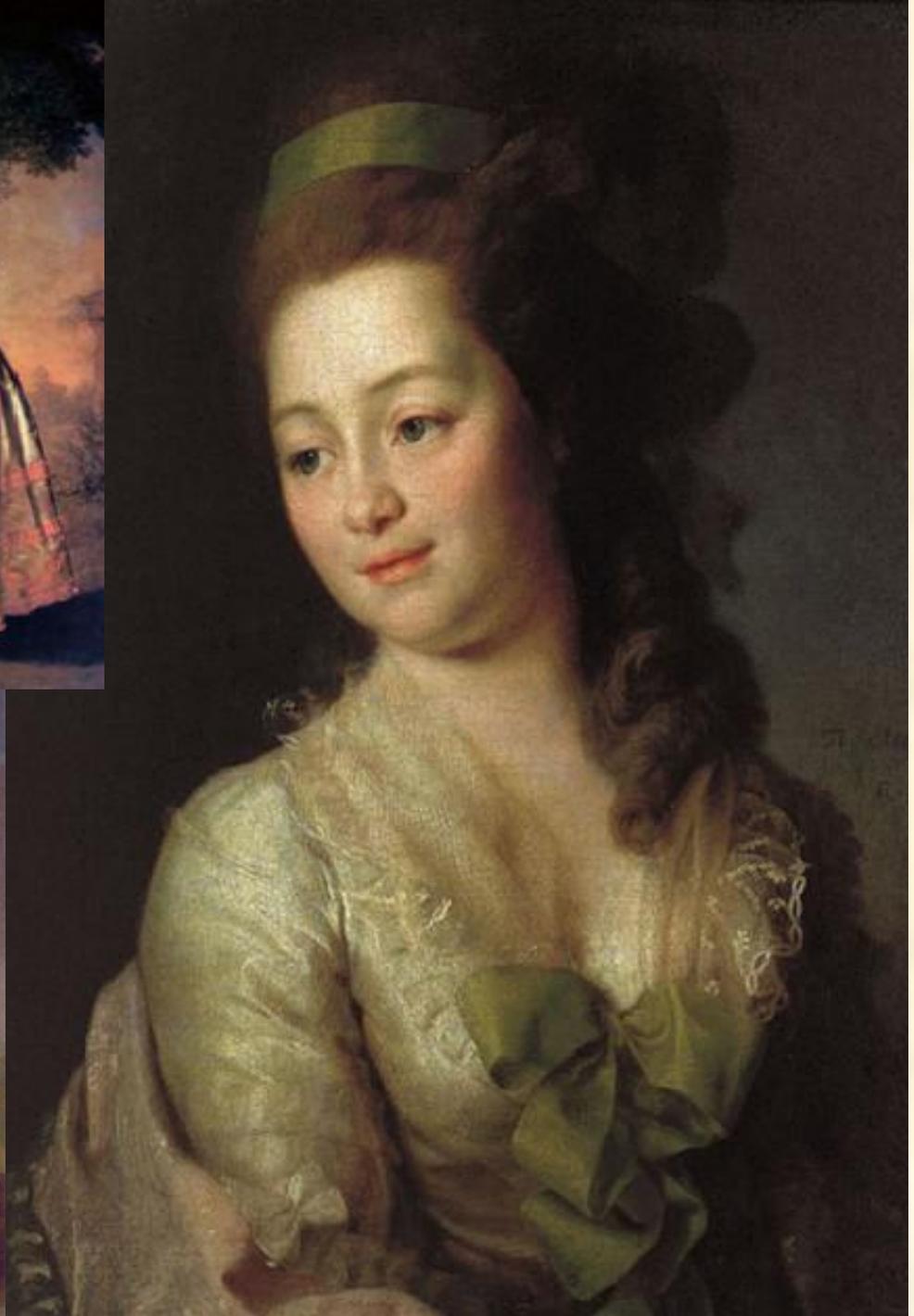
Девочка – девушка – женщина -будущая мама

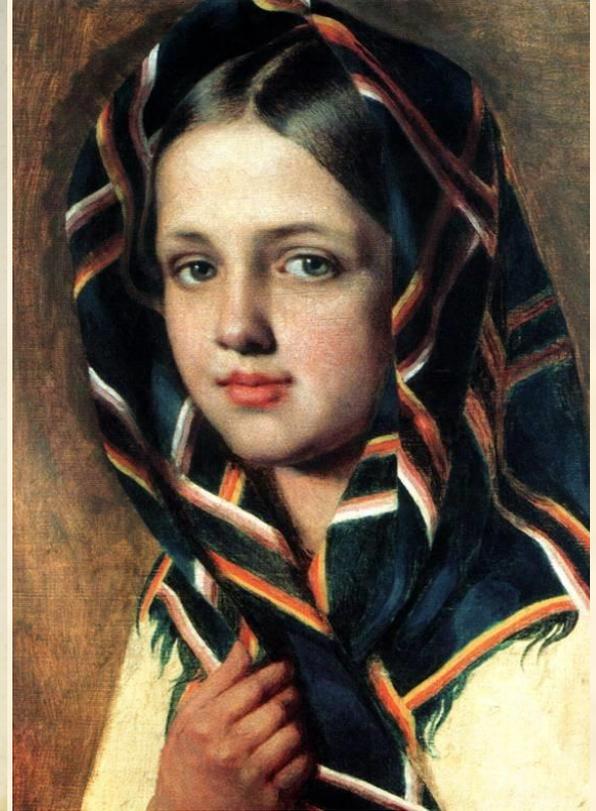
- **Постановка ключевой педагогической цели**

Пробудить интерес девушек к поиску собственного идеала женской красоты

- **Погружение в содержание, в области которого лежит проблема**

Анализ художественной и специальной литературы





Технологические шаги М.А.М.

1. Конкретизировать тему
2. Начертить таблицу опорных слов (количество столбцов соответствует количеству слов в теме)
3. Вписать тему в таблицу
4. Заполнить каждый столбец, находя ассоциативный ряд с каждым словом темы
5. Выделить в каждом столбце 5-7 ключевых слов, важных лично для вас
6. Объединить выделенные слова, связывая, дополняя, развивая свой поиск новыми ассоциациями
7. Составить несколько вариантов идей сценарного хода
8. Выбрать 2 самых интересных, на ваш взгляд, варианта и их проработать

Особенности метода:

1. Записываются **все** слова ассоциативного ряда
2. Чем **больше** слов будет найдено – тем **лучше**

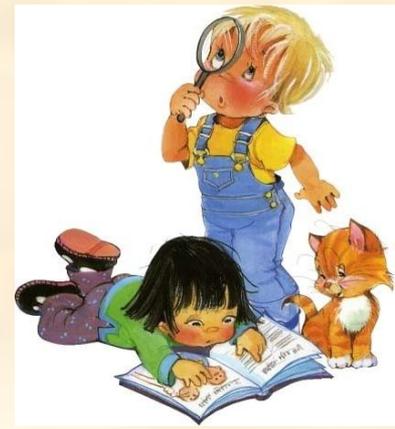


Таблица опорных слов (программа для девочек)

Тема: **об идеале** **женской** **красоты**

Совершенство

-
-
-
-
-
-

Мама

-
-
-
-
-
-

Природа

-
-
-
-
-
-

Таблица опорных слов

Тема:	об идеале	женской	красоты
	<u>Совершенство</u>	Мама	Природа
	Доброта	Любовь	Богиня
	Гармония	Стиль	<u>Вернисаж</u>
	<u>Благородство</u>	<u>Рукодельница</u>	Звезда
	Обаяние	Шарм	Душа
	<u>Духовность</u>	<u>Хранительница очага</u>	<u>Зеркало</u>
	Верность	Верность	<u>Поэты</u>
	<u>Грация</u>	<u>Мода</u>	Сновидение
	Вершина	<u>Муза</u>	Спасение
	<u>Личность</u>	<u>Джоконда</u>	<u>Русский музей</u>
	Скромность	Тыл (для мужчины)	<u>Танцы</u>
	Образованность	<u>Изюминка</u>	Уничтожают
	Многогранность	Двигатель	<u>Конкурс красоты</u>
	<u>Талант</u>	Сплетница	Гармония
	Творчество	Актриса	Художник

Педагогическая цель:

пробудить интерес девушек к поиску собственного идеала женской красоты



**Конкурсно-познавательная
игровая программа**
для девочек 13-14 лет и их друзей

**«Самая,
самая
красивая..»**



Идея: Внешняя красота женщины является отражением ее духовной красоты!

Педагогические задачи:

- **Побудить к размышлению о жизненных ценностях, миссии женщины**
- **Пробудить интерес к историческим образам великих женщин XVIII- XX веков**
- **Осмыслить понятия «красота», «личность», «идеал», «совершенство», «одухотворенность», «женственность»**
- **Предоставить возможность продемонстрировать свои таланты и творчество**
- **Пробудить интерес девушек к поиску собственного идеала женской красоты**

Алгоритм разработки замысла

- **Определение проблемы: размытость идеалов, стремление девочек копировать образ жизни фотомоделей, актрис без духовного начала, примитивное понимание истинной красоты**
- **Постановка педагогической цели: пробудить интерес девушек к поиску собственного идеала женской красоты**
- **Погружение в тему: анализ специальной литературы по теме - жизненные ценности, идеалы великих людей, женщины - яркие исторические личности, их нравственные основы**
- **Формулировка ориентировочной идеи ...**
- **Определение темы: об идеале женской красоты**
- **Работа по методу ассоциативного мышления**
- **Работа с Технологической картой**

Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы

(адресат, название программы и учреждения, тип программы)

Педагогические задачи: Основная идея сценарного хода:

Игровая задача: Ведущие (действующие лица):

Этапы ИДП, их длительность	Ожидаемое состояние участников (чувства, мысли, ощущения)	Игровые действия участников (активных, пассивных)	Композиционное построение: действия ведущих, события и т.п.	Используемые вспомогательные средства, реквизит
1	2	3	4	5
Экспозиция				
Развитие действия				
Кульминация				
Финал				

План программы

- Локальный конкурс для определения претендентов-участниц основного конкурса
- Круглый стол, на котором были представлены женские образы, достойные подражанию и выбор образа-портрета
- Работа над творческими заданиями (с группой поддержки)
- Проведение программы с презентацией
- Праздничное чаепитие

Сценарный ход игровой программы

«Самая, самая красивая...»

- Открытие Вернисажа «Самая, самая красивая»
- Танец-представление участниц
- Презентация портретов (двумя участницами)
- Творческое представление хобби участниц
- Конкурс «Украшение в подарок»
- Творческое задание «И в пир, и в мир, и в добрые люди»
- Конкурс «Диво-букет»
- Церемония награждения. Круг вальса с мальчиками. Чаепитие «В кругу друзей»

Торжественное награждение участниц по номинациям:

«Мисс Вдохновение»

«Мисс Творчество»

«Мисс Грация»

«Мисс Гармония»

«Мисс Элегантность»

«Мисс Обаяния»

«Мисс Очарования»

«Мисс Индивидуальность»



Спасибо за внимание!