**Общая методика подготовки и проведения культурно-досуговой программы**

В современной отечественной культурологии досуг понимается как часть свободного времени, используемая для товарищеского общения, потребления ценностей духовной культуры, любительского творчества, прогулок, развлечений и других форм нерегламентированной деятельности, обеспечивающей отдых и дальнейшее развитие личности.

Функции досуга:

- рекреативная - снятие физического, психического, интеллектуального напряжения; восстановление сил посредством активного отдыха;

- развивающая - вовлечение личности в процесс непрерывного просвещения; развитие различных видов любительского творчества; обеспечение личностно значимого общения; реализация компенсаторских возможностей свободного времяпрепровождения, расширение сферы проявления личностных качеств, самоутверждение, самореализация творческих потенций.

Общее определение понятия «досуг» и выявление его функций позволяет говорить о культурно-досуговых программах как о различных формах рекреационно-развивающей деятельности, содержание которых включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга.

**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;

- конкурсно-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.

**Разовая игровая программа** не требует подготовки участников. Дети включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действа». При этом предлагаемые детям игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротеке, 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.

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

Другой вид конкурсно-игровых программ - **интеллектуальные игры**. Интеллектуальные игры - это игры, где успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

**Основные типы интеллектуальных игр** (Ю.В. Ганичев)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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.

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр (Ю.В. Ганичев)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |

**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.

**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 планы подготовки и проведения 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», «робинзонады», 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, основной 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 соучастия 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 «кускообразности», 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.

**Третий этап.** Постановка мероприятия: репетиционный процесс (подбор участников, распределение ролей, расписание репетиций, постановка концертных номеров).

**Четвертый этап.** Реклама мероприятия (СМИ, афиши, пригласительные билеты).

**Пятый этап.** Проведение мероприятия.

**Шестой этап.** Анализ мероприятия.

**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* - мероприятиях, через которые программа воплощается в жизнь.

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

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

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

3) совместные досуговые дела нескольких детских объединений - нескольких 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.

Управление культуры администрации муниципального образования Калининский район

Муниципальное казенному учреждение –

Районный организационно -методический центр

Этапы подготовки культурно-досуговой программы

Методические рекомендации

ст. Калининская

2019 г.