

Особенности разработки культурно-досуговой программы в учреждении дополнительного образования детей

**Тавстуха О.Г.,
д.п.н., профессор, зав.кафедрой
педагогике и психологии ОГПУ**

В современной отечественной культурологии досуг понимается как часть свободного времени, используемая для товарищеского общения, потребления ценностей духовной культуры, любительского творчества, прогулок, развлечений и других форм нерегламентированной деятельности, обеспечивающей отдых и дальнейшее развитие личности.

Функции досуга:

– рекреативная – снятие физического, психического, интеллектуального напряжения; восстановление сил посредством активного отдыха;

– развивающая – вовлечение личности в процесс непрерывного просвещения; развитие различных видов любительского творчества; обеспечение лично значимого общения; реализация компенсаторских возможностей свободного времяпрепровождения, расширение сферы проявления личностных качеств, самоутверждение, самореализация творческих потенций.

Общее определение понятия «досуг» и выявление его функций позволяет говорить о культурно-досуговых программах как о различных формах рекреационно-развивающей деятельности, содержание которых включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга.

1. Особенности культурно-досуговых программ

Понимание особенностей культурно-досуговых программ определяет необходимость уяснения общих отличий культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей. Эти отличия состоят в следующем:

– содержание культурно-досуговой программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведения массовых досуговых мероприятий (дел);

– овладение предусмотренными в ней знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии со взрослыми и детьми в досуговое время;

– источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и сами дети и их родители;

– в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся – организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри и др.

2. Типы культурно-досуговых программ

Вслед за А.Б. Гальченко, Л.Н. Буйловой, Н.В. Клёновой мы выделяем следующие типы культурно-досуговых программ:

- разовая игровая программа;
- конкурсno-игровая программа по заданной тематике;
- игра-спектакль;
- театрализованная игра;
- зрелище;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

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

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Дети включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые детям игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротеке, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры 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.

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

Другой вид конкурсno-игровых программ – **интеллектуальные игры**. Интеллектуальные игры – это игры, где успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Основные типы интеллектуальных игр (Ю.В. Ганичев)

ВИКТОРИНА		СТРАТЕГИЯ		
(форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов)		(форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий)		
Тестовая викторина	Сюжетная викторина	Ролевая стратегия	Экономическая стратегия	Боевая стратегия
(участники	(организаторы	(путь к		(путь к

отвечают на вопросы и получают оценку)	придумывают игровой сюжет, напр.: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками)	успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры)	(путь к успеху – через успешные приобретения и продажи)	успеху – через правильное планирование победы над противником)
«О, счастливчик!» «Что? Где? Когда?»	«Полундра!» »Колесо истории»	«Экспро-мт-театр» «Яхта»	«Менеджер»	Шашки Шахматы

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии.

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

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр (Ю.В. Ганичев)

ДОПУСТИМЫЕ	УСЛОВНО ДОПУСТИМЫЕ	НЕДОПУСТИМЫЕ
1. Вопросы на сообразительность	Воспроизводящие вопросы	Вопросы-розыгрыши
2. Вопросы типа «неизвестное об известном»	Вопросы «с уловкой»	
3. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление	Вопросы на перечисление	
4. Вопросы «на удачу»	Вопросы, предполагающие длинный ответ	
5. Вопросы «на приближение»		

Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования. 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 сюжетная 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, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для учащихся возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

- четко изложенные педагогические задачи;
- план подготовки игры;
- экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);

– сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения учащихся в ту или иную ситуацию;

– список литературы для подготовки детей к игре.

Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом).

Важность воспитания у детей зрительской культуры – умения спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников – требует такой организации зрелища, при которой воспитанники смогут выступать то в роли артистов, то в роли зрителей.

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

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.

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 пионерской организации.

Можно выделить ряд особенностей длительной сюжетно-ролевой игры:

- наличие развивающей социальной идеи (сюжета);
- наличие коллективной творческой деятельности детей (в качестве системообразующего фактора);
- 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», «робинзоны», ситуационно-ролевые игры «с погружением» (по типу «Хоббитских игр»).

Особенно популярны длительные досуговые программы в летних оздоровительных лагерях, поскольку продолжительная игра-эпопея может стать основой тематической смены лагеря, подчиняя себе деятельность всех детских коллективов, общелагерные массовые праздники. За последнее десятилетие накоплен большой опыт проведения ситуационно-ролевых игр, представляющий интерес для педагогов-практиков. Один из наиболее ярких примеров в этом плане – программа «Новая цивилизация», адресованная старшеклассникам и позволяющая им за одну лагерную смену попробовать себя в нескольких ролях, существенно обогащающих их социальный опыт.

Исследователи (Л.Н. Буйлова, Н.В. Клёнова) 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) Путешествие – по этой модели строит свою деятельность школа №20 г. Рыбинска, в которой каждый год детская организация «Корабль МЕЧТА» отправляется в плавание по четко проложенному курсу в Океане Учения.

3) 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 они 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 со-участия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.

3. Этапы подготовки культурно-досуговой программы

Этапы подготовки культурно-досуговой программы являются общими пунктами её содержания.

Первый этап подготовки программы условно можно назвать этапом обоснования выбора программы. Данный этап включает в себя несколько организационно-проектировочных разделов.

Раздел I. Определение количества и распределение обязанностей разработчиков культурно-досуговой программы.

Раздел II. Название программы. Выбор темы будущего проекта. Тематическая обоснованность исходит из названия программы и подразумевает, о чем в ней пойдет речь.

Раздел III. Постановка целей и задач. Задачи являются поэтапными ступенями достижения поставленной цели, а сама цель выступает как конечный спланированный результат.

Раздел IV. Аудитория программы. Обычно проектирование досуговых программ опирается на возрастные, психологические, социально-демографические признаки аудитории.

Раздел V. Определение формы культурно-досуговой программы, времени и места ее проведения. Форма программы обычно строится на основе психолого-возрастной характеристики аудитории и соответствует ее особенностям. Определение точного времени и места проведения поможет с наибольшей эффективностью одновременно использовать разные культурно-досуговые площадки учреждения дополнительного образования детей.

Второй этап подготовки программы – написание сценария. Следует оговориться, что не все досуговые программы должны опираться на полноценный сценарий. Например, детская конкурсно-игровая программа облегченного характера, т.е. без элементов театрализации и единого художественного хода, может опираться лишь на сценарный план, в котором будет отражен порядок игр и конкурсов с указанием музыкальных, художественных и иных вкраплений.

Итак, сценарий культурно-досуговой программы – это подробная текстовая разработка, включающая как литературную основу, так и организационные аспекты содержания программы. Сценарий предполагает последовательное изложение материала с первого эпизода/номера ко второму и т.д. сценарная разработка не предлагает «кусочнообразности», т.е. от первого эпизода/номера ко второму обязательно должен быть плавный переход. Сценарий – произведение синтетическое, так как может соединять в себе одновременно элементы литературных, научно-публицистических произведений, произведения музыки, живописи, хореографии, кино, факты реальных событий, конкурсно-игровые элементы и многое другое. Спектр досуговых программ достаточно широк – ток-шоу, литературно-музыкальные композиции, конкурсно-игровые программы, праздники, театрализованные представления. Разнообразие программ предполагает выбор определенного решения, соответствующего их форме. Однако большинство программ соответствуют «классической» форме построения.

Композиционная структура сценария культурно-досуговой программы:

1. Экспозиция – начальная, вступительная часть сценария 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 – высшая точка напряжения действия. Она играет существенную роль в раскрытии характеров действующих лиц и разрешении конфликта. Кульминация нередко является развязкой.

4. Развязка – заключительный момент в развитии действия сценария, который является моментом 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. Как видно, композиция сценария классической формы строится на зарождении, развитии и разрешении конфликта. Однако сценарии концертно-зрелищных, конкурсно-игровых программ не предполагают конфликтных ситуаций при сохранении экспозиции, завязки, кульминации и финала.

4. Оформление культурно-досуговой программы

По своей структуре и оформлению одна часть такого рода программ значительно отличается от дополнительных образовательных программ, другая их часть имеет много схожих с образовательной программой компонентов.

Педагогу, приступающему к разработке культурно-досуговой программы, важно знать о специфике ее целей и задач, содержания, форм и методов реализации.

Общие рекомендации по разработке культурно-досуговых программ.

Особенности целей и задач культурно-досуговых программ:

Цели таких программ связаны, прежде всего, с созданием условий для развития общей культуры обучающихся, раскрытия их творческой индивидуальности, формирования положительной «Я»-концепции.

Эти цели могут достигаться через комплекс примерно следующих задач:

- развитие творческих способностей и эмоциональной сферы детей;
- приобщение к основам художественной, коммуникативной, артистической культуры;
- формирование опыта социального взаимодействия, веры в свои возможности;
- укрепление здоровья детей;
- формирование опыта организации содержательного досуга.

Содержание культурно-досуговой программы связано с:

- приобщением детей к культуре, и более всего к художественной;
- овладением ими первоначальными основами культуры исполнения и культуры восприятия;
- развитием у детей творческого мышления, интеллектуальных, художественных и специальных способностей;
- постижением искусства общения, поведения, культуры речи;
- воспитанием гуманности, толерантности;
- формированием навыков социально приемлемых способов организации собственного досуга и досуга сверстников;
- освоением школьниками основ культуры быта (особенно в условиях совместной жизнедеятельности в период летних лагерей, экспедиций, многодневных экскурсий, выездов на фестивали, конкурсы, соревнования).

То или иное сочетание вариативных блоков, соответствующих перечисленным выше направлениям, может составлять содержание культурно-досуговых программ.

В содержании любой из них может быть вычленено, по меньшей мере, четыре раздела, связанных с:

- приобщением детей к художественной культуре,
- воспитанием у них культуры общения,
- формированием культуры организации досуга,
- обучением их основам культуры быта.

Безусловным при этом остается следование принципу возрастного подхода к отбору содержания.

Особый раздел культурно-досуговой программы составляет *характеристика конкретных форм ее реализации* – мероприятиях, через которые программа воплощается в жизнь.

Группы мероприятий, обеспечивающих наиболее успешную реализацию культурно-досуговой программы (М.Е. Кульпетдинова):

1) традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения в целом (фестивали, олимпиады, балы, турниры, конкурсы и др.);

2) досуговые дела отдельного детского объединения (класса, учебной группы в системе дополнительного образования) – экскурсии, конкурсы, литературные и музыкальные гостиные и др.;

3) совместные досуговые дела нескольких детских объединений – нескольких классов одной параллели, кружков, студий, клубов (вечера, огоньки, КВН, походы, соревнования);

4) «репертуарные» мероприятия (спектакли театров, концерты художественных коллективов и т. п.), в которые одни дети вовлекаются в качестве исполнителей, другие – в качестве зрителей.

Основанием данной классификации является масштаб мероприятия, фактически определяемый количеством участников.

Каждое из мероприятий, исходя из общей цели и задач программы, должно иметь свою конкретную (частную) цель, решать конкретные задачи, быть ориентировано на достижение определенных результатов.

Другая классификация мероприятий, через которые реализуются культурно-досуговые программы, строится в соответствии с тремя основными этапами развития личности ребенка школьного возраста, на каждом из которых должны использоваться преимущественно те или иные формы досуговых мероприятий, максимально подходящие возрасту детей (Н.С. Карпова):

I этап – возраст от 6 до 10 лет. Это период научения детей определенным правилам и нормам. В этом возрасте дети ждут четких указаний; определенные ограничения как бы очерчивают для них некую зону безопасности, в которой маленький ребенок чувствует себя защищенным. Исходя из этого, основным способом осуществления культурно-досуговой деятельности с младшими детьми является действие по образцу, а формами ее реализации – всевозможные игры (игры с правилами, с игрушками, с синхронными действиями), чтение вслух, рисование, коллекционирование, драматизация, праздники.

II этап – возраст 11-13 лет. Детям этого возраста чрезвычайно важно согласовывать свои действия со сверстниками, они хотят участвовать в общем деле и знать, как их деятельность может выражаться в денежном эквиваленте. Подросткам этого возраста взрослый нужен как организатор, способный направить их бурную энергию в «мирное» русло, помочь сделать самостоятельные шаги к самоутверждению. Здесь ведущий способ проведения досуга – организация коллективной творческой деятельности, а наиболее популярными ее формами являются: игры на местности, игры на восприятие друг друга, спортивные игры, туризм,

вечеринки, встречи с кумирами (наяву, через рассказы, видеофильмы), система зарабатывания каких-либо благ, праздники, драматизация.

III этап – возраст 14-17 лет. В этом возрасте подростки проходят период формирования чувства идентичности, «самости», осознания собственной индивидуальности, стремятся выразить себя. На данном этапе формируются жизненные цели личности, складывается мировоззрение, осваиваются навыки взаимодействия с противоположным полом. В этом возрасте подросткам интересен взрослый, способный выступить в роли консультанта, советчика, старшего и более опытного товарища. Учитывая эти особенности, старшим подросткам, как и в предыдущем случае, целесообразнее всего предлагать различные варианты коллективной творческой деятельности, но с учетом их запросов и интересов. Это могут быть: вечера современной музыки, диско-шоу, вечера авторской песни, спортивные игры, дискуссии, тренинги, всевозможные формы общественно-полезной деятельности (благотворительные акции; выезды с концертными программами; целевые экспедиции – этнографические, экологические, археологические, фольклорные; трудовые дела с возможностью личного заработка и т.д.).

Таким образом, планируя любое дело, предлагая детям те или иные проекты, следует ориентироваться на объективные процессы в становлении личности. Это поможет уйти от простой опеки над детьми и создать необходимые условия для развития личности ребенка.

Принципы, которые должны быть положены в основу массовых мероприятий с детьми (М.Е. Кульпетдинова): 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.

Охарактеризуем некоторые из них.

Принцип информационной насыщенности предполагает наличие в содержании проводимого дела (в зависимости от его целевой установки) исторических, краеведческих, этнических, научно-технических, художественно-культурных, этических и других сведений и фактов, например, организация детского фольклорного 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.

Такая информационная насыщенность предлагаемых детям видов деятельности 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 может применение следующих приемов:

1) проведение единых тематических мероприятий;

2) привлечение детей (особенно это касается 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. Подобное объединение взрослых и детей одной общей идеей способствует сплочению образовательного сообщества, формированию у учащихся ответственности, единения, гордости за метод, в котором он обучается.

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.

Таким образом, 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.

5. Схема анализа досугового мероприятия

Для методистов и руководителей, осуществляющих контрольные функции, может стать полезна схема анализа досугового мероприятия. В процессе анализа целесообразно зафиксировать и оценить следующие моменты.

1. Общая характеристика детской группы: состав, возраст, учет возрастных и индивидуальных особенностей, интересов, запросов детей.

2. Место и время проведения.

3. Тема, цель, форма проведения.

4. Анализ качества подготовки мероприятия: наличие плана проведения; определение задач; активность детей и педагога; участие и заинтересованность родителей и др.

5. Анализ хода мероприятия: содержание и воспитательная направленность; отношение учащихся к мероприятию, увлеченность, творчество, инициатива; характеристика педагогических средств; проявление качеств педагога, его авторитет; создание условий для влияния на детей.

6. Выводы, замечания, предложения: оценка методического своеобразия и эффективности мероприятия; недостатки в ходе подготовки и проведения мероприятия, пути их устранения; пожелания по улучшению подготовки, содержания и форм организации мероприятия.

Литература

1. Буйлова, Л.Н. Как организовать дополнительное образование детей в школе? /Л.Н. Буйлова, Н.В. Клёнова. – М.: АРКТИ, 2005. – 286с.

2. Гальченко А.Б. О типологии досуговых программ и не только / Сфера досуга – сфера социализации, с. 47-51.

3. Ганичев Ю.В. Подходы к классификации интеллектуальных игр / Сфера досуга – сфера социализации, с. 76-83.

4. Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как педагогическая проблема //Образование и общество. – 2007. – №2. (Интернет-ресурс: education.recom.ru)

5. Кисина Т.С. Длительная сюжетно-ролевая игра как программа деятельности детского коллектива // Внешкольник. – 1997. – № 1.

6. Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ // Ключ к успеху. Сборник № 10, с. 276-277.

7. Карпова Н.С. «Полеты» подростков – это нормально / Сфера досуга – сфера социализации, с. 37-38.

8. Солнцеворот. Детский фольклорный фестиваль // Детский досуг. – 2003. – №1.