

Тема: Типы и виды культурно-досуговых программ

План:

Классификация типов культурно-досуговых программ.

1. Типы культурно-досуговых программ

типы культурно-досуговых программ:

- разовая игровая программа;
- конкурсno-игровая программа по заданной тематике;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

*В основе предложенной квалификации лежат **два фактора**: степень соучастия детей в программе и ее протяженность во времени.*

1.Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Основная задача игр- снять напряжение, возникающее на занятиях, повысить эмоциональный фон мероприятия, также преследуется задачи сплочения коллектива.

Дети (участники) включаются в игру, танец непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые участникам игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке.

Занимают такие игры по времени от получаса и более – в зависимости от возраста участников. Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

Для эффективности проводимых игр
применяются принципы их организации.

1. Принцип соответствия нагрузки уровню
подготовленности участников. В процессе
игры участникам придётся проходить ряд
этапов с заданиями различного содержания
(интеллектуальные, спортивно-игровые и
т.д). Задания на этих этапах не должны
быть слишком сложные для участников, так
как может привести к потере интереса к
игре.

2. Принцип гармоничности- задания в игре должны быть различными, для того чтобы, каждый участник смог реализовать свои возможности.

3. Принцип динамичности – этот принцип заключается в постепенном усложнении заданий игры. Легкие задания в самом начале повысят интерес участников и мотивацию. Постепенное усложнение заданий поможет определить победителя, выделить наиболее способных участников.

4. Принцип логичности деятельности – следует предусмотреть поведение и содержание задач участников игры в том числе и организаторов.

2. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике

предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др.

Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке, придумывании, совместном творчестве детей.

Особенности подготовки и проведения конкурсно-игровых программ в форме КВН:

- при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить детей возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию;
- самостоятельность детей должна сопровождаться тонким педагогическим руководством, без которого выступление команды может стать образчиком пошлости и дурного тона;
- основная задача школьного КВН – привить вкус к тонкой, интеллигентной шутке, научить видеть смешное в себе, окружающей жизни.

Для конкурсно-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

3. Праздник – особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы.

Праздник – это, по существу, особая жизнедеятельность, протекающая в чувственно-обозримых границах места и времени и посредством живого контакта людей, собравшихся добровольно.

Он (праздник) предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов постановки с активным участием всех детей. Развлечения могут свободно выбираться участниками или же могут следовать друг за другом, одновременно для всех.

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.

- В рамках праздников могут использоваться торжественные ритуалы, выступления героев важных событий, награждения, различного рода зрелища, игровые программы.
- Тематика праздников, как правило, тесно связана с календарными событиями, жизнью фирмы, города, региона, их прошлым и настоящим, важными событиями, юбилейными датами, фестивалями.
- Главная задача творческой работы над замыслом предстоящего праздника - связать идейно-тематический замысел с постановочными возможностями.

Существенную роль играет план проведения. Здесь необходимо определить различия между планом проведения и сценарием. В общем виде, сценарий требует обязательного и точного соблюдения определенных условий и требований (например, временных рамок), а план мероприятия допускает некоторое неподчинение этим условиям.

Важным этапом в подготовке праздника является определение ведущего, основная функция которого - быть связующим звеном между этапами мероприятия.

Профессиональный ведущий должен уметь вовлечь всех приглашённых в общий процесс.

Профессионализм ведущего заключается в грамотной подаче игрового аспекта мероприятия, чтобы у гостей возник интерес и желание участвовать в предложенных заданиях или конкурсах. Кроме этого, талантливый ведущий всегда чувствует настроение участников и способен изменить сценарий на ходу.

Среди моментов, определяющих насыщенность и профессионализм проведения праздника, следует **выделить:**

- - разработку оригинальной концепции, сценария и текстов;
- - постановку корпоративного праздника силами сотрудников организации;
- - конкурс номинаций;
- - правильный подбор места проведения мероприятия;
- - разработанную с учетом особенностей организации концепцию призов и подарков;
- - правильный подбор артистов, исполнителей, музыкальных групп;
- - организацию банкета или фуршета;
- - украшение помещения;
- - звуковое и световое обеспечение.

Программа праздника в написанном виде должна содержать не только перечень концертных номеров, но и план подготовки праздника, где описаны все организационные мероприятия и указаны ответственные за них. Чем больше детей включено в графу «ответственный», тем большее воспитательное, социализирующее значение имеет событие.

4. Длительная досуговая программа

рассчитана на постоянный состав участников (кружок, клуб, класс, школьная параллель, лагерная смена и т. д.) и может продолжаться в течение нескольких дней или недель, года и более. Современные длительные досуговые программы восходят своим содержанием к сюжетно-ролевым играм, которые были широко распространены в практике лагерной организации.

Можно выделить ряд особенностей длительной сюжетно-ролевой игры:

- наличие развивающей социальной идеи (сюжета);
- наличие коллективной творческой деятельности детей;
- разнообразие игровых ролей, их свободный выбор и смена (для самовыражения личности);
- создание и закрепление в игре положительных моделей поведения;
- конструирование защитной игровой среды, смягчающей воздействие обыденной жизни и диктат взрослых.

- В качестве программы деятельности сюжетно-ролевая игра применима в различных педагогических системах: в рамках общеобразовательной школы, в летнем детском лагере, в детских объединениях системы дополнительного образования и др.
- Обязательное правило такой программы – наличие четких этапов, каждый из которых начинается и заканчивается ярким событием. Примером могут служить предметные недели «путешествия с привалами», ситуационно-ролевые игры «с погружением» (по типу «Хоббитских игр»).

- Особенно популярны длительные досуговые программы в летних оздоровительных лагерях, поскольку продолжительная игра- может стать основой тематической смены лагеря, подчиняя себе деятельность всех детских коллективов, общелагерные массовые праздники.

- *Выделяют следующие сюжетные модели длительных досуговых игр:*
- 1) Республика – это своеобразное государство, основным закон которого отражает права и обязанности детей и взрослых. Здесь решаются задачи воспитания гражданской позиции детей через их участие вместе со взрослыми в моделировании государственного управления, привитие навыков и умений демократической жизни.
- 2) Строительство – эта модель пользуется популярностью в работе с младшими школьниками: каждый школьный коллектив строит свой дом из отношений внутри своего коллектива и свой микрорайон из полезных дел.

- Длительная досуговая программа должна носить выраженный образовательный характер. В качестве форм ее реализации могут использоваться все перечисленные выше типы досуговых программ – игровые, конкурсные, праздничные; последние могут входить в нее в качестве составных элементов-подпрограмм.

- Представленная документально, длительная досуговая программа во многом схожа с образовательной программой и должна включать:
- – пояснительную записку с указанием целей, задач, ожидаемых результатов, форм и методов реализации программы;
- – описание содержания программы;
- – характеристику ее материального обеспечения;
- – список литературы.

В целом можно сделать вывод об их несомненной ценности длительных досуговых программ - поскольку стимулируют развитие умений и навыков у детей, предоставляют им возможность для самореализации в различных областях творчества, способствуют социальной адаптации и стимулируют социальную активность детей.

- *Приведенная классификация культурно-досуговых программ является одним из возможных вариантов систематизации форм деятельности в сфере детского досуга.*
- *Ценность предложенной классификации состоит в том, что степень соучастия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.*

- **Принципы массовых мероприятий с детьми:** информационной насыщенности, эмоциональности, массовости, активности, самостоятельности, диалогичности, комплексности, дифференцированного подхода, преемственности и последовательности приобщения детей к ценностям культуры, многообразия и вариативности воспитательного влияния культурно-досуговой деятельности, формирования у них опыта социального взаимодействия, взаимодействия руководителя и участников.

- ***Принцип информационной насыщенности*** предполагает наличие в содержании проводимого дела (в зависимости от его целевой установки) исторических, научно-технических, художественно-культурных, этических и других сведений и фактов, например, (организация детского фестиваля). В структуре фестиваля выделяется не менее 5-ти направлений:
 - – занятия детей в творческих мастерских;
 - – участие детей в конкурсах;
 - – сочинение участниками фестиваля сказок и загадок;
 - – участие детей в играх;
 - – просмотр детьми спектакля.

- Информационная насыщенность обеспечивает не просто их развлечение, а реальное пополнение знаний и практических навыков, расширяет диапазон их актуальной культуры.

- ***Принцип комплексности***
заключается в сочетании познавательных, развлекательно-рекреационных, коммуникативных и других компонентов, индивидуальных, групповых, массовых форм работы.

- **Принцип массовости** предусматривает участие в досуговых мероприятиях всех желающих. Обеспечить массовость заключается в применение следующих приемов:
- 1) проведение единых тематических мероприятий;
- 2) привлечение детей (особенно подростков) ко всем фазам досуговых мероприятий – от разработки сценария, оформления школьного вестибюля, зала, сцены до участия в реализации конкретного мероприятия в самых разных ролях – артистов, костюмеров, художников, рабочих сцены, осветителей, диск-жокеев, ведущих, зрителей.

- **Принцип диалогичности** означает равноправное взаимодействие педагогов и учащихся в подготовке и реализации всех досуговых мероприятий. Этому может способствовать активное вовлечение в этот процесс вместе с детьми не только педагогов-организаторов, непосредственно отвечающих за подготовку и проведение досуговых мероприятий, но и учителей-предметников, классных руководителей, родителей, желающих и способных принять участие в КТД.

- *Методы осуществления культурно-досуговых программ достаточно многообразны. В зависимости от типа и содержания программы можно использовать:*
 - – игровые методы,
 - – упражнения,
 - – обсуждения,
 - – создание, проигрывание и анализ ситуаций,
 - – творческие задания (на внимание, ловкость, сообразительность, быстроту реакции, логику, эрудицию и т.д.),
 - – театрализации.

- Любая культурно-досуговая программа должна быть ориентирована на достижение определенного результата.
- *В качестве ожидаемых результатов может быть запланировано:*
 - – осмысление детьми (в рамках своего возраста) досуга как ценности, его значимости для развития и самореализации личности;
 - – осознание детьми своих возможностей и способностей, путей и способов их реализации в свободное от учебы время;
 - – изменение установок детей на способы и формы проведения своего досуга;

- - приобретение детьми практических навыков организации досуговых дел, умения содержательно и разнообразно проводить свободное время;
- – освоение детьми основных средств общения, основ зрительской культуры;
- – повышение культуры взаимоотношений детей и их поведения во взаимодействии со сверстниками и взрослыми;
- – изменение атмосферы в классе, детском объединении, учреждении в целом на основе массового участия детей в совместных досуговых мероприятиях;
- – формирование традиций образовательного учреждения.

- Отслеживание результатов реализации культурно-досуговых программ можно осуществлять с помощью:
- систематических наблюдений за детьми и фиксации происходящих в них изменений; проведения социологических опросов детей и родителей; бесед с родителями; организации самодиагностики детей и отслеживания изменений в их самооценке (самохарактеристике); анализа творческих работ учащихся.
- С помощью этих приемов можно достаточно адекватно оценить изменения культурного уровня участников досуговых программ.

- Выводы:
- Правильно разработанная и полноценно реализованная культурно-досуговая программа может содействовать введению детей в мир культуры, развитию их творческого мышления, приобретению опыта самореализации в совместной со сверстниками творческой деятельности.

**Благодарю за
совместную работу!**