

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 20 21
Заведующий ГЦРДО
А.И.Колганова

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 2665-Об/СР от « 05 » 12 20 21
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 20 21 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технология проектирования и реализации досуговых программ» создана на базе кабинета научно-методического сопровождения досуговых программ ГБНОУ «СПБ ГДТЮ». Программа разработана для реализации на курсах повышения квалификации специалистов дополнительного образования детей 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.

Актуальность

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, 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.

Целью программы является: создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогов-организаторов и овладения технологией разработки и проектирования досуговых программ.

Задачи:

- Создание условий для осмысления и обновления подходов к культурно-досуговой деятельности;
- Дать теоретические и практические навыки метода проектирования досуговой программы;
- Вооружить педагога 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.

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.

Планируемые результаты

В результате обучения слушатели разовьют следующие компетенции:

- будут сформированы знания о педагогических основах и формах культурно-досуговой деятельности;
- будут сформированы знания в сфере технологии проектирования и реализации

- досуговых программ на основе современных подходов;
- будет сформирована устойчивая потребность в самостоятельном творческом поиске форм и приемов игровой деятельности;
 - будут освоены навыки анализа и осмысления результативности досуговой программы;
 - умение использовать современные методики креативного мышления для разработки авторской досуговой программы;
 - умение использовать психолого-педагогические аспекты досуговой деятельности;
 - будет сформировано ценностное отношение к собственному творчеству, методически грамотному его оформлению.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Категория слушателей

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технология проектирования и реализации досуговых программ» адресована педагогам-организаторам системы дополнительного образования детей. К освоению программы допускаются лица имеющие/получающие среднее профессиональное или высшее образование.

Кадровое обеспечение

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

Объем программы и срок реализации: 1 год, 72 часа: 11 занятия по 6 академических часов; 2 занятия по 5 академических часов, 1 занятие -2 часа.

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, участие в психолого-педагогическом тестировании.

Допускается реализация программы (или ее части) с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы проведения занятий

–Программа курса предусматривает традиционные в системе дополнительного образования методы работы со слушателями и формы организации и проведения занятий: лекция, семинар-практикум, творческая мастерская, мастер-класс, посещение мероприятий, круглый стол, самостоятельная работа слушателей с материалами занятий. Структура типового занятия комбинированная и состоит из трех частей — вводной, основной и заключительной. Вводная часть предполагает обозначения проблемы, определяется понятийный компонент и возможные пути решения проблем. Основная часть подразумевает теоретические знания, в ходе которой дается новый материал. Используются интерактивные приемы для осмысления материала.

В заключительной части происходит обсуждение и анализ, даются необходимые разъяснения.

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 диагностическими материалами.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Технология проектирования и реализации досуговых программ»

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов	В том числе		Форма контроля/ аттестации
			Лекции	Практика	
1.	Педагогические основы культурно-досуговой деятельности	9	9		
1.2	Современные подходы к развитию личности в педагогике досуга Принципы и функции детско-юношеского досуга	3	3		Педагогическое наблюдение, устный опрос
1.4	Теоретико-методические основы организации и проведения досуговых программ	3	3		Беседа
1.5	Нормативные документы. Вопросы аттестация	2	2		Заполнение входной анкеты
1.6	Итоговое занятие «Педагогика досуга: проблемы, идеи, опыт»	1	1		
2.	Формы педагогической досуговой деятельности	10	6	4	
2.1	Модели краткосрочной и длительной досуговой программы. Просмотр и анализ программы.	3	1	2	Заполнение матрицы программы
2.2	Слагаемые успеха детского праздника	3	3		
2.3	Современные досуговые программы для старшеклассников	4	2	2	
3.	Технология проектирования и реализации досуговых программ	23	14	9	
3.1	Педагогическое проектирование в досуговой сфере. Разработка замысла игровой досуговой программы на основе технологической карты	6	6		
3.2	Технология разработки развивающей длительной досуговой программы	3	2	1	
3.4	Основные методы и технологические шаги создания нестандартной идеи	3		3	

3.6	Технология разработки и анализа педагогических задач досуговых программ. Анализ типичных ошибок	3		3	Заполнение матрицы анализа педагогических задач
3.7	Содержание и принципы конструирования игровой досуговой программы	3	3		
3.8	Формы и критерии экспертизы досуговой программы	3	3		
3.9	Итоговое занятие: консультации по подготовке зачетных работ (анализ целеполагания, целостность структурных компонентов)	2		2	Анализ технологических карт проектирования
4	Основы игровой деятельности и методики	14	2	12	
4.1	Игра как феномен культуры. Природа и структура игры	2	2		
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	
5.	Психолого-педагогические аспекты досуговых программ	6	3	3	
5.1	Проблемы современных детей. Психолого-педагогическая диагностика результативности досуговых программ	3	3		
5.2	Досуговая программа: развитие мотивационной активности учащихся	3		3	Тестовые задания
6.	Итоговая аттестация: презентация-защита авторских проектов	10		10	Заполнение итоговой анкеты
	Итого:	72	34	38	