

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»
ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ПРИНЯТА

Протокол Малого педагогического совета
№ 27 от «10» сентября 2021
Заведующий ГЦРДО
А.И.Колганова

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 2665-Об/О от «02» 12 2021
И.о. генерального директора
Е.Л. Якушева



**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации**

**«ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И РЕАЛИЗАЦИИ
ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ»**

Количество часов по учебному плану: 72 часа

Разработчик: Карелова Ирина Михайловна, к.п.н., заведующий кабинетом научно-методического сопровождения досуговых программ ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

ОДОБРЕНА

Протокол Методического совета
№ 4 от «02» 12 2021 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технология проектирования и реализации досуговых программ» разработана специалистами кабинета научно-методического сопровождения досуговых программ для реализации на курсах повышения квалификации специалистов дополнительного образования детей в Государственном бюджетном нетиповом образовательном учреждении «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных».

В основу программы легли научные исследования в области педагогики досуга, игровых технологий и многолетний опыт работы педагогического сообщества специалистов досуговой деятельности.

В современных условиях доминирования потребительского пассивного досуга, разрушения детской игровой субкультуры, снижения воспитательного потенциала образовательных учреждений и неприятия детьми догматических форм воспитания возрастает значимость педагогики досуга. Современный курс в отечественном образовании, взятый на содержательные и организационные изменения в воспитательной деятельности, диктует поиск новых практик, способных решать актуальные задачи этого направления. Традиционные инструменты воспитательной работы зачастую оказываются не созвучны запросам современных детей, которых, по утверждениям специалистов, отличает системно-смысловое сознание и вопрос «зачем?». Именно смысловая ориентация побуждает детей к действию. В данном контексте следует говорить о важном переходе в воспитательной работе от «массовых мероприятий» к «делам».

Масштабность сложившейся воспитательной ситуации определяет серьезность задач, решаемых педагогами в сфере досуговой деятельности детей. Досуговая программа представляет собой и способ отдыха, и педагогическое явление. В ней воспитательный процесс становится скрытым, ребенок чувствует себя свободным и естественно включается в события, что делает досуговую программу наиболее значимой формой воспитательной работы образовательных учреждений с современными детьми.

В настоящее время регламентирующие государственные документы смещают акценты в образовании на активную деятельность ребёнка, в которой он развивается как личность. Главные факторы формирования личности – это деятельность и среда для деятельности. Современные досуговые программы способны обеспечить творческую, культурную среду и вовлечь детей и подростков в значимую для них деятельность.

Однако воспитывающий потенциал досуговых программ остаётся недостаточно реализуемым вследствие, прежде всего, неготовности организатора досуговой, воспитательной деятельности к созданию современных развивающих программ. Современные условия ставят перед специалистами досуга вопросы о формировании новых подходов и знаний.

Процесс формирования компетентности педагога-организатора в проектировании досуговых программ происходит посредством: *накопления опыта* профессиональной деятельности от целеполагания до анализа досуговой программы в позициях участников, коллективных и индивидуальных авторов, экспертов; *понимания структуры* программы, интегрирующей подсистему игровой деятельности участников программы и подсистему педагогического процесса; *овладения технологиями* целеполагания, системного моделирования на основе личностно-ориентированного подхода. В этой новой модели профессиональной готовности к работе с детьми центральным является умение общаться и взаимодействовать с детьми, осознавать интересы и проблемы детей, инициировать их творческую и познавательную активность, стимулировать максимальное выражение его «я» «здесь и теперь» - в этой жизни. Становится реальностью необходимость обновления программно-методического обеспечения. Данные обстоятельства и значимость их решения обусловили актуальность программы.

Новизна программы состоит в интеграции технологии практико-ориентированного обучения с современными подходами педагогического проектирования в сфере досуговой деятельности.

Программа «Технология проектирования и реализации досуговых программ» предоставляет возможность получить необходимые знания и умения для практического решения вопросов по организации досуга школьников. В процессе обучения рассматриваются разнообразные типы и технологии досуговых программ: праздник, акция, игровая досуговая программа, длительная досуговая программа. Освоение проектной досуговой деятельности в целом опирается на личностно-ориентированный, деятельностный и компетентностный подходы.

В реализации компетентностного подхода значимым является развитие творческой компетентности педагога-организатора посредством овладения технологиями генерации творческих идей для улучшения (в соответствии с «Профессиональным стандартом педагога дополнительного образования детей и взрослых» / Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н):

- организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы (трудовая функция А/01.6);
- организации досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы (трудовая функция А/02.6);
- организации и проведения массовых досуговых мероприятий (трудовая функция С/01.6).

При реализации программы используются интерактивные технологии обучения, побуждающие слушателей к самостоятельному поиску: выполнение творческих коллективных и индивидуальных заданий, анализ и обобщение изучаемого материала, методических пособий, изучение дополнительного раздаточного материала, разработка собственных игровых приемов. Обобщенный теоретический и практический материал представлен в учебно-методическом пособии «Проектирование игровых досуговых программ», которое предназначено для самостоятельной работы слушателей.

Практико-ориентированный характер программы включает в себя участие и просмотры досуговых программ, изучение материалов методического кабинета (пособия, сборники, рекомендации, видеосборники), что позволяет сформировать у педагогов готовность к практической деятельности и созданию авторской досуговой программы.

Цель программы: повышение профессиональной компетентности педагогов-организаторов через овладение технологией разработки и проектирования досуговых программ.

Задачи:

- создать условия для осмысления и обновления слушателями программы современных подходов к культурно-досуговой деятельности;
- дать теоретические и практические навыки проектирования досуговой программы;
- вооружить педагога-организатора основными методиками, технологическими приемами создания досуговой программы;
- сформировать устойчивую потребность в самостоятельном творческом поиске форм и приемов игровой деятельности;
- освоить навыки анализа и осмысления результативности досуговой программы.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Категория слушателей

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технология проектирования и реализации досуговых программ» адресована педагогам-организаторам системы дополнительного образования детей, имеющим/получающим среднее профессиональное/высшее образование, осуществляющим культурно-досуговую деятельность в образовательных учреждениях, находящихся в ведении Комитета по образованию и администраций районов Санкт-Петербурга.

Объем программы: 72 часа.

Срок освоения: 1 год.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий

Программа курса предусматривает традиционные в системе дополнительного образования формы организации и проведения занятий: лекция, семинар-практикум, творческая мастерская, мастер-класс, посещение мероприятий, круглый стол, самостоятельная работа слушателей с материалами занятий.

Материально-техническое оснащение программы

Лекционные и практические занятия проводятся в аудиториях, оснащенных мультимедийным оборудованием (проектор, компьютер, экран, выход в Интернет).

Кадровое обеспечение

Занятия по программе ведут специалисты ЛГУ им. А.С. Пушкина, а также опытные специалисты-практики образовательных организаций дополнительного образования детей Санкт-Петербурга.

Планируемые результаты обучения

Результатом освоения слушателями дополнительной профессиональной программы «Технология проектирования и реализации досуговых программ» является повышение уровня их профессиональной компетентности в области проектирования досуговых программ. Слушатели будут обладать набором профессиональных знаний и умений, личностных качеств, необходимых для разработки игровых досуговых программ:

- знания о педагогических основах и формах культурно-досуговой деятельности;
- знания технологии проектирования и реализации досуговых программ на основе современных подходов;
- навыки анализа и осмысления результативности досуговой программы;
- умение использовать психолого-педагогические аспекты досуговой деятельности и современные методики креативного мышления для разработки авторской досуговой программы;
- ценностное отношение к собственному творчеству, методически грамотному его оформлению;
- устойчивая потребность в самостоятельном творческом поиске форм и приемов игровой деятельности.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин и тем	Всего часов	В том числе		Форма контроля/ аттестации
			теория	практика	
1.	Педагогические основы культурно-досуговой деятельности	9	6	3	Входное анкетирование Творческое задание: выявление ценностных ориентиров ребенка
2.	Формы педагогической досуговой деятельности	10	6	4	Фиксация наблюдений в «Карте наблюдения» Круглый стол «Карусель»: обсуждение предлагаемых вопросов и фиксация выводов
3.	Педагогические основы технологии проектирования и реализации досуговых программ	23	14	9	Анализ и заполнение бланка экспертной оценки технологических карт проектирования программ Составление и предъявление информационно-методической карты по целеполаганию и технологической карты проектирования будущей досуговой программы
4	Основы игровой деятельности	14	2	12	Составление алгоритма создания игровых идей
5.	Психолого-педагогические аспекты досуговых программ	6	3	3	Проведение диагностики Тестовые задания
6.	Итоговое занятие: Презентация-защита авторских проектов	10		10	Экспертная оценка
	Итого:	72	31	41	