

**КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени
АЛЬ-ФАРАБИ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ
(в текстах, рисунках и схемах)**

Учебно-методическое пособие

Авторы-составители: Г.А. Қасен, М. Ким

Алматы
Қазак университеті
2015

УДК
ББК
К

*Рекомендовано к изданию
Ученым советом факультета философии и политологии
(протокол №__ от _____ 2014)*

К	Педагогическая анимация (в текстах, рисунках и схемах)/ Қасен Г.А., Ким М. – Алматы: Қазақ университеті, 2015 – 83 с. ISBN
----------	---

В учебно-методическом пособии раскрываются теоретические и практические основы профессионально-педагогической анимационной деятельности. Представлен лекционный материал, сопровождаемый схемами и рисунками, дается материал практических занятий с примерной формой проведения занятий и заданиями.

Учебно-методическое пособие предназначено как для бакалавров, обучающихся на специальности «Социальная педагогика и самопознание», так и для практиков – педагогов-организаторов, воспитателей детских учреждений, социальных педагогов и всех интересующихся вопросами организации досуга и правильного времяпровождения.

**УДК
ББК**

ISBN

©Қасен Г.А., 2015

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие

Введение

Тема 1. Общее представление об анимации

Практическое занятие 1. Функции социального педагога - аниматора

Тема 2. Введение в аниматорскую деятельность

Практическое занятие 2. Модель аниматорской деятельности социального педагога: виды, формы анимационных программ, мероприятие

Тема 3. История развития и становления аниматорской деятельности

Практическое занятие 3. Формы аниматорской деятельности

Тема 4. Проблема управления свободным временем личности в философии, социологии, педагогике

Практическое занятие 4. Досуг в жизни человека. Место и роль досуга в формировании человека и общества

Тема 5. Цели, принципы и содержание досуговой работы

Практическое занятие 5. Технологии организации культурно-досуговых программ и мероприятий

Тема 6. Формы культурно-досуговой работы

Практическое занятие 6. Специфика работы над сценарием

Тема 7. Педагогическое мастерство и театральное искусство в анимационной деятельности

Практическое занятие 7. Технология использования элементов педагогической импровизации

Тема 8. Специфика педагогической анимации

Практическое занятие 8. Анимационные средства

Тема 9. Режиссура в структуре аниматорской деятельности

Практическое занятие 9. Специфика режиссерской работы

Тема 10. Сущность и структура профессионально-педагогической аниматорской деятельности

Практическое занятие 10. Технология постановки и режиссуры культурно- досуговых программ

Тема 11. Педагогическая аниматорская деятельность

Практическое занятие 11. Технология составления сценария культурно-досуговой программы

Тема 12. Общественные духовно-культурные ценности, традиционные виды и жанры художественного творчества в структуре педагогической аниматорской деятельности

Практическое занятие 12. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы

Тема 13. Организация активных, творческих, взаимообогащающих межличностных отношений в сфере досуга

Практическое занятие 13. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы

Тема 14. Инновационная аниматорская деятельность

Практическое занятие 14. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы

Тема 15. Инновационная аниматорская деятельность

Практическое занятие 15. Технология разработки программы педагога-аниматора по организации внеурочной деятельности в школе

Список использованных источников

Приложения

ПРЕДИСЛОВИЕ

Учебно-методическое пособие «Педагогическая анимация» (в текстах, рисунках и схемах) разработано для учебно-методического обеспечения одноименного курса, направленного на подготовку бакалавров к процессу обеспечения качественной воспитательной работы с детьми, подростками, молодежью средствами педагогической анимации; развитие способности осуществлять осознанный выбор способов проведения досуга, культурно и духовно обогащающих личность.

Содержание учебно-методического пособия, а, следовательно, обеспечиваемого одноименного курса, включает изучение следующих основных аспектов педагогической анимации: основы педагогической анимации; требования к профессиональным качествам педагога-аниматора; драматургия и режиссура педагогической анимационной деятельности; технология создания и проведения анимационных программ разного вида: спортивных, зрелищно-театрализованных, конкурсно-игровых, приключенческих, творческих, танцевальных. Силлабус по курсу «Педагогическая анимация» представлен в Приложении 1.

Цель одноименного курса: изучение основ педагогической анимационной деятельности социального педагога, подготовка студентов к общепедагогической работе с использованием ресурсов анимационной деятельности.

Задачи курса:

1. Ознакомление с инновационной деятельностью по вовлечению участников образовательного процесса в активные, творческие, взаимообогащающие межличностные отношения в сфере досуга.
2. Обучение широкому использованию общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества в обеспечении условий для включения школьника в творческие, оздоровительные, образовательные, развлекательные виды деятельности.
3. Обучение организации досуговой деятельности в школе через использование театрализованных, игровых, тренинговых средств в обучении.
4. Формирование у студентов деятельного культурно-творческого отношения к своему свободному времени.
5. Развитие у студента умений и качеств профессионального организатора досуговых взаимодействий, имеющего серьезный арсенал средств духовно-культурного обогащения досуга других людей.

Основные формы компетенции бакалавра, формируемые в результате изучения курса «Педагогическая анимация» при условии успешного ознакомления с учебно-методическим пособием: при освоении курса студент-бакалавр овладеет

знаниями:

- сущности досуга и социальной защиты населения;
- теоретических и практических основ анимационной деятельности социального педагога;
- возможностей общепедагогической работы с использованием ресурсов анимационной деятельности;
- общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества;
- творческих, оздоровительных, образовательных и развлекательных видов деятельности педагога-аниматора.

умениями:

- понимания и анализа актуальных проблем формирования человека и общества, решаемых с помощью досуга;

- разработки технологии организации культурно-досуговых и общепедагогических программ и мероприятий различных форм и тематики;
- применения технологии проведения культурно-досуговых и общепедагогических программ и мероприятий различных форм и тематики;
- создания благоприятной среды для организации досуга в ученическом коллективе образовательного учреждения.

навыками:

- осуществления осознанного выбора способов проведения досуга, культурно и духовно обогащающих личность;
- разработки сценариев: содержания, структуры, этапов;
- вовлечения участников образовательного процесса в активные, творческие, взаимообогащающие межличностные отношения в сфере досуга;
- организации досуговой деятельности в школе через использование театрализованных, игровых, тренинговых средств в обучении.

ВВЕДЕНИЕ

Одной из новых сфер профессиональной самореализации социального педагога является педагогическая анимация, т.е. организация свободного времени воспитанников в социуме с использованием возможностей социокультурной сферы и образования.

Необходимость педагогической анимации обусловлена социально-экономическими, культурными, политическими процессами, происходящими в обществе: возрастанием социальной роли и значения свободного времени как пространства самоосуществления, самореализации и саморазвития человека; высоким динамизмом свободного времени молодежи; появлением новых и неожиданных форм проведения досуга, рассматриваемых обществом подчас как неадекватных; коммерциализацией молодежной досуговой инфраструктуры; сокращением доступных предложений молодым в сфере их свободного времени как со стороны культурно-просветительской, так и образовательной систем; увеличением доли маргинального досуга подростков и юношества; ослабеванием влияния традиционных институтов воспитания (вуз, колледж, школа, учреждение дополнительного образования) на проведение внеурочного времени и т.п.

В таких условиях требования к качеству подготовки специалистов по управлению и организации свободного времени молодежи резко возрастает.

Современная система высшего профессионального педагогического образования имеет большие возможности для подготовки социальных педагогов к профессионально-педагогической аниматорской деятельности в силу серьезных гуманистических преобразований, происходящих в ней и превращающих ее в более гибкую, вариативную и открытую. Однако в существующей системе подготовки социальных педагогов к работе с детьми и юношеством в сфере свободного времени имеют место серьезные недостатки, которые влияют на качество и результат образовательного процесса. К ним можно отнести: отсутствие системного, комплексного раскрытия специфики детско-юношеского досуга в курсе вузовской педагогики; разрозненность методической и технологической подготовки социальных педагогов к воспитательной работе с молодежью в сфере свободного времени; слабую практическую ориентированность образовательного процесса на творческое взаимодействие социального педагога с воспитанниками в сфере свободного времени; недостаточное использование достижений художественной культуры и искусства в процессе подготовки; отсутствие технологий профессионального ориентирования и информирования социальных педагогов о перспективах профессионального роста и развития в указанной сфере.

В настоящее время сложились определенные теоретические предпосылки для исследования подготовки социальных педагогов к профессионально-педагогической аниматорской деятельности. Как феномен социальной действительности досуг исследован в работах В.К. Афанасьева, И.А. Бестужева-Лады, Л.А. Гордона, Б.Г. Грушина, Э.В. Клопова, В. Д. Патрушева, Э.В. Соколова. Среди зарубежных исследований весьма значимы и актуальны работы таких ученых как Э. Гидденс, Ж. Дюмазедье, М. Каплан, С. Паркер, Дж. Шивере и др. Среди казахстанских авторов следует отметить молодых ученых Ю.В. Леха из Казахстана, автора проекта "Национальная культура как основа гармоничного формирования личности студента", В.В. Данилову (г. Костанай, Казахстан), автора работы "Формирование готовности будущих учителей к реализации задач поликультурного образования в условиях глобализации современного общества".

С точки зрения педагогической науки и практики в развитии рассматриваемой проблемы важнейшее значение имеют труды выдающихся педагогов-просветителей, ученых, таких как Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, Е.Н. Медынский, А.П. Пинкевич, В.Н. Сорока-Росинский СТ. Шацкий, и др.

Современные процессы социализации личности молодежи в условиях свободного времени проанализированы в работах М.Г. Бушканца, Г.А. Евтеевой, А.Я. Журкиной, А.В. Мудрика, Л.И. Новиковой, В.В. Полукарова, Б.А. Титова и др. Педагогическую организацию досуга подростков и юношества в микросреде изучали М.М. Берлянчик, В.Г. Бочарова, Б.З. Вульф, Г.П. Орлов, В.Д. Патрушев, В.Н. Пименова, В.Д. Семенов, и др.

В 2009 году А.Н. Тесленко защищена диссертация на соискание ученой степени доктора социологических наук по специальности "Социология культуры, духовной жизни" на тему "Культурная социализация молодежи в условиях транзитного общества". Работа выполнена при Центре ювенологических исследований ЧОУ «Институт управления» г. Астаны (Казахстан). Автор отмечает, что радикально изменившееся содержание и способы разрешения традиционных молодежных проблем, требуют в современных исторических условиях качественно новых подходов в эффективном взаимодействии молодого поколения и общества. Также в трудах казахстанских авторов рассматриваются проблемы политической, религиозной, гендерной, этнической социализации личности в условиях социальных перемен и этнокультурной среды Казахстана.

Теоретические разработки теории социализации последних лет (Д. Гойлен, К. Харрельман, Н. Смелзер, К.-Ю. Тильман, Р. Тернер, П. Штомпка.) представляют процесс социализации как акт продуктивной переработки внешней и внутренней социальной реальности. По Ю. Хабермасу, личность индивидуализируется через процессы социализации внутри исторического процесса.

В сферу внимания исследователей так или иначе попадала молодежь как социально-возрастная когорта, наделенная рядом черт, обусловленных физиологическим созреванием организма и особыми социокультурными детерминантами формирования личности. Молодежь как носитель определенных психологических и социальных черт представлена в работах таких авторов как Дж. Колеман, Ф. Райс, С. Холл, Х. Шельски, Э. Эриксон.

Серьезное внимание привлекает разработка теоретических основ формирования личности педагога-воспитателя в процессе его профессиональной подготовки (Н.И. Болдырев, Л.П. Буева, Ф.Н. Гоновлин, Я.Я. Коломенский, Н.В. Кузьмина, Н.Д. Левитов, А.И. Мищенко, В.А. Слостенин, А.В. Мудрик, Л.И. Новикова, М.И. Шилова, и др.). Важное значение имеют исследования психолого-педагогических аспектов эффективного профессионального взаимодействия педагога и воспитанников (Е.В. Андриенко, Н.П. Аникеева, А.А. Вербицкий, В.А. Кан-Калик, Е.А. Леванова, Л.М. Митина, А.В. Мудрик, В.А. Ситаров и др.).

В современной науке активно исследуются теоретические вопросы профессиональной подготовки социальных педагогов в различных аспектах его профессиональной самореализации (Ю.Н. Березкин, В.Г. Бочарова, М.А. Галагузова, И.А. Зимняя, Л.П. Жуйкова, Е.Н. Сорочинская, Е.А. Холостова и др.).

Учитывая возрастание роли и специфику свободного времени, в последние годы ведется активная разработка проблем профессиональной подготовки социальных педагогов к профессиональной деятельности в сфере досуга на основе интеграции психолого-педагогических и культурологических подходов (А.Д. Жарков, Н.В. Киселева, Ю.Д. Красильников, В.А. Фролов и др.). Педагогическая анимация, как управление различными формами самостоятельной реализации интересов и индивидуально-творческой активности подростков и юношества в сфере свободного времени с использованием всех возможностей социальной среды активно

исследуется зарубежными учеными (П. Бло, У. Бронфенбрер, Ж. Дюмазедье и др.). В последние годы вопросы педагогической анимации все больше интересуют российских и отечественных исследователей (В.Г. Бочарова, Б.З. Вульф, Н.В. Киселева, Ю.Д. Красильников, Е.В. Мамбеков, Ф.Н. Лавров, А.И. Лучанкин, Е.М. Приежаева и др.).

Очень интересны диссертации последних лет, посвященные различным аспектам анимационной деятельности: подготовке социального педагога к профессионально-педагогической аниматорской деятельности (Шульга И.И.), технологиям социально-культурной анимации как средству патриотического воспитания молодежи (Андреева А.Ю.), педагогическому потенциалу социально-культурной анимации в профилактике девиантного поведения детей-сирот (Моисеева М.Г.), технологиям социально-культурной анимации в процессе коррекции девиантного поведения подростков (Сайкина Л.В.) и др.

В центре внимания современных исследователей оказываются, с одной стороны, особенности молодежных субкультур и молодежных групповых идентичностей (Т. Исламшина, Е. Омельченко, А. Салагаев), с другой – общетеоретическое обоснование места и роли молодежи в трансформирующемся обществе, выработка новых стратегий ее социального взаимодействия (А. Запесоцкий, Ю. Зубок, Ю. Хайруллина). Свой вклад в развитие теории и практики социализации молодежи вносят и казахстанские ученые. Социально-философский анализ взаимодействия личности и общества осуществлен в трудах Ж. Абдильдина, К. Абишева, М. Аженова, В. Шабельникова. Молодежная тематика затрагивалась в работах таких казахстанских социологов как Г. Габдуллина, Н. Намысбаева, Ж. Леднева, Т. Калдыбаева, Г. Телебаева, А. Шакенова. Особенности этнокультурной социализации молодежи посвящены исследования К. Жарикбаева, Ж. Наурызбая, С. Калиева, К. Кожахметовой, С. Узакбаевой.

Таким образом, накоплен серьезный теоретический материал по проблемам подготовки социальных педагогов к профессионально-педагогической аниматорской деятельности. Но нехватка практических материалов обусловила выбор формы учебно-методического пособия, мы решили сделать его красочным, насыщенным полезной информацией и применимым в практической деятельности любого специалиста в области организации внеурочного времени и досуга обучающихся или воспитанников.



Тема 1. Общее представление об анимации

Социокультурная анимационная деятельность является одной из относительно молодых отраслей социальной педагогики и социальной психологии, которую все чаще обозначают как педагогику социально-культурной деятельности или как педагогику досуга.

Понятие «анимация», с одной стороны, характеризует цели анимационной деятельности, выявляет ее одухотворяющий, консолидирующий характер, а с другой – обозначает собственно духовный аспект взаимоотношений, наполненных подлинным сочувствием, сопереживанием, содействием в процессе анимационной деятельности, а также определяет психолого-педагогические подходы, основанные на глубинном обращении к высшим духовным ценностям истины, добра, красоты.

Огромный вклад в исследование содержания и сущностных характеристик анимационной деятельности в российских условиях внес Н.Н. Ярошенко, рассматривающий анимацию как «особый вид социально-культурной деятельности», основанной на современных технологиях (социальных, педагогических, психологических, культуротворческих и др.), обеспечивающих преодоление социального и культурного отчуждения» [1].

В своих работах он изучает теоретические источники социально-культурной анимации и приходит к выводу, что современная концепция социально-педагогической деятельности существенно раздвигает границы социальной педагогики, рассматривает ее как научную дисциплину, исследующую воспитательный процесс во всех возрастных группах. «С позиций социально-педагогического анализа социокультурная анимация может быть определена как отрасль социальной педагогики, опирающейся на методы организации культурно-досуговой деятельности населения» [1].

Обобщая теоретические идеи анимации и опыт организации социально-культурной деятельности в ряде зарубежных стран, один из ведущих отечественных специалистов в области культурно-досуговой деятельности Е.Б. Мамбеков [2] определяет социокультурную анимацию как часть культурной и воспитательной системы общества, которая может быть представлена в виде особой модели организации социокультурной деятельности:

- как совокупность элементов (учреждения, государственные органы, организации, добровольные ассоциации, аниматоры, аудитория), находящихся в постоянных отношениях;
- как совокупность занятий, видов деятельности и отношений, которые отвечают интересам, проявляемым личностью в ее культурной жизни и особенно в ее свободное время;
- как своеобразная социально-педагогическая система, в которой ведущую роль играют аниматоры, профессиональные или добровольные, обладающие специальной подготовкой и использующие, как правило, методы активной педагогики.

Такое развернутое определение в целом справедливо отражает специфику и даже структуру анимационной деятельности, которая проявляется на организационном (кто), деятельностном (что), методическом и технологическом (как) уровнях. Вместе с тем не следует ограничивать сущность и специфику данного явления лишь внешними проявлениями (лишь бы заполнить досуг, неважно чем, неважно для чего), поскольку весьма серьезная составляющая социокультурной анимации — это ее мировоззренческий (смысловой) потенциал.

Само понятие «анимация» позволяет, с одной стороны, достаточно точно характеризовать цели социокультурной деятельности, выявлять ее консолидирующий

Слово «anima», являясь коренной основой термина «анимация», в буквальном переводе с латинского означает «душа», а глагол «animare» – оживлять, одушевлять.

(объединяющий) характер, а с другой — обозначать внутренний аспект взаимоотношений субъектов педагогического процесса (особые способы общения, диалога, наполненного соучастием, сочувствием, содействием).

В связи с этим можно сказать, что в современной психолого-педагогической науке применение понятия «анимация» связано по большей части со вторым аспектом, т. е. используется в основном для характеристики отношений.

В этом плане типична мысль французской исследовательницы проблематики социокультурной анимации Анн-Мари Гурдон [2] о том, что при упоминании слова анимация речь идет не об оживлении тела и неживой материи, а об оживлении отношений между индивидуумами и социальными группами. Схожую мысль выражает и М. Симоно [3], определяя социокультурную анимацию как область общественной жизни, участники которой ставят перед собой целью определенное изменение поведения в межличностных и коллективных отношениях путем прямых воздействий на индивидов. Понятно, что это воздействие осуществляется главным образом посредством разнообразных видов деятельности.



Клише 1 - Общее представление об анимации



Практическое занятие 1. Функции социального педагога - аниматора

Прежде чем определиться с функциями социального педагога-аниматора, необходимо очертить сферы применения данной его деятельности и то, кем он будет являться для своих подопечных. Для этого ознакомьтесь с рисунками 1 и 2. Также ознакомьтесь с содержанием предложенных известным французским социологом Ж. Дюмазедье четырех функциональных характеристик социокультурной сферы профессиональной анимационной деятельности (рисунок 3).

Задание: На основе приобретенного представления, попробуйте сформулировать функции социального педагога – аниматора. Для этого воспользуйтесь таблицей 1, приведенной ниже обозначенных рисунков, в таблице имеется образец заполнения. Если Вы затрудняетесь, то обратитесь к клише 2 - Сущность и содержание социокультурной и воспитательной сферы деятельности педагога-аниматора. Также обратитесь к тексту:

Впервые термин «анимация» применительно к сфере свободного времени был употреблен в середине XX века французским социологом Ж. Дюмазедье в контексте теории «цивилизации досуга». Ученый связал качество досуга с обращением личности к экзистенциальным (духовным) ценностям. Стремление человека к творчеству, потребность в культуре, духовной деятельности не возникают спонтанно, в определенный момент жизни. Эти качества зарождаются и развиваются постепенно, в процессе социального взросления личности. Для Ж. Дюмазедье очень важно, что высшие духовные ценности являются неотъемлемой частью отдыха и развлечений, но взрослеющая личность не в состоянии самостоятельно преодолеть соблазны разрушительного и разрушающего досуга. Личность нуждается в особых «проводниках», социокультурных лидерах, которые должны стать воспитателями культуры досуга.

Обращаясь к феномену лидера в сфере организованного досуга, ученый употребил словосочетание «социокультурное лидерство», которое позже заменил термином «анимация». Термин обладает довольно широкими лингвистическими границами, используется во многих современных языковых культурах. Объяснение этому факту можно найти в его этимологии. «Анимация» (рус.), «animation» (англ.), «animación» (исп.) и пр. происходит от латинского корня «anima», который имеет несколько самостоятельных значений: жизненное начало, жизнь, душа, разумное начало, дух. В этом случае возможны следующие толкования: «anima» (жен.) и «animus» (муж.) – желание, стремление («душа влечет»); настроение, расположение («душа желает»); храбрость, мужество («воспрянуть духом»); наслаждение, удовольствие, развлечение («все, что душе угодно»). Соответственно глагол «animare» означает оживлять, одушевлять, воспламенять. Дословный перевод латинского «animator» – дающий жизнь, воспитывающий характер, а его производное «animateur» во французском языке переводится уже как вдохновитель, руководитель, организатор досуга. Иными словами, целью аниматорской деятельности является сопровождение отдыха человека от физического восстановления (расслабление) через переживание радости и удовольствия (развлечение) к удовлетворению потребностей в творческой созидательной деятельности (развитие).



педагога- аниматора

Рисунок 1. Сферы деятельности аниматора



Рисунок 2. Функциональные действия



Известный французский социолог Ж. Дюмазедье выделяет четыре функциональные характеристики социокультурной сферы профессиональной анимационной деятельности (в прямом переводе):

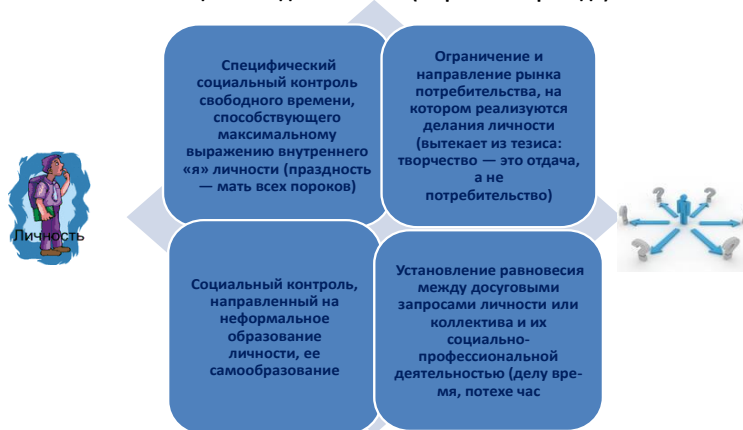


Рисунок 3. Функциональные характеристики социокультурной сферы профессиональной анимационной деятельности (по Ж. Дюмазедье)

Таблица 1. Функции социального педагога – аниматора

Сферы деятельности аниматора	Пересечение со сферами деятельности социального педагога	Кем будет являться для подопечных	Функция	Содержание функции (что будет делать)
Социокультурная и воспитательная	Просветительская и воспитательная	Воспитатель-вдохновитель	Активации (оживления) окружающей социальной среды	Активно содействовать гармоничному развитию личности воспитанника, насыщать взаимодействие детей, подростков и молодежи творческим, созидательным общением



Сущность и содержание социокультурной и воспитательной сферы деятельности педагога-аниматора:

Данная сфера - это своеобразная социально-педагогическая система, в которой ведущую роль играют аниматоры, обладающие специальной подготовкой и использующие методы активной педагогики.

Заключается в реализации процесса социализации человека и гармоничной его интеграции с обществом и миром средствами культуры и воспитания

- Основана на современных педагогических и психологических технологиях активации (оживления) окружающей социальной среды и включенных в нее субъектов.

Выступает как часть культурной и воспитательной системы общества

- Весьма серьезная составляющая данной сферы — это ее мировоззренческий (смысловой) потенциал.

Представлена как совокупность занятий, видов деятельности и отношений, которые отвечают интересам, проявляемым личностью в ее культурной жизни и особенно в ее свободное время

Социально-экономическая сфера: заключается в контактировании профессионального педагога-аниматора и с многочисленными ассоциациями и объединениями для увеличения ресурсного и кадрового обеспечения досуговой деятельности

Социально-организационная сфера: Разработка и осуществление социально-культурных проектов и программ; обеспечение функционирования коллективов народного художественного творчества; обеспечение культурного обслуживания населения в соответствии с возрастными категориями. Связана с профессией - менеджер анимационной деятельности

Клише 2 - Сущность и содержание социокультурной и воспитательной сферы деятельности педагога-аниматора



Тема 2. Введение в аниматорскую деятельность

Технологии анимации предполагают в качестве основных подходов в воспитании «оживление» и «одухотворение» отношений между людьми, широкое использование общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества, обеспечивая тем самым личности условия для включения в творческие, оздоровительные, образовательные, развлекательные виды деятельности. Педагогическое значение этих подходов заключается в том, что они не просто формирует у субъекта деятельное культурно-творческое отношение к своему свободному времени, но и наделяют его качествами профессионального организатора досуговых взаимодействий, имеющего серьезный арсенал средств духовно-культурного обогащения досуга других людей (Н.Н.Ярошенко, И.И.Шульга, И.И.Булыгина, Е.М.Приезжева, Л.В.Курило, Е.Б.Мамбеков и др).

Система современного высшего профессионального педагогического образования имеет большие возможности для подготовки студентов педагогического вуза к общепедагогической работе с использованием ресурсов анимационной деятельности, под которой мы понимаем инновационную деятельность по вовлечению участников образовательного процесса в активные, творческие, взаимообогащающие межличностные отношения в сфере досуга.

Анимационную деятельность следует рассматривать как сложную систему, структура (организация) которой представляет собой процесс,

Аниматор — «вдохновитель» является таким «пятном организации», носителем среды вдохновения, одухотворения.

Анимационная деятельность — это "синергетическое приключение" человека, при котором в самом человеке обнаруживаются скрытые установки (структуры-аттракторы) на благоприятное и здоровое будущее, которое становится способом увидеть мир по-другому, активно встроиться в этот мир, рассмотреть старые проблемы в новом свете, переформулировать вопросы, переконструировать проблемное поле.

протекающий в определенной области непрерывной культурно-творческой развивающейся среды.

Аниматор старается создать условия для увлекательной, вызывающей интерес деятельности, вдохновляет детей и побуждает его заниматься. Он воспринимается как член группы, участвующий в ее жизни, а не находящийся вне ее или рядом с ней. Он ответственен за социальное и культурное совершенствование группы. Его задачи заключаются в том, чтобы создать условия, при которых дети стремились бы к культуре; помочь установить доброжелательные отношения в группе; побудить детей к творческой деятельности.

Деятельность аниматора может быть разносторонней или иметь определенную специальную направленность (например, техническое творчество). В первом случае руководитель занимается координирующей деятельностью, общим руководством коллектива, возможно, больше учитывая потребности коллектива. Во втором — руководитель имеет конкретную техническую или другую квалификацию, специализацию. Деятельность коллектива может быть открыта для жителей этого квартала, деревни или города, а может быть направлена только на определенную группу жителей.

Анимационные услуги входят в систему социально-педагогических услуг. Это организация экскурсий, посещения театров, выставок, концертов художественной самодеятельности, праздников, юбилеев и других культурных мероприятий, организация и проведение клубной и кружковой работы для формирования и развития интересов клиентов.

Аниматоры, как социокультурные лидеры, являются «проводниками мнений», они выбирают и преобразуют ценности, понятия и манеры, обеспечивают членов группы образцами поведения в сфере свободного времени, занимая активные новаторские позиции по отношению к социальным нормам и способствуя развитию этих норм.

Постепенно термины «аниматор», «анимация» для обозначения профессиональной деятельности организатора досуга получили свое обоснование и распространились во многие страны Европы, США, Канаду, Россию.

Основные **направления анимационной деятельности** представлены рекреационной, педагогической, социально-культурной и музейной анимацией (см. клише 3).

Существуют давно, но выделены как современные направления анимации: мультипликационная и прикладная, в рамках которой актуальны клоунада, песочная и кукольная анимация.



Клише 3 - Направления анимационной деятельности

Педагогическая анимация направлена на организацию досуговой деятельности в школе и во время каникулярного отдыха через использование театрализованных, игровых, тренинговых средств в обучении. Ее основная цель - создание условий, при которых ребенок успешно развивается в сфере свободного времени, продвигаясь от отдыха и развлечений, предполагающих физическое и психоэмоциональное восстановление, к творчеству и социальной активности в указанной сфере, получая от этого удовольствие.

Педагогическая анимация способствует свободному и автономному самоопределению личности в группе и самоопределению групп. Признавая плюрализм мнений и позиций, она создает благоприятные условия для поиска правильного решения проблем и является, таким образом, своего рода школой подлинного гражданского становления личности.

По мнению французских педагогов, в частности Р. Торайя [2], педагогическая анимация не только охватывает внешкольную и внеурочную деятельность, но и активно внедряется в учебно-воспитательный процесс, так как ее цели глубоко гуманны. В противовес нивелирующим и подавляющим личность процессам в обществе, педагогическая анимация пробуждает у индивида веру в свои силы и возможности, активизирует процесс общения, самопознания, самопризнания, устанавливает новый стиль человеческих отношений, отвечающий потребности человека в проявлении своего творчества во всех видах деятельности.

Анимация находится в тесном взаимодействии с воспитанием в самом широком смысле, поскольку речь идет о всеобъемлющем воспитании, имеющем своей целью всестороннее формирование человеческой личности не только в рамках школы, но и на протяжении всей жизни индивида. Таким образом, анимация становится неотделимой частью воспитания.

Изучение основ анимационной деятельности является одним из эффективных путей развития педагогического творчества, позволяет понять сущность воспитательного взаимодействия, основанного на способности уважать и ценить другого человека, чужое мнение, готовность понять и принять нечто новое и непривычное. Актуальность педагогической анимации определяется, в первую очередь,

потребностью общества в квалифицированных специалистах педагогах - аниматорах, способных грамотно управлять свободным временем подрастающего поколения, во - вторых, слабой практической ориентированностью образовательного процесса на творческое взаимодействие педагогов с детьми и юношеством в сфере свободного времени, недостаточной подготовкой будущих педагогов к деятельности классного руководителя и использованию инновационных подходов к организации и проведению воспитательной работы. Ее результатом будет реализация сущностных сил человека, конкретная программа формирования и развития личности в сфере свободного времени.

Вместе с тем до сих пор представляется довольно сложным разграничение пространства социокультурной анимации, выделение направлений аниматорской деятельности и определение критериев, по которым можно рассматривать ее эффективность. Совершенно очевидно, что анимацию нельзя просто отнести к одной из множества профессиональных областей деятельности человека. Для ее рассмотрения требуется междисциплинарный подход, применение различных, взаимодополняющих друг друга дисциплин, таких как философия, социология, политология, история, психология, педагогика. Анализ различных концепций анимации в социально-культурной сфере и педагогике позволил выделить три основных подхода к определению этого понятия.

Первый подход представляет сферу досуга как закономерный фактор и условие социализации личности, в процессе которой объективно возможны как позитивные, так и негативные влияния на человека. Однако в данном подходе не обособляется феномен детства и юности, как особый этап социально-нравственного становления личности, когда она нуждается в особых социокультурных лидерах, способных профессионально и личностно учесть специфику этого этапа развития и отразить его в различных формах педагогически оптимального досуга (М.А. Ариарский, А.Д. Жарков, Н.В. Киселева, Ю.Д. Красильников, Л.В. Тарасов, В.М. Чижиков).

Второй подход ориентирован на психологическую природу досуга, которая связана с удовлетворением потребностей личности в сфере свободного времени. В рамках данного подхода в значительно большей степени исследуются процессы и результаты деформационного влияния свободного времяпрепровождения на детей и подростков, так как различные виды досуга психологически обусловлены их эмоциональной притягательностью для человека (С.А. Беличева, И.В. Бестужев-Лада, Р.Н. Битянова, У. Бронфенбренер, М.А. Галагузова, И.С. Кон, К. Роджерс, Э.Фромм, К.Г. Юнг и др.).

Наиболее актуальным для педагогики является третий подход, который раскрывает развивающую тенденцию сферы досуга, его главный смысловой, социально и личностно ценный аспекты (В.Г. Бочарова, О.С. Газман, Г.А. Евтеева, А.В. Мудрик, В.В. Полукаров, Б.А. Титов, С.А. Шмаков и др.). Таким образом, воспитательный, созидательный смысл детско-юношеского досуга центрируется на проблеме одухотворения и воодушевления личности в сфере свободного времени. В наиболее общем виде данная проблема исследуется в теории социальной анимации (от лат. *anima* – душа) – П.Бло, Ж.Дюмазедье, М.Каплан, С.Паркер, Дж.Шиверс, В.Г. Бочарова, А.И. Лучанкин, Е.В. Мамбеков, Н.Н. Ярошенко и др.

В соответствии со сложившимися теоретическими подходами, педагогический ракурс анализа проблемы позволил определить три уровня анимации как социально-профессионального явления и зафиксировать ее своеобразие в культурно-образовательном пространстве

Первый уровень анимации выделяет самостоятельный статус сферы свободного времени, как пространства социального воспитания подрастающего поколения. Он позволяет использовать не только возможности педагогической системы общества, т.е. системы образования, но также и семьи, культуры, спорта, молодежных организаций,

масс-медиа, шоу-бизнеса (Л.Г. Борисова, В.Г. Бочарова, О.С. Газман, Д.А. Евтеев, А.В. Мудрик, В.В. Полукаров, Б.А. Титов, С.А. Шмаков и др.).

Второй уровень анимации определяется как элемент социально-педагогической системы в виде совокупности государственных, общественных, частных и иных социальных институтов, призванных обеспечить необходимый и достаточный уровень социально-одобряемых и социально-полезных видов детского досуга, деятельность которых отвечает интересам общества и закреплена в соответствующих нормативно-правовых актах (Р.Н. Азарова, А.В. Мудрик, С.Б. Серякова и др.).

Третий уровень анимации – профессиональная деятельность педагога, целенаправленно обеспечивающая формирование культурно-досуговой компетентности личности, включающей в себя осознанный выбор путей и способов использования свободного времени, культурно и духовно обогащающих личность.

Анимация, как относительно новый вид профессиональной деятельности, имеет серьезные нормативные предписания, требующие от специалиста решения задач разного уровня сложности, а также предполагает наличие у него определенных профессиональных способностей, которые нуждаются в постоянном развитии для ее эффективного осуществления в изменяющихся условиях.

Из произведенного анализа следует, что сущность педагогической анимации, как профессиональной деятельности педагога, заключается в способах реальных действий и в определенных типах и видах педагогического взаимодействия в сфере детско-юношеского досуга. Взаимодействие в досуговой сфере носит добровольный и избирательный характер. Такое взаимодействие в значительной мере дифференцировано, индивидуализировано и вариативно, его воспитательная эффективность определяется тем, какие личности в нем участвуют, в какой мере они сами себя ощущают личностями и видят личность в каждом, с кем общаются. Основными задачами досугового взаимодействия являются: формирование у подростков мотивации к различным способам самодетельности, включая изобретение новых форм свободно-творческого времяпрепровождения; организация первичных групп по интересам; удержание детей, подростков и молодежи творческим общением; организация общих праздников и событий.

Таким образом, на основе анализа различных подходов к определению сущности педагогической анимации, как профессиональной деятельности педагога, установлено, что ее специфические черты проявляются в наличии особого досугово-воспитательного пространства в социально-педагогической системе; в необходимости и возможности непосредственного педагогического участия в ситуациях индивидуального и социального развития воспитанников в сфере их свободного времени; в личностных особенностях педагога, основанных на способности неформально влиять на воспитанников в процессе досугового взаимодействия.

Практическое занятие 2. Модель аниматорской деятельности социального педагога: типы, виды, формы анимационных программ, мероприятия



***Задание:** Ознакомившись с типами, видами и формами анимационных программ, мероприятиями, разработайте модель аниматорской деятельности социального педагога.*

Типы программ

По характеру выбора средств достижения цели:

- **Образовательные** - по стандарту организации образования (в том числе учреждений дополнительного образования) с учетом возможностей и необходимости;

- **Культурно – досуговые** (программы организации предметного и инициативного досуга, включая организацию общения, встреч, праздничных событий, а также формирование и развитие различных коллективных форм культурной самореализации – мастерских, студий, самодеятельных коллективов и пр.);

- **Социально–педагогические** (включающие задачи и технологии по социально-педагогической поддержке проблем взросления, адаптации, с элементами работы с семьей, школьными проблемами и т.п.).

По уровню сложности задач (в том числе ориентированных на формирование коллектива и работы с социумом):

- **Программа деятельности** детского, детско-подросткового или молодежного объединения;

- **Проект** (организационно-методический сценарий проведения массовых мероприятий и реализации проектной идеи для учреждения в целом и социума, как собственными силами, так и с привлечением других участников и организаций);

- **Программа по направлению деятельности** в рамках программы работы учреждения (включая годовой сценарно-событийный план, реализацию специальных программ, проектов и т.д.).

- **Сценарии** конкурсных, игровых программ, оформленных в соответствии с требованиями к соответствующим видам и формам программ.

В Приложении 2 предлагается шаблон по составлению анализа работы педагога-аниматора с учетом разработанных и проведенных программ.

Особенности и типы досуговых программ

Отличия культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей и подростков состоят в следующем:

- содержание культурно-досуговой программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведения, массовых досуговых мероприятий (дел);

- овладение предусмотренными в ней знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии со взрослыми и детьми в досуговое время;

- источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и сами дети, и их родители;

- в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся - организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри и др.

Структура досуговой программы представлена в Приложении 3.

В зависимости от целей, планируемой длительности программы и степени соучастия в ней детей, выделяется несколько **типов досуговых программ**. За основу классификации взяты два фактора: степень соучастия детей в программе и ее протяженность во времени. В соответствии с этим выделяются:

7 типов досуговых программ:

- разовая игровая программа;
- конкурсно-игровая программа по заданной тематике;
- игра-спектакль;
- театрализованная сюжетная игра;
- зрелище;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

1. Разовая игровая программа, не требующая подготовки участников, когда ведущий включает детей в игру, массовый танец, пение, непосредственно в ходе

программы. Она может длиться от 30 минут и более, в зависимости от возраста детей и выбора развлечений. Такой сеанс «затейничества» может быть и частью более крупной программы, например масштабной, праздничной.

2. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике с предварительной подготовкой участников (КВН, «Брейн-ринг», и т.д.). Готовить такие программы могут как педагоги-аниматоры/организаторы, так и учителя, классные руководители, старшеклассники под руководством педагогов-аниматоров/организаторов.

3. Игра-спектакль для приглашенной (неподготовленной) аудитории. Возможен в учреждении, где есть хотя бы небольшой коллектив организаторов, владеющих сценарным и актерским мастерством. Сюжет спектакля строится таким образом, что в него включаются игры, аттракционы. В ходе игры-спектакля дети неожиданно для себя оказываются в игровой ситуации. Они наделяются ролями, им предлагается выполнить задания, помогая героям спектакля.

4. Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Страна вежливости», «Волшебный мир сказок», «Литературные салоны XIX века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах подростков и старших школьников, но при наличии опыта педагога-аниматора в данной области, игру можно проводить и с младшими школьниками. В оформленном виде такая программа не может выглядеть просто как сценарий – это лишит школьников возможности самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

- четко изложенные педагогические задачи;
- план подготовки игры;
- экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);
- сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения школьников в ту или иную ситуацию;
- список литературы для подготовки детей и подростков к игре.

5. Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом). Очень важно воспитать у детей зрительскую культуру – умение спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников. Лучший способ здесь – организовать дело так, чтобы школьники периодически выступали то в роли артистов, то в роли зрителей.

6. Праздник – особо значимый и весьма трудоемкий по организации тип досуговой программы. Он предполагает разнообразие развлечений, зрелищ, выставок, публичных выступлений с активным участием детей. В зависимости от поставленных педагогических задач праздник может быть торжественным ритуалом, связанным с социально значимым событием или значительным событием в жизни коллектива, например день рождения клуба, объединения, юбилей учреждения. Праздник обязательно рассчитан на активную подготовку к нему всех участников; это одно из главных условий в создании атмосферы ожидания праздника.

7. Длительная досуговая программа представляет собой систему воспитательной работы педагога-аниматора/организатора или педагогического коллектива. Она обязательно состоит из четко спланированных этапов в соответствии с поставленными педагогическими задачами. Такая программа планируется на целый учебный год или даже на несколько лет. Типичным примером является программа детского летнего лагеря. Длительная игровая программа может быть организована в форме игры-путешествия с привалами (праздниками). Представленная документально, длительная

досуговая программа во многом схожа с образовательной программой и должна включать:

- пояснительную записку с указанием целей, задач, ожидаемых результатов, форм и методов реализации программы;
- описание содержания программы;
- характеристику ее материального обеспечения;
- список литературы.

Виды программ

По цели и смыслу деятельности:

- познавательные;
- ценностно - ориентированные;
- практически – преобразующие;
- творческие.

По направлению воспитательно-образовательной работы:

- духовно-нравственные;
- морально-этические;
- эстетические;
- гражданско-правовые;
- патриотические;
- трудовые;
- валеологические и др.

По охвату контингента:

- массовые (фестивали, флэш-мобы, массовые концерты и конкурсы и т.п.);
- коллективные (коллективное творческое дело, конкурс художественной самодеятельности, общешкольные мероприятия и т.п.);
- групповые (викторины, приключенческие программы, конкурс талантов класса и т.п.);
- индивидуальные (конкурсы индивидуального творчества, «Минута славы» гала-концерт исполнителей индивидуального жанра, «Алло, мы ищем таланты» и т.п.)

Формы программ:

• **спортивные:** спортивно-оздоровительные, зрелищно-спортивные, спортивно-развлекательные и спортивно-познавательные программы строятся на вовлечении в активное движение через увлекательные и веселые конкурсы, состязания, спортивные праздники, спартакиады, подвижные игры, походы, пешеходные экскурсии, турслеты;

• **творческо-трудовые и прикладные** программы помогают приобрести различные умения и навыки в различных видах занятий, ремесел через аукционы поделок из природных материалов, конкурсы любительской фотографии, выставки песочной и ледяной скульптуры, фестивали авторских стихов и песен;

• **культурно-просветительские:** культурно-познавательные, просветительские, культурно-выставочные и экскурсионные анимационные программы строятся на приобщении к культурно-историческим и духовным ценностям через посещение музеев, театров, художественных галерей, парков, выставок, концертов и различных видов экскурсий;

• **конкурсно-состязательные:** конкурсно-игровые, конкурсно-познавательные, состязательные и приключенческие программы состоят из разнообразных игр, конкурсов, викторин, состязаний, объединенных общей темой и прикосновении их участников с волнующим, необычным миром через участие в ролевых играх и конкурсах, пиратских вылазках, ночных походах, тематических пикниках;

• **зрелищные:** зрелищно-развлекательные, песенные, танцевально-развлекательные, фольклорные анимационные программы включают праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, шоу-программы, концерты, дискотеки, танцевальные вечера.



Тема 3. История развития и становления аниматорской деятельности

1. Зарождение социокультурной анимации в недрах европейской культуры.

Возникновение социокультурной анимации, по крайней мере, как самостоятельного явления в науке, социологи условно связывают с Францией 1901 года, когда был введен закон о создании различных неполитических ассоциаций [2]. До этого года различные социальные объединения людей (по интересам, по способу заполнения досуга и пр.) не могли мыслиться вне конкретного политического действия, очевидного или скрытого. К 1901 году ситуация резко изменилась: увеличился объем свободного времени населения за счет постепенного сокращения рабочего времени. Начали получать развитие любительские ассоциации (объединения), что и потребовало соответствующего юридического оформления.

Вместе с тем возникновение специальной заинтересованности именно в педагогическом моделировании социальной среды и целенаправленном построении педагогического процесса формально принято относить к периоду 70-х годов XX столетия. В это время во Франции проводились обширные социологические исследования, которые касались, кроме прочего, особенностей внеучебного времени подрастающих поколений и, соответственно, влияния содержания этого времени на общий социальный фон, как в среде молодежи, так и в социуме вообще. Результаты оказались плачевными [2]. С одной стороны, условия для конструктивного заполнения жизненного времени подрастающих поколений сводились к минимальным значениям, с другой — сами дети в основной своей массе, кроме потребления, ничего не хотели и не могли: ни знать историю, ни поддерживать и культивировать собственную и мировую культуру и т. д. Тогда правительство Франции в спешном порядке озаботилось выделением больших бюджетных ресурсов на решение этой проблемы.

Сподвижник анимационного движения - Жан Фридман выступил с идеей формирования гармоничного единства ребенка и той среды, в которой он развивается. Правительство же, со своей стороны, возвело идею Фридмана в ранг первоочередных программ государства. По ее замыслу – вся страна становится воспитательной нацией.

Такого рода решения, конечно же, потребовали больших изменений, и не только общесоциальных, но и сугубо педагогических: необходимо было пересмотреть весь научный аппарат теории и практики воспитания, разработать концепцию воспитательных сил и элементов социума, способных оживить окружающую среду и социальное бытие вообще.

Во Франции для характеристики организаторов послеурочной деятельности детей в свободное время был введен термин «аниматор», характеризующий специфику работы такого руководителя (фр. «apіteг» значит «вдохновить», «побудить к какой-либо деятельности»).

К середине 70-х годов во Франции уже насчитывалось около 6500 постоянных профессиональных аниматоров помимо огромного числа добровольных и временных работников. Деятельность аниматоров строится

Основоположником социокультурной анимации принято считать французского деятеля Жана Фридмана.

Он выступил с идеей формирования гармоничного единства ребенка и той среды, в которой он развивается.

С начала 70-х годов XX века во Франции начали активно проводиться исследования, касающиеся педагогики анимации, аниматоров, их психологии, образования и целеполагания, аудитории социокультурной деятельности, осуществляемой в ее рамках, ее учреждений [2].

В результате к концу XX века социокультурная анимация стала представлять собой самостоятельное направление психолого-педагогической деятельности в сфере досуга.

по двум направлениям: первое носит общий характер, а второе, специализированный [2].

К первому относятся: ответственные работники профсоюзов, ассоциаций, движений, группировок; работники общественно-воспитательных культурных учреждений, к примеру, библиотек и музеев.

Ко второму - работники детских лагерей, тренеры спортивных клубов, руководители художественной самодеятельности, технических клубов и т.д.

Поле деятельности французских аниматоров весьма обширно, специалисты условно выделяют четыре сферы [2]:

- 1) социально-экономическая среда (например, новые города большого Парижа), где аниматоры контактируют с многочисленными ассоциациями и объединениями;
- 2) открытые для населения объединения в жилых кварталах: общественные, воспитательные и культурные центры, молодежные клубы, дома молодежи и культуры, сельские центры, муниципальные отделы по делам молодежи, семейные ассоциации и др.;
- 3) специальные объединения для отдельных категорий населения, а точнее, общежития молодых трудящихся, дома престарелых, детские дома, частные и общественные клубы крупных предприятий и т.п.;
- 4) организации туризма и отдыха, а именно туристские летние базы, семейные дома и деревни отдыха и др.

Для координации усилий всех местных институтов воспитания в коммуне введены так называемые муниципальные сотрудники. По их инициативе рабочая группа, состоящая из учителей, воспитателей, аниматоров, родителей, определяет программу воспитательной работы в микрорайоне, ее содержание, цели и общие направления. Муниципалитет регулярно организует встречи, семинары, собрания всех заинтересованных лиц.

Многообразные средства муниципальной информации (муниципальный бюллетень, детская газета, местное телевидение, школьный журнал, педагогические газеты и журналы, аудиовизуальные средства и т.д.) адресуются одновременно родителям, учителям, подросткам, воспитателям, аниматорам и т.д.

Координируется работа всех центров по подготовке и переподготовке кадров (центр стажировки Министерства национального образования по вопросам воспитания, центры подготовки учителей, аниматоров и родителей, стажировки различных детских и молодежных организаций и ассоциаций, центров досуга и спорта и т.д.). Регулярно проводятся семинары для родителей, учителей и аниматоров. Системе подготовки аниматоров во Франции уделяется очень большое внимание со стороны многочисленных и разнообразных общественных, государственных и педагогических учреждений, центров. Даже Министерство сельского хозяйства направляет в школьные учреждения (лицеи и колледжи) организаторов и аниматоров по социально-культурному воспитанию [2].

Разнообразные формы социальной и культурной деятельности могут, утверждают они, гармонично вписаться в воспитательный процесс и стать органичной частью "параллельной школы". Изданы примерные учебные программы курса и "рекомендации" к ним. В таких рекомендациях обозначены пять направлений подготовки педагогов свободного времени или аниматоров:

Профессиональная подготовка аниматоров во Франции осуществляется как в государственных учреждениях, так и в частных специальных учебных заведениях. Несмотря на то, что отсутствует единый центр профессиональной подготовки аниматоров, за повышением их квалификации установлен строгий контроль.

Центральной сферой подготовки педагогов свободного времени во Франции по учебному плану является базисная квалификация. Сюда относят - коммуникативную компетенцию, овладение группо-динамическими, недирижерскими методами и приемами. Адресат подготовки: школы, классы продленного и полного дня, сфера свободного времени, каникул, культурных, спортивных мероприятий.

базисная квалификация, педагогика свободного времени, спорт, музыка, изобразительное искусство или ремесло.

В Швеции кадры социальных педагогов по специальности "педагог досуга" готовятся в колледжах. Подготовка в процессе обучения общепедагогическая, со специализацией на последнем курсе. Можно специализироваться в области

Важнейшим звеном и методом работы организаторов досуга в Швеции являются детские рекреационные центры и подростковые клубы. Они пользуются особой популярностью у подростков 13-17 лет. Их называют еще и центрами отдыха.

прикладного искусства, музыки, физкультуры и рисования. Оплату педагогам досуга осуществляют школа или муниципалитет, часть денег поступает от государства, а также от родителей. Плата, вносимая родителями, может изменяться (так же, как и дотация общинных властей). Все зависит от уровня благосостояния каждой конкретной общины. При необходимости в центры привлекаются специалисты в области музыки, графики и др. из музыкальных и художественных школ. Эти педагоги работают по совместительству.

Шведское общество столкнулось с прогрессирующей пассивностью и праздностью молодежи гораздо раньше, чем наше. Молодежь была безразлична к общественной жизни, превращалась в пассивного потребителя индустрии досуга. Социальная педагогика в стране в недавнем прошлом носила черты авторитарности: педагоги разрабатывали программы досуговой деятельности, штатные сотрудники, назначаемые государством, распределяли выделенные государством финансовые средства, принимали решения по управлению делами клуба. В 1985-1987 гг. в Стокгольме был разработан "Демократический проект". В него включалось 10 подростковых центров досуга. В основе эксперимента лежала идея самоуправления.

Реформа была проведена со свойственной шведам гибкостью и высокой политической культурой. Чтобы преодолеть бюрократическое влияние государственных чиновников, члены клуба и штатные социальные педагоги получили равные права, причем, взрослые лишились права вето на проекты деятельности досугового центра. Местные политики проводят консультации по вопросам взаимодействия с государственными чиновниками, объясняют подросткам, почему государственный чиновник поступил так, а не иначе, какими мотивами и нормативными актами он вынужден руководствоваться, даже если его решение и не устраивает подростков.

В задачи педагогов и административных работников входит наблюдение за соответствием деятельности досуговых центров поставленным перед ними задачам, безопасность и защита подростков, предупреждение их противоправной деятельности.

Особое внимание в борьбе с безработицей в целом в социальной работе всех стран мира уделяется особой социально-демографической группе клиентов - инвалидам - как детям и взрослым и, особенно, выделяется проблема трудоспособных молодых инвалидов как та категория, которая требует не столько социальной помощи, сколько содействия в профессиональном самоопределении.

2. Мультипликационный этап аниматорской деятельности.



увлекательному

виду творчества существует уже давно - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому виду деятельности вызывают большой

1979 год - Париж - международный симпозиум "Мультипликационное кино - педагогика будущего?" - зарождение мультипликационной педагогики или мультипликационного этапа аниматорской деятельности

интерес детей и взрослых. Особенно это касается педагогов, людей, заинтересованных не только в конечном результате детского творчества - фильмах, но и в проявлении и выражении творческих способностей детей. Вопрос решения педагогических задач средствами мультипликации - актуальная проблема сегодняшнего дня.

В 1979 году в Париже проводился международный симпозиум "Мультипликационное кино - педагогика будущего?". С этого времени вопрос мультипликационной педагогики официально выносятся для обсуждения на различного уровня педагогических и профессиональных симпозиумах, является предметом пристального внимания специалистов многих стран. В учебный процесс многих педагогических учреждений стала активно включаться анимация - как важное средство обучения, воспитания и развития детей при помощи движений, слова, музыки, образов.

3. Анимация в странах бывшего Союза

Вспомним чрезвычайно активную и конструктивную деятельность пионерской и комсомольской организаций, богатый опыт организации летнего (каникулярного) досуга, внеклассную работу в школе, функционирование социально-педагогических комплексов и другое.

В недавнем прошлом, в эпоху Советского Союза, в советской педагогике и сфере заполнения досуга в целом был накоплен достаточно богатый опыт построения такой деятельности. И хотя она редко называлась социокультурной анимацией, однако именно эта сфера социальной деятельности была весьма насыщенной.

Известные события последнего десятилетия XX века, когда в стране вся социальная (в т. ч. воспитательная) сфера была оставлена в самом беспомощном и убогом положении, оставила неизгладимый след и намного назад отбросила развитие культурно-досуговой, в том числе и аниматорской деятельности в странах постсоветского пространства. Это и понятно – о какой профессиональной организации досуга могла идти речь во время колоссальных социально-экономических и политических потрясений.

Вместе с тем накопленный за прошлое столетие богатый опыт в сфере социально-культурного развития населения все чаще обращает на себя внимание не только отечественных, но и зарубежных специалистов.

Сейчас, в современном обществе, тенденция инициации социальных действий в сфере досуга становится все более актуальной, и на это, по мнению специалистов, есть ряд причин:

- изменение мировоззренческих оснований в организации педагогической работы в социуме;
- изменение экономического статуса социально-культурной деятельности, потребность в поиске «предпринимательской ниши» в сфере свободного времени;
- переориентация социально-культурной деятельности на многообразный спектр реальных потребностей населения, проявившихся в период социальной дезинтеграции, разобщения, утраты ценностных ориентиров социального и личностного развития;
- потребность конструктивно использовать позитивный опыт социально-культурной деятельности советского периода.

Что же представляет собой социально-культурная анимационная деятельность в России и в странах СНГ в современных условиях? Необходимо напомнить, что хотя понятие социокультурная анимация встречается не только, порой не столько, в педагогической сфере, тем не менее, деятельность по социальному оживлению, включению человека в активную жизнедеятельность по своей сути является психолого-педагогической. Это становится тем более очевидным, если мы рассмотрим методы социокультурной анимации, особенности подготовки различных мероприятий анимационного характера.

Известно, что такой специалист, как социокультурный аниматор (по край ней мере в таком звучании), чаще встречается в сфере культурно-досуговой (в туристическом, развлекательном бизнесе, в шоу-бизнесе и т.д.), а не в педагогической. Схожее обозначение такого специалиста ранее звучало как «массовик-затейник». Однако в нашем случае социокультурный аниматор – это не только и не столько сценический персонаж, ведущий какого-либо шоу, но – специалист.

Какие же характеристики имеет такая специализация? Самая общая: аниматор – специалист, осуществляющий анимационную работу.

Педагогическая анимация в России, как и во многих странах СНГ (в том числе и в Казахстане) активно развивается в культурно-досуговых центрах молодежи. Широкое распространение получили Дворцы и Дома культуры молодежи, Дома творчества и Дворцы школьников, где дети, подростки и молодежь ориентируется на занятия в клубах по интересам, где представлены различные виды культуры и искусства. Популярными являются Центры каникул и досуга, обеспечивающие полноценный отдых и воспитание учащихся в свободное время.

Центры каникул и досуга, имеющиеся во многих странах СНГ включают: дошкольные лагеря для 4 - 6-летних детей; центры каникул для 6 -12-летних детей; центры совместных каникул для подростков 13 - 18 лет; места семейного отдыха с организованным досугом; центры досуга под открытым небом, принимающие детей от 16 лет во время школьных каникул.

Основная цель Центров — физическое, нравственное, эстетическое развитие ребенка. В этих же центрах готовят и аниматоров, преподавателей-организаторов досуга молодежи. Центрами организуется разнообразная деятельность учащихся на открытом воздухе: туризм, посещение исторических мест, ночевки на природе, спортивные игры. Предусмотрены художественно-эстетическая и научно-техническая деятельность, развитие творчества, воображения учащихся, воспитание их вкуса в различных центрах. В распоряжении детей находятся художественные салоны, гимнастические залы, игровые и спортивные площадки, бассейны, библиотеки, различные мастерские, специально оборудованные кухни для изучения кулинарного искусства, игротеки и т. п.

Профессиональные аниматоры получают подготовку в области административной и управленческой деятельности, исследовательской и творческой работы, педагогики. В связи с этим выделяются два типа аниматоров: руководители (аниматоры-координаторы) и аниматоры-специалисты, возглавляющие различные объединения, ассоциации, кружки (ремесленные, технические, художественной самодеятельности и т. п.). Они преподают на различных курсах, осуществляют юридическое консультирование, способствуют социальной адаптации эмигрантов, даже оказывают психологическую помощь.

На социокультурных аниматоров возложены обязанности по удовлетворению потребностей населения в области культуры, спорта, развлечений. Такой специалист подчиняется директору Управления по делам молодежи и спорта данного департамента, он курирует деятельность местных групп любителей искусства и спортивных объединений, организует обучение добровольных аниматоров и руководителей любительских объединений, налаживает сотрудничество между аниматорами и объединениями. Социокультурный аниматор нанимается на работу по контракту и должен выдержать конкурсный экзамен, согласно утвержденному уставу. Вместе с тем он пользуется свободой в выборе форм и методов педагогической работы. Если соотнести такую деятельность с нашим отечественным опытом, то мы вправе отнести ее к деятельности социального педагога. И здесь нет противоречия, скорее наоборот: ведь мы полагаем, что социокультурная анимация по сути и характеру – прикладная дисциплина социальной педагогики.

Современная концепция социально-педагогической деятельности существенно раздвигает границы социальной педагогики, рассматривает ее как научную дисциплину, исследующую процесс социального воспитания и социализации человека в целом на всех возрастных группах. С позиций социально-педагогического анализа социокультурная анимация может быть определена как отрасль социальной педагогики, опирающаяся на методы организации культурно-досуговой деятельности населения. Не случайно наименование специализации менеджеров социально-культурной деятельности в России в последнее время определяется государственным образовательным стандартом как «педагогика социально-культурной сферы».

Среди основных принципов, на основе которых выстраивается анимационная работа в странах бывшего социалистического лагеря, выделяются следующие:

- человек должен изучаться и приниматься в его целостности;
- каждый человек уникален, поэтому анализ отдельных случаев не менее оправдан, чем статистические обобщения;
- человек открыт миру, переживания человеком мира и себя в мире является главной психологической реальностью;
- человеческая жизнь должна рассматриваться как единый процесс становления и бытия человека;
- человек наделен потенциями к непрерывному развитию и самореализации, которые являются частью его природы;
- человек обладает определенной степенью свободы от внешней детерминации благодаря смыслам и ценностям, которыми он руководствуется в своем выборе;
- человек – это активное, интенциональное, стремящееся к самоактуализации, творческое существо.

Имеется опыт стран СНГ и по организации международных центров досуга - Международный детский центр «Артек» (Украина, Гурзуф), Международный Центр «Каникулы» (Россия – Казахстан- Украина-Молдавия), центров и организаций по подготовке и переподготовке специалистов сферы детского досуга - Открытая международная школа педагогов-организаторов, Международная благотворительная организация «Образование без границ» (Украина, Гурзуф).



Практическое занятие 3. Формы аниматорской деятельности

Задание: В соответствии с данными формами аниматорской деятельности, приведите по 2-3 примера на каждую форму.

Основными формами культурно-досуговой работы могут

считаться:

- игровая;
- конкурсно-игровая;
- приключенческая;
- театрализованная;
- зрелищная;
- праздничная;
- комплексная (включающая элементы всех остальных).

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности разнообразны. К ним относятся:

- 1) слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества;
- 2) приветствия, презентации, церемонии;
- 3) гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- 4) физкультурные праздники;
- 5) тематические недели, тематические дни и др.



Тема 4. Проблема управления свободным временем личности в философии, социологии, педагогике

Современный этап развития общества характеризуется формированием нового уровня социальных ожиданий и запросов в системе общественного воспитания. Все более актуальными становятся такие личностные качества как самостоятельность, инициативность, открытость, доброжелательность, творческая активность и др. Не вызывает сомнения тот факт, что формирование этих качеств личности в значительной мере происходит и в сфере свободного времени. Современная система общественного воспитания значительно отстает от потребностей социальной практики.

Проблема свободного времени, его сущность, объем, структура, воспитательный потенциал и другие социально-педагогические "аспекты были и остаются актуальными в философии, социологии, психологии и педагогике. Значительный вклад в разработку этой проблемы внесли исследования В.Г. Афанасьева, Л.А. Гордона, Б.А. Грушина, Г.Е. Зборовского, М.С. Кагана, Э.В. Клопова, Г.П. Орлова, В.Д. Патрушева, В.И. Пименовой, Г.А. Пруденского, С.Г. Струмилина, Э.В. Соколова, Н.Н. Трубникова и др. В работах этих и других авторов осуществлен общеметодологический анализ свободного времени как социальной категории и условия развития человека. При различных толкованиях понятия "свободное время", общим является признание того, что *свободное время* — это та часть нерабочего и внеучебного времени, которая остается у человека за вычетом разного рода обязательных затрат, таких как работа, домашний труд, самообслуживание. При этом исходным моментом различных подходов является понимание сущности свободного времени, как времени используемого личностью для всестороннего духовного и физического развития, которое включает в себя общественную деятельность, повышение образовательного уровня, культурное общение, разумный отдых, художественное творчество, воспитание детей. Таким образом, свободное время представляется пространством самоценного поведения личности.

Общий методологический анализ свободного времени как условия развития человека пытались осуществить древнегреческие философы, западные ученые, жившие в новое и новейшее время мирового развития.

Обоснование свободного времени как пространства самоценного поведения личности присутствует уже в работах древнегреческого философа Аристотеля, «досуг», по мысли ученого это «серьезная деятельность без давления», «целесообразная организация свободного времени с целью развития и устроенного отдыха».

Именно этот подход определил тенденцию в дальнейшем употреблять как синонимы «досуг» и «отдых», а затем добавить к ним и «игру». В связи с тем, что во всех языках отдых рассматривался как физиолого-психологическое состояние человека, связанное с расслаблением и восстановлением сил, а игра определялась как особая форма деятельности в условных ситуациях, как та часть досуга, которая отражает мир чувств человека, приобщает к культурным ценностям, досуг не всегда правомерно отождествляли с расслаблением, восстановлением сил, бездельем, забавой, развлечением, отдыхом и нередко противопоставляли свободному времени.

Интересен опыт изучения исследователей западной социологии в области досуга. Ш. Фурье, А. Сен-Симон, Р. Оуэн выдвигали положения об увеличении свободного времени для всестороннего развития личности. А.Шопенгауэр называл досуг венцом человеческого существования, т.к. «только он делает человека полным обладателем своего «Я». Э. Фромм рассматривает проблему досуга и его ценности относительно взаимоотношений общества и личности. Он подчеркивает, свобода в

сфере досуга есть ни что иное, как иллюзия, а сам досуг - продолжение работы, ибо его использование направлено на решение вопросов восстановления и воспроизводства человека как работника.

Учитывая позицию авторов, общим для всех является акцент на значимости свободы индивидуального выбора досуга каждым человеком. Сопоставляя ценность рабочего и свободного времени, западные ученые делают вывод о том, что современное развитое общество становится все больше обществом свободного времени. Для такого утверждения, считают они, есть все основания, связанные с научно-техническим прогрессом двадцатого века: объективно увеличивается объем свободного времени, в обществе формируется новый стиль жизни, основанный на уравнивании шансов для всех социальных слоев и групп в сфере досуга. Можно утверждать, что в современных условиях глубокое осмысление проблем досуга возможно лишь в контексте мирового педагогического опыта.

Западная наука стремится утвердить досуг как «истинное время жизни», едва ли не единственный смысл человеческого существования. Вторая половина XX века ознаменована появлением целого ряда социологических теорий и научных школ досуга. Наиболее значимые открытия в сфере досуга сделаны в рамках западной социологии (Т. Веблер, Г.Виленский, Э. Гидденс, Ж. Дюмазье, М.Мид, С.Паркер). Кроме этого проблемы досуга вызвали интерес у представителей психологической науки (Э. Дюргейм, З. Фрейд и др.)

Один из аналитиков досуговых теорий, американский социолог С. Паркер, делит все существующие определения досуга на 3 группы:

- досуг - это все время человека за вычетом сна, работы, физиологических потребностей.
- досуг - это деятельность, совершаемая на основе свободного выбора;
- досуг - это время, свободное от работы и других обязанностей, которое может быть использовано как для релаксации, и развлечений, так и для достижений и развития личности.

В настоящее время «досуговая деятельность» является самостоятельной научной дефиницией, определяющей основное содержание форм, методов и средств ее организации.

Необходимо определить основное понимание ученых, изучавших категории «досуг», «досуговая деятельность».

По мнению Г.П. Орлова, «досуг - это совокупность занятий человека в свободное время, с помощью которых удовлетворяются непосредственные физические, психические и духовные потребности, в основном, восстанавливающего характера, а также специфический социальный способ дальнейшего развития человеческих сил».

Известный исследователь свободного времени Э.В. Соколов считает, что все время активности человека состоит из двух сменяющих друг друга фаз. В первой происходит трата энергии, во второй – энергия восстанавливается. В соответствии с таким делением он называет первую фазу творческой (креативной), вторую – восстановительной (рекреативной). Между этими фазами непременно присутствует внутренняя связь и зависимость. По мнению ученого, активная фаза совпадает в основном со временем труда, рекреативная – со временем досуга, но по мере того как свободное время увеличивается, в нем появляются «полосы высококачественного творческого времени». Однако не все свободное время можно считать сферой позитивного развития. «В свободное время возможна всякая деятельность: творческая и потребительская, созидательная и разрушительная. Имея возможность выбора, человек может предпочесть ничегонеделание, лежание, сидение, а может приняться за тяжелую работу, желая помочь близким людям или заработать дополнительные деньги», – отмечает Э.В. Соколов [4]. Как видим, достаточно интересно термин «досуг» охарактеризован в исследованиях Э.В.Соколова, который рассматривается им

как «особое время, когда возможен свободный выбор занятий, в которых отдых перемежается с физической и умственной активностью». Чтобы наиболее полно обосновать свой подход, автор предлагает типичный набор видов досуга. Их оказалось шесть:

– отдых, служащий для восстановления жизненных сил и душевного равновесия. Он может быть пассивным или включать в себя различные уровни и степени активности;

– развлечение, исполняющее роль психической разрядки, эмоциональной разгрузки, создающее условия для реализации тех физических и духовных способностей и склонностей человека, которые в силу ряда причин не могут быть востребованы ни в труде, ни в обучении, ни в отдыхе;

– праздник, связывающий всегда прошлое и настоящее путем торжественного, художественного по преимуществу, преобразования действительности, служащей основанием для «смены времен», для обновления ценностных ориентиров в переломные моменты истории и индивидуальной жизни, где человек, хотя бы на небольшой срок, освобождается от повседневных забот, тревог, погружается в эмоционально-насыщенную атмосферу, испытывая подъем, получает возможность открытого выражения личных чувств;

– созерцание как освобождение от мелких работ, мелочных волнений, эгоистических желаний, позволяющее человеку возвыситься над «зlobой дня», углубиться в сущность вещей, осмыслить прожитые отрезки жизни, оценить их и сделать какие-то жизненно важные выводы, утвердиться в своих жизненных стратегиях или изменить их;

– творчество, которое, отвечая глубинным и универсальным потребностям человека в самовыражении, преобразовании действительности, поиске, экспериментировании, познании и изменении окружающего мира, помогает совершенствовать бытие, отношение к самому себе, создавать новое;

– просвещение, служащее средством развития разума, воображения, эстетических и нравственных чувств, открывающее путь к ценностям культуры.

Начиная с середины XX века в обществе происходят глобальные изменения культурных и социально-экономических условий жизни человека, связанные с переходом цивилизации от индустриального к постиндустриальному обществу. В связи с этим в науке распространяются взгляды и социальные теории, в которых осуществляются попытки переосмыслить сами основы социального существования «*homo sapiens*». Одной из главных социальных проблем переходного периода многие ученые считают проблему досуга. Разрешить ее современному человеку крайне сложно ввиду его неумения организовать собственное свободное время. Отечественный философ и педагог И.В. Бестужев-Лада в конце прошлого века заметил, что эра «*homo sapiens*», как человека разумного, обустроивающего мир вокруг себя и олицетворяющего индустриальную цивилизацию, подходит к логическому завершению. XXI век, по меткому замечанию ученого, должен стать периодом перехода к «*homo animatis*», – человеку одухотворенному, т.е. созидающему мир внутри самого себя. Аналогичную точку зрения высказал известный российский педагог Е.А. Ямбург, который считает, что современная информационная эпоха обостряет задачу воспитания человека «умелого и мобильного», способного успевать за стремительным развитием цивилизации. Однако как полагает ученый, помимо неоспоримой цели воспитания человека умелого и мобильного, существует и другая, не менее важная задача – воспитание «человека духовного» [5].

Среди основных сфер социального становления личности выделен самостоятельный статус сферы свободного времени как пространства социального воспитания. Данное обстоятельство существенным образом влияет на современную образовательную политику большинства стран Европы, в т. ч. России, и обуславливает

инновационные процессы в подготовке специалистов для указанной сферы. Однако на фоне усиления значимости досуга как социального явления в целом и его воспитательного потенциала в частности, проблема педагогической организации свободного времени личности продолжает оставаться междисциплинарной научно-гуманитарной проблемой и может быть рассмотрена в категориях и терминах, составляющих основу современной социальной теории.



Практическое занятие 4. Досуг в жизни человека. Место и роль досуга в формировании человека и общества

***Задание:** Изучив нижеприведенный материал, разработайте анкету для студентов на тему «Досуг в твоей жизни».*

Досуговая сфера, являясь одной из важнейших сфер жизнедеятельности человека, оказывает большое влияние на развитие личности, огромное воздействие на все сферы жизнедеятельности человека и содержит в себе значительный воспитательный потенциал. В условиях досуга происходит активный контакт формирующейся личности с окружающим миром, трансляция духовно-культурных ценностей, обеспечивается преемственность поколений, передача традиций, стимулирование творчества. Тем самым создаются благоприятные условия для всестороннего развития личности.

Однако, характерной тенденцией наших дней в сфере молодежного и студенческого досуга, отмечаемой исследователями Л.А.Акимовой, Н.Д.Вавилиной, Ю.А.Стрельцовым, В.Я.Суртаевым и др., является существенная не востребованность культурно-развивающего потенциала социокультурной сферы значительной частью молодых людей. Как показывает социальная практика, досуг при относительно низкой культуре его использования (стихийность протекания, потребительское отношение, престижно-конформистская мотивация и др.) не только не приносит ожидаемого восстановления утраченных сил, духовно-культурного и физического развития, расцвета творческих способностей, а иногда и превращается в криминогенный фактор общества.

Таким образом, в настоящее время проблема эффективного использования воспитательного потенциала культурно-досуговой деятельности в системе воспитания вузов приобрела особую актуальность. Имея возможность выбирать занятия на досуге по собственному желанию, из-за отсутствия необходимых навыков, недостаточной организационно-педагогической помощи студенты часто не готовы к осознанному выбору видов деятельности, способствующих их полноценному развитию.

В последние годы заметно обострилось противоречие между потребностью студентов использовать досуг как сферу удовлетворения творческих потребностей, самоутверждения, полноценного общения и неумением реализовать себя в свободное время ввиду недостаточности усилий в организации воспитательной работы со стороны вузов, которая сегодня чаще всего сводится к отдельным развлекательным мероприятиям или к перенесению в сферу досуга методов и форм учебной деятельности. Из-за отсутствия системности организации, координации в осуществлении воспитательной работы и недооценки в этом процессе новых тенденций в образе жизни молодежи воспитательный потенциал досуговой сферы, а также большой опыт организации культурно-досуговой деятельности, накопленный отечественной высшей школой и за рубежом, реализуется не в полной мере.



Тема 5. Цели, принципы и содержание досуговой работы

Двойственная специфика свободного времени исторически отражена в процессе формирования лексической категории «досуг».

В различных языках термин «досуг» включает в себя и отдых, и труд. Похожая ситуация с толкованием термина «досуг» существует и в русском языке. Толкование этого термина встречается в словаре В. Даля: «Досуг – это свободное, незанятое время, гулянки, гулячая пора, простор от дела» [6]. Вместе с тем, характеристики человека в сфере досуга имеют также два значения: «досужный» – свободный от дел и занятий и «досужий» – умеющий, способный к делу, ловкий. Таким образом, лексическое значение слова «досуг» следует понимать, с одной стороны, как бездеятельное времяпрепровождение, с другой стороны, как возможность свободно действовать, экспериментировать, созидать, искать. Досуг трактуется как свободная, самоценная, основанная

на личном интересе деятельность человека в сфере его свободного времени. Характер досуговой деятельности связан с теми потребностями, которые человек реализует в ее процессе. Известно, что потребности человека условно можно разделить на три типа:

Английский термин досуг (leisure) берет свое начало из латинского языка и дословно обозначает «быть свободным». Из латинского же языка во французский пришло слово *loisir*, что означает «быть разрешенным».

В Древней Греции слово *schole* (досуг) означало серьезную деятельность без давления необходимости.

✚ первичные, или врожденные, - физиологические потребности в отдыхе, пище, продолжении рода и др.; физические - в чистом воздухе, геоландшафтных и климатических условиях жизни; материальные - в товарах повседневного спроса, пищевых продуктах и др.;

✚ социальные - потребности в общении, социальном обслуживании, транспортном передвижении и др.;

✚ культурные - потребности в образовании, духовном развитии, освоении художественных ценностей и др.

В досуге человек реализует все три указанных типа потребностей либо в тесном переплетении, либо в некоторой последовательности. Например, в туристическом путешествии человек одновременно испытывает нужду в физиологическом отдыхе (первичная потребность), общении (социальная), художественном развитии (культурная) и др.

Под *содержанием досуговой деятельности* подразумеваются:

✚ непосредственные переживания, впечатления и состояния, которые испытывает человек, включенный в конкретный вид досугового занятия и тем самым удовлетворяющий свои потребности;

✚ осмысление человеком воспринимаемой информации, художественных образов, общего культурного контекста, который в этой время оказывается в фокусе его внимания;

✚ его оценки, которые возникают у него по поводу качества отдыха, а также услуг, если они ему оказываются в этом процессе.

Естественно, что в период досуга человек стремится испытать положительные эмоции, сосредоточиться на конструктивных мыслях, получить качественный сервис - словом, добиться тех состояний, которые связаны с рекреационным эффектом.

Другой фактор, позволяющий добиться желаемого содержания, связан с реализацией человеком на досуге своих устремлений, воплощения собственной жизненной позиции. Это направление досуга можно обозначить как обращение человека к *любимому делу (хобби)*. Тот, кто не в состоянии реализовать себя на работе, кого угнетает однообразие повседневного существования, в свободное время стремится восстановить баланс между напряжением и рекреацией в любимом занятии, в котором

можно проявить себя с наибольшей свободой и широтой. Занятия-хобби позволяют разным людям сохранять чувство самоидентичности, ощущать состояние творческого подъема, самореализации.

Цели и мотивы человека, обращающегося к тем или иным досуговым занятиям, как правило, формируются на основе привычек, склонностей характера, жизненного опыта. Вместе с тем человек стремится на досуге познакомиться с чем-то любопытным, узнать что-то для себя новое. Он способен ошибаться, оценивая те или иные досуговые занятия и свое отношение к ним, ведь он судит об этом субъективно. Поэтому организаторы досуга не должны переоценивать его мотивацию относительно того или иного занятия. Но нельзя и недооценивать ее. Только сам человек может выступать экспертом своего досуга.

Под *целями досуга* понимаются представления о совокупном результате, которого хочет добиться человек в тех или иных досуговых занятиях и которые осознаются им как предпочтительные, желаемые. Субъективные цели человека более специфически обусловлены, нежели цели прагматических занятий. Если в трудовой деятельности, в домашнем хозяйстве человек руководствуется в основном целями, связанными с практической пользой, экономией физических сил, материальным эффектом своей работы, то цели досуга человек пытается вывести за утилитарные рамки. В конечном счете цели, безусловно, выполняют положительные или негативные функции, связанные с рекреацией, хотя сам человек видит в них возможность получить удовольствие.



Практическое занятие 5. Технологии организации культурно-досуговых программ и мероприятий

Задание: Изучив общие рекомендации по разработке культурно-досуговых программ, составьте программу культурно-досугового мероприятия (тематика на выбор)

Общие рекомендации по разработке культурно-досуговых программ.

Особенности целей и задач культурно-досуговых программ:

Цели таких программ связаны, прежде всего, с созданием условий для развития общей культуры обучающихся, раскрытия их творческой индивидуальности, формирования положительной «Я»-концепции.

Эти цели могут достигаться через комплекс примерно следующих задач:

- развитие творческих способностей и эмоциональной сферы детей;
- приобщение к основам художественной, коммуникативной, артистической культуры;

- формирование опыта социального взаимодействия, веры в свои возможности;

- укрепление здоровья детей;

- формирование опыта организации содержательного досуга.

Содержание культурно-досуговой программы связано с:

- приобщением детей к культуре, и более всего к художественной;

- овладением ими первоначальными основами культуры исполнения и культуры восприятия;

- развитием у детей творческого мышления, интеллектуальных, художественных и специальных способностей;

- постижением искусства общения, поведения, культуры речи;

- воспитанием гуманности, толерантности;

- формированием навыков социально приемлемых способов организации собственного досуга и досуга сверстников;

– освоением школьниками основ культуры быта (особенно в условиях совместной жизнедеятельности в период летних лагерей, экспедиций, многодневных экскурсий, выездов на фестивали, конкурсы, соревнования).

То или иное сочетание вариативных блоков, соответствующих перечисленным выше направлениям, может составлять содержание культурно-досуговых программ.

В содержании любой из них может быть вычленено, по меньшей мере, четыре раздела, связанных с:

- приобщением детей к художественной культуре,
- воспитанием у них культуры общения,
- формированием культуры организации досуга,
- обучением их основам культуры быта.

Безусловным при этом остается следование принципу возрастного подхода к отбору содержания.

Особый раздел культурно-досуговой программы составляет *характеристика конкретных форм ее реализации* – мероприятия, через которые программа воплощается в жизнь.

Группы мероприятий, обеспечивающих наиболее успешную реализацию культурно-досуговой программы (М.Е. Кульпетдинова):

1) традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения в целом (фестивали, олимпиады, балы, турниры, конкурсы и др.);

2) досуговые дела отдельного детского объединения (класса, учебной группы в системе дополнительного образования) – экскурсии, конкурсы, литературные и музыкальные гостиные и др.;

3) совместные досуговые дела нескольких детских объединений – нескольких классов одной параллели, кружков, студий, клубов (вечера, огоньки, КВН, походы, соревнования);

4) «репертуарные» мероприятия (спектакли театров, концерты художественных коллективов и т. п.), в которые одни дети вовлекаются в качестве исполнителей, другие – в качестве зрителей.

Основанием данной классификации является масштаб мероприятия, фактически определяемый количеством участников.

Каждое из мероприятий, исходя из общей цели и задач программы, должно иметь свою конкретную (частную) цель, решать конкретные задачи, быть ориентировано на достижение определенных результатов.

Другая классификация мероприятий, через которые реализуются культурно-досуговые программы, строится в соответствии с тремя основными этапами развития личности ребенка школьного возраста, на каждом из которых должны использоваться преимущественно те или иные формы досуговых мероприятий, максимально подходящие возрасту детей (Н.С. Карпова):

I этап – возраст от 6 до 10 лет. Это период научения детей определенным правилам и нормам. В этом возрасте дети ждут четких указаний; определенные ограничения как бы очерчивают для них некую зону безопасности, в которой маленький ребенок чувствует себя защищенным. Исходя из этого, основным способом осуществления культурно-досуговой деятельности с младшими детьми является действие по образцу, а формами ее реализации – всевозможные игры (игры с правилами, с игрушками, с синхронными действиями), чтение вслух, рисование, коллекционирование, драматизация, праздники.

II этап – возраст 11-13 лет. Детям этого возраста чрезвычайно важно согласовывать свои действия со сверстниками, они хотят участвовать в общем деле и знать, как их деятельность может выражаться в денежном эквиваленте. Подросткам этого возраста взрослый нужен как организатор, способный направить их бурную энергию в «мирное» русло, помочь сделать самостоятельные шаги к самоутверждению.

Здесь ведущий способ проведения досуга – организация коллективной творческой деятельности, а наиболее популярными ее формами являются: игры на местности, игры на восприятие друг друга, спортивные игры, туризм, вечеринки, встречи с кумирами (наяву, через рассказы, видеофильмы), система зарабатывания каких-либо благ, праздники, драматизация.

III этап – возраст 14-17 лет. В этом возрасте подростки проходят период формирования чувства идентичности, «самости», осознания собственной индивидуальности, стремятся выразить себя. На данном этапе формируются жизненные цели личности, складывается мировоззрение, осваиваются навыки взаимодействия с противоположным полом. В этом возрасте подросткам интересен взрослый, способный выступить в роли консультанта, советчика, старшего и более опытного товарища. Учитывая эти особенности, старшим подросткам, как и в предыдущем случае, целесообразнее всего предлагать различные варианты коллективной творческой деятельности, но с учетом их запросов и интересов. Это могут быть: вечера современной музыки, диско-шоу, вечера авторской песни, спортивные игры, дискуссии, тренинги, всевозможные формы общественно-полезной деятельности (благотворительные акции; выезды с концертными программами; целевые экспедиции – этнографические, экологические, археологические, фольклорные; трудовые дела с возможностью личного заработка и т.д.).

Таким образом, планируя любое дело, предлагая детям те или иные проекты, следует ориентироваться на объективные процессы в становлении личности. Это поможет уйти от простой опеки над детьми и создать необходимые условия для развития личности ребенка.

Принципы, которые должны быть положены в основу массовых мероприятий с детьми (М.Е. Кульпетдинова): информационной насыщенности, эмоциональности, массовости, активности, самостоятельности, диалогичности, комплексности, дифференцированного подхода, преемственности и последовательности приобщения детей к ценностям культуры, многообразия и вариативности воспитательного влияния культурно-досуговой деятельности, формирования у них опыта социального взаимодействия, взаимодействия руководителя и участников.

Охарактеризуем некоторые из них.

Принцип информационной насыщенности предполагает наличие в содержании проводимого дела (в зависимости от его целевой установки) исторических, краеведческих, этнических, научно-технических, художественно-культурных, этических и других сведений и фактов, например, организация детского фольклорного фестиваля. В структуре фестиваля выделяется не менее 5-ти направлений:

- занятия детей в творческих мастерских;
- участие детей в конкурсах;
- сочинение участниками фестиваля сказок и загадок;
- участие детей в играх;
- просмотр детьми спектакля.

Такая информационная насыщенность предлагаемых детям видов деятельности обеспечивает не просто их развлечение, а реальное пополнение знаний и практических навыков, расширяет диапазон их актуальной культуры.

Принцип комплексности заключается в сочетании познавательных, развлекательно-рекреационных, коммуникативных и других компонентов, индивидуальных, групповых, массовых форм работы.

Принцип массовости предусматривает участие в досуговых мероприятиях всех желающих. Обеспечить массовость может применение следующих приемов:

- 1) проведение единых тематических мероприятий;
- 2) привлечение детей (особенно это касается подростков) ко всем фазам досуговых мероприятий – от разработки сценария, оформления школьного вестибюля,

зала, сцены до участия в реализации конкретного мероприятия в самых разных ролях – артистов, костюмеров, художников, рабочих сцены, осветителей, диск-жокеев, ведущих, зрителей.

Принцип диалогичности означает равноправное взаимодействие педагогов и учащихся в подготовке и реализации всех досуговых мероприятий. Этому может способствовать активное вовлечение в этот процесс вместе с детьми не только педагогов-организаторов, непосредственно отвечающих за подготовку и проведение досуговых мероприятий, но и учителей-предметников, классных руководителей, родителей, желающих и способных принять участие в КТД. Подобное объединение взрослых и детей одной общей идеей способствует сплочению образовательного сообщества, формированию у учащихся ответственности, единения, гордости за метос, в котором он обучается.

Методы осуществления культурно-досуговых программ достаточно многообразны. В зависимости от типа и содержания программы можно использовать:

- игровые методы,
- упражнения.
- обсуждения,
- создание, проигрывание и анализ ситуаций,
- творческие задания (на внимание, ловкость, сообразительность, быстроту реакции, логику, эрудицию и т.д.),
- театрализации.

Любая культурно-досуговая программа должна быть ориентирована на достижение определенного результата. В качестве *ожидаемых результатов* может быть запланировано:

- осмысление детьми (в рамках своего возраста) досуга как ценности, его значимости для развития и самореализации личности;
- осознание детьми своих возможностей и способностей, путей и способов их реализации в свободное от учебы время;
- изменение установок детей на способы и формы проведения своего досуга;
- приобретение детьми практических навыков организации досуговых дел, умения содержательно и разнообразно проводить свободное время;
- освоение детьми основных средств общения, основ зрительской культуры;
- повышение культуры взаимоотношений детей и их поведения во взаимодействии со сверстниками и взрослыми;
- изменение атмосферы в классе, детском объединении, учреждении в целом на основе массового участия детей в совместных досуговых мероприятиях;
- формирование традиций образовательного учреждения.

Отслеживание результатов реализации культурно-досуговых программ можно осуществлять с помощью: систематических наблюдений за детьми и фиксации происходящих в них изменений; проведения социологических опросов детей и родителей; бесед с родителями; организации самодиагностики детей и отслеживания изменений в их самооценке (самохарактеристике); анализа творческих работ учащихся.

С помощью этих приемов можно достаточно адекватно оценить изменения культурного уровня участников досуговых программ.

Таким образом, правильно разработанная и полноценно реализованная культурно-досуговая программа может содействовать введению детей в мир культуры, развитию их творческого мышления, приобретению опыта самореализации в совместной со сверстниками творческой деятельности.



Тема 6. Формы культурно-досуговой работы

Основными формами культурно-досуговой работы могут считаться:

- игровая;
- конкурсно-игровая;
- приключенческая
- театрализованная;
- зрелищная;
- праздничная;
- комплексная (включающая элементы всех остальных).

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности разнообразны. К ним относятся:

- 1) слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества;
- 2) приветствия, презентации, церемонии;
- 3) гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- 4) физкультурные праздники;
- 5) тематические недели, тематические дни и др.

Основные критерии культурно-досугового мероприятия

1. **Актуальность** (используемая информация важна и современна).

Мероприятия к датам, по приоритетному направлению работы. Особенно похвально, когда в мероприятии переплетены знаменательное событие и приоритетное направление работы образовательного учреждения.

2. Четко определена **цель (для чего?)**.

Целеполагание должно определять основную функцию будущего мероприятия.

Выделим основные:

- познавательно-информативная;
- досугово-рекреативная;
- креативная (стимулирующая творчество);
- познавательно-досуговая
- познавательно- креативная и др.

Одна и та же тема может иметь разную целевую установку.

Пример: **Час краеведения «Древние города Казахстана»** может содержать интересную информацию об истории и современном состоянии городов - Тараза, Отрара и т.п. (познавательно-информативная), может включать конкурс народных песен, устного творчества, декоративно-прикладного искусства (познавательно-креативная и досуговая).

3. Проведение **подготовительной работы**: наличие сценария или сценарного плана

Отличие сценария от сценарного плана: сценарий отражает максимально подробно ход и содержание мероприятия. Сценарный план отражает мероприятие или менее подробно, или же совсем схематично.

Проблема отбора материала для сценария. **Четкое определение темы.** Всегда предпочтительнее тему сузить. Тема должна носить по возможности локальный характер. **Отличие темы от названия.** Тема определяет концептуальность мероприятия. Название четко словесно закрепляет эту концепцию.

4. **Предварительная реклама:** печатная продукция больших и малых форм (листочки, объявления внутри школы, на кафедрах, на информ доске), в СМИ, раздача листовок в школах, домах и тд.

5. **Проблема названий культурно-досуговых мероприятий**: любое мероприятие должно иметь название, т.к. название выражает суть мероприятия (информационная функция), а главное, призвано привлекать к мероприятию участников (рекламная функция). Требования к названию:

- должно отражать содержательное своеобразие мероприятия, по возможности должно быть ярким, образным, оригинальным. *Например, «Он был рожден для счастья и надежд» - цитата из Лермонтова намекает на то, о чем будет идти речь на мероприятии: о драматизме утонченной душе поэта; «Толерантность – ковчег 21 века, «Моя весна – моя Победа», .*

- должно соответствовать форме мероприятия. *Например, «Наркозависимость – давление среды или свобода выбора?» - диспут.* Лирические, образные названия предпочтительнее для познавательно-развлекательных мероприятий (вечер, праздник), для более информативных (день информации, круглый стол) или наукообразных (конференция) форм подходят более сдержанные названия.

- должно быть в меру лаконичным (3-5 слов).

- не должно быть банальным избитым.

- должно быть грамотно построенным, не быть двусмысленным.

6. **Оформление помещения** (желательно с созданием необходимой атмосферы).

7. Соблюдение правила "**назначения**" или **целевой аудитории**

Назначение мероприятия тесно связано с целеполаганием, ведь предполагаемая аудитория определяет ракурс темы, ее направленность, акценты, структуру сценария, его смысловую наполненность и, конечно, форму мероприятия.

Пример: «Великий Абай: слова назидания» - литературный вечер.

- для широкой публики и для клубов (выпускников, любителей кино, музыки, пенсионеров и т.п.) в мероприятии должна преобладать досуговая направленность: просмотр отрывков к/ф, выступление фольклорного ансамбля, конкурс современных песен среди аудитории.

Также должно быть соответствие тематики и содержания мероприятия читательской аудитории.

8. Организации **координации** мероприятия: мероприятие должно обогащаться присутствием сторонних организаций, лиц. Особенно это важно для ярко выраженных тематических мероприятий: по экологии, истории, естествознанию, ЗОЖ.

9. Грамотно выстроенная **содержательная структура** мероприятия: соблюдение триады «вступление- основная часть- заключение», соблюдение **принципа «от известного к неизвестному»**. Содержание должно быть доступно, но не примитивно. познавательно, но не слишком сложно, академично.

10. Мероприятия должны носить **интерактивный** характер. В диалог необходимо вовлекать любую аудиторию. Ни в коем случае мероприятие не должно носить лекционный характер.

11. Соблюдение некоторых **правил при проведении**: риторическая состоятельность ведущего и выступающих, при возможности смена лиц.

12. **Чередование различных форм** внутри одного мероприятия исключает его монотонность (обзор у выставки, декламация стихов, диспут и т.д.) Разумное сочетание в массовом мероприятии устных и наглядных форм.

13. Привлечение по возможности новейших визуальных средств. Уместное применение аудио- и видео-средств: интерактивной доски, модема, видеороликов и т.п.

14. Наличие содержательной целесообразности (разумной информационной динамики, отсутствие монотонности)

15. **Регламентация времени** проведения: для взрослого пользователя – 1ч. 30 мин., для подростков – 40-50 минут. Мероприятия смешанного типа могут длиться несколько дольше.

16. **Результативность** (обращение к книгам, обогащение духовно-нравственного, эстетического, интеллектуального уровня). Пример урок православной культуры в ф1.

Формы культурно-досуговых мероприятий

Почему важно правильно выбрать форму?

Форма, как и название мероприятия, служит рекламой анимационных услуг, создает имидж образовательного учреждения.

Можно выделить ряд требований к форме мероприятия:

- Форма должна соответствовать содержанию (серьезный разговор о проблемах – круглый стол, конференция; новогодние торжества – вечер, праздник).
- Форма должна быть современна, неизбита (вместо беседы – информина, час интересного сообщения, литературный час, вместо конференции – симпозиум, форум)
- Название формы должно привлекать участника (книжное дефиле, экологический марафон, арт-путешествие, дискуссионный час).
- Формы такие, как Неделя, День – комплексные, включают несколько более частных форм (встречи с писателями, викторины, презентации, открытые просмотры и т.д.).
- В названии формы должна таиться подсказка об особенностях мероприятия: литературный турнир, расследование – игра; час духовности, истории – декларативная форма, не слишком продолжительная по времени.

Формы культурно-досуговой и просветительской деятельности также можно разделить на

- Диалоговые
- Интерактивные
- Информационные
- Игровые
- Выставочные

Подробнее остановимся на некоторых формах культурно-досуговых мероприятий, актуальных для образовательных учреждений, но мало применяемых в современной практике.

Книжная выставка – одна из традиционных форм мероприятий с привлечением школьной библиотеки, обеспечивающая наглядную демонстрацию документов, др. экспонатов.

Алгоритм создания книжной выставки

1. **Осмысление общей идеи, ее целевое назначение.** При подготовке книжной выставки необходимо определить, зачем она оформляется и для кого. Определить проблему, которая раскрывается в выставке. Вопрос, которому посвящена выставка, должен иметь познавательный характер, требующий изучения. Необходимо определить основные аспекты проблемы, которые могут быть разделами выставки. Пример, выставка «Я – гражданин Казахстана!» с разделами 1- Государственные символы. 2- Просторы нашей родины. 3-Единство народов – сила Республики Казахстан.

2. **Разработка концепции.** Концепция включает в себе ответы на 3 вопроса: - Что хотите сказать? - Для чего и для кого создаете библиотечную выставку? – Как предполагаете выразить основную мысль? Пример. В выставке «Чтение книг – это только начало», посвященной проблеме «любимые книги», заложена идея показать, насколько важна роль книги для формирования таланта.

3. **Выбор названия** – очень важный момент, ибо в нем, должна быть заключена идея всей выставки. Здесь инициатива и смелость, творчество, фантазия организатора должна раскрыться в полной мере. Есть несколько требований к названию. Это – наличие в нем не более 4-5 слов, способность отразить целевое и читательское назначение. Обратите внимание на нетривиальность (неординарность, оригинальность), формулировки, избегайте штампов. Должна существовать логика в разбивке текста на

строки. Название должно иметь социальную направленность, и в то же время играть роль приманки для читателей: «Мир подростка и подросток в мире», «Брось все и читай». В названии выставки можно использовать афоризм, поговорку, крылатую фразу. Знаменитый исследователь рекламы Альфред Политу на вопрос, какие элементы печатной рекламы являются самыми важными, сказал, что «самыми важными являются заголовки, поскольку некоторые люди читают только их».

4. Выявление документов и др. материалов. 2 этапа предварительной работы.

Вначале – работа социального педагога - организатора мероприятия со справочно-библиографическим аппаратом библиотеки. Затем – работа с изданиями непосредственно. Издания должны содержать новую информацию, иметь привлекательный внешний вид. Выставка, даже самая маленькая, должна быть праздником для посетителей, должна приносить удовлетворение от проделанной работы. Читателя привлекают краткие, броские заглавия, тексты, обращения, яркие иллюстрации, нестандартные решения в оформлении. Кроме книг, выставка может включать и др материалы: газетные и журнальные статьи, электронные диски, цитаты, картины, коллажи, иллюстрации, фотографии, всевозможные аксессуары (перо, чернильница, подсвечник и т.д.).

5. Разработка структуры выставки, подбор цитат и иллюстративного материала. Необходимо наметить, сколько разделов будет включать выставка, какие цитаты будут использованы, сколько будет книг. Выставка не должна быть перегружена. При оформлении выставки нужно учитывать принцип «от общего к частному, от простого к сложному».

6. Оформление выставки. Во-первых, нужно правильно расположить экспонаты, Так, книги следует грамотно располагать по размеру (чередовать книги большого и меньшего формата, более крупные тома ставить в центре полки, надо избегать накладывания одной книги на другую, когда закрывается заглавие, рисунок на обложке, имя автора). Левый верхний, правый нижний углы и середина нижней полки – места, куда прежде всего падает взгляд зрителя. Здесь нужно расположить наиболее важные материалы. На выставке должно быть не меньше 10 книг. Для этого применяют 4-5 полочные стеллажи, на каждой полке – по 5-6 книг. На каждой выставке есть главная книга. К ней нужно привлечь внимание: - выделить этой книге целую полку, разместить ее на подложке и т.д.

7. Цветовое оформление Выставка должна привлекать внимание читателей яркостью и образностью, но не раздражать излишней пестротой и крикливостью.

Наиболее удачные цветовые сочетания: черный с желтым, черный с оранжевым, красно – бело – синий, белый на синем, на красном, на зеленом. Надписи лучше выполнять в трех цветах: один для общей информации, другой для основных элементов текста или используемой символики, третий- фон. При выборе общего фона можно использовать бумагу спокойных тонов. Следует принимать во внимание и ассоциативную реакцию зрителя на некоторые цвета (черный – предупреждение, красный – ощущение опасности). В выборе цвета надо учесть и степень его популярности на сегодняшний день, влияние моды. Удачно можно использовать в оформлении элементы компьютерной графики, которые позволяют сделать заголовки и цитаты яркими, красочными, а так же оперативно менять одни заголовки на другие, подбирая каждый раз необходимые иллюстрации.

8. Временной регламент Даже хорошо организованный показ малоэффективен, если он длится очень долго. Поэтому выставки должны периодически обновляться. При определении оптимального срока экспонирования выставки следует иметь в виду возбуждение и угасание внимания посетителей. Практика показывает, что уже через неделю интерес к выставке начинает снижаться, а через 12 – 15 дней резко ослабевает и пропадает вообще. Для удержания внимания следует постоянно обновлять выставку,

заменяя статьи из газет и журналов отдельными изданиями, помещая на витрину новые книги по теме (с этикеткой – закладкой «Новинка»).

Формы выставок

Выставка – викторина предполагает наличие вопросов викторины и экспозицию литературы, с помощью которой участникам предлагается ответить на вопросы этой викторины. Вопросы должны быть разной категории сложности, учитывающие категорию участников на которую рассчитана выставка. Должно присутствовать обращение с приглашением принять участие в викторине.

Выставка – вернисаж предполагает демонстрацию картин или репродукций. Вернисаж сопровождается экспозицией литературы о художниках – авторах, творчестве местных художников, о данном направлении в искусстве, больше площади для экспонирования работ, использование света, цитат, антуража. Сложность данной выставки – в разнообразии иллюстративного материала, способности организаторов, используя драпировки сохранить индивидуальность каждой иллюстрации.

Выставка – размышление (раздумье) предполагает:

- тему интересную для участников определенной группы (подростки, молодежь) или широкой аудитории,
- наличие множества или двух разных точек зрения по данному вопросу, теме. Представляется литература по существующим точкам зрения, наличие текстового обращения к участникам, предлагающее принять участие в обсуждении этого вопроса, темы. Можно сделать цветные индикаторы различных точек зрения по данной теме.

Выставка – коллаж – главное назначение ее – привлечение внимания участников к определенной проблеме или актуальному вопросу (Алкоголизм, Наркомания, Девиантное поведение). Она носит скорее информационный характер. Тема обычно берется широкого плана, например «Я - подросток». В рамках оформленного коллажа группируются отдельные смысловые подтемы (мода, увлечение музыкой и т.д.) Нет четкой структуры с разделами. Широко привлекается иллюстративный материал. Выставка должна быть ярко и со вкусом оформлена. Внутри тематических групп или рядом с выставкой может располагаться информация, объявления, ссылки на литературу, анонсы, информация о новых изданиях, поступивших в школьную библиотеку.

Экспресс – выставка – это внеплановая оперативная выставка, связанная с возникновением актуальной темы, книги, статьи, интересной публикации. По форме может быть любой, главное привлечение внимания. Заголовки могут быть такими: «Обратите внимание!», «Пресса бьет тревогу!», «Горячая тема!».

Выставка – досье – представляет собой выставку документов, свидетельств, произведений по какому-либо делу или вопросу. С их помощью участнику предоставляется возможность самостоятельно определить свою позицию и оценку.

Выставка – импульс – должна побуждать к действию. Начинаться словами «Остановись», «Берегись...», «Не навреди ...» и т.д. Материалы, представленные на выставке, должны также носить эмоциональный, яркий, неординарный характер.

Также рассмотрим интересные и современные мероприятия диалогового характера

Пресс-конференция – наиболее трудная диалоговая форма, так как предполагает хорошую подготовку, высокую компетентность участников. Цель такого мероприятия – широкое обсуждение актуальных дискуссионных проблем. Некоторые вопросы к пресс-конференции готовятся заранее, но основной их поток исходит от выступающих спонтанно. Тематический диапазон таких мероприятий разнообразен.....Например, п-к «Мифы и правда о наркотиках»: для подростков и

взрослых. Участники выбирают себе «имидж»: спрашивающие – журналисты и интересующиеся; отвечающие – специалисты (врач, психолог, историк и др.).

Панельная дискуссия – интерактивное мероприятие более высокого уровня. Берется какая-то глобальная неоднозначная, спорная тема и рассматривается с разных точек зрения. Например, в год 550-летия Казахского Ханства можно провести панельную дискуссию, посвященную происхождению Казахского ханства. Основные выступающие отстаивают свои точки зрения: первые ханы на казахстанской территории, какой из жузов был первым и т.п.. Остальные поддерживают или опровергают.

Круглый стол – форма близкая пресс-конференции, но в данном случае изучение проблемы представляет на более глубоком уровне. Коллектив, участвующий в мероприятии, стремится найти решение. Правило, эта форма ориентирована на небольшую аудиторию, владеющую специальными знаниями.

Вечер – наиболее синкретичная свободная форма. Включает в себя информационную часть (выступление ведущего, обзор, выступление специалистов), игровые (конкурсы, ролевые игры), дискуссионные (диспут, обсуждение), развлекательно-лирические (концертные номера).

Классификация вечеров: вечер-встреча, вечер-диалог, вечер-портрет, вечер памяти, вечер-реквием, лит.-муз. вечер и т.д.

Вечера-диалоги являются разновидностью дискуссии. Форма диалога позволяет усилить интерес участников к проблеме, заострить внимание на литературных источниках, осмыслить суждения оппонентов и найти свое собственное мнение. В основе сценария – встреча двух антагонистов, аудитория – свидетель их противостояния. К тому же разговор оппонентов может вылиться в полемику со всеми присутствующими.

Вечера встреч. В их основе – выступление приглашенных лиц. Успех вечера-встречи во многом зависит от уровня организации, от компетенции участников, от активности аудитории. В ходе встречи уместно обращение библиотекаря к приглашенному с вопросами, чтобы спровоцировать дальнейшие вопросы. Наряду с традиционными встречами с интересными людьми в библиотеках практикуются «встречи» с историческими реликвиями, картинами, скульптурами, музыкальными инструментами.

Вечера портрета. Специфика таких мероприятий заключается в создании целостного образа личности и ее времени на основе использования печатных источников, наглядных материалов. Иногда в основу вечера-портрета положены конкретные книги. Поводом для таких мероприятий может послужить выход в свет новой книги, юбилей, возросший интерес к данной персоне. Принцип построения вечера – диалоговый: общение ведущих как собеседников, читателей – с автором книги или ведущим. Программа вечера может включать: доклад о творчестве и игровую или театрализованную часть (викторина, постановка спектакля и др.)

Каждое современное мероприятие должно тяготеть к интерактивности. Отсюда – проблема преодоления устаревших форм.

Следует избегать устаревших форм. Например, таких, как беседа. Аналоги беседы – всевозможные часы (истории, мужества, милосердия, литературный, доброты, здоровья, полезных советов, патриотизма ит.д.), иногда уроки, слайд-беседа.

Очень важен вопрос о привлечении худ. фильмов в культурно-досуговые мероприятия. Здесь самой главной проблемой является вопрос: как соотносить свою деятельность с Законом об Авторском праве. Как работать в этом направлении: показ фрагментов в рамках кинолектория, устная реклама фильма, беседа против просмотра фильма (в рамках индивидуальной работы).

Можно организовать: кинолитературный коктейль, кинолитературное пати (суаре), кинолитературное расследование, кино-урок, кинорандеву, киновернисаж, кинодефиле, киномозаику, кинокалейдоскоп, киночас, день исторического кино.

Интересны и современные информационно-интерактивные формы культурно-досуговых мероприятий:

Флэш-моб – мероприятие демонстративного рекламного характера, проводится на улицах, имеет целью привлечение внимания к какой-то проблеме как можно большего числа людей.

Акция – также мероприятие, охватывающее большое количество людей. Но в отличие от флэш-моба, носит более комплексный характер, может включать в себя много разных форм: создание плакатов, закладок и раздача их, консультации специалистов и т.д.

Стимулируют познавательную деятельность человека игровая ситуация, которая делает мероприятие более привлекательным. Познавательно-игровые формы позволяют моделировать ситуацию (суд, путешествие, экскурсия, пресс-бой), при которой проникновение участников в содержание особенно высоко). К игровым формам, популярным в школах, относятся:

Конкурсы литературные, творческие, конкурс-кроссворд, конкурс на лучшее знание фильмов, сериалов, книг. Особенности конкурсов: необходимо Положение о конкурсе, мотивировка призами, презентация творческих работ, подведение итогов и награждение.

Игры-соревнования, которые часто построены по типу викторины: литературный турнир, ток-шоу, конкурс-загадка; по принципу сюжетной драматургии: КВН, «Поле чудес», «Счастливый случай».

Ролевая игра. Специфика ее в том, что основные участники выступают не от себя лично, а от лица автора или героя (кино-героя, литературного героя и т.п.), при этом важно вжиться в образ, хорошо знать текст.

Сегодня особое внимание уделяется применению в массовых мероприятиях современных технологий, отсюда новые формы: электронная презентация, слайд-шоу, электронные викторины, выставки, путешествия, видеоуроки и т.д.

Особой формой культурно-просветительской и досуговой деятельности являются **клубы и любительские объединения.**

Клубы - добровольное объединение людей на основе единства цели, задач, интересов; это место общения, обмена мнениями. Клуб способствует совершенствованию знаний людей в науке, литературе и др. сферах.

Традиционная классификация клубов:

- Общественно-политические;
- Естественнонаучные;
- Патриотические;
- Морально-этические
- Литературные

В настоящее время особое распространение получили клубы по интересам. Они являются формой дифференцированной работы с различными социальными группами и категориями населения. Главная особенность клуба – наличие определенной категории участников, с которыми определенной время ведется работа.

Документация клуба: Устав клуба (девиз, логотип), протоколы, сценарные планы заседаний, план работы на год.

Возникает проблема названия клуба, желательно в названии использовать 1-2 слова. Название должно быть образным, привлекательным, желательно нестандартным, индивидуальным. Примеры: «Логос», «Ума палата», «Эрудит», «Вече», «Кинолюб», «Поэтический Олимп» и т.п..



Практическое занятие 6. Специфика работы над сценарием

Задание: разработать сценарий, пользуясь материалом темы 6 и нижеприведенным текстом

Сценарий мероприятия – самый распространенный вид прикладной методической продукции. Сценарий – конспективная, подробная запись мероприятия: праздника, линейки, любого дела.

Несмотря на обилие выходящих сегодня в периодической и специальной литературе материалов на самые различные темы, по-прежнему остается актуальным создание оригинальных, эксклюзивных сценариев, необходимых для работы социального педагога. Владение навыками оформления и написания сценария – универсальная способность, которая поможет в составлении различных форм творческой деятельности: рефератов, отчетов и др. аналитических материалов.

Без преувеличения можно утверждать, что написание сценария – занятие непростое и требующее как природных способностей, так и знания некоторых правил.

Сценарий снабжается методическими советами, ремарками. В нем дословно приводятся слова ведущих, чтецов, актеров, тексты песен. В ремарках даются сценические указания:

- художественное оформление;
- световая партитура;
- движение участников праздника на сцене и т.д.

Педагогу предоставляется возможность использовать сценарий не буква в букву, а разрабатывать собственные варианты, не повторяя ошибок.

Сценарий может содержать устойчивые элементы, являющиеся основой формы праздничного действия, а именно:

- церемониал – торжественная церемония, яркий праздник (открытие, закрытие, награждение, вручение дипломов, грамот, призов участникам). Организаторам праздников необходимо четко соблюдать правила и условности, на которых строится церемония: подбор и распределение музыки, общий стиль формирования (расстановка участников, как элемент стиля, интонация, речь, темп).
- театрализация – речь идет не о спектакле, а о драматическом действии, представлении. Основные условия театрализации – это не сцена, а наличие драматургии, сюжетного хода, игровых ролей;
- возможность общения – организаторы стремятся устроить все так, чтобы у приглашенных людей была возможность поговорить друг с другом до начала и по окончании торжественной части праздника;
- атмосфера приподнятости, возбуждения – одновременно является условием и результатом успешного воплощения сценарного замысла. Особенностью праздничной атмосферы является то, что праздник всеми участниками переживается как бы на уровнях: «с собой», «с другими / всеми участниками», «через рассказ».

Примерная схема сценария:

- название (например, сценарий «Новогодние забавы»);
- адресат - для кого предназначено дело;
- цель, воспитательные задачи дела;
- участники, реализующие сценарий, действующие лица;
- полный текст выбранного сценария;
- использованная литература;
- автор сценария, год.

В приложении 4 представлена структура сценария массового мероприятия. А в Приложении 5 - примерная схема анализа досугового мероприятия.



Тема 7. Педагогическое мастерство и театральное искусство в анимационной деятельности

Педагогическое мастерство—это высокое и постоянно совершенствуемое искусство обучения и воспитания, доступное каждому педагогу, работающему по призванию, любящему свое дело, — своих воспитанников. Это синтез разнообразных качеств личности педагога, его научных, специальных, педагогических знаний и умений, позволяющих ему с помощью системы педагогических средств добиваться наилучших результатов в обучении, воспитании и развитии своих учеников [7].

В педагогической анимации мастерство педагога включает в себя четыре составляющие (рисунок 4): владение педагогической техникой, организационное мастерство, мастерство убеждения и мастерство передачи познаний и опыта.



Рисунок 4.Составляющие педагогического мастерства аниматора

Театральное искусство предполагает использование в учебно-воспитательном процессе таких элементов как *драматургия, режиссура, актерское мастерство*. Специфика анимационно-досуговой театрализации заключается в том, что педагог-аниматор досугового взаимодействия чаще всего совмещает в себе три составляющие театрально-художественного творчества (драматург, режиссер, актер), что требует от него видения замысла, знания закономерностей развития сюжетно-образной линии действия, импровизации по ходу, внутреннего предвосхищения будущего результата.

Особенностью педагогической анимационно-досуговой драматургии является ее зависимость от участников досугового взаимодействия, так как процесс педагогического взаимодействия строится не только на содержании самого материала, но и на «внутриаудиторном общении». В отличие от театральной драматургии, рассчитанной на то, что сцена представляет собой закрытое пространство, а затемненный зрительный зал создает эффект «четвертой стены», праздничная драматургия ориентирована на аудиторию, когда сцена является продолжением зрительного зала. Это обстоятельство влияет на специфику анимационно-досуговой драматургии, которая состоит в следующем: ориентация действия на совместное творчество, воплощенное в «коллективной самодеятельности»; оперативность и подвижность сюжетной линии; использование готовых литературно-художественных и музыкальных произведений; связь сюжета с реальной жизнью и социально-возрастными особенностями участников; герой – конкретный реальный человек,

который рядом с нами; построение сюжета осуществляется по эпизодам, с использованием монтажа.

Основное содержание педагогической анимационно-досуговой режиссуры заключается в реализации идейно-художественного замысла всего действия (рисунок 5). Режиссер-аниматор выявляет те черты драматургии, которые, с его точки зрения, являются наиболее важными и актуальными, способными побудить участников праздника к сопереживанию, сочувствию, содействию. Замысел режиссера-аниматора реализуется через организованное им коллективное творчество всех участников праздника. Такое коллективное творчество предполагает осмысленное единство всех компонентов действия: декораций, костюмов, предметов обстановки, света, звука, игры актеров и пр. В этом случае на первый план выдвигаются организаторские способности режиссера, позволяющие не только вдохновить на совместное творчество, но и наладить взаимодействие всех, кто занят в подготовке и проведении досугового взаимодействия.

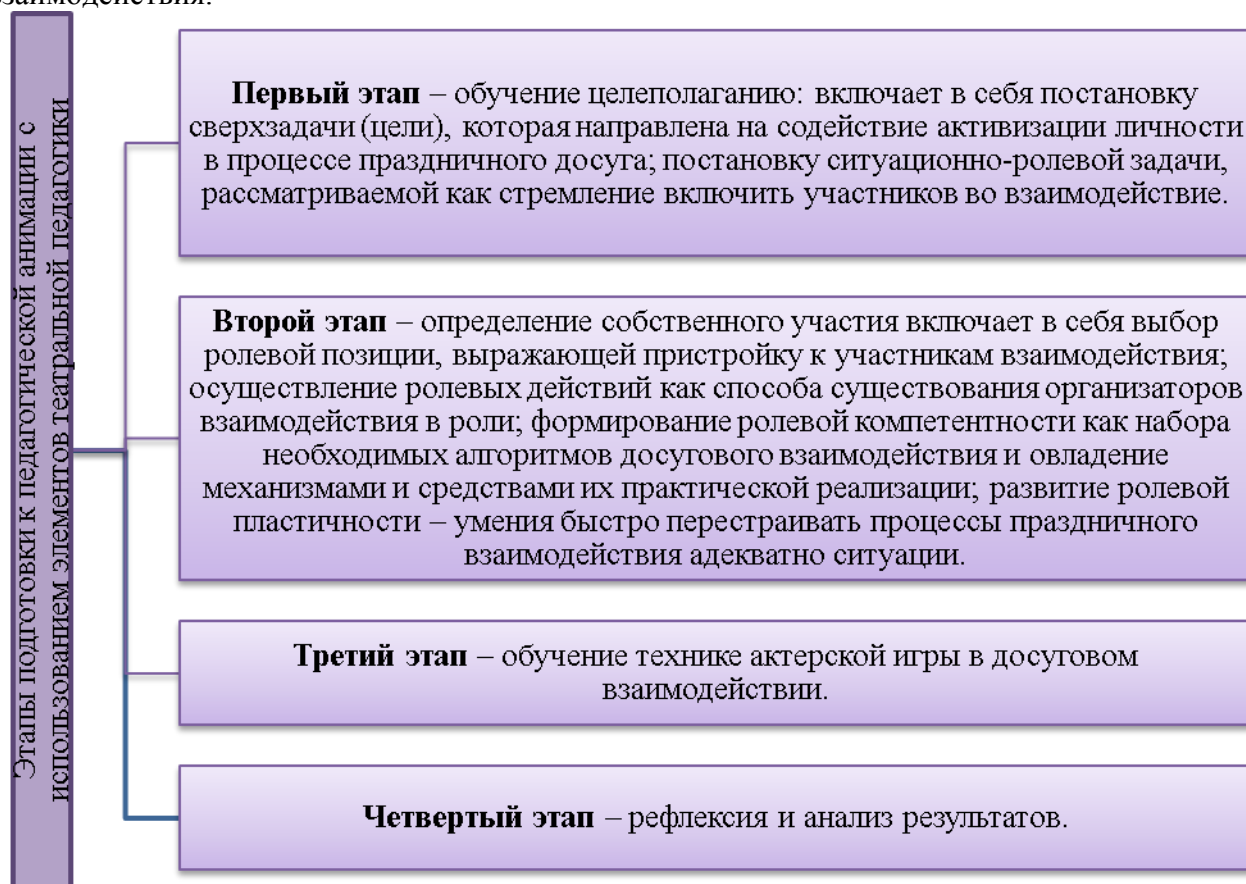


Рисунок 5. Схема этапов подготовки к педагогической анимации с использованием элементов театральной педагогики

Владение техникой актерской игры ведущим-организатором праздника – одно из условий успешности досугового взаимодействия. Педагог-аниматор должен обладать искусством внутреннего перевоплощения и техникой внешней выразительности.

К средствам внешней выразительности относятся, прежде всего, *мимика, жестикуляция, пантомимика, речевая экспрессия*. В настоящее время исследователи при выборе оптимальных средств эффективного взаимодействия педагога и воспитанников обращают внимание на использование в учебно-воспитательном процессе возможностей *педагогической импровизации* (Э. А. Гришин, В. И. Загвязинский, В. А. Кан-Калик, В. А. Сластенин, В. Н. Терский, В. Н. Харьков).

Сущность *педагогической импровизации*, по мнению В. Н. Харькина [8], заключается в следующем: это акт, в процессе которого исполнение совпадает или следует сразу за созданием объективно или субъективно нового, представляющего собой один из элементов педагогической деятельности, и в то же время – своеобразный механизм трансформации профессиональных знаний, умений, навыков, техники в педагогические действия творческого характера.

Отличительным признаком педагогической импровизации является то, что она имеет общеобразовательную ценность, т. е. способствует воспитанию, обучению, развитию детей. Особенно педагогическая импровизация находит применение в сфере свободного времени. Объективными критериями педагогической импровизации являются внезапность, сиюминутность, новизна, публичность, педагогическая значимость.

Технология использования элементов педагогической импровизации в процессе подготовки студентов к педагогической аниматорской деятельности включает в себя следующие элементы:

- педагогическое озарение («возникновение идеи в фантазии»): инсайт, выбор пути;
- публичное воплощение (спонтанная реакция на ситуацию, «импровизированные ловушки», домашние заготовки);
- осмысление (мгновенный анализ процесса воплощения, плавный переход от импровизации к запланированному ранее).

Практическое занятие 7. Технология использования элементов педагогической импровизации



Задание: разработайте элементы технологии использования элементов педагогической импровизации применительно к какой-либо форме культурно-досугового мероприятия по определенной тематике. Опирайтесь на материал темы 7 и нижеприведенный текст.

Технология использования элементов педагогической импровизации в процессе подготовки студентов к педагогической аниматорской деятельности включает в себя следующие элементы: педагогическое озарение («возникновение идеи в фантазии»): инсайт, выбор пути; публичное воплощение (спонтанная реакция на ситуацию, «импровизированные ловушки», домашние заготовки); осмысление (мгновенный анализ процесса воплощения, плавный переход от импровизации к запланированному ранее).

Данная технология предполагает обучение студентов различным моделям импровизационной техники, которые были предложены американским исследователем М. Эпштейном и адаптированы для социокультурной анимации Тарасовым.

Первый вариант реализации технологии включает в себя шесть этапов. На первом этапе организуется коллективное обсуждение возможных тем, которые спонтанно возникают в аудитории, выбирается одна из них и распределяются ее различные аспекты среди участников группы. Второй этап предполагает индивидуальную работу студентов по написанию эссе по выбранной теме. На третьем этапе все участники зачитывают свои эссе, обсуждают и включают дополнения. На следующем этапе студентам предлагается создание пост-эссе с учетом пожеланий и комментариев, возникших в процессе предыдущего коллективного обсуждения. Пятый этап – коллективное обсуждение вновь созданных текстов. На шестом этапе происходит создание метаимпровизации как общего текста в пределах определенной композиции.

Второй вариант обучения импровизационной техники позволяет каждому участнику развивать свою тему как продолжение предыдущего обсуждения. В этом случае спонтанные замечания участников группы заносятся в эссе по каждой теме, таким образом, участник группы интерпретирует (то есть является соавтором) всех получившихся в результате текстов.

Третий вариант реализации технологии предполагает усложнение задания таким образом, чтобы каждый участник интерпретировал темы товарищей в связи с его собственной темой и включал эту тему в свое повествование, не нарушая логики. В этом случае текст метаимпровизации создается сразу, а участники пишут свою часть текста, получая его от товарища, как «незаконченный рассказ» или «незаконченную фразу». В целом, включение технологии использования элементов импровизационной техники в процесс подготовки студентов к педагогической анимации способствует развитию и актуализации у них творческих возможностей (постижение смысла через установление связи между явлениями и процессами; овладение различными способами воспроизведения и интерпретации информации; проявление творческой активности как реализации актов вдохновения).



Тема 8. Специфика педагогической анимации

Современная педагогическая анимация, и теоретически и практически, трактуется как наиболее прогрессивная и инновационная модель создания и развития образовательного пространства, адекватного требованиям времени.

Специфика педагогической анимации как особого вида воспитательной работы с детьми в сфере их досуга заключается в знаменитой формуле «Три Р», впервые предложенной французским теоретиком социокультурной анимации Ж. Дюмазедье: «от расслабления через развлечение к развитию личности». Фактически это означает, что педагог знает и умеет осуществлять вместе с воспитанником такие виды его досуга, которые предполагают удовлетворение потребностей от самых простейших (в отдыхе и восстановлении физических сил и здоровья) до высших (в творчестве и духовном развитии)».

Детско-юношеский и молодежный досуг представляет собой объемную зону влияний общества на процесс социального становления и развития следующего поколения и имеет достаточно условий для практического воспитания. При этом досуг, как особое пространство социального воспитания, позволяет использовать не только возможности педагогической системы общества – системы образования, но также и культуры, спорта, молодежных организаций, масс-медиа, шоу-бизнеса и др. Рассматривая педагогическую анимацию как самостоятельную сторону воспитательной системы общества и определенный вид социально-педагогической системы, мы понимаем под ней совокупность государственных, общественных, частных и иных социальных институтов, призванных обеспечить необходимый и достаточный уровень социально-одобряемых и социально-полезных видов досуговой деятельности и отношений детей, подростков и молодежи, которая отвечает интересам общества и закреплена в соответствующих нормативно-правовых актах.

Специфика и своеобразие педагогической анимации в социально-педагогической системе не определены с достаточной степенью очевидности. Конкретизация педагогической анимации как компонента социально-педагогической системы (рисунок б) позволит зафиксировать существующие нормативно-правовые основы ее функционирования, организационно-управленческие границы и содержательные особенности с учетом специфики различных субъектов социально-педагогического взаимодействия в сфере детско-юношеского досуга.

Особенности педагогической анимации как самостоятельного вида профессиональной деятельности социального педагога прослеживаются также и в ее функциональном составе. Педагогическая деятельность, осуществляемая педагогом в сфере свободного времени воспитанников, опирается на общие закономерности профессиональной деятельности, но и при этом, имеет ряд специфических черт.

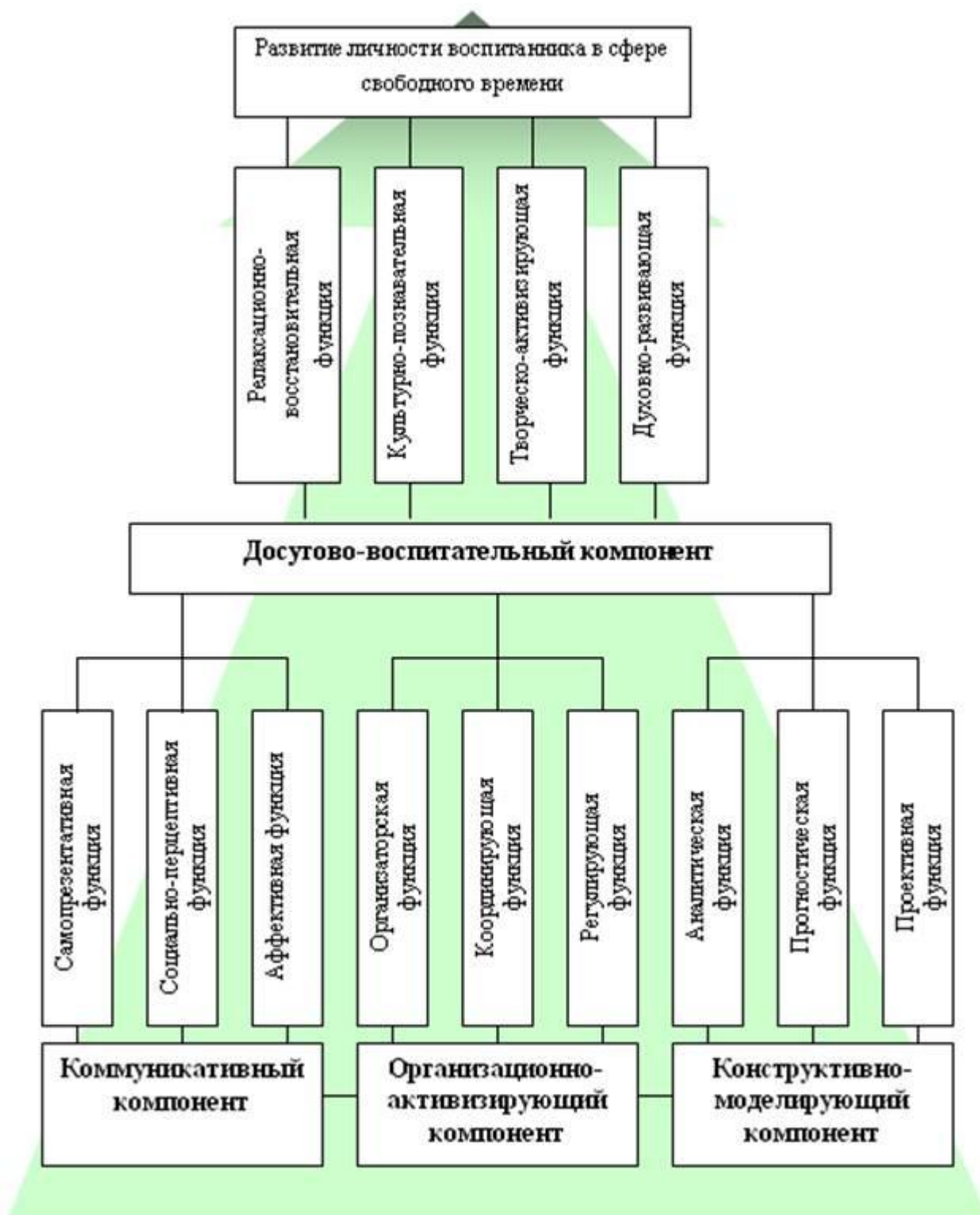


Рисунок 6. Досугово-воспитательный компонент в структуре процесса развития личности воспитанника

Современная зарубежная педагогика уделяет большое внимание проблеме организации свободного времени учащейся молодежи, созданию благоприятных

условий успешной социализации в различных молодежных объединениях и организациях. Центральное место в них занимает совместная деятельность по интересам, межличностное взаимодействие со сверстниками и взрослыми (в этом зарубежная специфика педагогической анимации). Исследования зарубежных ученых показывают, что организованный досуг занимает все большую часть детского бюджета времени. Практически более 50 % детей принимают участие в различных видах внешкольной деятельности. При этом организованная досуговая деятельность не только означает деятельность как таковую, но и создает ребенку более безопасное и контролируемое окружение.

В «Словаре педагогического языка» П. Фулькье – «аниматор – это социальный работник, призванный развивать общественно-воспитательную, культурную и спортивную деятельность».

Деятельность аниматора может быть разносторонней или иметь определенную воспитательную направленность. Важно, что любая организуемая деятельность не является самоцелью, это лишь средство для создания среды, в которой каждый человек мог бы успешно развиваться. Особенно важно это для подростков и юношества, так как правильно организованная социальная среда оказывает большое влияние на повышение общего уровня культуры личности.



Практическое занятие 8. Анимационные средства

Задание: Исходя из специфики педагогической анимации, выделите и охарактеризуйте анимационные средства

Тема 9. Режиссура в структуре аниматорской деятельности

Театральная технология предполагает использование в учебно-воспитательном процессе таких элементов театрального искусства как драматургия, режиссура, актерское мастерство. Специфика досуговой театрализации заключается в том, что педагог-организатор досугового взаимодействия чаще всего совмещает в себе три составляющие театрально-художественного творчества (драматург, режиссер, актер), что требует от него видения замысла, знания закономерностей развития сюжетно-образной линии действия, импровизации по ходу, внутреннего предвосхищения будущего результата.

Сюжетно-образная концепция досугового действия отражена в его драматургии. Особенностью досуговой драматургии является ее зависимость от участников досугового взаимодействия, так как процесс педагогического взаимодействия строится не только на содержании самого материала, но и на «внутриаудиторном общении». В отличие от театральной драматургии, рассчитанной на то, что сцена представляет собой закрытое пространство, а затемненный зрительный зал создает эффект «четвертой стены», праздничная драматургия ориентирована на аудиторию, когда сцена является продолжением зрительного зала. Это обстоятельство влияет на специфику досуговой драматургии, которая, по мнению А. Д. Жаркова [9], состоит в следующем: ориентация действия на совместное творчество, воплощенное в «коллективной самодеятельности»; оперативность и подвижность сюжетной линии; использование готовых литературно-художественных и музыкальных произведений; связь сюжета с реальной жизнью и социально-возрастными особенностями участников; герой – конкретный реальный

человек, который рядом с нами; построение сюжета осуществляется по эпизодам, с использованием монтажа.

Основное содержание досуговой режиссуры заключается в реализации идейно-художественного замысла всего действия. Режиссер выявляет те черты драматургии, которые, с его точки зрения, являются наиболее важными и актуальными, способными побудить участников праздника к сопереживанию, сочувствию, содействию. Замысел режиссера реализуется через организованное им коллективное творчество всех участников праздника. Такое коллективное творчество предполагает осмысленное единство всех компонентов действия: декораций, костюмов, предметов обстановки, света, звука, игры актеров и пр. В этом случае на первый план выдвигаются организаторские способности режиссера, позволяющие не только вдохновить на совместное творчество, но и наладить взаимодействие всех, кто занят в подготовке и проведении досугового взаимодействия.

Таким образом, технология использования элементов театральной педагогики в процессе подготовки студентов к педагогической аниматорской деятельности рассматривается нами как многоуровневая система, которая включает в себя:

Первый этап – обучение целеполаганию: включает в себя постановку сверхзадачи (цели), которая направлена на содействие активизации личности в процессе праздничного досуга; постановку ситуационно-ролевой задачи, рассматриваемой как стремление включить участников во взаимодействие.

Второй этап – определение собственного участия включает в себя выбор ролевой позиции, выражающей пристройку к участникам взаимодействия; осуществление ролевых действий как способа существования организаторов взаимодействия в роли; формирование ролевой компетентности как набора необходимых алгоритмов досугового взаимодействия и овладение механизмами и средствами их практической реализации; развитие ролевой пластичности – умения быстро перестраивать процессы праздничного взаимодействия адекватно ситуации.

Третий этап – обучение технике актерской игры в досуговом взаимодействии.

Четвертый этап – рефлексия и анализ результатов.

Совершенно очевидно, что часть позиций в данной системе отражает реализацию актерской игры в досуговом взаимодействии. Владение техникой актерской игры ведущим-организатором праздника – одно из условий успешности досугового взаимодействия. Педагог-организатор досуга должен обладать искусством внутреннего перевоплощения и техникой внешней выразительности.

К средствам внешней выразительности относятся, прежде всего, мимика, жестикация, пантомимика, речевая экспрессия. В целом, осуществление театрализованного праздничного взаимодействия требует от педагога-организатора существования в двух планах: реальном и условно-игровом. Оба эти плана связываются рефлексией, которая в данном случае выступает в качестве механизма, приводящего в действие всю систему коммуникативных, организаторских, аналитических возможностей личности педагога.

В настоящее время исследователи при выборе оптимальных средств эффективного взаимодействия педагога и воспитанников обращают внимание на использование в учебно-воспитательном процессе возможностей педагогической импровизации (Э. А. Гришин, В. И. Загвязинский, В. А. Кан-Калик, В. А. Сластенин, В. Н. Терский, В. Н. Харькин).

Практическое занятие 9. Специфика режиссерской работы

Задания на выбор:

1) На основе изучения специфики режиссерской работы, создайте программу культурно-досугового мероприятия с привлечением игровых технологий (используйте материалом темы 9 и нижеприведенным текстом).

2) *Организовать игру, по нижеуказанной технологии, соблюдая каждый этап. Провести игру в группе.*

В психолого-педагогической литературе отсутствует единая классификация игровых технологий, используемых в процессе подготовки педагогов как организаторов досуга. Н. П. Аникеева, Г. В. Винникова, С. А. Смирнов предлагают использовать в процессе подготовки студентов к воспитательному взаимодействию следующие игровые технологии: игры-драматизации, под которыми подразумевается исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном, а может меняться по ходу игрового взаимодействия; деловые игры, основанные на разыгрывании ситуаций, моделирующих определенные связи и взаимоотношения между разными уровнями управления и организации; игровой тренинг – система игровых упражнений по обучению воспитанников чему-либо [10].

В основе данных технологий имитационное или имитационно-ролевое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов происходящих в реальной ситуации досуговых взаимодействий. Суть игровых технологий заключается в создании игровой процедуры в работе с моделью, т. е. общение студентов между собой и с преподавателями в процессе имитации.

Игры-драматизации предполагают разыгрывание ситуаций, связанных с конкретными различными формами досуговых взаимодействий, имитация затрагивает, в основном, исполнение студентами различных ролей при условии точного выполнения конкретных игровых действий и сохранение сюжета игры.

Деловые игры предполагают разработку различных видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальные условия досуговых взаимодействий. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы студентов.

Суть игровых тренингов (коммуникативных, саногенного мышления, развития лидерских качеств и др.) заключается в специфическом психологическом воздействии на обучающихся в процессе подготовки к педагогической аниматорской деятельности. Его целью является конструирование системы личностных качеств, необходимых для эффективного выполнения роли организатора досуга.

Как отмечают Н. П. Аникеева, Г. В. Винникова, С. А. Смирнов, выстраивание педагогом содержательной и организационной последовательности учебно-игровой деятельности должно быть выдержано с точки зрения сущности игры как вида творческой деятельности и логики развития отношений в группе.

В целом технология организации коллективной игры в процессе подготовки студентов к педагогической аниматорской деятельности может быть представлена следующим образом:

1 этап – организационно-подготовительный: выбор темы, определение игровых и педагогических задач, выбор участников, выбор формы, выбор и организация игровой топики;

2 этап – начальный: варианты установки, действия через актив (использование методики коллективного творчества), брейнсторминг («мозговой штурм»), обеспечение роли участникам игры, инструктаж участников игры;

3 этап – проведение игры: завязка (создание игровых групп, создание конфликтной ситуации, постановка игровой «проблемы»), кульминация (развитие сюжета, игровой «конфликт»), развязка (творческие отчеты участников, подведение итогов в игре, чествование победителей и пр.);

4 этап – коллективный анализ игры: оценка «игрового самочувствия», обсуждение результатов игрового взаимодействия и их влияния на неигровую ситуацию в коллективе;

5 этап – педагогический анализ игры: соотнесение результатов игры и педагогических задач, саморефлексия педагога (соотнесение игровой и педагогической позиции).



Тема 10. Сущность и структура профессионально-педагогической аниматорской деятельности

АНИМАТОР – от фр. «animateur»

– дающий жизнь, вдохновляющий, воспитывающий характер побуждающий к какой-либо деятельности.



Рисунок 7. Кто он - педагог-аниматор?



Рисунок 8. Переход педагогической анимации в соответствующую деятельность специалистов

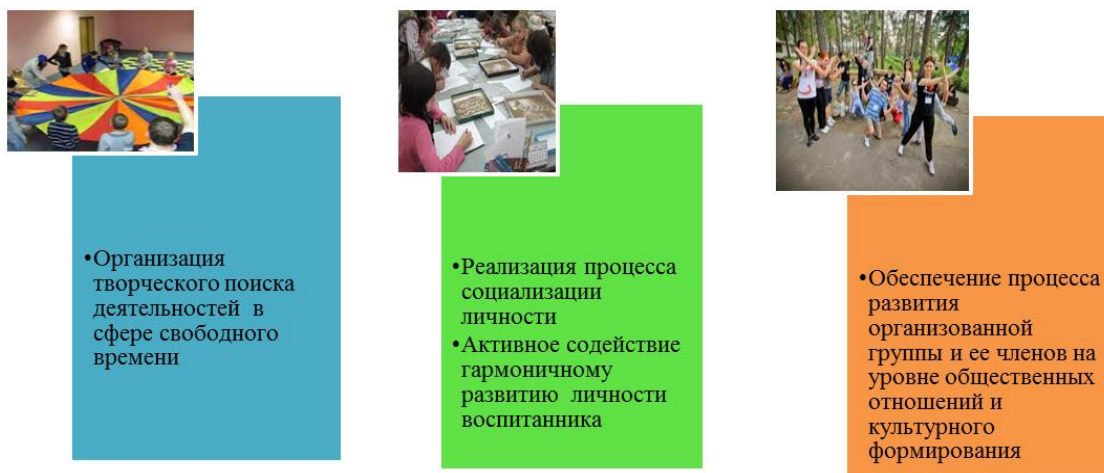


Рисунок 9. Сущность профессионально-педагогической аниматорской деятельности



Рисунок 10. Основные задачи профессионально-педагогической аниматорской деятельности



Рисунок 11. Основные содержательные аспекты профессионально-педагогической аниматорской деятельности

Сущность и содержание социокультурной и воспитательной сферы деятельности педагога-аниматора:

Данная сфера - это своеобразная социально-педагогическая система, в которой ведущую роль играют аниматоры, обладающие специальной подготовкой и использующие методы активной педагогики.

Главное назначение социокультурной и воспитательной сферы деятельности аниматора:

Деятельность аниматора носит социальный и воспитательный характер, и в этом случае профессионально-педагогическая аниматорская деятельность видит главную задачу в обеспечении процесса развития группы, коллектива и их членов на уровне общественных отношений и культурного формирования.

Под общественными отношениями имеется в виду установление межличностных отношений между индивидами и общественных связей с различными социальными институтами.

Культурное формирование понимается как приобщение к новым культурным ценностям, не входящим в школьную программу, при этом понятие культуры получает самое широкое звучание. Долгое время культура отождествлялась только с шедеврами искусства, и только учителя являлись посредниками ее передачи. Важнейшая же цель процесса приобщения к культуре заключается для аниматора в установлении подлинной внутренней связи между ребенком и окружающими его вещами.

Деятельность аниматора может быть разносторонней или иметь определенную специальную направленность .

- ✚ В первом случае руководитель занимается координирующей деятельностью, общим руководством коллектива, возможно, больше учитывая потребности коллектива.
- ✚ Во втором – руководитель имеет конкретную техническую или другую квалификацию, специализацию. Деятельность коллектива может быть открыта для жителей этого квартала, деревни или города, а может быть направлена только на определенную группу жителей.
- ✚ В третьем случае - педагог-аниматор реализует свою профессиональную деятельность с отдельными категориями населения. К примеру - с лицами, имеющими ограниченные возможности, социально-незащищенными слоями населения и т.п.

Практическое занятие 10. Технология постановки и режиссуры культурно-досуговых программ

Задания для творческой работы:

1. *Спланируйте культурно-досуговое мероприятие, отберите содержание материала, исходя из принципов моделирования культурно-досуговой программы.*
2. *Проанализируйте одно из культурно-досуговых мероприятий, проведенных вами или вашими коллегами, используя схему анализа досугового мероприятия.*

Этапы подготовки культурно-досуговой программы являются общими пунктами её содержания [11].

Первый этап подготовки программы условно можно назвать этапом обоснования выбора программы. Данный этап включает в себя несколько организационно-проектировочных разделов.

Раздел I. Определение количества и распределение обязанностей разработчиков культурно-досуговой программы.

Раздел II. Название программы. Выбор темы будущего проекта. Тематическая обоснованность исходит из названия программы и подразумевает, о чем в ней пойдет речь.

Раздел III. Постановка целей и задач. Задачи являются поэтапными ступенями достижения поставленной цели, а сама цель выступает как конечный спланированный результат.

Раздел IV. Аудитория программы. Обычно проектирование досуговых программ опирается на возрастные, психологические, социально-демографические признаки аудитории.

Раздел V. Определение формы культурно-досуговой программы, времени и места ее проведения. Форма программы обычно строится на основе психолого-возрастной характеристики аудитории и соответствует ее особенностям. Определение точного времени и места проведения поможет с наибольшей эффективностью одновременно использовать разные культурно-досуговые площадки учреждения дополнительного образования детей.

Второй этап подготовки программы – написание сценария. Следует оговориться, что не все досуговые программы должны опираться на полноценный сценарий. Например, детская конкурсно-игровая программа облегченного характера, т.е. без элементов театрализации и единого художественного хода, может опираться лишь на сценарный план, в котором будет отражен порядок игр и конкурсов с указанием музыкальных, художественных и иных вкраплений.

Итак, сценарий культурно-досуговой программы – это подробная текстовая разработка, включающая как литературную основу, так и организационные аспекты содержания программы. Сценарий предполагает последовательное изложение материала с первого эпизода/номера ко второму и т.д. сценарная разработка не предлагает «кусочнообразности», т.е. от первого эпизода/номера ко второму обязательно должен быть плавный переход. Сценарий – произведение синтетическое, так как может соединять в себе одновременно элементы литературных, научно-публицистических произведений, произведения музыки, живописи, хореографии, кино, факты реальных событий, конкурсно-игровые элементы и многое другое. Спектр досуговых программ достаточно широк – ток-шоу, литературно-музыкальные композиции, конкурсно-игровые программы, праздники, театрализованные представления. Разнообразие программ предполагает выбор определенного решения, соответствующего их форме. Однако большинство программ соответствуют «классической» форме построения.

Композиционная структура сценария культурно-досуговой программы [12]:

1. Экспозиция – начальная, вступительная часть сценария дает необходимые сведения о предстоящем действии, о героях и жизненных обстоятельствах. Экспозиция знакомит с правилами сценической игры. Другим видом экспозиции является пролог – прямое обращение автора к зрителю, краткий рассказ о характере будущего представления. Экспозиция длится до момента завязки.

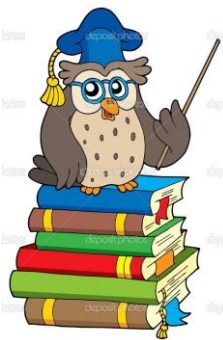
2. Завязка – момент возникновения проблемы, которая выливается в развитие конфликта. С завязки начинается движение всего действия, его развитие.

3. Кульминация – высшая точка напряжения действия. Она играет существенную роль в раскрытии характеров действующих лиц и разрешении конфликта. Кульминация нередко является развязкой.

4. Развязка – заключительный момент в развитии действия сценария, который является моментом полного разрешения конфликтной ситуации.

5. Финал – эмоционально-смысловое завершение произведения. Своеобразной формой финала, в котором подводится итог всего действия, является эпилог. Эпилог аналогичен прологу, т.е., если в начале сценария автор вводит зрителя в мир героев, знакомит с характером действия, то финал подводит определенные итоги, дает оценку завершившемуся действию. Как видно, композиция сценария классической формы строится на зарождении, развитии и разрешении конфликта. Однако сценарии концертно-зрелищных, конкурсно-игровых программ не предполагают конфликтных ситуаций при сохранении экспозиции, завязки, кульминации и финала.

Тема 11. Педагогическая аниматорская деятельность



Особенности культурно-досуговых программ

Понимание особенностей культурно-досуговых программ определяет необходимость уяснения общих отличий культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей. Эти отличия состоят в следующем:

– содержание культурно-досуговой программы не изучается в ходе специально организованных занятий по какому-либо конкретному курсу, а реализуется в процессе подготовки и проведения массовых досуговых мероприятий (дел);

– овладение предусмотренными в ней знаниями и умениями происходит в процессе самостоятельной работы вне занятий и во взаимодействии со взрослыми и детьми в досуговое время;

– источниками образовательной информации и социального опыта, субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и сами дети и их родители;

– в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся – организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри и др.

Типы культурно-досуговых программ

Вслед за А.Б. Гальченко, Л.Н. Буйловой, Н.В. Клёновой мы выделяем следующие типы культурно-досуговых программ:

- разовая игровая программа;
- конкурсno-игровая программа по заданной тематике;
- игра-спектакль;
- театрализованная игра;
- зрелище;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

В основе предложенной квалификации лежат два фактора: степень соучастия детей в программе и ее протяженность во времени [12].

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Дети включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые детям игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротке, подвижные игры и конкурсы в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

Конкурсno-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит в подготовке, придумывании, совместном творчестве детей.

Особенности подготовки и проведения конкурсno-игровых программ в форме **КВН**:

– при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить детей возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию;

– самостоятельность детей должна сопровождаться тонким педагогическим руководством, без которого выступление команды может стать образчиком пошлости и дурного тона;

– основная задача школьного КВН – привить вкус к тонкой, интеллигентной шутке, научить видеть смешное в себе, окружающей жизни.

Для конкурсno-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

Другой вид конкурсno-игровых программ – **интеллектуальные** игры (таблица 2). Интеллектуальные игры – это игры, где успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Таблица 2. Основные типы интеллектуальных игр (по Ю.В. Ганичеву) [13]

ВИКТОРИНА (форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов)		СТРАТЕГИЯ (форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий)		
Тестовая викторина (участники отвечают на вопросы и получают оценку) «О, счастливчик!» «Что? Где? Когда?»	Сюжетная викторина (организаторы придумывают игровой сюжет, напр.: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками) «Полундра!» »Колесо истории»	Ролевая стратегия (путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры) «Экспромт-театр «Яхта»	Экономическая стратегия (путь к успеху – через успешные приобретения и продажи) «Менеджер»	Боевая стратегия (путь к успеху – через правильное планирование победы над противником) Шашки Шахматы

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии.

Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов (таблица 3).

Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для учащихся возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

- четко изложенные педагогические задачи;
- план подготовки игры;
- экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);
- сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения учащихся в ту или иную ситуацию;
- список литературы для подготовки детей к игре.

Таблица 3. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр (по Ю.В. Ганичеву) [13]

ДОПУСТИМЫЕ	УСЛОВНО ДОПУСТИМЫЕ	НЕДОПУСТИМЫЕ
1. Вопросы на сообразительность 2. Вопросы типа «неизвестное об известном» 3. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление 4. Вопросы «на удачу» 5. Вопросы «на приближение»	Воспроизводящие вопросы Вопросы «с уловкой» Вопросы на перечисление Вопросы, предполагающие длинный ответ	Вопросы-розыгрыши

Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом).

Важность воспитания у детей зрительской культуры – умения спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников – требует такой организации зрелища, при которой воспитанники смогут выступать то в роли артистов, то в роли зрителей.

Праздник – особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы. Он предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов постановки с активным участием всех детей. Развлечения могут свободно выбираться участниками или же могут следовать друг за другом, одновременно для всех.

Праздничные формы культурно-досуговой деятельности весьма разнообразны. К ним относятся:

- слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества,
- приветствия, презентации, церемонии;
- гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- физкультурные праздники;
- тематические недели, тематические дни и др.

В рамках праздников могут использоваться торжественные ритуалы, выступления героев важных событий, награждения, различного рода зрелища, игровые программы.

Программа праздника в написанном виде должна содержать не только перечень концертных номеров, но и план подготовки праздника, где описаны все организационные мероприятия и указаны ответственные за них. Чем больше детей

включено в графу «ответственный», тем большее воспитательное, социализирующее значение имеет событие.

Длительная досуговая программа рассчитана на постоянный состав участников (кружок, клуб, класс, школьная параллель, лагерная смена и т.д.) и может продолжаться в течение нескольких дней или недель, года и более.

Современные длительные досуговые программы восходят своим содержанием к сюжетно-ролевым играм, которые были широко распространены в практике пионерской организации.

Можно выделить ряд особенностей длительной сюжетно-ролевой игры:

- наличие развивающей социальной идеи (сюжета);
- наличие коллективной творческой деятельности детей (в качестве системообразующего фактора);
- разнообразие игровых ролей, их свободный выбор и смена (для самовыражения личности);
- создание и закрепление в игре положительных моделей поведения;
- конструирование защитной игровой среды, смягчающей воздействие обыденной жизни и диктат взрослых.

В качестве программы деятельности сюжетно-ролевая игра применима в различных педагогических системах: в рамках общеобразовательной школы, в летнем детском лагере, в детских объединениях системы дополнительного образования и др.

Обязательное правило такой программы – наличие четких этапов, каждый из которых начинается и заканчивается ярким событием. Примером могут служить предметные недели «путешествия с привалами», «робинзоны», ситуационно-ролевые игры «с погружением» (по типу «Хоббитских игр»).

Особенно популярны длительные досуговые программы в летних оздоровительных лагерях, поскольку продолжительная игра-эпопея может стать основой тематической смены лагеря, подчиняя себе деятельность всех детских коллективов, общелагерные массовые праздники. За последнее десятилетие накоплен большой опыт проведения ситуационно-ролевых игр, представляющий интерес для педагогов-практиков. Один из наиболее ярких примеров в этом плане – программа «Новая цивилизация», адресованная старшеклассникам и позволяющая им за одну лагерную смену попробовать себя в нескольких ролях, существенно обогащающих их социальный опыт.

Исследователи (Л.Н. Буйлова, Н.В. Клёнова) выделяют следующие сюжетные модели длительных досуговых игр:

1) Республика – это своеобразное государство, основным закон которого отражает права и обязанности детей и взрослых. Здесь решаются задачи воспитания гражданской позиции детей через их участие вместе со взрослыми в моделировании государственного управления, привитие навыков и умений демократической жизни.

2) Путешествие – по этой модели строит свою деятельность школа №20 г. Рыбинска, в которой каждый год детская организация «Корабль МЕЧТА» отправляется в плавание по четко проложенному курсу в Океане Учения.

3) Строительство – эта модель пользуется популярностью в работе с младшими школьниками: каждый школьный коллектив строит свой дом из отношений внутри своего коллектива и свой микрорайон из полезных дел.

Длительная досуговая программа должна носить выраженный образовательный характер. В качестве форм ее реализации могут использоваться все перечисленные выше типы досуговых программ – игровые, конкурсные, праздничные; последние могут входить в нее в качестве составных элементов-подпрограмм.

Представленная документально, длительная досуговая программа во многом схожа с образовательной программой и должна включать:

- пояснительную записку с указанием целей, задач, ожидаемых результатов, форм и методов реализации программы;
- описание содержания программы;
- характеристику ее материального обеспечения;
- список литературы.

В целом можно сделать вывод об их несомненной ценности длительных досуговых программ, поскольку они стимулируют развитие умений и навыков у детей, предоставляют им возможность для самореализации в различных областях творчества, способствуют социальной адаптации и стимулируют социальную активность детей.

Приведенная классификация культурно-досуговых программ является одним из возможных вариантов систематизации форм деятельности в сфере детского досуга. Ценность предложенной классификации состоит в том, что степень со-участия детей в программе – это важнейший фактор и условие успеха организации их досуга.

Этапы подготовки культурно-досуговой программы

Этапы подготовки культурно-досуговой программы являются общими пунктами её содержания.

Первый этап подготовки программы условно можно назвать этапом обоснования выбора программы. Данный этап включает в себя несколько организационно-проектировочных разделов.

Раздел I. Определение количества и распределение обязанностей разработчиков культурно-досуговой программы.

Раздел II. Название программы. Выбор темы будущего проекта. Тематическая обоснованность исходит из названия программы и подразумевает, о чем в ней пойдет речь.

Раздел III. Постановка целей и задач. Задачи являются поэтапными ступенями достижения поставленной цели, а сама цель выступает как конечный спланированный результат.

Раздел IV. Аудитория программы. Обычно проектирование досуговых программ опирается на возрастные, психологические, социально-демографические признаки аудитории.

Раздел V. Определение формы культурно-досуговой программы, времени и места ее проведения. Форма программы обычно строится на основе психолого-возрастной характеристики аудитории и соответствует ее особенностям. Определение точного времени и места проведения поможет с наибольшей эффективностью одновременно использовать разные культурно-досуговые площадки учреждения дополнительного образования детей.

Второй этап подготовки программы – написание сценария. Следует оговориться, что не все досуговые программы должны опираться на полноценный сценарий. Например, детская конкурсно-игровая программа облегченного характера, т.е. без элементов театрализации и единого художественного хода, может опираться лишь на сценарный план, в котором будет отражен порядок игр и конкурсов с указанием музыкальных, художественных и иных вкраплений.

Итак, сценарий культурно-досуговой программы – это подробная текстовая разработка, включающая как литературную основу, так и организационные аспекты содержания программы. Сценарий предполагает последовательное изложение материала с первого эпизода/номера ко второму и т.д. сценарная разработка не предлагает «кусочнообразности», т.е. от первого эпизода/номера ко второму обязательно должен быть плавный переход. Сценарий – произведение синтетическое, так как может соединять в себе одновременно элементы литературных, научно-публицистических произведений, произведения музыки, живописи, хореографии, кино, факты реальных событий, конкурсно-игровые элементы и многое другое. Спектр досуговых программ достаточно широк – ток-шоу, литературно-музыкальные композиции, конкурсно-

игровые программы, праздники, театрализованные представления. Разнообразие программ предполагает выбор определенного решения, соответствующего их форме. Однако большинство программ соответствуют «классической» форме построения.

Композиционная структура сценария культурно-досуговой программы:

1. Экспозиция – начальная, вступительная часть сценария дает необходимые сведения о предстоящем действии, о героях и жизненных обстоятельствах. Экспозиция знакомит с правилами сценической игры. Другим видом экспозиции является пролог – прямое обращение автора к зрителю, краткий рассказ о характере будущего представления. Экспозиция длится до момента завязки.

2. Завязка – момент возникновения проблемы, которая выливается в развитие конфликта. С завязки начинается движение всего действия, его развитие.

3. Кульминация – высшая точка напряжения действия. Она играет существенную роль в раскрытии характеров действующих лиц и разрешении конфликта. Кульминация нередко является развязкой.

4. Развязка – заключительный момент в развитии действия сценария, который является моментом полного разрешения конфликтной ситуации.

5. Финал – эмоционально-смысловое завершение произведения. Своеобразной формой финала, в котором подводится итог всего действия, является эпилог. Эпилог аналогичен прологу, т.е., если в начале сценария автор вводит зрителя в мир героев, знакомит с характером действия, то финал подводит определенные итоги, дает оценку завершившемуся действию. Как видно, композиция сценария классической формы строится на зарождении, развитии и разрешении конфликта. Однако сценарии концертно-зрелищных, конкурсно-игровых программ не предполагают конфликтных ситуаций при сохранении экспозиции, завязки, кульминации и финала.

Оформление культурно-досуговой программы

По своей структуре и оформлению одна часть такого рода программ значительно отличается от дополнительных образовательных программ, другая их часть имеет много схожих с образовательной программой компонентов.

Педагогу, приступающему к разработке культурно-досуговой программы, важно знать о специфике ее целей и задач, содержания, форм и методов реализации.

Общие рекомендации по разработке культурно-досуговых программ.

Особенности целей и задач культурно-досуговых программ:

Цели таких программ связаны, прежде всего, с созданием условий для развития общей культуры обучающихся, раскрытия их творческой индивидуальности, формирования положительной «Я»-концепции.

Эти цели могут достигаться через комплекс примерно следующих задач:

- развитие творческих способностей и эмоциональной сферы детей;
- приобщение к основам художественной, коммуникативной, артистической культуры;

- формирование опыта социального взаимодействия, веры в свои возможности;

- укрепление здоровья детей;

- формирование опыта организации содержательного досуга.

Содержание культурно-досуговой программы связано с:

- приобщением детей к культуре, и более всего к художественной;
- овладением ими первоначальными основами культуры исполнения и культуры восприятия;

- развитием у детей творческого мышления, интеллектуальных, художественных и специальных способностей;

- постижением искусства общения, поведения, культуры речи;

- воспитанием гуманности, толерантности;

- формированием навыков социально приемлемых способов организации собственного досуга и досуга сверстников;

– освоением школьниками основ культуры быта (особенно в условиях совместной жизнедеятельности в период летних лагерей, экспедиций, многодневных экскурсий, выездов на фестивали, конкурсы, соревнования).

То или иное сочетание вариативных блоков, соответствующих перечисленным выше направлениям, может составлять содержание культурно-досуговых программ.

В содержании любой из них может быть вычленено, по меньшей мере, четыре раздела, связанных с:

- приобщением детей к художественной культуре,
- воспитанием у них культуры общения,
- формированием культуры организации досуга,
- обучением их основам культуры быта.

Безусловным при этом остается следование принципу возрастного подхода к отбору содержания.

Особый раздел культурно-досуговой программы составляет характеристика конкретных форм ее реализации – мероприятий, через которые программа воплощается в жизнь.

Группы мероприятий, обеспечивающих наиболее успешную реализацию культурно-досуговой программы (М.Е. Кульпетдинова):

1) традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения в целом (фестивали, олимпиады, балы, турниры, конкурсы и др.);

2) досуговые дела отдельного детского объединения (класса, учебной группы в системе дополнительного образования) – экскурсии, конкурсы, литературные и музыкальные гостиные и др.;

3) совместные досуговые дела нескольких детских объединений – нескольких классов одной параллели, кружков, студий, клубов (вечера, огоньки, КВН, походы, соревнования);

4) «репертуарные» мероприятия (спектакли театров, концерты художественных коллективов и т. п.), в которые одни дети вовлекаются в качестве исполнителей, другие – в качестве зрителей [14].

Основанием данной классификации является масштаб мероприятия, фактически определяемый количеством участников.

Каждое из мероприятий, исходя из общей цели и задач программы, должно иметь свою конкретную (частную) цель, решать конкретные задачи, быть ориентировано на достижение определенных результатов.

Другая классификация мероприятий, через которые реализуются культурно-досуговые программы, строится в соответствии с тремя основными этапами развития личности ребенка школьного возраста, на каждом из которых должны использоваться преимущественно те или иные формы досуговых мероприятий, максимально подходящие возрасту детей (Н.С. Карпова):

I этап – возраст от 6 до 10 лет. Это период научения детей определенным правилам и нормам. В этом возрасте дети ждут четких указаний; определенные ограничения как бы очерчивают для них некую зону безопасности, в которой маленький ребенок чувствует себя защищенным. Исходя из этого, основным способом осуществления культурно-досуговой деятельности с младшими детьми является действие по образцу, а формами ее реализации – всевозможные игры (игры с правилами, с игрушками, с синхронными действиями), чтение вслух, рисование, коллекционирование, драматизация, праздники.

II этап – возраст 11-13 лет. Детям этого возраста чрезвычайно важно согласовывать свои действия со сверстниками, они хотят участвовать в общем деле и знать, как их деятельность может выражаться в денежном эквиваленте. Подросткам этого возраста взрослый нужен как организатор, способный направить их бурную энергию в «мирное» русло, помочь сделать самостоятельные шаги к самоутверждению.

Здесь ведущий способ проведения досуга – организация коллективной творческой деятельности, а наиболее популярными ее формами являются: игры на местности, игры на восприятие друг друга, спортивные игры, туризм, вечеринки, встречи с кумирами (наяву, через рассказы, видеофильмы), система зарабатывания каких-либо благ, праздники, драматизация.

III этап – возраст 14-17 лет. В этом возрасте подростки проходят период формирования чувства идентичности, «самости», осознания собственной индивидуальности, стремятся выразить себя. На данном этапе формируются жизненные цели личности, складывается мировоззрение, осваиваются навыки взаимодействия с противоположным полом. В этом возрасте подросткам интересен взрослый, способный выступить в роли консультанта, советчика, старшего и более опытного товарища. Учитывая эти особенности, старшим подросткам, как и в предыдущем случае, целесообразнее всего предлагать различные варианты коллективной творческой деятельности, но с учетом их запросов и интересов. Это могут быть: вечера современной музыки, диско-шоу, вечера авторской песни, спортивные игры, дискуссии, тренинги, всевозможные формы общественно-полезной деятельности (благотворительные акции; выезды с концертными программами; целевые экспедиции – этнографические, экологические, археологические, фольклорные; трудовые дела с возможностью личного заработка и т.д.) [15].

Таким образом, планируя любое дело, предлагая детям те или иные проекты, следует ориентироваться на объективные процессы в становлении личности. Это поможет уйти от простой опеки над детьми и создать необходимые условия для развития личности ребенка.

Принципы, которые должны быть положены в основу массовых мероприятий с детьми (М.Е. Кульпетдинова): информационной насыщенности, эмоциональности, массовости, активности, самостоятельности, диалогичности, комплексности, дифференцированного подхода, преемственности и последовательности приобщения детей к ценностям культуры, многообразия и вариативности воспитательного влияния культурно-досуговой деятельности, формирования у них опыта социального взаимодействия, взаимодействия руководителя и участников [14].

Охарактеризуем некоторые из них.

Принцип информационной насыщенности предполагает наличие в содержании проводимого дела (в зависимости от его целевой установки) исторических, краеведческих, этнических, научно-технических, художественно-культурных, этических и других сведений и фактов, например, организация детского фольклорного фестиваля. В структуре фестиваля выделяется не менее 5-ти направлений:

- занятия детей в творческих мастерских;
- участие детей в конкурсах;
- сочинение участниками фестиваля сказок и загадок;
- участие детей в играх;
- просмотр детьми спектакля.

Такая информационная насыщенность предлагаемых детям видов деятельности обеспечивает не просто их развлечение, а реальное пополнение знаний и практических навыков, расширяет диапазон их актуальной культуры.

Принцип комплексности заключается в сочетании познавательных, развлекательно-рекреационных, коммуникативных и других компонентов, индивидуальных, групповых, массовых форм работы.

Принцип массовости предусматривает участие в досуговых мероприятиях всех желающих. Обеспечить массовость может применение следующих приемов:

- 1) проведение единых тематических мероприятий;
- 2) привлечение детей (особенно это касается подростков) ко всем фазам досуговых мероприятий – от разработки сценария, оформления школьного вестибюля,

зала, сцены до участия в реализации конкретного мероприятия в самых разных ролях – артистов, костюмеров, художников, рабочих сцены, осветителей, диск-жокеев, ведущих, зрителей.

Принцип диалогичности означает равноправное взаимодействие педагогов и учащихся в подготовке и реализации всех досуговых мероприятий. Этому может способствовать активное вовлечение в этот процесс вместе с детьми не только педагогов-организаторов, непосредственно отвечающих за подготовку и проведение досуговых мероприятий, но и учителей-предметников, классных руководителей, родителей, желающих и способных принять участие в КТД. Подобное объединение взрослых и детей одной общей идеей способствует сплочению образовательного сообщества, формированию у учащихся ответственности, единения, гордости за метос, в котором он обучается.

Методы осуществления культурно-досуговых программ достаточно многообразны. В зависимости от типа и содержания программы можно использовать:

- игровые методы,
- упражнения.
- обсуждения,
- создание, проигрывание и анализ ситуаций,
- творческие задания (на внимание, ловкость, сообразительность, быстроту реакции, логику, эрудицию и т.д.),
- театрализации.

Любая культурно-досуговая программа должна быть ориентирована на достижение определенного результата. В качестве ожидаемых результатов может быть запланировано:

- осмысление детьми (в рамках своего возраста) досуга как ценности, его значимости для развития и самореализации личности;
- осознание детьми своих возможностей и способностей, путей и способов их реализации в свободное от учебы время;
- изменение установок детей на способы и формы проведения своего досуга;
- приобретение детьми практических навыков организации досуговых дел, умения содержательно и разнообразно проводить свободное время;
- освоение детьми основных средств общения, основ зрительской культуры;
- повышение культуры взаимоотношений детей и их поведения во взаимодействии со сверстниками и взрослыми;
- изменение атмосферы в классе, детском объединении, учреждении в целом на основе массового участия детей в совместных досуговых мероприятиях;
- формирование традиций образовательного учреждения.

Отслеживание результатов реализации культурно-досуговых программ можно осуществлять с помощью: систематических наблюдений за детьми и фиксации происходящих в них изменений; проведения социологических опросов детей и родителей; бесед с родителями; организации самодиагностики детей и отслеживания изменений в их самооценке (самохарактеристике); анализа творческих работ учащихся.

С помощью этих приемов можно достаточно адекватно оценить изменения культурного уровня участников досуговых программ.

Таким образом, правильно разработанная и полноценно реализованная культурно-досуговая программа может содействовать введению детей в мир культуры, развитию их творческого мышления, приобретению опыта самореализации в совместной со сверстниками творческой деятельности.

5. Схема анализа досугового мероприятия

Для методистов и руководителей, осуществляющих контрольные функции, может стать полезна схема анализа досугового мероприятия. В процессе анализа целесообразно зафиксировать и оценить следующие моменты.

1. Общая характеристика детской группы: состав, возраст, учет возрастных и индивидуальных особенностей, интересов, запросов детей.
2. Место и время проведения.
3. Тема, цель, форма проведения.
4. Анализ качества подготовки мероприятия: наличие плана проведения; определение задач; активность детей и педагога; участие и заинтересованность родителей и др.
5. Анализ хода мероприятия: содержание и воспитательная направленность; отношение учащихся к мероприятию, увлеченность, творчество, инициатива; характеристика педагогических средств; проявление качеств педагога, его авторитет; создание условий для влияния на детей.
6. Выводы, замечания, предложения: оценка методического своеобразия и эффективности мероприятия; недостатки в ходе подготовки и проведения мероприятия, пути их устранения; пожелания по улучшению подготовки, содержания и форм организации мероприятия.



Практическое занятие 11. Технология составления сценария культурно-досуговой программы

Задания:

1. *Спланируйте культурно-досуговое мероприятие, отберите содержание материала, исходя из принципов моделирования культурно-досуговой программы.*

2. *Проанализируйте одно из культурно-досуговых мероприятий, проведённых вами или вашими коллегами, используя схему анализа досугового мероприятия.*

3. *Представьте развернутую характеристику той программы, которая имеется у Вас. К какому типу досуговых программ относится Ваша программа? Сделайте экспертную оценку программы по следующей схеме:*

- насколько программа соответствует (по содержанию, видам деятельности, игровым ситуациям) возрастным психолого-физиологическим особенностям детей (участников программы) их познавательным, творческим интересам и потребностям?
- насколько значимы проектируемые цели программы для развития личности ребенка (интеллектуальное, нравственное, эмоциональное, физическое)?
- каким образом опыт участия в программе обогащает структуру свободного времени ее участников?
- описаны ли в программе технологии, стимулирующие создание условий для проявления творческих способностей, содержательного общения детей?
- какие рекомендации по совершенствованию программы могут быть предложены ее разработчикам?

4. *Какие программы, на ваш взгляд, привлекают в учреждение дополнительного образования старшеклассников?*



Тема 12. Общественные духовно-культурные ценности, традиционные виды и жанры художественного творчества в структуре педагогической аниматорской деятельности

Как сделать так, чтобы мир для младшего школьника стал многозначным, многообразным, добрым и прекрасным, а сам ребёнок здоровым и успешным? В наше время, когда на телевидении, в сказках, компьютерных играх и литературе

преобладает жестокость и агрессия, дети зачастую либо замыкаются в себе, не желая общаться, либо наполнены отрицательными эмоциями.

В кружковую деятельность необходимо включать новые способы по методике арт-терапии, способствующие успешной адаптации детей разного возраста в условиях учебного коллектива, стабилизации эмоциональной сферы, снижению тревожности, неуверенности в себе, агрессивности. Содержание программы кружка должно быть насыщено, интересно, эмоционально значимо для школьников, разнообразно по видам деятельности и удовлетворять потребности каждого ребенка в реализации своих художественных желаний и возможностей. Каждый ребенок рождается художником. Нужно только помочь ему разбудить в себе творческие способности, открыть его сердце добру и красоте, помочь осознать свое место и назначение в этом прекрасном мире. Чем раньше мы будем развивать эмоциональный и чувственный мир ребенка, тем ярче будет он сам и продукты его творчества.

Изо-творчество помогает ребенку познавать окружающий мир, приучает внимательно наблюдать и анализировать формы предметов, развивает зрительную память, пространственное мышление и способность к образному мышлению. Оно учит точности расчета, учит познавать красоту природы, мыслить и чувствовать, воспитывает чувство доброты, сопереживания и сочувствия к окружающим.

Одним из этапов успешного творчества детей, является создание условий работы кружковой деятельности.

Эстетическая развивающая среда кружковой работы создаётся как фактор формирования в растущем человеке добра и красоты и включает:

- внутреннее убранство комнаты, где осуществляется кружковая деятельность;
- световой фон, вписывающийся в интерьер, мебель, яркое и эстетичное оформление, произведения изобразительного искусства, детского творчества;
- соответствие возрастным психологическим особенностям детей.

Для реализации потенциальных творческих, уникальных возможностей ребёнка можно использовать, как уже всем известные, нетрадиционные методы и технологии, так и новые для детского творчества, методы – «Скрапбукинг» (оформление открытки, книги из вырезок), и «Айрис-фолдинг» (радужное складывание).

«Скрапбукинг» - это аппликация, только с использованием фигурных компостеров, различных пуговиц, бисера, блёсток и т.д. Полёт фантазии не знает границ. Из двух представленных технологий эта наиболее лёгкая.

«Айрис-фолдинг» - радужное складывание. Эта технология для детей, конечно, сложнее, но вызывает очень большой интерес. Для начала нужно определиться, что они будут делать.

Например, для новогодней открытки можно выбрать ель. Нарисовали ель, вырезали по контуру, что и послужило шаблоном, на этот шаблон (вырезанную ель) наносится схема: полоски шириной 1см, по которым мы будем складывать рисунок. Схема может чередоваться, 1-я полоска сверху, 2-я снизу, 3-я сверху, 4-я снизу и т.д., тогда складывание будет «радужным» и сойдётся в середине открытки. Для знакомства детей с «Айрис-фолдингом» можно нанести схему по порядку, сверху вниз, тогда получится «лесенка»,

или прямое складывание, что тоже очень интересно смотрится. Затем располагаем основу к себе изнанкой, схему подкладываем вниз и, согласно ей, наклеиваем полоски бумаги. Чтобы лицевая сторона выглядела аккуратно, для полосок берём двойную ширину (не 1 см, а 2 см.) и складываем их все вдоль. Тогда на лицевой стороне будет ровный сгиб полос, а не резанный ножницами край.

Творчество детей представляет собой целостную социально-педагогическую систему, которая взаимосвязана с другими видами детской деятельности и видами искусства и развивается в определенной социальной среде. Наиболее успешное

развитие данной деятельности происходит в кружках, в студиях, на интегрированных занятиях и на основе сотрудничества детей друг с другом и со взрослыми.

Практическое занятие 12. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы



Задание: Учитывая большую роль кружковой деятельности, постарайтесь создать несколько направлений, наиболее важных и полезных в процессе обучения младших школьников, по вашему мнению, составьте к каждому направлению мероприятие с подробным планом

Тема 13. Организация активных, творческих, взаимообогащающих межличностных отношений в сфере досуга

Большим стимулом для творческого развития подростков и расцвета их способностей, расширения диапазона интересов, гуманизации мыслей, чувств и поступков, созидательной активности является досуг. В нем процесс формирования и развития индивида осуществляется на основе доминирующих потребностей и мотивов поведения [15, С. 7].

Философия рассматривает свободное время в качестве пространства для воплощения специфических социальных действий, выявляет истоки возникновения свободного времени, его взаимосвязь с рабочим временем и его социальную ценность [16, С. 67]. Психология направляет внимание на потребности и мотивы, определяющие поведение и поступки человека в данной сфере деятельности [17, с. 95].

Данные этих наук свидетельствуют о том, что свободное время является доминирующим пространством, в котором происходит физическое и духовное развитие человека, реализуется досуговая деятельность, при правильной организации которой у подростков успешно проходит процесс социализации. В педагогической энциклопедии мы встречаемся со следующим определением досуга: «Досуг – это возможность человека заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему выбору» [18, С. 288].

Среди способов организации досуга подростков выделяют следующие формы: викторины, встречи, декады, конкурсы, КВНы, конференции, диспуты, игры, праздники, ревю, ринги, соревнования, фестивали и т.д. Перечисленные формы способствуют нравственному, трудовому, эстетическому, физическому, правовому и экологическому воспитанию подростков, формируют мировоззрение, воспитывают нравственные чувства патриотизма и гуманизма, уважительного отношения к старшим, к труду, к женщине, развивают эстетический вкус, фантазию, воображение, находчивость, сообразительность, прививают уважение к закону, к нормам морали, утверждают здоровый образ жизни, повышают культуру досуга, помогают интересно и содержательно построить свой отдых, приобрести опыт социального общения с окружающими.

Практическое занятие 13. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы



Задание: Изучив, план подготовки к проведению подвижных игр в команде, попробуйте провести игру в группе, старайтесь выбирать игры, учитывая возраст, имеющийся инвентарь, располагаемое время и место.

Подвижные игры – неотъемлемая часть организации культурно-досуговых мероприятий со школьниками. К тому же, — такие игры чаще всего имеют положительные отклики среди

учащихся, и они с удовольствием принимают в них участие.

Подвижные игры - это игры, основанные на выполнении двигательных действий (бега, прыжков, метания и других движений). Подвижные игры представляют собой ряд физических упражнений.

Цель: подготовить ребят к проведению подвижных игр в команде.

Ход занятия

I. Подготовка к проведению игры.

Выбор игры. Зависит от поставленной задачи, возраста, физических данных, количества детей, условий и места проведения.

Подготовка места для игры. Для проведения игры на свежем воздухе необходимо подобрать ровную площадку с травяным покрытием. Если игра проводится в помещении, то там не должно быть посторонних предметов, мешающих движению играющих.

Подготовка инвентаря к играм. Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким, заметным в игре. По размеру и весу он должен соответствовать силам играющих.

Разметка площадки. Если разметка площадки требует много времени, то она делается до начала игры. Несложную разметку можно провести одновременно с рассказом о содержании игры. В спортивном зале в качестве разметки для игры можно использовать линии разметок площадок для спортивных игр.

II. Организация играющих.

Размещение играющих и место руководителя при объяснении игры. Перед объяснением игры необходимо так расставить участников, чтобы они хорошо видели и слышали руководителя.

Объяснение игры. Оно должно быть кратким и логичным:

- а) название игры,
- б) роль играющих и их места расположения,
- в) ход игры,
- г) цель,
- д) правила.

Распределение на команды, выбор капитанов команд.

Выделение помощников. Помощники, выбранные руководителем (это могут быть дети, по каким-либо причинам не участвующие в игре), наблюдают за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь.

III. Руководство процессом игры.

Ход игры и поведение играющих. Игра начинается по условному сигналу. Детям сложно сразу запомнить все правила игры (особенно если они играют в нее впервые), поэтому в процессе игры нужно напоминать им о них. Если большинство играющих допускает одинаковую ошибку, руководитель останавливает игру и вносит поправки.

Судейство. Судья должен найти удобное для наблюдателя место, чтобы видеть всех играющих и не мешать им. Заметив нарушение правил, судья своевременно и отчетливо подает сигнал. Он делает замечания, не вступая в споры с играющим. Замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.

Дозировка нагрузки в процессе игры. Интенсивные нагрузки необходимо чередовать с отдыхом. Надо также учитывать, что с повышением эмоционального состояния нагрузка на ребят возрастает. Для регулирования нагрузки можно применять кратковременные перерывы, увеличивать или уменьшать размеры площадки, удлинять дистанции пробежек, разделять играющих на большее количество групп, увеличивать количество инвентаря в игре.

Окончание игры. Руководителю необходимо закончить игру, когда дети еще не переутомились и проявляют к ней интерес. Он формирует группы детей и организует уборку инвентаря.

IV. Подведение итогов игры.

Определение результатов. При определении результатов игры учитывается не только быстрота, но и качество выполнения того или иного задания

Тема 14. Инновационная аниматорская деятельность

Ухудшение здоровья субъектов образовательного процесса стало на сегодняшний день общей проблемой общества, и в первую очередь медицины и педагогики. Отмечается рост заболеваний среди школьников и подростков, а также среди педагогического состава учебных заведений.

Из всех недугов и болезней мы выделили повышенную чувствительность организма к интеллектуальным, физическим и эмоциональным перегрузкам, стрессам.

В 2009-10 учебном году мы провели изучение данной проблемы у нас в университете и увидели, что более 63% опрошенных (студентов и преподавателей) имеют заболевания, так или иначе связанные с эмоциональными перегрузками.

Признаки нервозности выявлены у 47%% студентов и 54% преподавателей. Примерно 29% преподавателей испытывают постоянный психологический дискомфорт.

Таким образом, мы увидели сходство склонности к заболеваниям у студентов и педагогов.

Здоровье человека, психическое и физическое, имеет тесную взаимосвязь. На фоне стресса, эмоционального расстройства, неприятностей человек чувствует и физически себя нездоровым и наоборот... («все болезни от нервов»). У человека, испытывающего сильные эмоции, изменяется пульс сердца, учащается дыхание, меняется моторика кишечника и т.д. 75% болезней имеют под собой причины нервного или эмоционального

характера. Как доказывают психологи, через творчество можно «обойти» сознание, появляется возможность работы с бессознательными процессами, изменением ролей и форм поведения. Это очень интересная, щадящая и эффективная методика, побуждающая человека к созиданию, к рождению чего-то нового, к воспитанию активной жизненной позиции и здорового образа жизни [21].

Арттерапия, арпедagogика – что это такое? Надо ли разделять эти понятия или они тесно связаны между собой? Это часто звучащие слова, набившие «оскомину», или что-то новое в практике работы педагогов? Данной проблемой занимаются многие психологи-музыканты, педагоги, психотерапевты и ученые - физиологи. Такие как Л. Выготский, Б. Теплов, Е. Назайкинский, В. Ражников, М. Бехтерев, Е. Медведева, И. Левченко, Л.

Комиссарова, Т. Добровольская, В. Егорычев, В. Петрушин и др.

Арттерапия в воспитании и лечении человека использовалась с древности, правда не в столь широком формате. В настоящее же время терапия и педагогика искусством дает новые возможности учителям, психологам, врачам.

Арттерапия и арпедagogика – это чудесная возможность влиять на сознание человека, на его поведение в обществе, на его здоровье в конечном итоге. Артпедагогическая деятельность является обобщающим понятием, обозначающим совокупность действий по реализации профессиональных замыслов и целей средствами искусства. Она может служить добрую службу как людям совершенно здоровым, так и имеющим определенные проблемы и отклонения. При этом положительный эффект получают все участники

образовательного процесса: педагог успешнее добивается поставленных целей

и задач, студент приобретает уверенность в себе, преодолевает психологические барьеры, становится уравновешенным, выносливым, учится регулировать свое

состояние, заниматься самовоспитанием, что очень важно в компетентностном подходе.

Направления арттерапии:

- ✚ музыкотерапия (вокал, кинезитерапия (движение под музыку));
- ✚ терапия театром и игровая терапия;
- ✚ цветотерапия и изотерапия;
- ✚ кино и фототерапия.

На этих и других направлениях арттерапии основана артпедагогика [19].

В общении с искусством человек получает энергетический обмен между произведением искусства и собственным внутренним миром, между исполнителем и зрителем, слушателем. Кроме того, студент получает наглядный урок того, что хорошо и что плохо, какие чувства являются подлинными, как нужно поступать в той или иной ситуации, а как нельзя. Особенно ярко терапевтическое воздействие наблюдается в занятиях театром. Станиславский К.С. писал: «Соединяя в себе и используя возможности нескольких искусств, театр апеллирует ко всему объему человеческих эмоций, переживаний. В момент творчества, слова - от поэта, подтекст - от артиста»[20].

Театр требует от участника спектакля и зрителя соучастия и высокого уровня развития воображения, внимания и вхождения в образ, «проживания» ситуации и взгляда на нее изнутри.

Коммуникативная функция искусства, познавательная, игровая и др. позволяют моделировать взаимоотношения человека в обществе. Игровая функция искусства оказывает влияние на многие стороны социальной регуляции. Ф.Шиллер считал занятия искусством свободным игровым творчеством. А голландский культуролог Й. Хейзинг усматривал в игре, в занятиях искусством и творчеством возможность обособления от

обыденной жизни, от негативных эмоций и раздражителей. Необходимые условия для сохранения и обеспечения эмоционального здоровья участников педагогического процесса:

- ❖ индивидуализация темпа обучения;
- ❖ чередование видов деятельности, в т.ч. включение в уч. процесс занятий искусством, физической культурой;
- ❖ муз. сопровождение на уроках литературы, изобразительности, частных методиках, где и когда это уместно;
- ❖ муз. паузы на переменах;
- ❖ желание всего коллектива, всех заинтересованных сторон образовательного процесса в сохранении и укреплении эмоционального и психического здоровья средствами музыки, искусства;
- ❖ оптимизация межличностного общения на основе продуктивного творчества;
- ❖ снятие психоэмоционального напряжения у студентов и преподавателей, которое предполагает вовлечение той и др. Категории участников в тв. коллективы, студии, кружки, факультативы.

Негативные факторы, влияющие на эмоциональное здоровье:

- ✓ плохая наследственность, недостатки воспитания;
- ✓ окружающая среда (улица, друзья, общество, иногда семья...);
- ✓ СМИ (Интернет, ТВ, кино – насилие, жестокость).

Использование арттерапии и артпедагогики позволяет через разные виды деятельности развивать творческие способности и влиять на эмоциональное благополучие будущих педагогов. Действие способствует выходу эмоций, ведет к исследованию и самостоятельным творческим проявлениям.

Можно сказать, что профессиональное образование работает на будущее, совершенствуя личностные качества студентов, создаёт человеческий капитал, который является основным фактором развития общества.

Главные условия успешного социального развития – постоянный поиск и творчество. Занятия искусством в колледже в компетентностном подходе способны обеспечить развитие личности обучающихся, положительно влиять на здоровье всех участников педагогического процесса.

Практическое занятие 14. Технология организации различных форм культурно-досуговой работы

Задание: выберите одну из здоровьесберегающих технологий и подготовьте по ней подробный реферат и презентацию.

Здоровьесберегающие технологии как форма культурно-досуговой работы

Здоровьесберегающая технология – это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни.

Технологии сохранения и стимулирования здоровья:

- Ортопедическая гимнастика;
- Гимнастика для глаз;
- Релаксация;
- Стретчинг;
- Гимнастика дыхательная;
- Гимнастика пальчиковая;
- Корригирующая гимнастика;
- Подвижная и спортивная игра;
- Динамическая пауза.
- Технологии обучения ЗОЖ
- Физкультурное занятие;
- Коммуникативная игра;
- Игротерапия, игротренинги;
- Точечный массаж.
- Коррекционные технологии
- Технологии музыкального воздействия;
- Сказкотерапия;
- Логоритмика;
- Цветотерапия;
- Арт-терапия.

Тема 15. Инновационная аниматорская деятельность

Педагогическая анимационная деятельность по Головановой Н.Ф - это "синергетическое приключение" человека, при котором в самом человеке обнаруживаются скрытые установки (структуры-аттракторы) на благоприятное и здоровое будущее, которое становится способом увидеть мир по-другому, активно встроиться в этот мир, рассмотреть старые проблемы в новом свете, переформулировать вопросы, переконструировать проблемное поле [23].

Творческий потенциал (лат. potentia — сила) - совокупность способностей индивида, необходимых для творческой деятельности, также это интегральное качество человека, ядро его сущностных сил, выражающих меру активности индивида в процессе его самореализации.

Чтобы человек достиг успехов в развитии творческого потенциала, он должен

обладать некоторыми качествами, а именно – творческой активностью, оригинальностью, способностью и желанием к новизне, умением комбинировать идеи, использовать прошлый опыт, обладать развитым воображением, эмоциональной отзывчивостью. Необходимым условием для развития творческого потенциала у человека является свобода. Процесс творчества не может быть ни принудительным, ни обязательным, и связан лишь с интересами и желанием человека.

Эффективному развитию творческого потенциала способствует анимационная деятельность. На сегодняшний день очень много различных видов анимационной деятельности. К ним можно отнести:



Клише 4. Виды анимационной деятельности в арт-педагогике

Первая функция всех видов терапий заключается в терапевтическом эффекте, раскрытии личности, снятия напряжения.

Арт-терапия в научно-педагогическом понимании - забота об эмоциональном самочувствии и психологическом здоровье личности, группы, коллектива средствами спонтанной художественной деятельности [24]. На сегодняшний день арт-терапия достаточно популярна. Она используется для развития творческих способностей, систематизации внутреннего мира, выражения чувств. Арт-терапия схожа с предметом изобразительного искусства в школе, но более глубже, содержательнее и эффективна в развитии творческого потенциала личности ребенка. Еще одним преимуществом арт-терапии является тот факт, что арт-терапия является средством развития творческого потенциала не только детей, но и взрослых.

Сказка-терапия способствует развитию актерских способностей, творческого воображения и креативного мышления детей [24].

Также эффективно способствует развитию творческого потенциала личности лепка из различных материалов таких как соленое тесто, пластилин или очень популярная на сегодняшний день полимерная глина. Лепка способствует развитию мелкой моторики рук, что очень полезно для детей дошкольного и младшего школьного возраста, т.к. оно оказывает положительное влияние на развитие умственных способностей ребенка, на его речевое развитие, работоспособность и творческое воображение.

Квиллинг (бумагокручение, англ. quilling, от quill (птичье перо)) — рукодельное

искусство изготовления художественных композиций из узких и длинных бумажных полос путем скручивания их в спирали [24]. Эффективность развития творческого потенциала посредством занятием квиллингом заключается в разработке художественной композиции, которая зависит от воображения личности, от ее креативного мышления.

Огнем по шелку «рисуют» в мире всего несколько человек, в Казахстане это Светлана Каратаева, которая с готовностью раскрывает технологические секреты. Их непосвященному человеку и слушать-то странно: выложить слои ткани (от 3 до 20), оплавить, высветить, убрать излишки теплохолодности, тогда образуется «много-много дырочек, через которые просвечиваются предыдущие слои». Технику сама мастер сравнивает с пуантилизмом- манерой письма отдельными мазками точечной или прямоугольной формы. Только вместо кисти в руках у Светланы паяльник. На каждую картину уходит несколько недель, а то и несколько недель. Работа очень сложная, кропотливая, требует особого терпения, но и творческая. В работе хорошо проявляется индивидуальное творческое и креативное мышление.

Hand made в настоящее время стал модным и популярным. Давайте разберемся, что это такое и каковы его признаки. Дословный перевод с английского – «руки делают», т. е. «сделано вручную» [25].

Hand made-ом мы называем все, что сотворили талантливые человеческие руки без помощи хитроумной производственной техники. Иногда без техники не обойтись (утюг, швейная машинка, клеевой пистолет), но это то, что используется в быту и требует специальных профессиональных знаний. Под производственной понимается техника, используемая в промышленном производстве для изготовления одежды, аксессуаров (чаще всего термин «hand made» применяется к этим категориям вещей), мебели, предметов интерьера. Ручная работа предполагает высокое качество. Hand made – это вовсе не означает непрофессионально. На изделие потрачено много времени и оно проработано до мелочей. К тому же вещь занимается один человек, который контролирует процесс от начала и до конца, что исключает погрешности и брак в работе. Hand made – это выражение неординарных идей и таланта автора в материальном виде. Часто hand made-вещи рождаются только потому, что автор не может найти то, что ему нужно среди готовых изделий, предлагаемых магазинами. Однако желание выделиться из толпы, носить что-то яркое, необычное, красивое настолько сильно, что он создает такую вещь своими руками, реализуя свою фантазию и оригинальные замыслы. При попытке скопировать такую вещь другим человеком все равно не получится двух идентичных вещей, т. к. манера и техника исполнения у мастеров разные. Каждое изделие уникально, как уникален каждый человек. В этом заключается творческое и креативное развитие. В каждой вещи, сделанной человеком, живет частичка его души. И не важно, творит автор по собственному вдохновению или «на заказ» - в любом случае он делает свое дело с удовольствием, иначе бы не занимался этим. И чувства мастера, его состояние в момент создания изделия передаются самой вещи. Поэтому они несут тепло и любовь. А нам всем хочется тепла и любви – это один из факторов популярности hand made. Все, что сделано с любовью – красиво. Мастера создают вещи, реализуя свою потребность нести красоту в окружающий мир. Поэтому hand made, даже если необычен, обязательно по-своему прекрасен. Понятие hand made включает в себя не только созданные от начала и до конца изделия (сшитая, связанная одежда, сумки, аксессуары, игрушки и пр.), но и переделанные или доработанные вещи. К примеру, расписанная вручную керамика, тарелки в технике декупажа, расшитые стразами и тесьмой джинсы. Все, к чему мы прикладываем наши руки с целью создания красивой, необычной, неповторимой вещи, можно смело называть hand made.

Практическое занятие 15. Технология разработки программы педагога-аниматора по организации внеурочной деятельности в школе

Задание: Изучив нижеприведенный текст, разработайте программу работы педагога-аниматора по организации внеурочной деятельности в школе, по одному из выбранных направлений

Программа внеурочной деятельности является примером интеграции образовательного потенциала и ресурсов разных типов учреждений образования, культуры и т.д. Программа направлена на формирование особого образовательного пространства. Реализация программы позволяет решать задачу воспитания социально активной и функционально грамотной личности.

Виды и направления внеурочной деятельности

Для реализации в школе доступны следующие виды внеурочной деятельности.

Виды	Направления
Игровая деятельность	Спортивно-оздоровительное
Познавательная деятельность	Художественно-эстетическое
Проблемно – ценностное общение	Научно-познавательное
Досугово – развлекательная деятельность (досуговое общение)	Военно-патриотическое
Художественное творчество	Общественно-полезная деятельность
Социальное творчество (социально преобразующая добровольческая деятельность)	Проектная деятельность
Трудовая (производственная) деятельность	
Спортивно-оздоровительная деятельность	
Туристско-краеведческая деятельность	

Направления и виды внеурочной деятельности не являются жестко привязанными друг к другу и единственно возможными составляющими. Каждое из обозначенных направлений можно реализовать, используя любой из предлагаемых видов деятельности в отдельности и комплексно.

Типы образовательных программ внеурочной деятельности

1. Комплексные образовательные программы	Предполагают последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня к результатам третьего уровня в различных видах внеурочной деятельности.
2. Тематические образовательные программы	Направлены на получение воспитательных результатов в определенном проблемном поле и используются при этом возможности различных видов внеурочной деятельности.
3. Образовательные программы, ориентированные на достижение результатов определенного уровня (первого, второго и второго, второго и третьего и т. д.)	Могут иметь возрастную привязку, например: 1-й класс — первый уровень, 2-3-й классы — второй уровень, 4-й класс — третий уровень и др.
4. Образовательные программы по конкретным видам внеурочной деятельности	Игровая, познавательная, спортивно-оздоровительная и др.

5. Возрастные образовательные программы	Могут соотноситься с возрастными категориями: для младших школьников, для старшеклассников и др.
6. Индивидуальные образовательные программы для учащихся	Программы для детей с неординарными способностями, особенностями состояния здоровья, развития.

При разработке программы внеурочной деятельности педагог должен учитывать следующие общие правила разработки программ внеурочной деятельности.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗРАБОТКЕ

программ внеурочной деятельности:

1. Программы организации внеурочной деятельности школьников могут быть разработаны образовательным учреждением самостоятельно или на основе переработки примерных образовательных программ.

2. Разрабатываемые программы должны быть рассчитаны на школьников определенной возрастной группы: младшие школьники (1 – 4 классы), младшие подростки (5 – 6 классы), старшие подростки (7 – 9 классы), старшеклассники (10 – 11 классы).

3. В определении содержания программ школа руководствуется педагогической целесообразностью и ориентируется на запросы и потребности учащихся и их родителей.

4. Программа содержит:

- введение, в котором есть информация о назначении программы, ее структуре, объеме часов, отпущенных на занятия, возрастной группе учащихся, на которых ориентирована программа;
- перечень основных разделов программы, с указанием отпущенных на их реализацию часов;
- описание разделов примерного содержания занятий со школьниками;
- характеристику основных результатов, на которые ориентирована программа.

5. В программе описывается содержание внеурочной деятельности школьников, суть и направленность планируемых школой дел и мероприятий. Из описания должно быть видно, на достижение какого уровня результатов направлены эти дела и мероприятия.

6. В программе указывается количество часов аудиторных и внеаудиторных активных (подвижных) занятий. При этом количество часов аудиторных занятий не должно превышать 50% от общего количества часов.

7. Программы могут реализовываться как в отдельно взятом классе, так и в свободных объединениях школьников одной возрастной группы. В первом случае школа разрабатывает программы (объемом 340 часов) для каждого класса. Во втором случае школа создает модульные программы (объемом значительно превышающем 340 часов) для каждой возрастной группы учащихся и предлагает школьникам данной возрастной группы самостоятельно выбирать модули. Занятия в таком случае проводятся не с классом, а с группами, состоящими из учащихся разных классов и параллелей. При этом доля выбранных школьником аудиторных занятий не должна превышать третьей части от общего числа занятий, которые он собирается посещать.

Кроме того, разрабатывая программу, педагогу необходимо помнить, что

- разрабатываемая программа должна соответствовать нормативно-правовым требованиям к внеурочной деятельности, в том числе утвержденным СанПиН;
- приступать к разработке программы необходимо с четким и внятным представлением о предполагаемом результате;
- выбор форм внеурочной деятельности должен опираться на гарантию

достижения результата определенного уровня;

- при разработке программы необходимо выстраивать логику перехода от результатов одного уровня к результатам другого;

- форсирование результатов и форм недопустимо, так как это не обеспечивает повышение качества и эффективности деятельности;

- выбор типа программы, должен быть обусловлен потребностями учащихся и общества и имеющимися образовательными ресурсами;

- процесс разработки и реализации программы должен содержать диагностико-аналитическую составляющую по определению результативности и эффективности внеурочной деятельности.

Список использованных источников



1. Ярошенко Н.Н. Социально-культурная анимация: Уч. Пособ., изд. 2-е. – М., 2005.- 126 с. С. 1.
2. Мамбеков Е.Б. Организация досуга во Франции: Анимационная модель: автореф. Дис...к.п.н. / Мамбеков Е.Б.; гос. ин-т. Культуры.- СПб., 1992.-16 с.
3. Акимова Л.А. Социология досуга: Учеб. Пособие. М.:МГУКИ, 2003.- 123 с.
4. Соколов, Э. В. Свободное время и культура досуга / Э.В. Соколов. – Л.: Лениздат, 1977. С.13-14.
5. Ямбург, Е. А. Аристократизм как критерий качества образования / Е.А. Ямбург // Народное образование. – 2006. – № 8.
6. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. - Спб., 1863-1866. С.35.
7. Организация досуга в молодежной среде. Методическое пособие для специалистов по работе с молодежью. Часть 1. / Комитет по молодежной политике и туризму Администрации Омской области, ГУ «Омский областной центр социально-психологической помощи несовершеннолетним и молодежи», НП «Областной молодежный центр «Химик» - Омск, 2002. – 54 с.
8. Харькин В.Н. Педагогическая импровизация: теория и методика. М., 1992. С.21.
9. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности [Текст]: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств / А. Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2002.С.18-23
10. Каргина, З. А. Формы массовой учебной работы детского объединения дополнительного образования [Текст] / З. А. Каргина // Внешкольник. Дополнительное образование, социальное, трудовое и художественное воспитание детей. - 2006. - № 7 - 8. – С. 41–44.
11. Скакун В.А. Основы педагогического мастерства Учеб. пособие. М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2008. 208 с. (Профессиональное образование).
12. Гальченко А.Б. О типологии досуговых программ и не только / Сфера досуга – сфера социализации, с. 47-51.
13. Ганичев Ю.В. Подходы к классификации интеллектуальных игр / Сфера досуга – сфера социализации, с. 76-83.
14. Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ // Ключ к успеху. Сборник № 10, с. 276-277.
15. Карпова Н.С. «Полеты» подростков – это нормально / Сфера досуга – сфера социализации, с. 37-38.
16. <https://lib.nspu.ru/umk/6e3823ad7f3aee98/t3/ch2.html>
17. Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как педагогическая проблема //Образование и общество. – 2007. – №2. (Интернет-ресурс: education.recom.ru)
18. Кисина Т.С. Длительная сюжетно-ролевая игра как программа деятельности детского коллектива // Внешкольник. – 1997. – № 1.
19. Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга: Учебник. – М.: Флинта: Московский психолого-социальный институт, 1998. – 240 с.
20. Адлер А. Практика и теория индивидуальной психологии. М.: Издательский центр «Академия», 1999. - 286 с.
21. Российская педагогическая энциклопедия: В 2 тт./ Гл. ред. В.В. Давыдов. – М.: Большая Российская энциклопедия, 193 – 608 с., ил. Т. 1 –А – М. – 1993.
22. Лебедева Л.Д. Педагогические основы арт-терапии в образовании: (Монография).- СПб: ЛОИРО, 2001.
23. Голованова Н.Ф. Подходы к воспитанию в современной отечественной педагогике // Педагогика. - 2009. - №10. - С. 38 - 47.
24. Медведева Е.А., Левченко И.Ю., Комисарова Л.Н., Добровольская Т.А.
25. Артпедагогика и арттерапия в специальном образовании. -М., Академа, 2001.

Приложение 1

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. АЛЬ-ФАРАБИ
Факультет философии и политологии
Образовательная программа по специальности
5В012300 – Социальная педагогика и самопознание»

СИЛЛАБУС

Модуль 4.1 «Социальная психология и педагогическая анимация»
«РА 2204 – Педагогическая анимация»
Курс 2, р/о, семестр осенний, количество кредитов- 3,
тип дисциплины-элективный

Цель – подготовка студентов к общепедагогической работе с использованием ресурсов анимационной деятельности

Задачи:

1. ознакомление с инновационной деятельностью по вовлечению участников образовательного процесса в активные, творческие, взаимообогащающие межличностные отношения в сфере досуга;
2. обучение широкому использованию общественных духовно-культурных ценностей, традиционных видов и жанров художественного творчества в обеспечении условий для включения школьника в творческие, оздоровительные, образовательные, развлекательные виды деятельности;
3. обучение организации досуговой деятельности в школе через использование театрализованных, игровых, тренинговых средств в обучении;
4. формирование у студентов деятельного культурно-творческого отношения к своему свободному времени; развитие у студента умений и качеств профессионального организатора досуговых взаимодействий, имеющего серьезный арсенал средств духовно-культурного обогащения досуга других людей.

Компетенции (результаты обучения):

Студент должен знать:

- сущность досуга и социальной защиты населения;
- теоретические и практические основы анимационной деятельности социального педагога;
- возможности общепедагогической работы с использованием ресурсов анимационной деятельности;
- общественные духовно-культурные ценности, традиционные виды и жанры художественного творчества;
- творческие, оздоровительные, образовательные и развлекательные виды деятельности педагога-аниматора.

уметь:

- понимать и анализировать актуальные проблемы формирования человека и общества, решаемые с помощью досуга;
- разрабатывать технологии организации культурно-досуговых и общепедагогических программ и мероприятий различных форм и тематики;
- применять технологии проведения культурно-досуговых и общепедагогических программ;
- создавать благоприятную среду для организации досуга в ученическом коллективе образовательного учреждения.

владеть навыками:

- осознанного выбора способов проведения досуга, культурно и духовно обогащающих личность;
- разработки сценариев культурно-досуговых и общепедагогических программ;
- вовлечения участников образовательного процесса в активные, творческие, взаимообогащающие межличностные отношения в сфере досуга;
- организации досуговой деятельности в школе через использование театрализованных, игровых, тренинговых средств в обучении.

Пререквизиты: «Педагогика», «Общая психология» «Социальная педагогика»

Постреквизиты: «Девиантология», «Педагогические технологии в образовании», «Психолого-педагогический практикум», «Психология здоровья», «Социально-педагогический менеджмент», «Социально-психологическое консультирование в школе», «Основы самопознания и саморазвития личности».

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Не- деля	Название темы	Кол-во часов	Макс. балл
Модуль 1. Общие основы анимационной деятельности			
1	Лекция 1,2 «Общее представление об анимации» (вводная лекция с элементами визуализации)	2	2
	Практическое занятие 1. «Функции социального педагога - аниматора»	1	3
	СРСП 1. Организационное занятие		1
2	Лекция 3,4. «Введение в аниматорскую деятельность» (лекция–инсерт)	2	2
	Практическое занятие 2. «Модель аниматорской деятельности социального педагога: виды, формы анимационных программ, мероприятие»(семинар-моделирование)	1	3
	СРСП 2. Подготовьте выступление и презентуйте его. Тема: «История зарождения аниматорской деятельности на примере одной страны»		12
3	Лекция 5,6. «История развития и становления аниматорской деятельности» (проблемно-ориентированная лекция)	2	2
	Практическое занятие 3. «Формы аниматорской деятельности» (работа в малых группах)	1	3
	СРСП 3. «Теоретико-организационные основы анимационной деятельности» (см. задания в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		12
4	Лекция 7,8. «Проблема управления свободным временем личности в философии, социологии, педагогике» (проблемная лекция)	2	2
	Практическое занятие 4. «Досуг в жизни человека. Место и роль досуга в формировании человека и общества» (круглый стол)	1	3
	СРСП 4. «Предпочтение молодежи и подростков по проведению досуга» (см. задания в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		15
5	Лекция 9,10. «Цели, принципы и содержание досуговой работы» (лекция-инсерт).	2	2
	Практическое занятие 5. «Технологии организации культурно-досуговых программ и мероприятий»	1	3
	СРСП 5. «Проектирование досуговой программы» (см. задание в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		15
6	Лекция 11,12. «Формы культурно- досуговой работы (лекция-пресс конференция)».	2	2
	Практическое занятие 6. «Специфика работы над сценарием» (семинар практикум)	1	3
	СРСП 6. Подготовка к рубежному коллоквиуму (см. вопросы в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		5
7	Лекция 13,14. Педагогическое мастерство и театральное искусство в анимационной деятельности	2	2
	Практическое занятие 7. «Технология использования элементов педагогической импровизации» (семинар-практикум)	1	3
	СРСП 7. Колоквиум (см. вопросы в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		5
	1 Рубежный контроль		100
Модуль 2. Профессионально-педагогическая аниматорская деятельность			
8	Лекция 15,16. Специфика педагогической анимации	2	2
	Практическое занятие 8. Анимационные средства	1	2
	СРСП 8. Организационное занятие (см. задания в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		1
9	Лекция 17,18. «Режиссура в структуре аниматорской деятельности» (проблемная лекция)	2	2
	Практическое занятие 9. «Специфика режиссерской работы»	1	2
	СРСП 9. Создание и презентация творческого фильма (слайд-фильм, игровой фильм, анимационный фильм) по психолого-педагогической проблематике.		8
10	Лекция 19,20. «Сущность и структура профессионально-педагогической аниматорской деятельности» (лекция-симпозиум аниматоров)	2	2
	Практическое занятие 10. «Технология постановки и режиссуры культурно-досуговых программ» (семинар – презентация)	1	2

	СРСП 10. «Мои идеи, обогащающие педагогическую аниматорскую деятельность» (см. задание в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		8
11	Лекция 21,22. «Педагогическая аниматорская деятельность» (проблемная лекция)	2	2
	Практическое занятие 11. «Технология составления сценария культурно-досуговой программы (семинар – практикум)»	1	2
	СРСП 11. Разработка и презентация комикса по одной из воспитательных проблем (см. задание в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		10
12	Лекция 23,24. «Общественные духовно-культурные ценности, традиционные виды и жанры художественного творчества в структуре педагогической аниматорской деятельности» (проблемно- ориентированная лекция)	2	2
	Практическое занятие 12. «Технология организации различных форм культурно-досуговой работы (семинар-практикум)»	1	2
	СРСП 12. «Составление художественных и популярно-публицистических текстов педагогического содержания (см. Методические рекомендации к СРС и СРСП)		10
13	Лекция 25,26. «Организация активных, творческих, взаимообогащающих межличностных отношений в сфере досуга (проблемно- ориентированная лекция)»	2	2
	Практическое занятие 13. «Технология организации различных форм культурно-досуговой работы» (семинар-практикум)	1	2
	СРСП 13. Подготовьте презентацию «Оригинальная форма культурно-досуговой работы» с использованием наглядных материалов.		10
14	Лекция 27,28. «Инновационная аниматорская деятельность» (проблемно-ориентированная лекция)	2	2
	Практическое занятие 14. «Технология организации различных форм культурно-досуговой работы (семинар-практикум)»	1	2
	СРСП 14. (см. задания в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		10
15	Лекция 29,30. «Инновационная аниматорская деятельность» (проблемно-ориентированная лекция)	2	2
	Практическое занятие 15. Обобщающий семинар-практикум «Технология разработки программы педагога-аниматора по организации внеурочной деятельности в школе	1	3
	СРСП 15. (см. рубежные задания в Методических рекомендациях к СРС и СРСП)		10
	2 Рубежный контроль		100
	Экзамен		100
	ВСЕГО		100

Список литературы

Основная:

1. Сергеев И.С. Основы педагогической деятельности. -Санкт Петербург: питер, 2004.-316 с.
2. Смирнов С.А. Педагогика: Педагогические теории, система, технологии. -М.: «Академкнига»,2000.- 512с.
3. Триодин В.Е. Педагогика клубной работы. - М: Просвещение,1984.
4. Никитский М.В. Теоретические и исторические аспекты анимации. М., 2008.с.8
5. Ярошенко Н.Н. Социально-культурная анимация: Учебное пособие. -М.,РЗИ МГУКИ, 2000.-109 с.
6. Теория и методика воспитания. Учебное пособие для студентов вузов. - М.: «Академия», 2000.- 336 с.
7. Баршай В.М. Активные игры для детей: Учебное пособие. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2001.-320 с.
8. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебно-методическое пособие для вузов культуры и искусства. - 2-е изд. Перерап. И доп. – М.: Профиздат, 2002.-288 с.
9. Бочарова В.Г. Педагогика социальной работы. М.: «АРГУС». 1994.-208 с.
10. Горчарук А.Ю. Педагогика зрелищных искусств в канун века образованности и профессионализма: Монография в 2-х ч. М.: Моск. Пед. Ин-т. 1997.-221.
11. Ершов П.М. Технология актерского искусства. М.: 1992.-360 с.
12. Ярошенко Н.Н. Социально-культурная анимация: Уч. Пособ., изд. 2-е. – М., 2005.- 126 с. 1

Дополнительная:

1. Шульга И.И. Педагогическая анимация в практике социального воспитания за рубежом // Школьные технологии. 2008. №3, с. 134-136.
2. Григорьев А.И.. Культура досуга. - Киев: Высшая школа, 1990.
3. Бурнард Ф. Тренинг межличностных взаимодействий. – СПб.: Питер,2002.- 304 с.
4. Акимова Л.А. Социология досуга: Учеб. Пособие. М.:МГУКИ, 2003.- 123 с.
5. Мамбеков Е.Б. Организация досуга во Франции: Анимационная модель: автореф. Дис....к.п.н. / Мамбеков Е.Б.; гос. ин-т. Культуры.- СПб., 1992.-16 с.

6. Ломонских А.Е. Формирование личности подростка средствами СКД. –М.: Литера, 2005
7. Яковлев П.А. Эстетизация семейного досуга. - М.: ПРИОР,2006
8. Суртаев В.Я. Социология молодежного досуга. – СПб., 2000.
9. Шульга И.И. Подготовка социального педагога к профессионально-педагогической аниматорской деятельности. Диссертация канд. пед. наук. Новосибирск, 2002-176 с.
10. Андреева А.Ю. Технологии социально-культурной анимации как средство патриотического воспитания молодежи. Диссертация канд. пед. наук. Тамбов, 2009- 146 с.
11. Моисеева М.Г. Педагогический потенциал социально-культурной анимации в профилактике девиантного поведения детей-сирот. Автореферат диссертации канд. пед. наук. Тамбов, 2011-55 с.
12. Сайкина Л.В. Технологии социально-культурной анимации в процессе коррекции девиантного поведения подростков Диссертация канд. пед. наук.,Тамбов, 2007.-213 с.

АКАДЕМИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА КУРСА

Все виды работ необходимо выполнять и защищать в указанные сроки. Студенты, не сдавшие очередное задание или получившие за его выполнение менее 50% баллов, имеют возможность отработать указанное задание по дополнительному графику. Студенты, пропустившие лабораторные занятия по уважительной причине, отрабатывают их в дополнительное время в присутствии лаборанта, после допуска преподавателя. Студенты, не выполнившие все виды работ, к экзамену не допускаются. Кроме того, при оценке учитывается активность и посещаемость студентов во время занятий.

Будьте толерантны, уважайте чужое мнение. Возражения формулируйте в корректной форме. Плагиат и другие формы нечестной работы недопустимы. Недопустимы подкашивание и списывание во время сдачи СРС, промежуточного контроля и финального экзамена, копирование решенных задач другими лицами, сдача экзамена за другого студента. Студент, уличенный в фальсификации любой информации курса, несанкционированном доступе в Интранет, пользовании шпаргалками, получит итоговую оценку «F».

За консультациями по выполнению самостоятельных работ (СРС), их сдачей и защитой, а также за дополнительной информацией по пройденному материалу и всеми другими возникающими вопросами по читаемому курсу обращайтесь к преподавателю в период его офис-часов.

Оценка по буквенной системе	Цифровой эквивалент баллов	%-ное содержание	Оценка по традиционной системе
A	4,0	95-100	Отлично
A-	3,67	90-94	
B+	3,33	85-89	Хорошо
B	3,0	80-84	
B-	2,67	75-79	
C+	2,33	70-74	Удовлетворительно
C	2,0	65-69	
C-	1,67	60-64	
D+	1,33	55-59	
D-	1,0	50-54	Неудовлетворительно
F	0	0-49	
I (Incomplete)	-	-	«Дисциплина не завершена» (не учитывается при вычислении GPA)
P (Pass)	-	-	«Зачтено» (не учитывается при вычислении GPA)
NP (No Pass)	-	-	«Не зачтено» (не учитывается при вычислении GPA)
W (Withdrawal)	-	-	«Отказ от дисциплины» (не учитывается при вычислении GPA)
AW (Academic Withdrawal)			Снятие с дисциплины по академическим причинам (не учитывается при вычислении GPA)
AU (Audit)	-	-	«Дисциплина прослушана» (не учитывается при вычислении GPA)
Атт.		30-60 50-100	Аттестован
Не атт.		0-29	Не аттестован

		0-49	
R (Retake)	-	-	Повторное изучение дисциплины

Приложение 2

Анализ работы педагога-аниматора

Анализ работы составляется за полугодие и учебный год. При анализе педагога-аниматора обращается к плану работы на учебный год.

Схема анализа может быть произвольной. Но она обязательно должна отражать все аспекты и особенности работы.

Анализ работы – это не просто констатация фактов, а анализ с позиции: анализа целей и задач, которые ставились в работе педагога-организатора на этот период; что удалось выполнить? что положительного можно отметить? какие затруднения возникли? каким образом представлен результат? какие задачи не удалось выполнить, и по какой причине? анализа методического обеспечения воспитательно-образовательного процесса: какие методические разработки, рекомендации, пособия, программы были разработаны; какие оформлены и разработаны документы.

Приложение 3

Структура досуговой программы

1. Титульный лист.

Визитной карточкой программы является ее **название**, оно должно быть коротким и привлекательным.

2. **Пояснительная записка**, которая включает в себя актуальность, рекламу планируемой деятельности с указанием тех потребностей, которые она планирует удовлетворить, продолжительность программы и ее адресат, количество занятий и учебных часов в неделю и наполняемость группы.

3. **Целевое назначение программы**, ее задачи.

4. **Примерное тематическое планирование**, которое включает предполагаемые формы деятельности.

5. **Краткое содержание** предполагаемой досуговой деятельности.

6. **Характеристика деятельности**, которая включает в себя информацию о возможных вариантах участия детей в программе, традициях и законах, характеристику контингента, на который рассчитана программа (возрастные особенности, потребности, интересы и т.д.), технологии, стимулирующие создание условий для проявления творческих способностей, содержательного общения детей.

7. **Ожидаемые результаты и оценка эффективности** программы.

8. **Факторы риска** (которые говорят о гибкости программы).

9. **Условия, необходимые для реализации программы** (кадровое обеспечение и материально-техническое).

10. **Список литературы**, необходимой для освоения программы (по педагогике, психологии, обязательная и дополнительная, для организаторов и для участников).

11. **Приложения** (которые могут включать в себя анкеты, фиксирующие уровень удовлетворенности и ожидаемых результатов участников программы, сценарии, методические разработки и т.д.).

Приложение 4

Структура сценария массового мероприятия:

- титульный лист (вышестоящие органы образования (по подчиненности учреждения) полное название учреждения в порядке нисходящей подчиненности, форма и название мероприятия, адресность (возраст участников), Ф.И.О. автора полностью, должность, город, год проведения);

- пояснительная записка (актуальность, цель и задачи, условия и особенности реализации, предварительные организационные мероприятия);
- литературный сценарий (название, действующие лица, полный текст ведущих и героев, описание игр, конкурсов; ремарки в тексте раскрывают особенности характеров героев, происходящее действие, музыкальное оформление, художественные номера и т.д.; имена персонажей печатаются в левой части текста, выделяются и не сливаются с основным текстом);
- методические советы по проведению;
- используемый реквизит;
- рекомендуемая и используемая автором литература и музыкальный материал;
- приложения (дидактические материалы, вопросы и ответы викторин, схемы, таблицы и т.д.).

Приложение 5.

Примерная схема анализа досугового мероприятия

1. Общая характеристика детской группы: состав, возраст, учет возрастных и индивидуальных особенностей, интересов, запросов детей.
2. Место и время проведения.
3. Тема, цель, форма проведения.
4. Анализ качества подготовки мероприятия:
 - наличие плана проведения;
 - определение задач;
 - активность детей и педагога;
 - участие и заинтересованность родителей и др.
5. Анализ хода мероприятия:
 - содержание и воспитательная направленность;
 - отношение обучающихся к мероприятию, увлеченность, творчество, инициатива;
 - характеристика педагогических средств;
 - проявление качеств педагога, его авторитет;
 - создание условий для влияния на детей.
6. Выводы, замечания, предложения:
 - оценка методического своеобразия и результативности мероприятия;
 - недостатки в ходе подготовки и проведения мероприятия, пути их устранения;
 - пожелания по улучшению подготовки, содержания и форм организации мероприятия.