

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»**

**Дополнительная общеобразовательная программа
социально-гуманитарной направленности
«АРТ - КОД»
(Курс организаторов досуга)
для детей 14-16 лет**

**Составитель -Ведерникова Ольга Владимировна
педагог дополнительного образования**

г. Сосновый Бор

2022г.

Пояснительная записка

Взрослея, подростки пробуют разные виды деятельности, чтобы найти «свое» место в социуме. Часть подростков изначально активна, они становятся лидерами в своих микроколлективах, умеют организовать коллективное творческое дело, у кого-то потенциал имеется, но не раскрыт ввиду объективных обстоятельств.

Программа «КОД» - курс организаторов досуга, предлагает вовлечь подростков в организацию досуговых программ. Главная идея программы - предоставить возможность подростку попробовать себя в роли «организатора» (игровой программы, праздника, конкурсной программы, выставки и т.д.), Программа рассчитана на желающих реализовать свои организаторские и творческие потребности и почувствовать свою значимость в организации содержательного досуга младших детей и своих сверстников во время проведения досуговых программ в школьное время и в летний период.

Данная программа предоставляет «профессиональный старт» будущим педагогам и организаторам культурно- массовых мероприятий.

Программа курса организаторов досуга является компилятивной и разработана на основе программы «Школы педагогической ориентации» М.Г.Андреевой г.Ярославль, а также «Положения о школе организаторов досуга» Центра детства и юношества г.Ярославль, программы «Подготовки вожатых к работе в детском оздоровительном лагере» Д.В.Мячиной г.Заречный, опыта работы Всероссийского детского центра «Орленок».

Программа «КОД» рассчитана на учащихся 14-16 лет. Группы формируются в сентябре месяце, в каждой группе оптимальное количество участников 10 – 15 человек. В течение календарного года теоретический и практический курс.

В процессе обучения реализуются виды деятельности: познавательная, практическая и развивающая. Практические занятия включают в себя моделирование досуговой деятельности детского коллектива во внешкольное время, организацию и проведение игровых программ, досуговых мероприятий с детьми с учетом их возраста и особенностей, алгоритм деятельности каждой конкретной формы организации досуга. Обучение проводится по технологии коллективного творческого дела, которым воспитанники овладеют по окончании курса.

Организаторы досуга становятся лидерами в подростковой среде, авторитетами и положительно влияют на поведение детей и подростков, в том числе и девиантного.

Программа «АРТ-КОД» реализуется в МБОУДО «ДДТ» с 2016 года и рассчитана на 216 часов (по 2 часа три дня в неделю) 1 год обучения.

По итогам работы будет издан сборник сценариев игровых программ организаторов досуга.

Цель:

Предоставление возможности работы подросткам в качестве педагога- организатора.

Задачи:

- развитие социальной и коммуникативной компетенций;
- формирование организаторских способностей;
- формирование основ педагогической культуры;
- формирование уважительного отношения к педагогическому труду;
- развитие интереса и потребности работы в детском коллективе.

Принципы программы:

- предоставление каждому подростку возможности работы на основе его знаний, опыта с учетом его возрастных и личностных особенностей;
- опора на общественно значимые и культурные ценности при проектировании и осуществлении образовательной и воспитательной деятельности;
- формирование гуманных и толерантных отношений взаимодействия и совместной деятельности;
- индивидуальный и дифференцированный подход к личности подростка.

Педагогические условия:

- включение детей в реальные социально значимые отношения.
- стимулирование проявления детской активности и инициативы, в том числе и творческой.

- обеспечение условий для выбора детьми актуальной для них деятельности, уровня самореализации.
- индивидуальный подход в работе с подростками и обучение их работе в команде.
- привлечение детей к передаче опыта друг другу.

Формы работы:

Анкетирование, тестирование;
Игровой метод;
Проектный метод;
Зачетные мероприятия.

Предполагаемые результаты обучения по программе «КОД» (курс организаторов досуга)

В результате реализации программы у обучающихся должны быть сформированы социально-личностные, нравственные, коммуникативные компетентности.

Должны знать:

Виды и типы игровых технологий;
Возрастные особенности детей младшего и среднего школьного возраста;
Методику коллективной творческой деятельности;
Приемы и методы реализации коллективного дела;

Должны уметь:

Самостоятельно работать с информацией, специальной литературой;
Планировать, организовывать и анализировать работу коллектива;
Планировать и анализировать свою деятельность;
Разрабатывать сценарии досуговых программ;
Работать в команде;
Нести ответственность за свою деятельность;
Работать с мультимедийным оборудованием;

Иметь навыки:

Быстрого вхождения в коллектив;
Практического владения методами сплочения детского коллектива;
Практического использования различных методов стимулирования;
Ориентации в непростых ситуациях.
Публично выступать, корректно отстаивать свою точку зрения;
Организовать работу творческой группы по подготовке и проведению мероприятий различной направленности.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. **начальный контроль (сентябрь).** В ходе дискуссии по теме: «Качества лидера» определяются знания подростков по вопросу и умение публично выступать;
2. **текущий контроль (в течение всего учебного года).** С помощью взаимозачета и самоанализа ребята определяют уровень овладения программой и координируют дальнейшие действия по приобретению знаний, умений, навыков;
3. **промежуточный контроль (январь).** Оцениваются ораторские и организаторские знания и умения в ходе реализации практической деятельности (организация игр и других массовых мероприятий);
4. **итоговый контроль (май).** Взаимозачет в рамках защиты социальных проектов позволяет оценить знания, умения и навыки, приобретенные в ходе обучения по данной программе, и проследить положительную динамику развития каждого обучающегося.

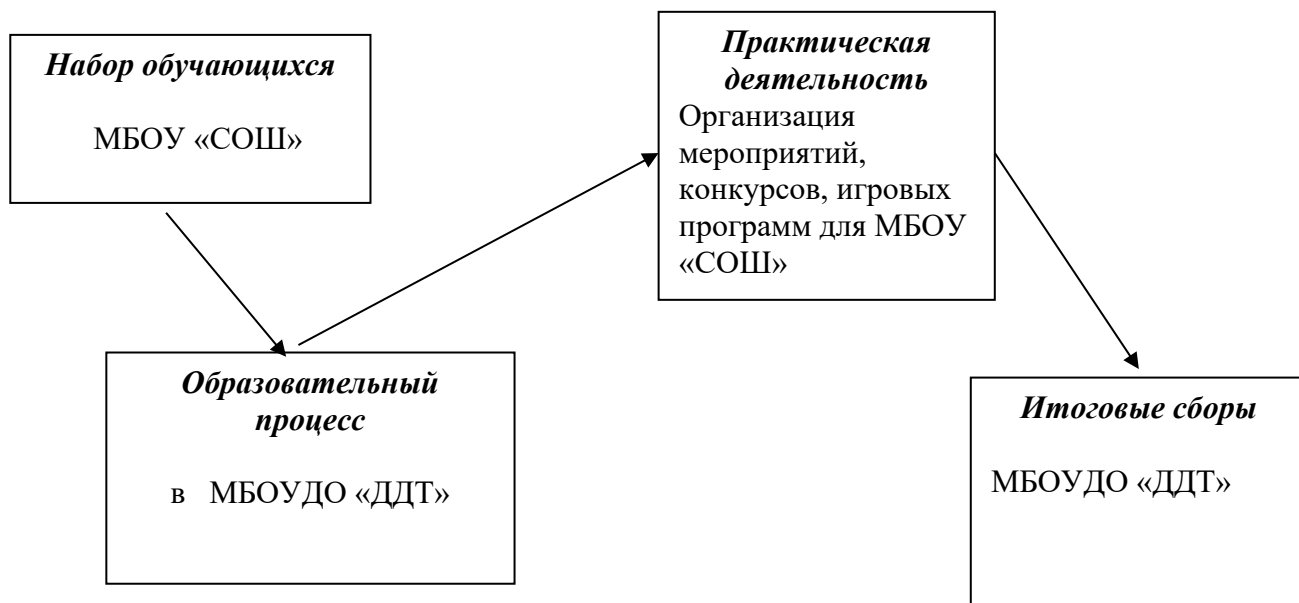
Этапы реализации программы

<u>Подготовительный:</u>	- консультации общеобразовательными школами; - набор обучающихся	с <i>Сентябрь</i>
--------------------------	---	-------------------

Образовательный: - реализация образовательной Сентябрь- май программы

Инструктивный: практическая работа коллектива Сентябрь- май
Итоговый: сбор отчетной информации; Май - июнь
- проведение сбора

Механизм реализации программы



Содержание программы.

1. Введение. Знакомство с группой. Тестирование «Я – лидер». Формула успеха лидера. Игры на выявление лидера. «Кораблекрушение», «Кулачок», «Необитаемый остров», «Поезд», «Возьмите меня».
2. Коллектив. Этапы развития коллектива. Стиль руководства коллективом. Закономерности работы коллектива. Влияние на коллектив. Упражнение «Выбор организатора», «Ситуации», «Суета сует». Самоаттестация коллектива (по Лутошкину).
3. Искусство общения. Понятие общения. Стили общения. Эффективные способы начала общения. Упражнение «Давайте познакомимся». Способы, помогающие поддерживать коммуникацию. Устойчивость контакта. Выход из общения. Упражнение «Место встречи». «Маски в общении». Игры «Найди по описанию», «Обратная связь», «Найди по инструкции», «Горячий стул», «Репка». Игровые методики. «На золотом крыльце сидели», «На плоту». «Свободный разговор», «Разброс мнений».
4. Конфликты и пути их решения. Человек в конфликте. Диагностика конфликта. Виды поведения в конфликте. Стратегия сотрудничества в конфликте.
5. Основы публичного выступления. Искусство полемики. Виды вопросов. Простые и сложные вопросы. Искусство отвечать. Правила поведения в дискуссии. Игровые методики. «Публичная лекция», «Турнир ораторов», «Сократовская беседа», «Диалог с веком».
6. Основные формы организации досуговой деятельности.
 - 6.1. Общие сведения. Тренинги «Или-или», «Это мой нос», «Я никогда...», «Или-или», «Это мой нос», «Я никогда...». Творческая мастерская «Игра, мероприятие, дело».
 - 6.2. Игра. Общие сведения. «Репка». Тренинг «Ты выбираешь». Творческая мастерская «Что нужно, чтобы игра получилась». Подвижные игры «Американский треугольник», «Бояре», «Голова – хвост», «Моргалки». Игры с залом. «Чайничек», «У тети Моти четыре сына», «Меня укусил гиппопотам», «Колобок», «Летают- не летают», «Летит, летит по небу шар», «Вместе мы одна семья», «Охота на льва», «Глава, рамена, колена, пальцы», «Часы», «Семья дяди Томаса», «Веселая грамматика», «Это я, это я, это все мои друзья», «Ежики». Игровые методики. «Терем-теремок», «Волшебный стул», «Конверт дружеских вопросов», «Три королевства». Творческие игры.

Конкурсы актерского мастерства. «Ромашка». Тренинги. «Пальцы сверху», «Или – или», «Синхронный перевод», «Принцесса и крестьянин», «Моя машина не заводится», «Будь собой!», «Живая пирамида», «Судоходная линия». Спокойные игры.

6.3. Мероприятия. Основные характеристики. Виды мероприятий. Возрастные особенности участников. Этапы подготовки и проведения. Проведение. Анализ проведения мероприятия. Ближайшие последствия проведенного мероприятия.

6.4. Дело. Основные характеристики. Воспитательные возможности дела. Творческая мастерская «Конструируем КТД». Предварительная подготовка дела. Упражнение «Выбор организатора». Анализ условий, потребностей и интересов участников, постановка цели деятельности. Коллективное планирование дела. Игра «Корзина грецких орехов». Коллективная подготовка. Упражнение «Организаторское лото», «Сценарий мероприятия», «Памятка главному организатору». «Распределение ролей». Проведение дела. Коллективный анализ дела. Выявление ошибок. Определение ближайших последствий проведенного дела.

7. Социальное проектирование. Общие сведения. Основные признаки проекта. Определение проблем. Мозговой штурм «Решаем проблемы». Составляющие проекта: проблема, цели и задачи, результаты, методика (шаги, мероприятия), ресурсы, шаги для разработки проекта. Реализация проекта. Презентационная папка проекта. Анализ реализации проекта. Определение ближайших последствий реализации проекта.

1. Вводное занятие 2 час.

Теоретическая часть 0,5 час.

Цели и задачи курса.

Вводный инструктаж по охране труда и технике безопасности.

Практическая часть 1, 5 час.

Знакомство. Игра на знакомство.

Тестирование на организаторские и коммуникативные качества личности.

Тест на темперамент.

2. Законодательные акты по правам детей 1 час.

Теоретическая часть 1 час.

Конвенция о правах детей.

Всемирная декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей.

Программа «Дети России».

Трудовой кодекс РФ.

Правила внутреннего трудового распорядка.

Правила охраны труда и техники безопасности.

Правила пожарной безопасности.

Правила безопасности при угрозе террористических актов.

3. Основы педагогики. Теоретическая часть

Основы педагогики. Роль организатора, его функциональные обязанности.

Правила организаторской работы.

Организация труда

Возрастные особенности детей и подростков 1 час.

Теоретическая часть

Возрастные особенности детей и подростков.

Дифференцированный подход к организации досуговой деятельности детей разного возраста.

Способы мотивации детей к участию в досуговых программах.

Технологии организации (проведения) игровых программ

Теоретическая часть

Значение игровых программ. Виды и типы игр.

Технологии игровых программ.

Условия игры. Реквизит и материалы.

Алгоритм проведения игровых программ

Практическая часть

Методика организации игровых программ

- игры на знакомство

- интеллектуальные игры

- шоу-технологии
- игры-развлечения
- игры-шутки
- спортивные игры, эстафеты
- подвижные игры
- коллективные малые игры
- викторины
- игры-путешествия

Разработка сценария игровой программы

Технология проведения праздников, конкурсных программ

Теоретическая часть

Праздники, конкурсные программы, технологии их организации.

Виды конкурсных программ.

Алгоритм проведения праздников и конкурсных программ.

Способы активации внимания. Способы разделения на команды.

Виды поощрения. Реквизит и материалы.

Практическая часть

Методика организации праздников и конкурсных программ

- праздники красной даты календаря
- Игры с командами
- Игры со зрителями
- Алгоритм проведения праздников и конкурсных программ
- Разработка сценариев праздников и конкурсных программ

Практическая работа в детском коллективе

Подготовка игровой программы: обзор методической литературы,

Определение и выбор формы проведения игровой программы.

Защита творческого проекта

Проведение досуговых программ в детском коллективе

Зачетное мероприятие

Итоговое занятие

Рефлексия. Тестирование на организаторские и коммуникативные качества личности.

Анкетирование по итогам обучения на курсах.

№	Раздел	Форма занятия	Приемы и методы организации УВ процесса (в рамках занятия)	Дидак. материал	Формы подведения итогов	Часы		
						теория	практика	Всего
1.	Введение. Знакомство с группой. Формула успеха лидера.	Игра «Арифметика», «Я еду» Тестирование «Я – лидер». диспут «Качества лидера» тренинг конструктивного общения	игра словесный практико - ориентированный психологический	Таблица «Лидерские качества» Тест «Я – лидер» Методика «Формула успеха лидера»	самоанализ	1ч.	1ч.	2ч.
2.	Игры на выявление лидера.	Игра «Кораблекрушение»	игра	раздаточный материал таблица к игре	самоанализ		2ч.	2ч.

				«Корабле крушение »				
3.	Коллектив. Законы развития коллектива. Этапы развития коллектива.	презентация «Этапы развития коллектива» (по Лугошкину)	наглядны й	Таблица «Этапы развития коллектив а» (по Лугошки ну)		2ч.		2ч.
4.	Коллектив. Стиль руководства коллективом .	творческая мастерская «Стили лидерства»	практиче ский	Таблица «Стили руководст ва» Карточки «Совет лидеру»		1ч.	1ч.	2ч.
5.	Искусство общения. Начало общения.	Сюжетно- ролевая игра «Давайте познакомимся».	игра				2ч.	2ч.
6.	Искусство общения. Способы, помогающие поддерживат ь коммуникац ию. Устойчивост ь контакта.	Упражнение «Место встречи». «Маски в общении». Игры «Найди по описанию», «Обратная связь»,	игра практико - ориентир овочная деятельн ость			1ч.	1ч.	2ч.
7.	Искусство общения. Устойчивост ь контакта.	Тренинги «Найди по инструкции», «Горячий стул», «Репка».	практико - ориентир овочная деятельн ость				2ч.	2ч.
8.	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «Репка»	игра				2ч.	2ч.
9.	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «Адские башни»	игра		самоан ализ		2ч.	2ч.
10.	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «Три королевства»	игра	раздаточн ый материал к игре				2ч.
11.	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «У по па была собака»	игра					2ч.
12.	Конфликты и пути их	Беседа	словесны й игра			2ч.		2ч.

	решения. Человек в конфликте.	Игра- конструктор «Ты меня не понимаешь»						
13.	Конфликты и пути их решения. Виды поведения в конфликте.	Тренинг «Стиль поведения в конфликте»	практико - ориентир ованная деятельн ость			1ч.	1ч.	2ч.
14.	Конфликты и пути их решения. Согласовани е интересов сторон в конфликте.	Сюжетно- ролевая игра «Праздник» Беседа	игра словесны й	Карточки с описание м ролей к сюжетно- ролевой игре «Праздни к»			2ч.	2ч.
15.	Основы публичного выступления . Искусство ведения переговоров.	Сюжетно- ролевая игра «Слушаем докладчика» Мозговой штурм «Правила публичного выступления»	игра проблемн ое обучение интеракт ивный			1ч.	1ч.	2ч.
16.	Основы публичного выступления . Искусство ведения переговоров. Виды вопросов.	Тренинг «Скажи мне...»	практико - ориентир ованная деятельн ость				2ч.	2ч.
17.	Основы публичного выступления . Искусство ведения переговоров. Искусство отвечать.	Беседа Тренинг «Я говорю «нет»	практико - ориентир ованная деятельн ость				2ч.	2ч.
18.	Основы публичного выступления .	Упражнение «Докладчик»	Практико - ориентир ованная деятельн ость			2ч.		2ч.
19.	Основы публичного выступления .	Упражнения на формирование голоса и дикции					2ч.	2ч.

20.	Основы публичного выступления . Психология публичного выступления	Лекция	Словесный			2ч.		2ч.
21.	Основы публичного выступления . Логика и техника публичного выступления . Содержание и композиция публичного выступления .	Упражнение «Готовимся к публичному выступлению»	Практико - ориентированная деятельность				2ч.	2ч.
22.	Основы публичного выступления . Содержание и композиция публичного выступления	Упражнение «Готовимся к публичному выступлению»	Практико - ориентированная деятельность				2ч.	2ч.
23.	Основы публичного выступления . Методы управления аудиторией.	Лекция Сюжетно-ролевая игра «Круглый стол»	Словесный Игра			2ч.		2ч.
24.	Основы публичного выступления . Правила поведения в дискуссии.	Творческая лаборатория «Вырабатываем правила поведения в дискуссии»	интерактивный		взаимо зачет	1ч.	1ч.	2ч.
25.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Общие сведения.		Словесный Наглядный Интерактивное обучение	Таблица «Формы организации досуговой деятельности»		1ч.	1ч.	2ч.
26.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Общие сведения.	Тренинг «Конструируем КТД»	Практико - ориентированная деятельность			1ч.	1ч.	2ч.

27.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Игры.	Тренинг «Ты выбираешь». Творческая мастерская «Что нужно, чтобы игра получилась».	Практико - ориентированная деятельность Интерактивное обучение				2ч.	2ч.
28.	Основные формы организации досуговой деятельности и.	Подвижные игры «Американский треугольник», «Бояре», «Голова – хвост», «Моргалки».	Игра				2ч.	2ч.
29.	Основные формы организации досуговой деятельности и.	Игры с залом «Чайничек», «У тети Моти четыре сына», «Меня укусил гиппопотам» и др.	Игра			1ч.	1ч.	2ч.
30.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Игры. Игровые методики. Тренинги	Игровые методики «Терем-теремок», «Волшебный стул» и др.	Игра	Карточки к играм		4ч.	4ч.	8ч.
31.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Основные характеристики. Виды мероприятий.	Лекция	Словесный			4ч.	4ч.	8ч.
32.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие.	«Мозговой штурм» «Готовимся к мероприятию»	интерактивное обучение	Карточки для разбивки на микрогруппы. Карточки «Виды мероприятий»			4ч.	4ч.

33.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по подготовке мероприятия			2ч.	4ч.	6ч.
34.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по подготовке мероприятия				2ч.	2ч.
35.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по подготовке мероприятия				2ч.	2ч.
36.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по проведению мероприятия		взаимо зачет		2ч.	2ч.
37.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по проведению мероприятия		взаимо зачет		2ч.	2ч.

38.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		Практическая деятельность по проведению мероприятия		взаимо зачет		2ч.	2ч.
39.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Дело. Предварительная подготовка дела. Анализ условий, потребностей и интересов участников, постановка цели деятельности и.	Упражнение «Выбор организатора».	Практико - ориентированная деятельность	Карточки к упражнению		2 ч.	6ч.	8ч.
40.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Дело. Коллективное планирование дела.	Игра «Корзина грецких орехов». Дискуссия	Игра Словесный			1ч.	4ч.	5ч.
41.	Основные формы организации досуговой деятельности и. Дело. Коллективная подготовка.	Упражнение «Организаторское лото», «Распределение ролей».	Практико - ориентированная деятельность			2ч.	6ч.	8ч.
42.	Основные формы организации досуговой	Творческая мастерская «Памятка	Практико - ориентированная				4ч.	4ч.

	деятельност и. Дело. Коллективна я подготовка.	главному организатору».	деятельн ость					
43.	Основные формы организации досуговой деятельност и. Дело Коллективна я подготовка.	Упражнение «Распределение ролей».	Практико - ориентир ованная деятельн ость.	Карточки к упражнен ию			2ч.	2ч.
44.	Основные формы организации досуговой деятельности .	Практическая деятельность по проведению дела.	Практико - ориентир ованная деятельн ость.		взаимо зачет		2ч.	2ч.
45.	Основные формы организации досуговой деятельности .	Практическая деятельность по проведению дела.	Практико - ориентир ованная деятельн ость.		взаимо зачет		2ч.	2ч.
46.	Основные формы организации досуговой деятельности . Выявление ошибок. Определение ближайших последствий проведенного дела.	Мозговой штурм «А что же дальше?»	Интеракт ивное обучение		взаимо зачет	1ч.	4ч.	5ч.
47.	Социальное проектирован ие. Общие сведения. Основные признаки проекта.	Лекция	Словесн ый Наглядн ый	Презента ция «Социаль ный проект – современ ная воспитате льная технологи я»		2ч.		2ч.
48.	Социальное проектирован ие.	Мозговой штурм «Решаем проблемы».	Интеракт ивное обучение				2ч.	2ч.

	Определение проблем.								
49.	Социальное проектирование. Составляющие проекта.	Творческая мастерская «Разрабатываем проект»	Практико - ориентированная деятельность. Интерактивное обучение				2ч.	2ч.	
50.	Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	Практико - ориентированная деятельность.			1ч.	1ч.	2ч.	
51.	Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	Практико - ориентированная деятельность				2ч.	2ч.	
52.	Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	Практико - ориентированная деятельность				2ч.	2ч.	
53.	Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	Практико - ориентированная деятельность				2ч.	2ч.	
54.	Социальное проектирование. Презентационная папка проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	Практико - ориентированная деятельность			1ч.	4ч.	5ч.	
55.	Социальное проектирование. Анализ реализации проекта. Определение ближайших последствий реализации проекта.	Мозговой штурм «А что же дальше?»	Интерактивное обучение		самоанализ	1ч.	ч.	2ч.	

56.	Социальное проектирование. Презентация проектов.	Защита проектов	Интерактивное обучение		взаимо зачет		10ч	10ч.
57.	Защита творческого проекта Проведение досуговых программ в детском коллективе Зачетное мероприятие Итоговое занятие					6ч.	40ч.	46ч.

Список литературы

Для педагогов

1. А.В.Золотарева. «Дополнительное образование детей». Теория и методика социально-педагогической деятельности. - Ярославль академия развития, 2004 – 303с.
2. С.Д.Поляков «Технологии воспитания». – Москва. Владос , 2002 -143с.
3. С.А.Шмаков «Игры для учащихся – феномен культуры». Москва. Новая школа 1994г.-238с.
4. И.З.Гликман «Теория и методика воспитания», Москва Владос,2002-175с.
5. Ю.Н.Таран «Каникулы: социально-педагогические ориентиры». Нижний Новгород 2006-112с.
6. Я.Л.Коломинский «Психология детского коллектива». Минск «Народная асвета» 1984-240с.
7. КИПАРИС. Учебно-методическое пособие, сборники. Москва. Пед.общество России, 2004 -191с.
8. Б.В.Куприянов.М.И.Рожков И.И.Фришман «Организация и методика проведения игр с подростками» Москва, Владос 2004-215с.
9. М.Е.Сысоева.С.С.Хапаева «Основы вожатского мастерства». Москва, «Рон» 2002-128с.
10. С.Афанасьев, С.Коморин «100 отрядных дел». Кострома.2000 -120с.

Для обучающихся

1. Е.А.Воронова. Праздник своими руками. Ростов на Дону. Феникс. 2005г-220с.
2. М.Е.Мысоева, С.С.Хапаева. Основы вожатского мастерства. Москва Центр гуманитарной литературы «РОН» 2002 – 128с.
3. Сценарии школьных праздников. Сборники. Ростов на Дону. Феникс. 2001- 2005гг.
4. Л.Е.Сколотнева. Праздники в школе.Изд.дом Литера. Санк-Петербург. 2002-320с.
5. Как разработать сценарий. Москва. 2004
6. Ю.Н.Таран. В.В. Таланов. Познавательные игры в досуге школьников. СДО Липецк 1996- 91с.
7. КИПАРИС. Учебно-методическое пособие, сборники. – Москва. Пед.общество России, 2004 -191с.
9. Журнал «Классный руководитель». Периодическое издание 2000-2006гг.
13. Афанасьев С., Коморин С. «100 отрядных дел» Кострома, 2000

Приложение.

Основные формы организации досуговой деятельности Групповые формы:

А). Досуговые, развлекательные.

1. Вечера: это хорошая возможность организовать людей в определённом месте, отдохнуть, пообщаться, обсудить и проанализировать ситуации, проблемы и успехи. Вечера могут быть нескольких форм в зависимости от цели организации досуга:

Вечер-встреча. Это могут быть встречи с интересными людьми, с ветеранами, с поэтами села и т.п.

Вечер воспоминание. Может быть как отдельным мероприятием, но в большинстве случаев используется как составная часть других форм (например гостинная, вечер-встреча и др.)

Вечер отдыха. Это мероприятие развлекательного характера, с использованием разнообразного музыкального оформления, игр, конкурсов, танцев. Как разновидность вечера отдыха считается вечер-кафе – вечер отдыха за столиками, с использованием напитков и других продуктов питания.

Дискотеки. Танцевальные программы с минимальным использованием других средств и методов организации досуга.

Камерные формы организации досуга салон и гостинная — мероприятия для узкого круга лиц, связанных общностью интересов. Особенная черта — проведение их в небольшом, ограниченном пространстве, приближенном к домашней уютной обстановке с относительно небольшим количеством участников, где исполнители находятся в непосредственной близости от зрителей. В искусстве понятие «камерный» часто несет значение «сокращенный».

Игровые программы: основной метод организации досуга в этих мероприятиях – игровые элементы. В зависимости от других используемых методов игровые программы могут быть:

Конкурсно - игровыми;

Театрализованно-игровыми;

Сюжетно - игровыми (например, по сюжету телеигр).

Б). Информационно-просветительские мероприятия несут яркую тематическую направленность и характеризуются наличием познавательного содержания, возможны элементы агитации и пропаганды (например, здорового образа жизни).

Выставка (экскурсия) — это показ, каково бы ни было его наименование, путём представления средств, имеющихся в распоряжении человечества для удовлетворения потребностей, а также в целях прогресса в одной или нескольких областях его деятельности. Различают выставки периодические (временные) и постоянные. Для УККТ выставки, как правило, проводятся на протяжении небольшого промежутка времени, т.е. временные. Могут быть как отдельным мероприятием, так и составной частью другого мероприятия.

Круглый стол — собрание в рамках более крупного мероприятия. В современном значении выражение круглый стол употребляется с XX века как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса.

Более того, зачастую круглый стол играет скорее информационно-пропагандистскую роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

Тематическая программа. Ее содержание, методы и приемы несут строгую тематическую направленность. Могут быть использованы элементы других различных форм мероприятий для достижения оптимального результата в донесении информации выбранной тематики до аудитории. Направленность может быть разной (патриотической, музыкальной, игровой, профилактической, экологической, литературной и др.).

Агитбригады — пропагандистская форма мероприятий. В настоящее время относится к устаревшим формам культурно-досуговой деятельности.

5. Лекции: устное систематическое и последовательное изложение материала, по какой — либо проблеме, методу, теме вопроса и т. д.

Тренинги: метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Мастер-классы: форма и метод практического обучения и тренировки определенных навыков

Лекции и тренинги не являются формами клубной работы, но могут применяться при проведении других форм информационно-просветительских мероприятий или занятий клубных формирований.

В). Клубные формирования.

1. Любительские объединения или клубы по интересам. Создаются на добровольной основе самими участниками или специалистами культуры на базе КДУ. Их отличает общность интересов участников, свобода общения, свобода выбора форм и периодичности общения. Деятельность любительских объединений регламентируется положением о клубных формированиях и уставу конкретного объединения, принятого по согласованию с его участниками.

Кружок – творческое объединение людей, имеющих общие интересы в сфере творчества, основной деятельностью которых является овладение определенными навыками творческой деятельности различных жанров (вокального, хореографического и др). Кружки – основа деятельности коллективов **художественной самодеятельности.**

Массовые формы.

К массовым формам относятся зрелищные программы, рассчитанные на большое количество зрителей и участников.

Концерт — публичное исполнение музыкальных произведений, балетных, эстрадных и т. п. номеров по определённой, заранее составленной, программе.

Спектакль — произведение сценического искусства. В основе спектакля в драматическом театре лежит литературное произведение — пьеса или сценарий, требующий импровизации, в музыкальном театре — сочинение музыкально-драматическое.

Литературно-музыкальная композиция – разновидность спектакля, отличием которой является комбинированное использование произведений нескольких авторов (поэтов, писателей, музыкантов)

Ярмарка — регулярные торжища широкого значения: рынок, регулярно, периодически организуемый в традиционно определённом месте, сопровождаемый театрализованной концертной и игровой программой .

Праздник — день торжества, установленный в честь или в память кого-нибудь, чего-нибудь, весёлое препровождение свободного времени; день какого-либо радостного события. Как форма организации досуга, праздник – это массовые развлекательные мероприятие, включающее в себя набор культурно-досуговых средств и методов, с использованием различных культурно-досуговых форм работы и имеющий относительно длительное продолжение во времени – не менее двух часов. Праздники могут быть:

Календарными (Новый год, День пожилого человека и т.п.);

Государственными (День Победы, День конституции и т.п.);

Фольклорными (Масленица, Спас, Троица и т.п.);

Семейными (день рождение, юбилей, свадьба и т.п.);

Профессиональные (день учителя, день строителя и т.п.).

Бал — собрание многочисленного общества лиц обоего пола для танцев. Балы отличаются от обычных танцев или дискотеки повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором танцев, следующих в заранее определённом порядке. Бал-маскарад отличается от бала наличием карнавальных масок или костюмов на присутствующих. В настоящее время в практике культурно-досуговых учреждений используются редко.

6. Конкурс . В культурно-досуговой деятельности — показательное соревнование. Мероприятие рассчитанное на широкий круг зрителей с заранее подготовленными участниками, с состязательными элементами, с конечной целью – выявление победителя.

Фестиваль — массовое празднество, показ достижений музыкального, театрального, эстрадного, циркового или другого вида искусства без выявления победителя или определения рейтинга среди участников.

Митинг – торжественное мероприятие, посвященное важному событию или дате.

Парад – торжественное прохождение перед зрителями, публикой, войска, различных коллективов, организаций, движений или партий и т.д.

Это примерная классификация традиционных форм культурно-досуговой деятельности, которые используются специалистами культуры на протяжении многих лет. Нужно заметить, что довольно редко формы применяются «в чистом виде», в основном они дополняют друг друга или переходят из одной категории в другую. Например, конкурсно-игровая может перейти в дискотеку, а групповая форма вечер отдыха стать массовой при большом скоплении посетителей. Но некоторые утрачивают свою актуальность и востребованность, подвергаются видоизменению адаптируясь к современности. Как всеобщая закономерность на смену старого и в дополнение к традиционному приходит новое.

III. Инновационные формы культурно-досуговой деятельности.

Современная культурология рассматривает культурно-досуговую деятельность как процесс создания условий для мотивационного выбора личностью предметной деятельности. Причем процесс этот определяется потребностями личности, ее интересами. Пришло время не просто снисходительно учитывать запросы потенциальной или реальной аудитории, но положить их в основу всей сегодняшней деятельности учреждений культуры. С развитием рыночных отношений культурно-досуговая деятельность вплотную приблизилась к маркетинговым технологиям, в основании которых как раз и лежит проблема поиска и удовлетворения потребностей отдельных граждан или социальных групп. Сама же культурно-досуговая деятельность постепенно трансформируется в индустрию досуга.

Оптимизация деятельности культурно-досуговых учреждений лежит на пересечении нескольких направлений: критический анализ опыта наших предшественников и необходимость взять из него все, что еще может работать в современных условиях и способствовать решению сегодняшних задач; творческое использование зарубежного опыта (в равной мере годится опыт и ближнего, и дальнего зарубежья) организации досуга населения и, наконец, собственные неустанные поиски каждого культурно-досугового учреждения, каждого творческого коллектива и каждого творчески мыслящего работника культуры.

Инновационные формы деятельности культурно-досуговых учреждений диктуются потребностями населения. **К новым клубной работы формам можно отнести такие формы как:**

Акция — это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественно-политические действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют четкой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов ;

Корпоратив – точного определения этой форме пока нет, но можно определить как «праздник в коллективе, организации, компании, предприятии»

Шоу — мероприятие развлекательного характера. Как правило, проводится перед публикой. Имеет постановочный характер. Нечто показное, рассчитанное на шумный внешний эффект. Может быть: авиационное , автомобильное , телевизионное, ледовое, световое лазерное, цирковое, политическое и др. Как форма клубной работы пока не сформировалась. Популярными видами комплексных досуговых программ являются шоу-программы, пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах — местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

Флэшмоб — это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится.

Тимбилдинг – это корпоративная ролевая игра направленная на сплочение коллектива. Можно к этой форме отнести любой корпоративный досуг;

Батл – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

В настоящее время в структуре современной культуры все большее место занимают увеселительные программы, различные шоу, которым отводится значительная роль в деле идейного, нравственного и художественного воспитания людей, организации их быта и досуга.

Конечно, досуговое творчество, которое является по преимуществу любительским, не всегда достигает высшего, профессионального уровня, тем не менее, оно, выступая в качестве надежного средства, раскрытия таланта каждого человека, имеет большой общественный эффект. Формы отслеживания программы

Для определения стартового уровня проводится входная диагностика с целью выявления организаторских способностей и коммуникативных качеств личности.

По окончании обучения проводится контроль по усвоению программы курса. Формой контроля могут быть проведение игровых программ в детском коллективе, коллективные творческие дела.

Показателями качества обучения будут являться знания по теоретической части курса и практическая работа.

Итоговая диагностика проводится в форме проведенной зачетной, качественной, досуговой программы, а также итоговая диагностика с целью выявления организаторских способностей и коммуникативных качеств личности.