

Особенности и типы культурно-досуговых программ

(Буйлова Л.Н., Кленова Н.В. Как организовать дополнительное образование детей в школе? Практическое пособие. - М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.)

Чтобы понять специфику культурно-досуговых программ, следует, прежде всего, уяснить общие отличия 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.

Целесообразно также разобраться в том, каковы основные типы культурно-досуговых программ.

Заслуживающий внимания подход к классификации таких программ и их краткое описание предлагает методист Санкт-Петербургского Дворца творчества юных А.Б. Гальченко[1]. За основу классификации взяты два фактора: степень со-участия детей в программе и ее протяженность во времени. В соответствии с этим выделяются 6 типов программ:

1. **разовая игровая программа;**
2. **конкурсно-игровая программа по заданной тематике;**
3. **игра-спектакль;**
4. **театрализованная игра;**
5. **зрелище;**
6. **праздник;**
7. **длительная досуговая программа.**

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 игротке, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Организуют все это, как правило, педагоги-организаторы. От их профессионализма, таланта и опыта зависит то, насколько педагогически грамотной получится та или иная игровая программа. Очень важно, чтобы каждый ребенок почувствовал радость от своего участия в коллективном «действии», не ушел с чувством обиды за то, что его не заметили, не приняли в игру, не дали проявить его способности. Не менее важно во время проведения игровой программы учить детей играм, показывать приемы организации игры.

С особым интересом дети воспринимают игры-шутки, игры-розыгрыши, игры-перевертыши (когда задания ведущего нужно выполнить с точностью до наоборот). В то же время избитые, не обновляемые по много лет приемы, как правило, вызывают невосприимчивость и равнодушие детской аудитории.

Непозволительной ошибкой может стать включение в игровую программу сомнительных конкурсов, отдающих пошлостью и создающих щекотливые ситуации. К

сожалению, тенденция к пошлости, скабрёзности, имеющая место во взрослой игровой практике, проникает и в игровые программы для детей[2].

Как должно выглядеть описание разовой игровой программы? Иногда достаточно и сценарного плана. Однако документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

Разнообразные примеры подвижных и спокойных игр, которыми можно воспользоваться при составлении разовых игровых программ, собраны и обработаны сотрудниками отдела игры Московского городского Дворца детского (юношеского) творчества[3].

Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает, как правило, предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит именно в подготовке, придумывании, совместном творчестве детей.

Педагогу, организующему конкурсno-игровые программы, надо знать о некоторых тонкостях в их подготовке и проведении.

Например, при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить детей возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию. В то же время 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. А это, как совершенно справедливо отмечает А.Б. Гальченко, наука непростая. Ребят так и тянет состричь по поводу Госдумы, президента, исторических событий. И когда какой-нибудь шестиклассник, еще мало смыслящий в истории страны, пытается шутить на эти темы, то сомнительность такого «юмора» становится очевидной.

Чтобы избежать подобных ошибок, для конкурсno-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

Другой пример – чрезвычайно популярные среди школьников среднего и старшего возраста **интеллектуальные игры**. Это такие игры, где успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Полезную для педагогов-практиков классификацию интеллектуальных игр предлагает Ю.В. Ганичев (г. Вологда)[4]:

Основные типы интеллектуальных игр

- викторина (форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов)
- стратегия (форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий)
- тестовая викторина (участники отвечают на вопросы и получают оценку) «О, счастливчик!» «Что? Где? Когда?»
- сюжетная викторина (организаторы придумывают игровой сюжет, напр.: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками) «Полундра!» ,«Колесо истории»
- ролевая стратегия (путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры) «Экспромт-театр», «Яхта»
- экономическая стратегия (путь к успеху – через успешные приобретения и продажи) «Менеджер»
- боевая стратегия (путь к успеху – через правильное планирование победы над противником), Шашки, Шахматы

При этом Ю.В. Ганичев подчеркивает, что 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.

Ю.В. Ганичев предлагает следующую классификацию вопросов и заданий для интеллектуальных игр.

Вопросы для интеллектуальных игр

ДОПУСТИМЫЕ УСЛОВНО ДОПУСТИМЫЕ НЕДОПУСТИМЫЕ

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

Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования, молодые школьные учителя. 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.

Богатый опыт в проведении такого рода игр накоплен в учреждениях дополнительного образования детей, и школьные педагоги с успехом могут использовать его. Например, в Центре детского творчества «Созвездие» Западного округа г. Москвы уже более 10 лет работает Театрально-концертное объединение (ТКО), в которое вошли все педагоги-организаторы учреждения. Они объединились для того, чтобы совместными усилиями создавать сценарии игровых спектаклей, тематических вечеров, новогодних утренников для детей младшего возраста, дискотек для старшеклассников и реализовывать эти сценарии в различных детских аудиториях при самом активном участии зрителей[5].

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 не может выглядеть просто как сценарий – это лишит школьников возможности 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 школьников в ту или иную ситуацию;
- список литературы для подготовки детей к игре.

Разнообразные сценарии сюжетных игр можно найти в педагогических журналах, в том числе адресованных работникам дополнительного образования, классным руководителям: «Образование в современной школе», «Народное образование», «Классный руководитель», «Внешкольник», «Бюллетень программно-методических материалов для учреждений

дополнительного образования детей: региональный опыт», «Дополнительное образование», «Вожатый века» и других[6].

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).

Очень важно воспитать у детей зрительскую культуру – умение спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников. Лучший способ здесь – организовать дело так, чтобы школьники периодически выступали 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[7]. К ним относятся:

- слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества[8],
- приветствия, презентации, церемонии,
- гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления,
- физкультурные праздники[9],
- тематические недели[10], 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.

Уникальный опыт в развитии праздничной культуры детей накоплен в учреждениях дополнительного образования, особенно наиболее крупных из них – дворцах и центрах детского творчества. Например, в Московском городском Дворце детского (юношеского) творчества на Воробьевых горах уже в течение нескольких десятилетий во время школьных каникул проводятся Неделя игры и игрушки, Новогодние праздники (в том числе праздник «Ёлка на воде» - в бассейне Дворца), Неделя детской книги, разнообразные спортивные, фольклорные и иные праздники. С имеющимся во Дворце опытом организации детских праздников можно познакомиться по изданиям МГДД(Ю)Т.

Традиции праздничной игровой культуры, реализуемые в учреждениях дополнительного образования детей, необходимо активно использовать в общеобразовательных школах.

Длительная досуговая программа отличается тем, что она рассчитана на постоянный состав участников (кружок, клуб, класс, школьная параллель, лагерная смена и т.д.) и может продолжаться в течение нескольких дней или недель, а то и в течение 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 специфических 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», «робинзонады», 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[11]. Один из наиболее ярких примеров в этом плане – программа «Новая цивилизация»[12], адресованная старшеклассникам и позволяющая им за одну лагерную смену попробовать себя в нескольких ролях, существенно обогащая их социальный опыт.

Интересный опыт организации подобной деятельности накоплен в образовательных учреждениях Ярославской области[13]. В практике деятельности детских коллективов исследователи выделяют различные сюжетные модели таких игр. Вот некоторые из них:

- 1) Республика – это своеобразное государство, основным законом 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. В этом плане интересен опыт республики СВЕДУМИД, действующей в общеобразовательной школе № 25 г. Рыбинска Ярославской обл.
- 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, исходя из положительного опыта применения длительных досуговых программ, можно сделать вывод об их несомненной ценности, 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. Могут быть и другие подходы. Однако ценность предложенной А.Б. Гальченко классификации не подлежит сомнению, поскольку степень со-участия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.

Как же оформить культурно-досуговую программу?

Выше уже отмечалось, что по своей структуре и оформлению одна часть такого рода программ значительно отличается от дополнительных образовательных программ, другая их часть, наоборот, имеет много схожих с образовательной программой компонентов.

Однако в любом случае педагогу, приступающему к разработке культурно-досуговой программы, важно знать о специфике ее целей и задач, содержания, форм и методов реализации.

Приведем некоторые общие рекомендации по разработке культурно-досуговых программ [14].

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**. Речь идет о тех или иных мероприятиях, через которые программа воплощается в жизнь.

У разных авторов можно найти разные подходы к классификации подобного рода мероприятий. Так, М.Е. Кульпетдинова выделяет четыре группы мероприятий, обеспечивающих наиболее успешную реализацию культурно-досуговой программы (основанием ее классификации является масштаб мероприятия, фактически определяемый количеством участников):

- 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[15].

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.

Другую классификацию мероприятий, через которые реализуются культурно-досуговые программы, предлагает Н.С. Карпова – педагог-психолог Загородного центра детско-юношеского творчества «Зеркальный» (Санкт-Петербург)[16]. Ее классификация построена в соответствии с тремя основными этапами развития личности ребенка школьного возраста, на каждом из которых, по мнению автора, должны использоваться преимущественно те или иные формы досуговых мероприятий, максимально подходящие возрасту детей.

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.

Завершая разговор о формах реализации культурно-досуговых программ, важно остановиться на принципах, которые должны быть положены в основу массовых мероприятий с детьми. М.Е. Кульпетдинова выделяет **6** таких **принципов: информационной насыщенности, эмоциональности, массовости, активности, диалогичности, преемственности и последовательности приобщения детей к ценностям культуры, формирования у них опыта социального взаимодействия**[17].

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.

В качестве пояснения приведем пример организации детского фольклорного фестиваля, ежегодно проводимого в г. Омске[18], в котором традиционно участвуют и школы, и учреждения дополнительного образования детей. В структуре фестиваля выделяется не менее 5-ти направлений:

- занятия детей в творческих мастерских (по изготовлению «обереговой» куклы, свитых и плетеных поясов, лоскутной мозаики, изделий из бересты, соломки, глины);
- участие детей в конкурсах (народного костюма, народных инструментов, народных промыслов, частушек, народной сказки, хоровода);
- сочинение участниками фестиваля докучных сказок и загадок;
- участие детей в народных играх;
- просмотр детьми спектакля по народным мотивам.

Такая информационная насыщенность предлагаемых детям видов деятельности обеспечивает не просто их развлечение, а реальное пополнение знаний и практических навыков школьников, расширяет диапазон их актуальной культуры.

Принцип массовости предусматривает участие в досуговых мероприятиях всех желающих. Обеспечить массовость может применение следующих приемов:

- 1) проведение единых тематических общешкольных мероприятий, в которых могут одновременно участвовать школьники одной или нескольких параллелей;
- 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.

Интересный опыт в этом плане накоплен в одной из московских школ – Центре образования «Москва-98» №1953. Здесь многие зрелищные мероприятия (День учителя, Новый год, День святого Валентина, Последний звонок и др.) организуются как коллективные творческие дела в рамках целых школьных параллелей. Например, объявляется единая тема новогоднего праздника «Все флаги просим в гости к нам!», и каждый класс (с 8-го по 11-й) готовит свое особое выступление в зрительном зале школы, представляя ту или иную страну (по выбору учащихся) с помощью театрализованного представления, поданного в юмористическом духе, в контексте новогоднего праздника. Внесение элементов соревновательности, а также участие детей сначала в качестве актеров, затем – в качестве зрителей делают их мобильными, порождают стремление учащихся максимально проявить свои таланты, повысить статус своего класса в глазах сверстников, стимулируют массовость художественного творчества школьников, развивают в детях чувство сопереживания, умения радоваться успехам - своим и сверстников.

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 школы. Подобное объединение взрослых и детей одной общей идеей способствует сплочению школьного сообщества, формированию у учащихся ответственности, единения, гордости за свою школу.

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[19].

Мы не ставим своей целью характеризовать здесь перечисленные методы, поскольку многие из них раскрыты в главе IV «Педагогические технологии в дополнительном образовании детей».

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 школьников.

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.

В заключение приведем **примерную схему анализа досугового мероприятия**, которая может быть полезна и методисту, и руководителю, осуществляющему контрольные функции. 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.
 - обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов, конференций и т.д.);
 - рекомендаций по проведению лабораторных и практических работ, по постановке экспериментов или опытов и т.д.;
 - дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытнической или исследовательской работы и т.д.

Список использованной литературы.

- [1] См.: Гальченко А.Б. О типологии досуговых программ и не только / Сфера досуга – сфера социализации, с. 47-51.
- [2] На это обращает внимание И.М. Карелова - член жюри конкурса «Созвездие Игры», проводимого в Санкт-Петербургском городском Дворце творчества юных (см.: Карелова И.М. Игра – особый инструмент / Сфера досуга – сфера социализации, с. 65.
- [3] См.: Московская игротка. Вып 3. Сост. Григорьев С.В., Ерошкин А.В. – М.: МГДД(Ю)Т, 2003; Григорьев С.В., Тимофеев Ю.Н. Игры в летнем детском лагере // Домашнее воспитание, 2003, №3; Фролов А.С. Главный праздник лета – день святой Троицы // Домашнее воспитание, 2003, №3; Тимофеев Ю.Н. Командировка в игровое лето// Образование в современной школе, 2003, №7; Самсонова А.В. Учимся играя // Детский досуг, 2003, №1; Е.М. Минский (из архива). Игры со скороговорками // Детский досуг, 2003, №1.
- [4] Ганичев Ю.В. Подходы к классификации интеллектуальных игр / Сфера досуга – сфера социализации, с. 76-83.
- [5] Об опыте работы ТКО см.: Тихомирова В.Ю., Кузнецова Е.В. и др. Театрально-концертное объединение: современные подходы к работе педагога-организатора // Дополнительное образование, 2002, № 5.; Кузнецова Е.В., Тихомирова В.Ю. «По щучьему велению». Сценарий театрализованного представления по мотивам одноименной русской народной сказки // Детское творчество, 2003, №1; Кузнецова Е.В., Тихомирова В.Ю. Необыкновенные приключения Пеппи. Сценарий театрализованного представления // Образование в современной школе, 2003, №8.
- [6] См., например: Григорьева Т.М. «Лицейской жизни милый брат» (театрализованная игра-урок о дружбе лицейских товарищей А.С. Пушкина) // Образование в современной школе, 2002, №1; Степанов П. Как воспитать толерантность? (театрализованная игра-урок «Слушается дело о Кавказской войне») // Народное образование, 2002, №1, с. 160-162; Вачков И. Психологический тренинг (деловая театрализованная игра «Всемирный психологический конгресс») // Народное образование, 2001, №9, с. 185-188.

- [7] О многообразии праздничных форм см. в статье: А.С. Фролов. Программа «Праздники Детства» // Детский досуг, 2003, № 2.
- [8] Об одном из возможных подходов к организации фестиваля детского художественного творчества см. в материале: Белозерова Л.С. Дети России – детям Москвы. Дети Москвы – детям России // «Скоро каникулы!» - Приложение к журналу «Внешкольник», 2000, №2.
- [9] Фомин А., Кашкаров В. и др. Физкультурные праздники // Детский досуг, 2003, № 2.
- [10] О методике проведения Театральной недели см.: Григорьева И.Г. Программа городского лагеря для учащихся 13-16 лет // Детский досуг, 2003, № 1.
- [11] О сущности и методике проведения таких игр см в кн.: Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома, 1998.
- [12] Подробное описание программы «Новая цивилизация» см. в журнале «Воспитательная работа в школе», 2003, № 1.
- [13] См.: Кисина Т.С.. Длительная сюжетно-ролевая игра как программа деятельности детского коллектива // Внешкольник, 1997, № 1(4).
- [14] За основу данных рекомендаций взята статья М.Е. Кульпетдиновой «Подходы к разработке досуговых программ» /см. сноску 15/.
- [15] См.: Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ / Ключ к успеху. Сборник № 10, с. 276
- [16] См.: Карпова Н.С. «Полеты» подростков – это нормально / Сфера досуга – сфера социализации, с. 37-38.
- [17] См.: Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ /Ключ к успеху. Сборник № 10, с. 277.
- [18] См.: Солнцеворот. Детский фольклорный фестиваль // Детский досуг, 2003, №1.
- [19] Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ / Ключ к успеху. Сборник № 10, с. 277.