

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ"

ПРИНЯТА
Протокол Малого педагогического совета
№ 21 от 11.09 2018
А.И. Колганова
/Заведующий ГЦРДО/

УТВЕРЖДЕНА
Приказ № 2883 -ОД от 20.12 2018
Генеральный директор
М.Р. Катунова



**Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации
«Технология проектирования и реализации досуговых программ»**

Количество часов по учебному плану: 100 часов

Разработчики: Карелова Ирина Михайловна, зав. методическим кабинетом ТКК
«Карнавал»

ОДОБРЕНА
Протокол Методического совета
№ 3 от 20.12 2018 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «**Технология проектирования и реализации досуговых программ**» создана специалистами кабинета научно-методического сопровождения досуговых программ для реализации на курсах повышения квалификации в Санкт-Петербургском городском Дворце творчества юных. Основой программы послужили научные исследования в области педагогики досуга, игровых технологий и многолетний опыт работы педагогического сообщества специалистов досуговой деятельности.

В современных условиях обострения духовно-нравственного кризиса, доминирования потребительского пассивного досуга, разрушения детской игровой субкультуры, снижения воспитательного потенциала образовательных учреждений и неприятия детьми догматических информационных форм воспитания возрастает значимость педагогики досуга. Масштабность сложившейся воспитательной ситуации определяют 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 (подростков) в значимую для них деятельность.

Однако воспитывающий потенциал досуговых программ остаётся недостаточно реализуемым вследствие, прежде всего, неготовности педагога-организатора 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, квест, театрализованный концерт, длительная досуговая программа. Освоение проектной досуговой деятельности в целом опирается на личностно-ориентированный, деятельностный и культурологический подходы. 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, формирование и изучение дополнительного раздаточного материала, разработка собственных игровых приемов.

Практико-ориентированный характер программы включает в себя участие и просмотры программ, изучение методических материалов Кабинета (пособия, сборники, рекомендации, видеосборники), что позволяет сформировать у педагогов готовность к практической деятельности и

созданию авторской досуговой программы.

Программа состоит из пяти тематических блоков, в которых рассматриваются следующие вопросы:

- Педагогические основы культурно-досуговой деятельности;
- Формы педагогической досуговой деятельности;
- Технологии проектирования и реализации досуговых программ;
- Основы игровой деятельности и методики;
- Психолого-педагогические аспекты досуговой деятельности.

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

Задачи:

- осмысление слушателями современных подходов к культурно-досуговой деятельности;
- освоение метода проектирования досуговой программы;
- знакомство педагогов с основными методиками, технологическими приемами создания досуговой программы;
- освоение навыков анализа и осмысления результативности досуговой программы;
- формирование устойчивой потребности в самостоятельном творческом поиске форм и приемов игровой деятельности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основным результатом реализации программы является повышение профессиональной компетентности в вопросах проектирования досуговых программ:

- овладение основными технологическими приемами разработки и реализации досуговых программ;
- пополнение творческого багажа и навыков игровой деятельности;
- накопление нового отрефлексированного опыта;
- создание авторской досуговой программы с последующим внедрением.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Категория слушателей

К освоению дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Технология проектирования и реализации досуговых программ» допускаются лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и/или высшее образование: педагоги-организаторы образовательных организаций, находящихся в ведении Комитета по образованию, реализующих дополнительные общеобразовательные программы.

Кадровое обеспечение

Занятия по программе ведут специалисты РГПУ им. А.И. Герцена, СПб АППО, ЛГУ им. А.С. Пушкина, а также опытные специалисты образовательных организаций дополнительного образования детей Санкт-Петербурга.

Объем программы и срок реализации: 100 часов, 15 занятий по 6 часов, 2 занятия по 5 часов.

Форма обучения: очная, без отрыва от работы; кроме аудиторной работы предполагает самостоятельную работу слушателей с материалами занятий, интернет-источниками, педагогической литературой, а также выполнение творческих заданий.

Возможна реализация программы или ее части с применением дистанционных образовательных технологий и/или элементов электронного обучения.

Формы проведения занятий

Программа курса предусматривает такие формы организации и проведения занятий, как:

- лекции
- практические занятия
- посещение мероприятий
- семинары
- деловые игры
- творческие мастерские
- консультации
- круглые столы
- презентации
- самостоятельная работа слушателей с материалами занятий, интернет-источниками, педагогической и специальной литературой

Материально-техническое оснащение программы

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

Слушатели курса обеспечиваются необходимыми информационно-справочными и раздаточными материалами.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модулей, разделов, тем	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Педагогические основы культурно-досуговой деятельности	16	16		
1.1	Современные подходы к развитию личности в педагогике досуга	3	3		Входное анкетирование
1.2	Принципы и функции детско-юношеского досуга	3	3		
1.3	Теоретико-методические основы организации и проведения досуговых программ	2	2		
1.4	Современные тенденции развития досуговой сферы: компетентностный подход	3	3		
1.5	Нормативные документы. Вопросы аттестация	3	3		
1.6	Итоговое занятие. Круглый стол «Педагогика досуга: проблемы, идеи, опыт»	2	2		Выступление на круглом столе
2.	Формы педагогической досуговой деятельности	12	7	5	
2.1	Модели краткосрочной и длительной досуговой программы. Технология Квест.	3	3		
2.2	Слагаемые успеха детского праздника	4	2	2	
2.3	Современные досуговые программы для старшеклассников	5	2	3	
3.	Технология проектирования и реализации досуговых программ	37	21	16	
3.1	Педагогическое проектирование в досуговой сфере. Разработка замысла игровой досуговой программы (ИДП)	6	6		
3.2	Технология разработки развивающей длительной досуговой программы	6	2	4	
3.3	Технология разработки замысла детского праздника	3	3		
3.4	Основные методы и технологические шаги создания нестандартной идеи	3		3	
3.5	Проектирование и организация театрализованного концерта	3	3		
3.6	Технология разработки и анализа педагогических задач досугов. программ. Анализ типичных ошибок	3		3	
3.7	Содержание и принципы конструирования игровой досуговой программы	3	3		
3.8	Формы и критерии экспертизы досуговой программы	4	4		
3.9	Итоговое занятие: Индивидуальные консультации по подготовке зачетных работ (формы, оформление, целеполагание)	6		6	Анализ технологических карт проектирования

4	Основы и методики игровой деятельности	19	6	13	
4.1	Игра как феномен культуры. Природа и структура игры	2	2		
4.2	Педагогическая инновация: признаки, новое качество, результат.	4	4		
4.3	Методика игр, направленных на знакомство и сплочение коллектива	3		3	
4.4	Авторский игровой прием: подходы, разработка, результат	2		2	
4.5	Целостность игровой познавательной программы как условие ее эффективности	3		3	
4.6	Алгоритм создания игровых идей (творческая мастерская)	4		4	
4.7	Итоговое занятие: игровой тренинг	1		1	Педагогическое наблюдение
5.	Психолого-педагогические аспекты досуговых программ	6	3	3	
5.1	Проблемы современных детей.	3	3		
5.2	Психолого-педагогическая диагностика результативности досуговых программ				
5.3	Досуговая программа: развитие мотивационной активности учащихся	3		3	Тестовые задания
6.	Итоговое занятие. Проектировочный семинар	10		10	Презентация-защита авторских проектов Итоговое анкетирование
	Итого:	100	54	46	