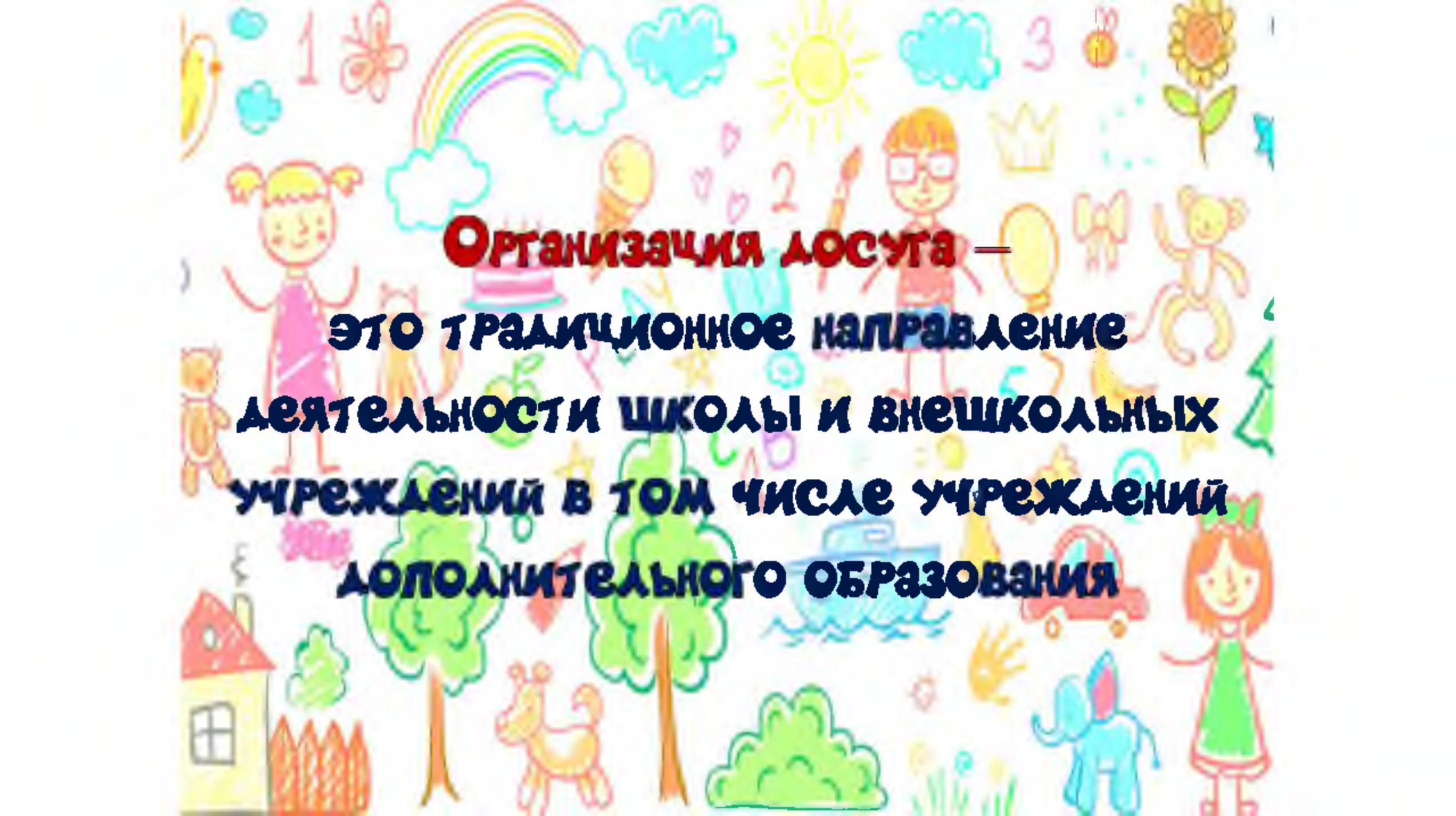




**Технология проектирования и
реализации досуговых программ...
на практике**



Досуговая деятельность —
осознанная и направленная активность
человека в которой он удовлетворяет
потребности в познании собственной
личности и окружающего мира в
результате которой он может выразить
себя и собственный интересы



**Организация досуга —
это традиционное направление
деятельности школы и внешкольных
учреждений в том числе учреждений
дополнительного образования**



ДОСУГОВАЯ
ПРОГРАММА



Главные функции досуга:

Отдых **Развлечение** **Общение**

Саморазвитие **Социализация**

Досуговая программа включает в себя

многообразие форм и направлена на

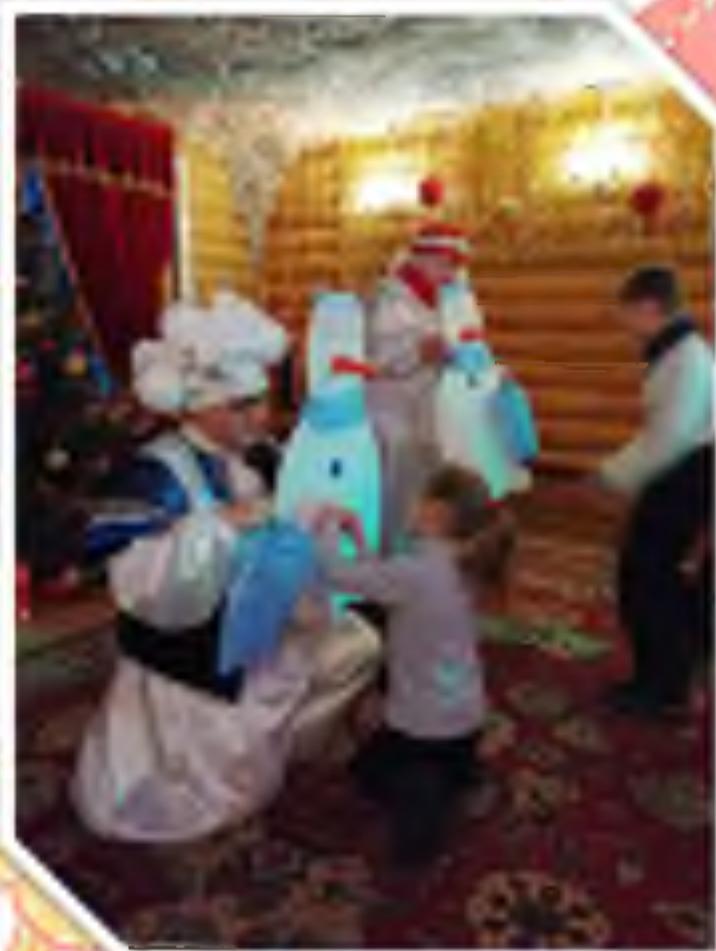
создание условий для демонстрации

ребёнком своих физических

интеллектуальных и эмоциональных

возможностей

ДОСТУПНАЯ ПРОГРАММА КВА ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЯ ТЕХНОЛОГИИ
ПРЕДЛАГАЕТ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ПЕДАГОГА УНИКАЛЬНУЮ ЧЕЛОВЕЧНУЮ
ЛИЧНОСТЬ РЕБЁНКА КОТОРАЯ СТРЕМИТСЯ К МАКСИМАЛЬНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ
СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ОТКРЫТА ДЛЯ ВОСПРИЯТИЯ НОВОГО ОПЫТА



ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



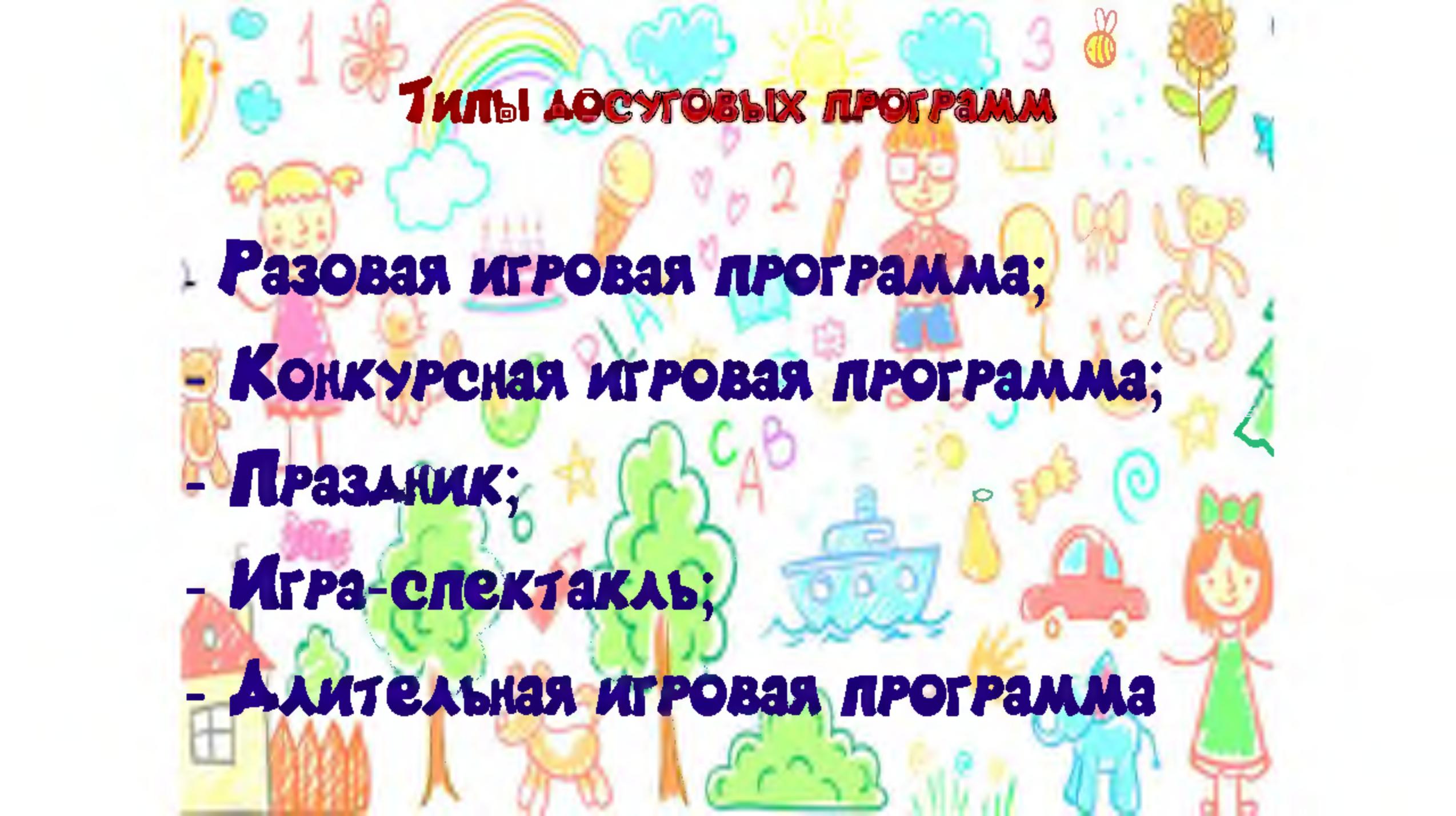
Современные досуговые программы

Краткосрочные

Длительные



И кажется они одинаковые.



Типы досуговых программ

- **Разовая игровая программа;**
- **Конкурсная игровая программа;**
- **Праздник;**
- **Игра-спектакль;**
- **Длительная игровая программа**

Аосутовый Азен

ИГРОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ ПРОГРАММЫ



ПРАЗДНИК

ИГРА-СЛЕКТАКАЬ



1 Разовая игровая программа

+

2

Игра-спектакль



6

ПРАЗНИК



ЭКОПАРК



Проведённые досуговые программы Первоклассная школа

Карбася-Барбася



Проведённые досуговые программы
Как румяная сладкая баба
на Масленицу князем была



Проведённые досуговые программы

Ратные соколы и горлицы



Проведённые досуговые программы

Предания студеного края



Проведённые досуговые программы

Новый Год к нам мчится.



**С чего начинается
разработка досуговой
программы?**



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





СТРУКТУРА ДОСУГОВОЙ ПРОГРАММЫ

- **1. Кому адресована программа; какие потребности удовлетворяет;**
- **2. Целевое назначение программы её задачи;**
- **3. Какие виды досуговой деятельности включает;**
- **4. (Краткое) содержание предлагаемой досуговой деятельности;**
- **5. Предполагаемые формы деятельности;**
- **6. Возможные варианты участия детей в программе;**
- **7. Продолжительность программы;**
- **8. Условия необходимые для реализации программы;**
- **9. Участники-организаторы досуговой деятельности (педагоги и школьники);**
- **10. Литература необходимая для освоения программы (обязательная и дополнительная для организаторов для участников);**
- **11. Ожидаемые результаты реализации программы.**

Принципы разработки и реализации досуговой программы

Взаимодействия

Синтетичности

Активности

Преодоления

Андивидуальности

Рефлективного воздействия

Личного проживания



Принцип взаимодействия

**Проработка интенсивности
коммуникативных связей
приобретения и обогащения опыта
групповой работы сотрудничества и
соперничества проба разных ролей**

Принцип синтетичности

**Использование разнообразных игровых
средств игровых элементов и
способов воздействия на ребёнка
(зрелищность пространство
программы музыкальное
художественное оформление
реквизит костюмы)**

Принцип активности

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

Принцип ПРАВДОПОДОБИЯ

Создание игровой атмосферы

побуждающей «поверить» в

игровые обстоятельства

конструирование игровых

ситуаций реалистичность

восприятия импровизация и

свобода в игре

Принцип ДИНАМИЧНОСТИ

**Проработка вариативности игровой
деятельности содержащей интригу
преодоление препятствий
регулирование игрового состояния
участников через правила игры и
учёт фактора времени**

Принцип рефлексивного воздействия

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

Принцип личного проживания
Это эмоциональная включённость
ребёнка в игру её события и
атмосферу, приобретение детьми
в процессе игры опыта, частично
переносимого в реальную жизнь

Предпроектный этап

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

Проектный этап

(разработка сценария программы)

- **Проработка замысла и написание сценария;**
- **Подчиненность всех компонентов основной идее;**
- **Композиционное построение;**
- **Наличие приёмов активизации;**
- **Соблюдение единства стиля (художественно-эстетическая целостность);**
- **Проектирование элементов зрелищности программы.**

Этап подготовки и реализации

- **Наличие общего плана подготовки (определение творческих заданий, подбор форм обратной связи);**
- **Контроль над его реализацией;**
- **Привлечение сторонних лиц (при их возможности участия);**
- **Проведение программы;**
- **Рефлексия.**

Процесс создания игровой программы:

- **Осмысление воспитательной проблемы**
- **Уточнение ценностных ориентиров на которых будет строиться программа**
- **Постановка цели и задач**
- **Погружение в содержание (тему) в области которого лежит проблема**
- **Определение привлекательной формы**
- **Формулировка ориентировочной идеи**
- **Работа над замыслом с применением технологической карты и эвристических методов (последовательность прецедентов или процедур обработки информации выполняемая с целью поиска более рациональных и новых конструктивных решений). Например мозговой штурм.**



Слаибо за внимание!