

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ КемГУ
Дата и время: 2025-04-23 00:00:00
471086fad29a3b30e244c728abc3661ab35c9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Кемеровский государственный университет»
Новокузнецкий институт (филиал)

Факультет филологии

Липатова Светлана Николаевна

**Методика подготовки и проведения досуговых мероприятий в дополнительном
образовании**

*Методические указания по работе на лекциях
для обучающихся*

по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование

(с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) «Иностранный язык и Дополнительное образование»

Новокузнецк -2020

Методические указания по работе на лекциях

Липатова С.Н.

Методика подготовки и проведения досуговых мероприятий в дополнительном образовании: метод. указ. по работе на лекциях для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) / С.Н. Липатова. – перераб. и доп. - Новокузнецк ин-т (фил.) Кемеров. гос. ун-та. – Новокузнецк: НФИ КемГУ, 2020. – 246 с. – Текст: непосредственный.

Настоящие методические указания являются составной частью методического обеспечения учебной дисциплины «Методика подготовки и проведения досуговых мероприятий в дополнительном образовании» и содержат рекомендации по работе на лекциях и подготовки к ним.

Методические указания предназначены для студентов, обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата).

Рекомендовано
на заседании
кафедры психологии
и общей педагогики
03 марта 2020г.
Заведующая кафедрой
О.С. Серёгина

Липатова С.Н., 2020г.
Федеральное государственное
бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Кемеровский государственный
университет», Новокузнецкий
институт (филиал), 2020г.

Текст представлен в авторской редакции

Оглавление

	Пояснительная записка	4
1	Методические указания обучающимся по подготовке к лекциям	4
2	Методические указания обучающимся по слушанию лекции	5
3	Методические указания обучающимся по конспектированию лекции	6
4	Методические указания по доработке конспекта лекции обучающимся	7
5	Содержание лекций по учебной дисциплине «Методика обучения в дополнительном образовании детей» с методическими указаниями для обучающихся	8
6	Методические указания обучающимся по работе с учебной литературой после лекции	30

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящие методические указания по работе на лекциях по учебной дисциплине «Методика обучения в дополнительном образовании детей» подготовлены на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования в соответствии с учебным планом направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) и рабочей учебной программы по предмету, они разработаны для студентов очной формы обучения.

Лекция считается традиционно ведущей формой организации обучения в высшем учебном заведении. Она представляет собой систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем-лектором учебного материала по какой-либо теме (проблеме), как правило, теоретического характера.

Цель лекции – способствовать организации целенаправленной познавательной деятельности студентов по овладению программным материалом учебной дисциплины.

Чтение курса лекций позволяет дать связанное, последовательное изложение материала в соответствии с новейшими данными науки, сообщить обучающимся основное содержание предмета в целостном, систематизированном виде. В ряде случаев лекция выполняет функцию основного источника информации: при отсутствии учебников и учебных пособий, чаще по новым курсам; в случае, когда новые научные данные по той или иной теме не нашли отражения в учебниках; отдельные разделы и темы очень сложны для самостоятельного изучения. В таких случаях только лектор может методически помочь студентам в освоении сложного материала.

Задачи лекции заключаются в обеспечении формирования системы знаний по учебной дисциплине, в умении аргументировано излагать научный материал, в формировании профессионального кругозора и общей культуры, в отражении еще не получивших освещения в учебной литературе новых достижений науки, в оптимизации других форм организации учебного процесса.

Функции лекции, информационная, мотивационная, ориентировочная, воспитательная, реализуются в изложении системы знаний, в формировании познавательного интереса к содержательной стороне учебного материала и профессиональной мотивации обучающегося, в обеспечении основ для дальнейшего усвоения учебного материала, в формировании сознательного отношения к процессу обучения, стремления к самостоятельной работе и всестороннему овладению специальностью, в развитии интереса к учебным дисциплинам.

1. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ПОДГОТОВКЕ К ЛЕКЦИЯМ

При подготовке к лекционным занятиям обучающимся важно соблюдать следующие правила:

- приобрести общую тетрадь, в которой будут вестись записи лекций по конкретной учебной дисциплине;
- перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;
- на отдельные лекции приносить соответствующий материал на бумажных носителях, представленный лектором на портале или присланный на «электронный почтовый ящик группы» (таблицы, графики, схемы); данный материал будет охарактеризован, прокомментирован, дополнен непосредственно на лекции;
- перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции; при затруднениях в его восприятии следует обратиться к основной

учебной литературе; если разобраться в материале опять не удалось, то необходимо обратиться к преподавателю;

– студенты, присутствующие на лекционном занятии, обязаны не только внимательно слушать преподавателя кафедры, но и конспектировать излагаемый им материал;

– студенту, пропустившему лекционное занятие (независимо от причин), рекомендуется не позже чем в 10-дневный срок явиться на консультацию к преподавателю и отчитаться по теме, изучавшейся на лекции.

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО СЛУШАНИЮ ЛЕКЦИИ

Внимательное слушание лекций предполагает интенсивную умственную деятельность обучающегося. В процессе слушания студент должен разобраться в том, что излагает преподаватель; обдумать сказанное им; связать новое с тем, что ему уже известно по данной теме из предыдущих лекций, прочитанной учебной и научной литературы.

Слушая лекции, надо стремиться понять цель и логическую последовательность изложения, уловить ход мыслей лектора. Таким образом, первая и важная задача при слушании лекции – *осмысление излагаемого в ней материала*. Для этого нужно слушать лекцию с самого начала, не упуская общих, ориентирующих в материале рассуждений и установок лектора. То, что действительно внимательно прослушано, продумано и записано на лекциях, становится достоянием студента, входит в его образовательный фонд.

Осмысленно слушать лекцию помогают следующие рекомендации.

1. *Необходимо психологически подготовиться к процессу восприятия новой информации.* Если у вас будет положительный настрой на данное выступление, то вы сможете услышать много полезной информации, которая расширит ваш кругозор. В любом сообщении всегда присутствует информация, которая сможет пригодиться. Важным аспектом умения эффективно слушать является анализ и сортировка услышанной информации, а также собственных представлений о ней. Как услышанное соотносится с тем, что мне уже известно? Что из сказанного я могу применить? Где это может быть использовано? В каких ситуациях данная информация может мне пригодиться?

2. *Выделять на слух основные положения лекции.* Для этого необходимо обращать внимание на стандартные приемы построения любого выступления, в том числе лекции: формулировка темы и плана лекции, вводные фразы, которые используются для перехода к новым положениям, «мостики» от одного предмета обсуждения к другому, примеры, словесные иллюстрации, выводы, заключения, рекомендации по применению материала.

3. *Не отвлекаться на внешние обстоятельства.* Сядьте там, где вам будет видно и слышно лектора, где вас не будут отвлекать. Нужно сконцентрировать свое внимание, и тогда все шумы и помехи не будут вам мешать. Восприятие содержания гораздо важнее, чем оценка внешности говорящего, поэтому не позволяйте себе реагировать на манеру речи, голос, внешний вид выступающего. Старайтесь не поддаваться унынию и внутренне не сопротивляйтесь самому трудному материалу.

4. *Использовать разнообразные способы конспектирования лекционного материала.* Чтобы улучшить свои способности усваивать и запоминать материал, нужно владеть разными способами конспектирования и ведения кратких записей основных положений лекции.

5. *Регулярно практиковаться в совершенствовании своего умения слушать.* Приобретайте опыт в процессе слушания сложной информации, требующей максимального умственного напряжения. Убедите себя в том, что ваше умение слушать постоянно улучшается и становится вашей отличительной особенностью.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО КОНСПЕКТИРОВАНИЮ ЛЕКЦИИ

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента.

Конспект является полезным тогда, когда он оформляется самим обучающимся. Запись лекции должна вестись четко, разборчиво, аккуратно, чтобы в ходе последующей работы с конспектом можно было им воспользоваться.

Структура записи конспекта должна отражать структуру содержания излагаемого лектором материала.

Конспект лучше подразделять на параграфы, пункты, подпункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателем.

Важно правильно выбрать момент записи. Записывать основное содержание услышанного надо тогда, когда лектор, изложив очередной, сравнительно небольшой по объему и законченный по смыслу раздел лекции, переходит к новому разделу. В процессе этого перехода, когда лектор произносит связующие фразы или дает дополнительные комментарии к прочитанному разделу, запись может быть осуществлена наиболее удачно, без ущерба для слушания и дальнейшего понимания лекции.

Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает выступающий, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п., выделяя их и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения. Такие записи представляют своего рода модели осмысленно переработанной информации и оказывают существенную помощь в процессе слушания лекции, облегчают запоминание и особенно воспроизведение учебного материала.

В процессе конспектирования лекции на полях целесообразно записывать возникающие по ходу изложения материала свои мысли, вопросы, оценку тех или иных событий, научно-теоретических положений.

Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Целесообразно сначала понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов, условных обозначений, подчеркивания, терминов, кроме общепринятых; разработать собственную «маркографию». Например: ! - важно; !!! - очень важно; ? - под вопросом; NB - обратить внимание; R - запомнить; C - скопировать и т. д.

В процессе дальнейшей работы по курсу конспект надо дополнять, дописывать, возвращаясь к нему по мере ознакомления с литературой, учебниками, материалами практических/семинарских занятий, производственной практики. Переписывать конспект с черновика на белое нецелесообразно.

Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту учебную литературу, которую дополнительно рекомендовал преподаватель. Именно такая серьезная, кропотливая работа с текстом лекции позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Правила ведения конспекта лекции:

1. Запись лекций делается в тетради на одной стороне каждого листа или на двух сторонах листа, но с оставлением широких полей — для внесения дополнительных данных.

2. Необходимо четко выделять (фломастерами или цветными карандашами) главы и разделы, подчеркивать основные мысли, даты, имена, определения, части рисунка.

3. На последней странице тетради следует сделать оглавление с указанием названий тем лекций и страниц, для чего страницы конспекта пронумеровать.
4. В конце конспекта лекций полезно поместить терминологический словарь.
5. При записи цитат нет необходимости записывать их дословно, но на полях нужно сделать ссылку на источник.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ДОРАБОТКЕ КОНСПЕКТА ЛЕКЦИИ ОБУЧАЮЩИМСЯ

После прослушивания лекций необходимо систематически работать над их конспектами, так как процесс забывания особенно интенсивно происходит в первый период после усвоения (заучивания); это одна из закономерностей человеческой памяти. Записи лекций следует периодически перечитывать, выправлять текст, делать дополнения, размечать цветом то, что должно быть глубоко и прочно закреплено в памяти.

Первый просмотр конспекта рекомендуется сделать вечером того дня, когда была прослушана лекция (предварительно вспомнить, о чем шла речь, и просмотреть записи). Доработать его, пока материал еще легко воспроизводим в памяти (через 10 часов после лекции в памяти остается не более 30-40 % материала). С целью доработки необходимо прочитать записи, восстановить текст в памяти, а также исправить описки, расшифровать не принятые ранее сокращения, заполнить пропущенные места, понять текст, вникнуть в его смысл. В ходе доработки конспекта углубляются, расширяются и закрепляются знания, а также дополняется, исправляется и совершенствуется сам конспект.

Затем вновь просмотреть конспект через 3-4 дня. Времени на такую работу уходит немного, но результаты обычно бывают эффективными: студент основательно и глубоко овладевает материалом и к сессии приходит хорошо подготовленным. Непременным условием глубокого усвоения учебного материала является знание основ, на которых строится изложение материала. Обычно преподаватель напоминает, какой ранее изученный материал и в какой степени требуется подготовить к очередному занятию. Обращение к ранее изученному материалу не только помогает восстановить в памяти известные положения, выводы, но и приводит разрозненные знания в систему, углубляет и расширяет их. Каждый возврат к старому материалу позволяет найти в нем что-то новое, переосмыслить его с иных позиций, определить для него наиболее подходящее место в уже имеющейся системе знаний.

Работая над конспектом лекций, всегда следует использовать не только учебную литературу, но и те источники, которые дополнительно рекомендовал лектор. Только такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит каждому студенту овладеть прочными знаниями и развить в себе научные и творческие задатки, способности.

5. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДОСУГОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ»

ЛЕКЦИЯ 1.

ДОСУГОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ИХ ОРГАНИЗАЦИЯ

Развитие человеческой цивилизации привело к изменению социокультурной роли досуга, который все более ощутимо становится центральным элементом жизни человека и общества, в скрытой или явной форме взаимодействующим со всеми аспектами существования каждого отдельного индивида и социума в целом.

В отечественной традиции научные исследования категорий «досуг» и «свободное время» базируются на изучении бюджетов времени и образа жизни. Для понимания границ и объемов досуга обычно «свободным» называют время, когда человек не занят трудом в общественном хозяйстве (учебой), домашним трудом, удовлетворением физиологических потребностей. Другими словами, свободным можно назвать время, которое человек использует по своему усмотрению. Ключевым признаком досуга является то, что личность может предаваться ему по доброй воле, будучи свободной от выполнения профессиональных, семейных и гражданских обязанностей.

Определяющие характеристики досуга можно почерпнуть из понимания его как специфического времени. В словарях время трактуется как «длительность (продолжительность) бытия, последовательность существования; продолжение случаев, событий», «форма последовательной смены явлений, состояний материи».

Рассмотрение человеческого досуга в качестве составляющей образа жизни человека предполагает понимание его как отражения (образа) специфики личности и ее взаимоотношений с социальной средой, системы устойчивых способов организации своей жизнедеятельности, которые стали результатами взаимодействия человека с окружающим его миром.

Известный исследователь досуга Жофр Роже Дюмазедье выделял три основные функции досуга: отдых, развлечение и саморазвитие личности.

Отдых обычно связывается с восстановлением физических и нервных сил, снятием стресса и напряжения; это состояние добровольного бездействия, свободы от выполнения обязательств. В последние годы в значении «отдых» используется понятие рекреации (от лат. *recreatio* — восстановление) — время восстановления сил и действия, осознанно или инстинктивно направленные на это восстановление. Отдых и рекреация в условиях научно-технического прогресса и снижения двигательной активности человека в ходе выполнения производственных обязанностей имеют тенденцию к активизации (активный отдых). В то же время отдых современного человека связан с релаксацией (от лат. *relaxatio* — ослабление, расслабление) — снижением тонуса скелетной мускулатуры в результате применения специальных техник или средств.

Развлечение — это яркое положительное действие (состояние, переживание) парадоксального свойства, где высокая субъективная активность предполагает специфическое пассивное отношение («Я-Объект») развлекающегося к источнику развлечения, результатом которого является удовольствие. От отдыха развлечение отличается субординированностью (субъективной подчиненностью источнику развлечения), перцептированностью (субъективной нацеленностью на восприятие и ощущение), наполненностью (не просто покой, а наличие активных действий и ярких эмоций).

Саморазвитие личности трактовалось Ж. Р. Дюмазедье в контексте освобождения человека от автоматизма мышления и действий, как раскрытие новых возможностей. Согласно его мнению именно саморазвитие личности играет главную роль в развитии культуры, поскольку вырабатывает у человека творческий способ мышления и сохраняет его на протяжении всей его жизни, способствует свободному выбору профессии, основанному на личных и общественных интересах.

Саморазвитие личности можно понимать как хотя и осознаваемый, но достаточно стихийный процесс обогащения человеком своих представлений о себе и окружающем мире, способов самоизменения и преобразования окружающего мира. В некоторых случаях саморазвитие личности носит характер экзистенциального проекта подростка или старшеклассника по целенаправленному изменению себя (самопознание, самоопределение, рефлексия своих чувств, мыслей, действий, проектирование образа желаемого Я, преобразование своего поведения, демонтаж собственных стереотипов и т. д.).

Для реализации многочисленных досуговых потребностей человека в ходе развития цивилизации образовался особый социокультурный институт — клуб. В этом смысле клуб предстает в виде глобального способа организации свободного времени человечества и человека. Здесь к понятию клуба тяготеют все пространства, лишённые жестко заданных функционально-ролевых отношений. Такой образ клуба может быть истолкован следующим образом: вся система (институт) организации досуга и каждая организация, предоставляющая свободное время, являются своего рода клубом. Клуб может пониматься также как социокультурное явление, макрогруппа, общность, объединяющая людей в профессиональные и досуговые сообщества (клубные сообщества образуют школьники, занимающиеся одним профилем деятельности и соответствующим образом воспринимающие друг друга). Примерами таких сообществ можно назвать виртуальные группы, образованные из занимающихся предметным профилем на профессиональном уровне либо в режиме любительского увлечения (юные моряки, филателисты, юные музыканты, авиамоделисты). Третий образ клуба может быть назван организационным — клуб как специфическая социальная организация или общественное объединение. Четвертый вариант — пространственный. Клубное пространство фиксирует особый тип отношений между людьми, характеризующийся достаточной свободой, самостоятельностью. Здесь клуб — вариант общественной самоорганизации, публичной демократии, открытого столкновения мнений, поиска и обретения консенсуса и компромиссов, при котором реализуются верховенство установленных правил, самоуправление, плюрализм, свобода и равенство всех участников общности, где решения принимаются общим волеизъявлением.

ДОСУГОВЫЕ ОЖИДАНИЯ РЕБЕНКА

Ребенком называют человека в специфический период жизненного цикла — период детства. Временные рамки детства весьма вариативны в разных цивилизациях, культурах, государствах. Детство является первым этапом жизненного цикла человека, предшествуя взрослости. Старт человеческой жизни сопряжен с началом познания окружающего мира, его правил и норм, поиском и пробой себя в различных ролях, сферах и областях общественной и культурной жизни. Необходимость освоения и присвоения социального опыта предыдущих поколений привела к тому, что общество стало содержать ребенка, в той или иной степени освободив его от труда, и целенаправленно воспитывать (учить). Освобождение, пусть даже частичное, от участия в производстве средств к существованию и дискретность воспитания создали особое явление — досуг ребенка, сферу его самостоятельного приобщения к окружающему миру. К этим обстоятельствам в конце XIX в. добавился распад патриархальной семьи, вследствие которого возникла общественная потребность в организации свободного времени детей и подростков.

Специфика детства состоит и в том, что в этот период человек еще не в полной мере управляет собой, своими психическими состояниями и не усвоил способы соотнесения собственных интересов с интересами окружающих его людей. Для ребенка характерно стремление к непосредственному удовлетворению желаний и потребностей. В то же время ребенок является источником творчества, неожиданных, нетривиальных решений. Таким образом, детскость (инфантильность) — это с одной стороны безответственность, несерьезность, эгоизм, а с другой — спонтанность и креативность. Инфантильность ребенка в определенной степени поддерживается взрослыми, их снисходительностью по отношению к промахам и ошибкам еще неопытного, мало знающего и умеющего маленького (юного, молодого) человека. Данное обстоятельство отражается в сфере детского досуга — именно в пространстве досуга ребенок и может быть в полной мере ребенком, т. е. проявлять самопроизвольность (поведение, вызываемое не внешними, а внутренними причинами), самостоятельность

(активные действия под влиянием внутренних побуждений), творчество (готовность принимать и продуцировать принципиально новые идеи, преодолевающие общепринятые схемы мышления).

Досуговое поведение детей, подростков и учащейся молодежи определяется **совокупностью источников активности**, а именно потребностью в общении, новой информации, освоении новых действий, реализации собственных способностей, повышении социального статуса (признании), осуществлении общественно полезных действий.

Потребность ребенка в общении может быть представлена в виде группы потребностей: в афiliationи (потребность в эмоциональном контакте с другим человеком, которая проявляется в стремлении общаться с другими людьми, взаимодействовать с окружающими, оказывать и принимать помощь и поддержку); во внешней поддержке (в эмоциональном плане — потребность ощущать заботу со стороны других людей; в оценочном плане — потребность в поддержке оценочных суждений и мнений; в информационном плане — потребность в информации о том, как воспринимать те или иные явления; в инструментальном плане — потребность в помощи как действии); в аттракции (стремление находиться в обществе привлекательного человека, т. е. лица, по отношению к которому субъект испытывает положительные чувства).

Потребность в получении, обработке и усвоении новой информации, или любознательность, по мнению А. И. Савенкова, берет свое начало от поисковой активности. В обыденных представлениях она именуется любопытством (жажда новизны, интеллектуальной стимуляции, потребность в «умственных впечатлениях»).

Потребность в освоении новых действий и способов решения задач представляет собой особую заинтересованность в практическом обучении. Сюда могут входить как потребность в овладении предметно-практическими действиями (выпиливать, сверлить, строгать), так и стремление играть на музыкальных инструментах, конструировать, писать стихи и др.

Потребность в самостоятельности и реализации собственных способностей согласно гуманистической психологии включает стремление человека реализовать свои задатки и потенциал. Осуществление этих потребностей предполагает выявление скрытых резервов личности, перевода знаний, умений и социального опыта личности из потенциального состояния в конкретное действие. Нацеленность на реализацию собственных способностей связана с потребностью в саморазвитии, личностном росте, обретении смысла собственного существования. Следует, однако, понимать, что наличие потребности в самостоятельности у детей и подростков не гарантирует успешности выполнения ими действий.

Потребность в повышении своего социального статуса (признании) включает потребность преуспевать в том, что считается важным (в учебе, спорте, работе, увлечении, умении хорошо выглядеть и др.). К этой группе также относится потребность иметь определенные социально-экономический статус и степень личного престижа. Данная потребность играет важную роль в досуговых занятиях и практиках, предполагающих публичное выражение оценки (музыкальное или танцевальное исполнительство, самодеятельный театр и др.).

Потребность в осуществлении общественно полезных действий связана с желанием личности быть полезной для других людей; готовностью участвовать в любом общественно необходимом труде; чувством долга, взаимопомощи, ответственности перед коллективом, удовлетворенности от приносимой людям пользы (Д. И. Фельдштейн).

Досуг подростков и юношества существенно отличается от досуга других возрастных групп в силу их специфических духовных и физических потребностей и присущих им социально-психологических особенностей. Обычно подростковый и юношеский досуг характеризуется следующими чертами: преобладание поисковой и

творческо-экспериментальной активности; повышенная эмоциональная и физическая подвижность, динамичная смена настроений, зрительная и интеллектуальная восприимчивость; предпочтение проводить свободное время вне дома, в компании сверстников, в коммуникативно насыщенной среде; обостренное стремление к самостоятельности и индивидуальности в выборе форм поведения, друзей, книг, одежды; самоопределение в сфере любительских занятий, досуговых интересов, стиля самопрезентации; формирование юношеских и молодежных субкультур, предполагающих особый стиль проведения свободного времени и специфический образ жизни.

В числе факторов, определяющих характер занятий подростков и юношества в свободное время, специалисты чаще всего называют средства массовой информации (СМИ). Это Интернет, формирующий новые досуговые увлечения учащейся молодежи (компьютерная живопись, графика, игры и пр.); периодические издания и телевидение, оказывающие, наряду с кинематографом, влияние на выбор приоритетов в ценностях молодого поколения, формирование его духовного мира.

Удовлетворенность ребенка своим свободным времяпрепровождением обусловлена адекватностью досуга **ожиданиям инобытийности**, которая является продуктом общественного сознания и может быть охарактеризована следующим образом.

Досуг как вознаграждение. Взрослые транслируют ребенку противопоставление свободного времени занятому, своего рода идею вознаграждения досугом за усердную учебу, работу, дисциплинированность, старания, самоограничения и др. При этом образ досуга в общественном сознании предполагает возникновение желаемого состояния автоматически после наступления свободного времени. Ребенок знает, что наступление свободного времени вводит мораторий на целый ряд обязательств, связанных с учебно-познавательной деятельностью. А если учесть, что ребенок часто не имеет личностных смыслов в отношении исполнения школьных обязательств, то, по сути дела, досуг — это не что иное, как окончание дидактического принуждения.

Досуг как яркое действие. Другой аспект ожидания инобытийности состоит в том, что однообразие учебных занятий должно смениться яркостью, разнообразием, праздничностью. Ожидание свободного времени становится очень похожим на ожидание карнавала. И если с наступлением свободного времени не происходит ничего необычного, принципиально нового, это стимулирует ребенка найти приключение и реализовать несбывшееся ожидание.

Досуг как исполнение мечты. Ожидание инобытийности представляет собой надежду на реализацию в свободное время мечты, грандиозных планов, возможности заняться особенным делом, оказаться в особом сообществе, в особом статусе, в особом месте.

Однако без помощи взрослых мечты детей, подростков и юношества часто оказываются несбыточными. Отсюда разочарование и обида на взрослых, эффект обманутого ожидания.

Досуг как фактическое изменение содержания и характера (в том числе либерализация) **жизнедеятельности.** Школьники болезненно воспринимают стремление взрослых регламентировать их жизнедеятельность в свободное время. Взрослые же нередко не осознают необходимости поменять свое поведение в рамках детского досуга, отказываются от ответственности за свободное время ребенка, забывают о его досуговых ожиданиях, воспринимают свободное время ребенка одновременно и как возможность самим отдохнуть и развлечься.

Контекст противопоставления досуга и несвободного времени позволяет характеризовать свободное время детей, подростков и молодежи следующими чертами: переключение доминанты занятий с учебно-познавательной деятельности на игру, общение, физическую активность, предметно-практическую или художественную деятельность; замена теоретически репродуктивного характера деятельности на

практически продуктивный; нерегламентированность содержания образования и необязательность его освоения, изменение характера контроля деятельности ребенка (контроль не должен вести за собой отрицательных санкций со стороны педагогов); преобладание групповых и коллективных форм организации деятельности над индивидуальными; вхождение ребенка в иные, различные по стабильности группы, относительность рамок занятия, гибкость и подвижность расписания; позитивное восприятие детьми условной регламентации поведения в досуговой ситуации (принятие норм поведения как правил игры); относительная автономность групп (возможность предъявлять себя по желанию).

ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННАЯ КОНФИГУРАЦИЯ ДЕТСКОГО ДОСУГА

Пространственно-временная конфигурация детского досуга представляет собой совокупность промежутков времени и территорий (площадок), на которых происходят досуговые занятия детей. На каждом историческом этапе и в каждой стране конфигурация детского досуга является результатом социокультурной эволюции, обусловленной цивилизационными изменениями в жизнедеятельности общества, семьи, человека.

Временная структура досуга детей и подростков включает различные по продолжительности периоды свободного времени: ежедневный досуг (время, оставшееся после выполнения всех ежедневных обязательных дел и обязательств); еженедельный досуг (период выходных дней); праздничный досуг (свободное времяпрепровождение в дни официальных праздников); школьные каникулы. Продолжительность досуга обусловлена конкретной фазой социализации. Так, в дошкольный период досуг преобладает и является практически непрерывным. В период обучения в школе доля свободного времени снижается, а сам досуг становится дискретным.

Ежедневный досуг учащихся характеризуется непродолжительностью. После выполнения всех ежедневных обязанностей остается небольшой промежуток времени. Ежедневный досуг современного ребенка представлен множеством разных вариантов: участие в дополнительных образовательных программах (спортивных, художественных, технических и др.) как в школе, так и во внешкольных учреждениях, в деятельности общественных организаций, домашние досуговые занятия и практики и др.

Еженедельный досуг в выходные дни вследствие своей большей продолжительности разнообразен и может предполагать кратковременные выезды (экскурсии, посещение родственников и друзей, поездки на дачу, в лес и др.). В зависимости от интенсивности жизнедеятельности в рабочие дни недели досуг выходного дня может выступать в компенсаторной роли. Выходные могут пройти спокойно в домашних условиях или, напротив, в походе, на берегу реки и т. п. Досуг ребенка в выходные дни соотносится с семейными планами: традиционно в субботу и воскресенье родители и дети стремятся побыть вместе.

Свободное время в праздничные дни весьма разнообразно по длительности. В ходе трех— пятидневных праздников могут реализовываться сложные досуговые проекты: короткие лагерные смены в детских загородных центрах, поездки на турбазу, в другие города, страны. Специфическое место в пространственно- временной конфигурации свободного времени занимают семейные праздники (дни рождения, начала или окончания учебы и др.), когда празднование разворачивается в течение всего дня, однако не предусматривает отказа от посещения школы или детского сада. Главной частью такого праздника становится вечернее застолье с приглашением гостей и вручением подарков.

Каникулярный досуг — это период, свободный от учебы или основной деятельности и предоставляемый всем школьникам одновременно. Слово «каникулы» происходит от латинского названия звезды Сириус — Каникула («маленькая собачка»). В период видимости на утреннем небе этой звезды наступало самое жаркое летнее время,

поэтому римский сенат объявлял дни отдыха. В настоящее время в Российской Федерации установлены осенние, зимние, весенние и самые продолжительные летние каникулы. По длительности свободного от учебного процесса времени наша страна превосходит многие европейские страны и США. Данное обстоятельство актуализирует проблему наполнения каникулярного досуга развивающим — образовательным содержанием. Общественный план проблемы детского досуга включает еще две стороны: обеспечение защиты детей от негативных социальных воздействий в слабо контролируемом пространстве и времени и предупреждение такого поведения детей, которое может вызвать нежелательные социальные последствия. Высокая степень общественной (в том числе семейной) регламентации, с одной стороны, выполняет функции защиты детей от опасностей социальной среды и защиты общества от незанятых (неорганизованных) детей и подростков, а с другой — препятствует получению соответствующего опыта самостоятельности и ответственности.

Пространство детского досуга можно представить в виде множества площадок самоорганизации ребенком (детьми) своего свободного времени и общественной организации детско-подросткового досуга.

Первой площадкой детско-подросткового досуга является площадка **«дом» (квартира, комната)** — пространство проживания родительской семьи и ребенка. Детский досуг на площадке «дом» может квалифицироваться как естественный самоорганизуемый либо прямо или опосредованно организуемый родителями.

Вторая площадка — **«двор», «улица»** в непосредственной близости от места проживания ребенка. Это слабоупорядоченное пространство, в котором самоорганизуются разновозрастные сообщества, состоящие из детей и взрослых. В пространстве двора возникают подвижные и ролевые игры, реализуется потребность ребенка в экспериментировании, риске.

Остальные площадки конструируются общественной инфраструктурой детско-подросткового досуга.

Под **инфраструктурой** детского и подросткового досуга можно понимать комплекс сервисов, обеспечивающих досуговые занятия и практики детей, подростков и юношества. Инфраструктура досуга может рассматриваться на разных уровнях: индивидуальный или семейный домашний досуг; индивидуальный или групповой досуг за городом, в парке; групповой и коллективный досуг в специализированных учреждениях, на специальных площадках и в оборудованных местах и др. Важной составляющей инфраструктуры досуга является индустрия организации свободного времени (индустрия развлечений). В контексте организации досуговых мероприятий для детей, подростков и юношества наиболее значимыми являются следующие объекты инфраструктуры организации свободного времени: здания и сооружения образовательных организаций, культуры, спорта; объекты организации зрелищ (кинотеатры, концертные залы, выставочные комплексы, спортивные арены и залы, зоопарки и др.); объекты для занятий физической культурой и спортом, объекты организации оздоровления (стадионы, бассейны, фитнес-клубы, массажные и спа-салоны, лыжные базы); объекты организации общения и развлечений (боулинг, диско-теки, парки аттракционов, спортивно-игровые комплексы, залы игровых автоматов, детские игровые площадки); объекты обеспечения отдыха и восстановления сил (парки отдыха, тематические парки); объекты общественного питания (кафе, столовые, пиццерии и т. п.).

Площадки детско-подросткового досуга преимущественно некоммерческого использования — образовательные организации, учреждения культуры, спорта, органов по делам молодежи (федерального, регионального и муниципального подчинения).

Образовательные организации (некоммерческие организации, в основном занимающиеся образовательной деятельностью) могут выступать в роли организаторов, заказчиков и площадок проведения досуговых мероприятий.

Деятельность учреждений культуры направлена на реализацию социально-культурной политики государства и заключается в создании условий, необходимых для удовлетворения потребностей в отдыхе, общении и творчестве. К данным учреждениям относятся картинные галереи (предприятия, постоянно занимающиеся экспонированием, хранением, изучением и пропагандой искусства), музеи (научно-исследовательские и научно-образовательные учреждения, осуществляющие комплектование, хранение, изучение и популяризацию памятников естественной истории, материальной и духовной культуры), библиотеки (учреждения, организующие сбор, хранение и общественное пользование произведениями печати).

К площадкам детского досуга преимущественно некоммерческого использования относятся *спортивные сооружения* (стадионы, бассейны, тренажерные залы, парки активного отдыха, аквапарки). Самым масштабным спортивным сооружением является стадион, включающий, как правило, спортивное ядро (футбольное поле, беговые дорожки, места для прыжков и метаний), окруженное трибунами для зрителей, площадки для спортивных игр и гимнастики.

Наиболее комплексным набором функций в организации свободного времени молодого поколения наделены *учреждения органов по делам молодежи* (молодежные центры, дома и дворцы творчества молодежи, молодежные клубы). Назначение молодежных центров состоит с одной стороны в удовлетворении культурных интересов и потребностей различных категорий молодежи в сфере свободного времени вне зависимости от уровня их подготовленности к активным досуговым занятиям, а с другой — в воспитании учащихся и молодых рабочих и служащих.

Кроме государственных и муниципальных учреждений культуры, образования, спорта важное место в инфраструктуре детского и подросткового досуга играют негосударственные некоммерческие и коммерческие организации.

Площадки детско-подросткового досуга преимущественно коммерческого использования довольно разнообразны. Это предприятия общественного питания, молодежные клубы, дискотеки, кинотеатры, торгово-развлекательные комплексы. Особенно популярны детские парки с аттракционами (устройствами для развлечения в местах общественных гуляний — каруселями, качелями). Самым известным такого рода парком является Диснейленд со множеством площадок, которые посвящены тем или иным мультфильмам, кинокартинам, историческим событиям, сказкам и т. п. Площадки различаются по ландшафту и предлагаемым досуговым услугам. Большой популярностью у детей пользуется просмотр кинофильмов. Посещение кинотеатров стало самостоятельной формой потребительского поведения.

Представления об официальной инфраструктуре детского, подросткового и юношеского досуга дополняет концепция американского социолога Рея Ольденбурга, в которой раскрывается важность неформальных общественных мест сбора — так называемое ***третье место*** (наряду с домом и работой). В качестве третьего места может выступать кафе, магазин, дом культуры или любое другое место, где возникают и укрепляются общественные сети, неформальные связи и отношения. Концепция третьего места получает поддержку у представителей индустрии общественного питания и в целом у организаторов городской среды жизнедеятельности. Постепенно выстраиваются требования к площадкам такого рода, где на первое место выходят не еда и напитки, уютная атмосфера, приятный дизайн, возможность общения с интересными людьми, а большой выбор настольных игр, книг, различных мастер-классов и тренингов.

ДОСУГОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ: СОДЕРЖАНИЕ И СПОСОБЫ ОРГАНИЗАЦИИ

Свободное время человека как сфера общественной жизнедеятельности всегда было пространством социального контроля общества и государства. Современная эпоха с

ее сложной диалектикой индивидуально-общественного превратила организацию досуга в специфический общественный институт со своей собственной инфраструктурой и особыми индустриями. Одной из досуговых индустрий является ивентменеджмент (*event-management*), предназначенный для решения таких задач, как укрепление корпоративного духа, организация разного рода частных мероприятий, поддержание имиджа фирмы, продвижение бренда на рынок, поддержание потребительской лояльности. Все усилия ивентменеджмента направлены на организацию ивента (от англ. *event* — событие) — развлекательного или рекламного мероприятия.

Принципиальным отличием рассмотрения организации свободного времени детей в образовательном контексте является то, что **досуговое мероприятие** понимается как относительно завершённый фрагмент жизнедеятельности детей в определённый промежуток времени, организованный для отдыха, развлечения и развития ребенка.

Основываясь на методологической схеме А. В. Мудрика, в качестве **содержания досуговых мероприятий** можно рассматривать такие сферы жизнедеятельности, как познание, духовно-практическая деятельность, физическая активность, предметно-практическая деятельность, общественно полезная созидательная деятельность, общение.

Познание как содержание досуговых занятий представляет собой «процесс отражения и воспроизведения действительности в мышлении субъекта, результатом которого является новое знание о мире... активность, направленная на познание окружающего мира идей, вещей и отношений»¹. Познание в качестве содержания досуговых занятий может существовать в нескольких вариантах: специально и системно организованное познание (обучение, просвещение, стимулирование самообразования); репродуктивное и продуктивное познание (научное творчество: исследование, частично-поисковые практики и др.).

Духовно-практическая деятельность (термин А. В. Мудрика) — активность человека, связанная с «использованием духовных и социальных ценностей». В заданном автором термина смысле духовно-практическая деятельность адекватна понятию «художественная деятельность», как связанная с искусством и в то же время отвечающая требованиям искусства, или эстетическая (восприятие и создание предметов искусства): исполнение музыки — слушание музыки; исполнение ролей в самодеятельном театральном представлении — посещение театра и просмотр спектакля; создание предметов изобразительного искусства — посещение выставки картин и предметов декоративно-прикладного творчества.

В процессе **физической активности** «удовлетворяется потребность в функционально-органической активности, направленной на реализацию ребенком своих физических возможностей и их развитие». В сферу физической активности детей включаются самостоятельные (индивидуальные и групповые) занятия физической культурой, организация и проведение соревнований и учебно-тренировочных занятий по различным комплексам физических упражнений. Примером содержательной физической активности является фитнес (от англ. *fitness* — соответствие). В отличие от стихийных занятий физкультурой фитнес предполагает подбор разных видов спортивных упражнений и других мер индивидуально для каждого человека с целью общего оздоровления и коррекции фигуры. Фитнес включает в себя физические нагрузки, уход за своим телом и лицом, здоровое питание. Это не только занятия физической культурой, но и стиль жизни современного человека.

Предметно-практическая деятельность (занятия любительским трудом) — «доступное школьнику определенного возраста преобразование непосредственно окружающей его природной и социальной реальности». Важные составляющие значения слова «труд» вытекают из особых свойств продукта труда: наглядности или осязаемости (возможность непосредственно созерцать или быть воспринятым посредством осязания), доступности для непосредственного наблюдения, полезности, вещественности (вещь

представляет собой предмет материального мира, созданный трудом человека и являющийся основным объектом в имущественном правоотношении).

Отличие **общественно полезной созидательной деятельности** от других видов досуговых практик состоит в идентификации ее участника с организацией, ощущении участником социальной солидарности

Канадский исследователь Р. А. Стеббинс ввел понятие «серьезный досуг» — досуговые практики (реже досуговые занятия) участника общественной (само)деятельности — волонтера. В серьезном досуге волонтеры реализуют общественную карьеру вне работы, приобретая социально-коммуникативные компетенции. Причиной использования досуга для занятий волонтерской работой является то, что иные виды досуга не способны утолить жажду организационной принадлежности, поскольку они только изредка становятся формально организованными.

Общение как сферу жизнедеятельности А. В. Мудрик определяет так: «Сфера, активность в которой направлена на познание себя, людей и взаимодействие с ними... под общением понимается обмен духовными ценностями (общепризнанными и специфическими для половозрастных групп учащихся), который происходит как в процессе взаимодействия школьника с окружающими людьми, так и в форме диалога с “другими Я”». Место общения в содержании деятельности внешкольных воспитательных организаций характеризуется всеобщностью, т. е. в значительной степени представлено в каждом учреждении дополнительного образования детей, поэтому можно считать, что к конкретной социокультурной ситуации общение обеспечивает решение задач приспособления воспитанников и воспроизводства жизнедеятельности индивидов и социальных общностей.

Способы организации досуговых мероприятий представляют собой порядок осуществления посредничества между ребенком (детьми) и окружающей их природной и социальной средой. К ним относятся: показ (демонстрация), диалог, просмотр (созерцание), исследование, ритуал (символическое действие), преодоление (соревнование, конкурс), созидание, развлечение, игра.

Показ (демонстрация) — предъявление ребенком (детьми) чего-либо наглядным способом, направленное на оформление в сознании зрителя образа. Демонстрируя, ребенок противопоставляет себя зрителю как субъекту, воспринимающему показ.

Диалог — равноправное взаимодействие детей с другими субъектами или между собой, характеризующееся единением в информационном процессе и направленное на оформление в сознании участников диалога аналогичных образов.

Просмотр (созерцание) — непосредственное восприятие ребенком (детьми) объектов и явлений для оформления в собственном сознании образа (образов), порождаемого созерцаемыми объектами или явлениями. Созерцающий (в качестве объекта взаимодействия) подчиняет свое сознание созерцаемому (который воспринимается как субъект). Созерцание по роли ребенка является способом, противоположным демонстрации.

Исследование — целенаправленное изучение ребенком (детьми) объектов и явлений для оформления в собственном сознании образа изучаемого объекта.

Ритуал (символическое действие) подобно диалогу характеризуется единением участников, но не в информационном процессе, а в символически означенном и эмоционально окрашенном действии с предметами, в результате которого у всех исполняющих ритуал возникает аналогичное состояние.

Преодоление (соревнование, конкурс) — противопоставление ребенка (группы детей) как субъекта другому субъекту (конкуренту). В качестве конкурента может выступать другой ребенок (группа участников). Парадоксальным вариантом преодоления является такой, когда ребенком субъективно в качестве противника воспринимается физический объект (вершина горы, длинная дорога, трудный переход, сплав по реке, бытовые трудности), а фактически происходит преодоление себя.

Созидание — активное воздействие ребенка (детей), выступающего как субъект созидания, на объекты с целью их преобразования (изменения их состояния) и одновременно для изменения собственного субъективного состояния (превращения своего субъективного образа в объективный продукт).

ЛЕКЦИЯ 2.

ИГРОФИКАЦИЯ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Геймификация (от англ. слова gamification)-

это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

Под геймификацией понимается использование игровых элементов и приемов, применяемых в конструировании игр, в неигровых контекстах. В этом определении есть три важных момента: игровые элементы, приемы для конструирования игр, неигровые контексты (ситуации).

Давайте рассмотрим каждый из них подробнее. Любая игра конструируется из отдельных частей, которые можно назвать элементами игры. Элементы — это набор инструментов, с помощью которых можно построить игру. Так, шашки включают в себя такие элементы, как фишки (шашки), особенности взаимодействия между шашками, такие как передвижение шашек по диагонали и возможность “есть” шашки соперника, и правила, согласно которым шашки, дошедшие до последнего ряда, становятся дамками. Таким образом, элементы игры включают в себя и предметы, и особенности их взаимодействия, и набор правил. Подобно тому, как из деталей конструктора Lego мы можем собрать различные предметы, мы можем что-то сконструировать из различных элементов игры нечто новое. Можем сделать новую игру, а можем объединить элементы игры и создать что-то, что на самом деле игрой не является.

Важный момент. Геймификация не подразумевает создание полноценной игры. Мы просто используем отдельные элементы игры, что дает нам больше гибкости. Когда мы играем в шашки, мы не можем изменять элементы игры — иначе это будут уже не шашки. С геймификацией дело обстоит по-другому. Когда мы разрабатываем геймифицированную систему, наша задача как раз и состоит в том, чтобы изменять игровые элементы таким образом, чтобы они помогали нам достичь поставленных задач.

Геймификация использует приемы, характерные для создания видео-игр, но все не так просто, как кажется на первый взгляд. Казалось бы, нет ничего сложного в том, чтобы внедрить систему начисления баллов на сайт, это же просто кусочек кода. Хотите, чтобы Ваши клиенты посещали сайт чаще? Тогда просто начисляйте им по 100 баллов каждый раз, когда они заходят. А еще можно добавить таблицу лидеров для отслеживания результатов! Но это пример неверного подхода к геймификации. В чем смысл получения баллов? Возможно, некоторым пользователям возможность набрать высокий балл или занять верхнюю строчку в рейтинге покажется заманчивой, но их хватит ненадолго. Новые пользователи могут отказаться участвовать в зарабатывании баллов, так как увидят, что результаты лидеров достижимы с большим трудом. Не говоря уже о том, что большинству пользователей баллы просто неинтересны.

Третий элемент определения — это неигровые контексты (ситуации). Во всех ситуациях использования геймификации, внутренней, внешней или изменяющей поведение, необходимо достигнуть неигровых целей. Команда Росса Смита не убивала толпы зомби, они просматривали диалоговые окна, чтобы найти ошибки в переводе. Но, каким-то невероятным образом, эта деятельность казалась им игрой.

Основатели.

Термин геймификация появился в 2003 году, но стал широко употребляться только в 2010 году. Основателем нового тренда можно считать

консультант из Канады Габе Цихерманн. Он является соавтором книг «Маркетинг, основанный на играх» (2010) и «Геймификация средствами дизайна» (2011).

Преимущества геймификации в обучении.

Основное отличие компьютерных игр и стандартного образования – это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, но при этом редко когда учителя хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому ученики знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что ученики концентрируются только на оценках, но никак не на самих знаниях и содержании.

Все мы знаем выражение: «учиться на своих ошибках». В компьютерных играх это является основным принципом для игрока, чтобы достигнуть успеха. Играя, мы знаем, что нет ничего страшного в неудаче – чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти верное решение.

Поэтому становится понятно, почему ученики тратят свое свободное время на различные игры, вместо того, чтобы сделать домашнее задание для школы. Даже если в школе ученик сделал все правильно и получил хорошую оценку за контрольную работу, он не будет испытывать такое же воодушевление и эмоциональный подъем, как пройдя босса в своей любимой игре. Очень важно выстраивать учебный процесс так, чтобы ученики могли учиться на своих ошибках (исследование дизайнера игр Randall Fujimoto).

Система оценок

Одной из важных особенностей образования в виде игры является система оценок, основанная на следующих тезисах:

- существует бальная система;
- в начале семестра ученика начинают с точки в 0 баллов;
- каждое задание оценивается в определенное количество баллов.

Поэтому, независимо от своих способностей, каждый ученик знает, что он находится в равных условиях с остальными и у него есть только один вариант — путь к хорошей оценке. Он может ошибаться сколько угодно раз, и, понимая, что каждый заработанный балл ведет к успеху, ученик перестанет бояться ошибаться и будет сосредоточен на обучении. Похожие мысли о представлении образования как MMORPG-игры можно найти здесь.

Один из наиболее известных Российских образовательных проектов, содержащий элементы геймификации – онлайн-ресурс по изучению английского языка <http://lingualeo.ru/>.

Другим значимым фактором такого формата обучения является командная работа. В классе школы часто ученик должен быть сам за себя. Также он самостоятельно должен выполнять домашние задания дома. Но есть простая причина, почему он этого не делает — ему СКУЧНО. Как компьютерные игры учат нас командному взаимодействию, так и обучение в школе должно стать командным, тогда ученики будут более включенными в изучение материала и будут заинтересованными процессом.

Как ни странно, но в классическом образовании забывают об очень простой, но безгранично значимой вещи – о том, что то, что мы делаем должно приносить нам радость и веселье. Это делает игры такими захватывающими. И этого так не хватает в процессе обучения.

Карл Капп (Karl Kapp), автор книги «Геймификация в обучении» (Gamification of Learning & Instruction), верит, что ключ к геймификации в том, насколько быстро этот подход будет распространен среди людей всех поколений. Капп говорит, что элементы вознаграждения, которые являются частью геймификации поощряет пользователей оставаться вовлеченными и взаимодействовать друг с другом. Сила геймификации именно в этом и заключается: она задевает струну соревновательности, которая есть в каждом из нас. И чем больше мы этим занимаемся, тем сильнее мы вовлекаемся в игру, и в итоге достигаем новые уровни.

Дональд Кларк продолжает свои исследования в области исследования эффекта игр на мотивацию в обучении.

Мотивация «изнутри»

Кларк считает, что мотивация, формирующаяся «изнутри», – гораздо более сильный и эффективный фактор, чем мотивация, сформированная внешними факторами. Это, конечно, не значит, что они не имеют никакого значения, но необходим баланс. Что примечательно, есть исследователи, которые даже утверждают, что некоторые формы внешней мотивации могут ущемлять и подавлять внутреннюю. К ним относится внешнее наблюдение, строгие сроки и сдерживающие рамки, навязанные цели, которые могут заставить человека выполнить работу, но действуют лишь как «контрольные» факторы.

Для того, чтобы стимулировать человека к обучению, нужно обратить внимание на то, что происходит у него к голове, а не во внешней среде. Игры относятся к мотивации изнутри: игрок является ключевым персонажем, находится в центре действия и прогресс зависит только от него самого. Мир игры приглашает человека в мир приключений, где он сможет открыть для себя что-то новое – игрок и игра становятся единым целым.

Игры и автономия

Получение знаний может быть добровольным или принудительным занятием. Что лучше формирует мотивацию? Чтобы человек сам захотел учиться, он должен чувствовать, будто это его собственный выбор (даже если это всего лишь иллюзия выбора). Преимущество игр именно в том, что, в основном, это добровольное занятие. Когда люди ощущают, что имеют автономию и контроль над собственной жизнью и собственными решениями, лучше удерживается интерес к определенному занятию и повышается их мотивация превзойти самих себя и подняться на новые вершины. Игры как раз и придают игроку чувство контроля над временем, темпом и действиями. Во время игры игрок активен, а не пассивен, и это способствует более эффективному обучению и закреплению знания.

Игры и самоуверенность

Что заставляет людей пробовать еще и еще раз, даже после неудачных попыток довести определенное дело до конца? Самоуверенность и вызов. Те, у кого низкая самооценка, более склонны просто сдаться при первой неудаче. Обретение новых знаний занимает много времени, и требует много терпения и еще больше усердия. Сомнение в собственных способностях зарождаются в мыслях человека, когда он сталкивается с препятствиями и испытывает трудности. В играх эта проблема маловероятна, потому что все начинают с простого уровня и уровни постепенно усложняются. Таким образом у игрока повышается уверенность в своей компетенции, он заражается идеей пройти до конца. Аватарные игры, в которых игрок как бы является самим собой, помогают человеку оценивать свои способности и, таким образом, учиться быстрее и так, как ему это удобно. Игры повышают мотивацию, потому что успех зависит только от самого человека, и никто не обращает внимание на пол, расу и социальные уровни.

Игры и цели

Наличие цели — несомненно важный стимул, так как мотивация исходит из ожидания результатов и значимости этих результатов для человека. Пока эта цель не реализована у человека есть стремление. Люди, которые ставят перед собой цели на определенный промежуток времени, лучше их достигают, когда речь идет об обретении знаний. Игры ставят перед игроком множество целей — стратегических и тактических. Исследования показывают, что обретение знаний и стремление учиться исходят из личным побуждений, а не из внешних факторов влияния. В играх люди достигают каких-то поставленных перед собой личных целей, что повышает мотивацию.

Игры и испытания

Испытание — это сильный стимул. Оно повышает внимание и углубляет процессы обучения. Успешное прохождение испытаний закрепляет самоуверенность и ощущение достижения цели. В играх испытаний множество. Человек просто не может прекратить

играть благодаря темпу игры и системе награждений. Начинается все с довольно простых испытаний, которые потом постепенно усложняются в зависимости от успехов игрока.

Игры и обратная связь

Цели сами по себе не достаточны для того, чтобы игрок понимал успешно ли он продвигается к достижению своих целей и мотивировал себя к дальнейшим успехам. Для этого игроку нужны оценки своего выступления. Это подсказывает, что в процессе обретения знаний у человека должен быть контроль над своим обучением через открытые структуры, сопровождающийся отзывами и оценками результатов его усилий. В играх эта оценка отображается очень четко (количество жизней, количество очков, итд.). Обратная связь и оценки важно получать в течении всего процесса, а не только в конце игры, и то же самое относится к образованию.

Игры и социальные инициативы

Одобрение друзей и близких также является важным стимулом, особенно когда это может быть как вознаграждением так и наказанием. Мотивация не заканчивается в самом начале познавательного процесса и должна поддерживаться в течении всего периода обучения. Образовательные учреждения должны как можно скорее понять, что мотивация тесно связана с человеческим фактором и поэтому нужно разработать схему поддержки людей во время обучения.

ЛЕКЦИЯ 3

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ – ЦЕНТР ДОСУГА ДЕТЕЙ

Организованная культурно-досуговая деятельность в учреждении дополнительного образования – это не отдых в свободное от учёбы и спорта время, а направленный процесс воспитания и образования учащегося в привлекательных для него формах, находящийся за рамками общего образовательного процесса.

Главное назначение культурно досуговой деятельности в учреждении дополнительного образования является - решение комплекса задач, связанных с формированием культуры свободного времени: вовлечение ребенка, в яркий мир творчества, конкурсов, развлечений и праздников, освоение традиционного и инновационного опыта организации досуга через познание, просвещение, общение. Это предполагает также направленность личности на различные социально значимые нормы и ценности.

Культурно-досуговая деятельность в большей степени, чем программы образовательные, демонстрируют интеллектуальные, эмоциональные возможности учащегося. Если ведущим видом деятельности в образовательной программе является познавательная деятельность, то в досуговой программе ведущим видом становится творческая деятельность. Таким образом, потенциал досуга имеет широкие познавательные, просветительские, творческие возможности, освоение которых обогащает содержание и структуру свободного времени, развивает общую культуру учащихся.

Цель культурно-досуговой деятельности в учреждении дополнительного образования: создание благоприятных условий для организации содержательного, интересного и познавательного досуга учащихся, в результате которого осуществляется воспитание всесторонне и гармонично развитой личности, обладающей личностными качествами, которые могут быть востребованы сегодня и завтра, способствующие «вхождению» ребенка в социальную среду.

Чтобы организовать культурно-досуговую деятельность в учреждении дополнительного образования следует, учитывать потребности и желания современных детей не исключая педагогическую практику. Современный подход к образованию связан

с идеей всесторонней подготовки и воспитания ребенка не только в качестве специалиста, профессионала своего дела, но и как личности и члена коллектива и социума, поэтому организация культурно-досуговой деятельности становится особенно актуальной. Она представляет собой органический синтез художественной литературы, музыки, танца, актерского мастерства и сосредотачивает в себе средства выразительности, имеющиеся в арсенале отдельных искусств, способствует развитию эстетического восприятия окружающего мира, детской фантазии, воображения, памяти, познавательных процессов, знания об окружающем мире и готовности к взаимодействию с ними.

В организации праздника могут привлекаться юные артисты из коллективов дома творчества, из школьных театральных коллективов, участники эстрадных, вокальных народного творчества, декоративно-прикладного, изобразительного творчества, хореографических студий, музыканты, инициативная группа, все те, кому не чуждо слово «творчество».

Можно пригласить и профессиональных актёров из муниципальных или частных детских или драматических театров, работающих с детьми.

Техническое обеспечение.

Для проведения детского праздника необходима высококачественная усилительная аппаратура. Каждый исполнитель должен работать с микрофоном. Это не просто для тех, у кого нет опыта, поэтому перед выступлением необходимо прорепетировать для избегания неловкости и неуверенности артиста. Микрофоны должны быть тщательно отрегулированы с учетом индивидуальных способностей голоса исполнителя. Отличие современных мероприятий в том, что сейчас главное место заняла техника, требующая особого внимания и бережного обращения, чтобы аппаратура не подвела, а самый неподходящий момент.

А для обеспечения массовых мероприятий, к примеру, на свежем воздухе используются микшерские пульта. Звукооператор должен иметь большой опыт работы, чтобы справиться с этой задачей.

Ещё раз заостряю внимание: не обеспеченное звуковой поддержкой мероприятие, проводимое на открытой площадке, обречено на провал.

Если мероприятие проходит в актовом зале учреждения или другом помещении, приспособленном для проведения подобных мероприятий, микрофоны нужны только в случае, если актёры не могут перекричать зал.

Есть ещё один выход из положения: записывается общая фонограмма праздника а репризами, песнями и музыкальными заставками. В этом случае каждое слово, каждый звук дойдут до зрителя в полном объёме, но при этом исполнителям на сцене нужно будет играть синхронно с записью.

Лучше, конечно, работать «вживую». Именно так повышается профессионализм и приобретается опыт сценической работы, который необходим каждому, кто выступает на публике.

Музыка.

Какой же праздник без музыки? Мероприятие начинается с музыкального сопровождения, предваряющей действие, она создаёт необходимое настроение на праздник. Действие также должно сопровождаться музыкой, она усиливает кульминационные сценические моменты.

Также важна музыка, звучащая после окончания действия, когда зрители расходятся. Она напоминает, что нас ждёт встреча с новым праздником.

Призы.

Опыт работы с детьми показывает, что праздник без сувениров, призов и подарков сильно проигрывает. Если в программе заложено проведение конкурсов, то необходимо предусмотреть и призы. Желательно, чтобы призов было достаточно. Обязательно должны быть поощрительные призы. Ребёнок, участвующий в конкурсе, не должен уйти без приза.

На мероприятие желательно пригласить профессионального фотографа. Конечно же, многие родители придут на праздник со своими собственными фотоаппаратами и видеокамерами. Тем не менее, должен присутствовать человек, который поможет, кто пожелает оставить добрую память о празднике. Как показывает опыт, таких желающих всегда достаточно.

Самое главное – доброжелательность организаторов, исполнителей, которые должны всегда найти доброе слово для каждого, кто пришёл на праздник. Ни в коем случае нельзя раздражительно реагировать на непонятливость гостей, их желание что-то выяснить.

Все конфликты лучше разрешать с улыбкой, терпеливо разъяснять, почему произошло, так, а не иначе. При этом ребёнка, вовлечённого волей родителей в конфликт (это бывает очень часто), постарайтесь отвлечь, он должен уйти с праздника в хорошем настроении. Организатору очень часто приходится быть умным и тонким дипломатом.

Родители.

Взрослые очень тщательно следят за тем, как организовано действие. Если им что-то не нравится, то многие из них готовы разбираться в сложившейся ситуации до конца. С такими гостями нужно быть особенно осторожными и деликатными.

Средства массовой информации.

Если вы чувствуете, что ваш праздник удастся и вам хочется, чтобы о нём знали не только родители учащихся в учреждении дополнительного образования, но и жители города, то стоит обратиться к представителям печатных изданий или радио и телевидения. Готовящийся материал следует заранее обсудить с журналистом и договориться, о чём надо писать, о чём нет. Фамилии, имена должны быть даны без искажений, об этом должны позаботиться вы сами и никто другой.

Педагоги - самые бескорыстные творцы, умеющие работать, и они имеют полное право получить искреннюю благодарность за свой труд.

Подготовка к каждому мероприятию должна начинаться со сценария. Только тогда будет видно, какие творческие силы необходимо задействовать в постановке, какие предстоят технические и материальные затраты. Каждую статью нужно тщательно просчитать и подстраховаться на тот случай, если возможен срыв. Обязательно должен быть хотя бы один путь к отступлению.

В учреждении дополнительного образования организуются различные развлекательные мероприятия. Как говорилось ранее, все мероприятия организуются с учётом запросов и пожеланий, учащихся в учреждении дополнительного образования. Самыми востребованными из них являются конкурсные, игровые концертные и музыкально-развлекательные программы на разные темы.

Вспомним что досуг - это совокупность форм деятельности в свободное время, которое, остаётся у человека после выполнения его профессионально трудовых (учебных) и семейных обязательств. И он может использовать его по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями.

Досуг детей локализуется через культурно-досуговые учреждения, систему образования, дом и улицу. При этом ребёнок меняет свои досуговые приоритеты:

- у детей дошкольного возраста преобладает домашнее общение;
- у младших школьников оно перемещается преимущественно в школу;
- у подростков на первом месте досуговые учреждения.

Современное дополнительное образование детей имеет значительные возможности в плане наполнения досуга детей социально значимым содержанием. На это нацелены обе его составляющие – образовательная и культурно-досуговая: при этом первая выполняет, прежде всего, познавательную и ориентационную функции; вторая - рекреационную и коммуникативную. В то же время оба вида деятельности создают реальные возможности и для самопознания, самоопределения, самореализации учащихся, правда, делают это разными способами. Источниками образовательной информации и социального опыта,

субъектами досуговой деятельности являются как педагоги, так и сами дети, и их родители.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ МЕРОПРИЯТИЯ

Человек развивается, формирует свои навыки поведения, ценности, чувства, а процессе совместной деятельности с людьми и в ходе их общения с ними. Поэтому педагог дополнительного образования для достижения воспитательных целей должен уметь организовать разнообразную деятельность детей (педагоги называют её развивающей, воспитывающей), а для детей она является их естественной жизнью.

Организация досуговой деятельности всегда была и остается очень важной для педагога. Общение с детьми помимо занятий в более или менее свободной обстановке имеют существенное, нередко решающее значение для их развития и воспитания. Они важны и для самого педагога, так как помогают лучше узнать воспитанников и установить хорошие отношения, открывают неожиданные и привлекательные для учащихся стороны личности самого педагога. Это даёт педагогу ощущение необходимости его работы, её социальной значимости, востребованности, как сейчас говорят.

Однако, чтобы это происходило надо знать, как организовать такую работу. Так что же такое **воспитательное мероприятия**? Это относительно завершённая совместная деятельность детей в определённый фиксированный промежуток времени, организованная педагогом с воспитательной целью (определение А. Г. Кирпичника).

ОСОБЕННОСТИ И ТИПЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Отличия культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей 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) учащихся: организатор, исполнитель, зритель, соавтор, художник, костюмер, дизайнер, музыкальный оформитель, осветитель, работник сцены, ведущий, член жюри и др.

В зависимости от целей, планируемой длительности программы и степени соучастия в ней детей, выделяется несколько **типов культурно-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 культурно-досуговых программ**:

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

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.

Конкурсно-игровая программа по заданной тематике с предварительной подготовкой участников (КВН, «Брейн-ринг», и т.д.). Готовить такие программы могут как педагоги, так и старшеклассники под их руководством.

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.

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 не может выглядеть просто как сценарий – это лишило бы 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 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). 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.

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. 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.

Длительная досуговая программа представляет собой систему воспитательной работы педагога 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. В ОУ ДОД 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:

Для успешного проведения мероприятия нужно:

- знать существующие формы;
- уметь наполнить эти формы каждый раз нужным содержанием;
- владеть методикой организации мероприятия;
- уметь придумать полученному результату название;

ЛЕКЦИЯ 4

ТРЕБОВАНИЯ К НАПИСАНИЮ И ОФОРМЛЕНИЮ СЦЕНАРИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

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

Всю организацию мероприятия можно разделить на 4 этапа: конструирование; подготовка; проведение; анализ;

Конструирование мероприятия: четкое определение целей и задач мероприятия (расширить кругозор, стимулировать познавательную активность, сплотить коллектив и т. п.); определение тематики мероприятия (мероприятие – это единство, объединённое одной темой).

Особый раздел культурно-досуговой программы – составляет характеристика конкретных форм ее реализации. Речь идет о тех или иных мероприятиях, через которые программа

воплощается в жизнь. *Одна из классификаций* культурно-досуговой программы является масштаб мероприятия, фактически определяемый количеством участников: традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения в целом (фестивали, олимпиады, балы, турниры, конкурсы и др.); культурно-досуговые дела отдельного детского объединения (класса, учебной группы в системе дополнительного образования) - экскурсии, конкурсы, литературные и музыкальные гостиные и др.; совместные культурно-досуговые дела нескольких детских объединений, нескольких классов одной параллели, кружков, студий, клубов (вечера, огоньки, КВН, походы, соревнования); «репертуарные» мероприятия (спектакли театров, концерты художественных коллективов и т. п.), в которые одни дети вовлекаются в качестве исполнителей, другие – в качестве зрителей.

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 построена в соответствии с тремя основными этапами развития личности ребенка школьного возраста, преимущественно те или иные формы культурно-досуговых мероприятий, максимально подходящие возрасту детей.

I этап – возраст от 6 до 10 лет. Это период обучения 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.

Разработка правил и условий проведения мероприятия (конкурсной программы, интеллектуальной игры). Для этого нужно ответить на несколько вопросов: кто принимает участие: команды или индивидуальные участники; если участвуют команды,

то из какого количества человек состоит команда; сколько всего команд (участников); каким образом отбираются команды (участники); задания (конкурсы, вопросы) выдаются на месте, или как домашнее задание; последовательность выступления (по жребию, по готовности); сколько времени отводиться участникам на подготовку задания; сколько времени отводиться участникам на каждый конкурс; продолжительность мероприятия (набор определённого количества баллов, ограничение времени...); каким образом участники оповещают о готовности (для интеллектуальных игр); каким образом оценивается выступление команд (критерии оценки); кто оценивает; как

Подготовка мероприятия

Подготовительный этап начинается с чёткого распределения обязанностей среди организационной группы по подготовке и проведения мероприятия.

План подготовки к мероприятию:

- подбор литературы: сценарии, статьи, рекомендации, художественная литература и т. д.;
- просмотр видеоматериала: художественные фильмы, мультипликационные фильмы, любительские видеосъёмки, программы на телевидении и т. д.;
- составление сметы расходов: затраты на методическую литературу, художественное оформление, аудио и видео оформление, костюмы, призы, рекламу и т. д.;
- подбор музыкального сопровождения: просмотр номеров художественной самодеятельности, написание музыки, фоновая музыка, фанфары, сигнальная музыка и т.д.;
- подбор костюмов: в зависимости от стиля и формы праздника следует подобрать или сшить костюмы для ведущих и участников мероприятия;
- написание сценария: подробное описание всех действий участников в течении праздника, правильное построение реплик и номеров художественной самодеятельности;
 - техническое обеспечение: в зависимости от возможностей учреждения к сценарию сделать приложение светового оформления праздника и спецэффектов, микрофоны, видео и звукотехника, и т. д.;
 - репетиции: Можно сделать отдельно техническую репетицию, репетицию с ведущими и репетицию творческих номеров. Обязательно проводятся две репетиции для всех участников праздника, и со светом, и с музыкой, и в костюмах и т. д.;
 - реклама: приглашение зрителей на мероприятие по школам, организациям, объявление, бегущая строка на телевидении, статья в газете и т. д.;
 - приглашение жюри, экспертов. В состав должны входить люди компетентные, пользующиеся у участников и зрителей авторитетом, независимые, имеющие собственный опыт в деятельности, которую предстоит оценить, число членов жюри должно быть нечётное: от 3 до 7 человек. Члены жюри должны знать правила, условия проводимого мероприятия, его задачи, критерии оценки;
 - подготовка ведущего мероприятия. Ведущему во время мероприятия отводиться большая роль. Для ведущего важно четко объяснять условия, контролировать процесс проведения, динамику мероприятия, вовремя фиксировать результаты, своевременно пресекать нарушения правил – всё это плюс многое другое требует находчивость, терпение, внимательности, твёрдости и чувства юмора и, конечно же, ведущий должен владеть ораторским искусством;
 - подготовка призов. Концовка, финальная точка имеют особое значение. Хорошо, чтобы победитель получил приз, пусть даже символический. Но не забудьте и проигравших, их важно поощрить за участие, чтобы не пропало желание участвовать в последующих мероприятиях;
 - спонсорская помощь;

- подготовка места проведения мероприятия. Оформить согласно тематике мероприятия. Подготовить атрибуты, декорации. Подготовить место расположения участников, жюри, зрителей, ведущего. Определить место, где переодеваются участники, раздеваются гости.

Проведение мероприятия.

Выполнение вышеперечисленных этапов организации мероприятия является гарантией успешности мероприятия, его большого воспитательного эффекта.

И помните, что при проведении мероприятия рекомендуется придерживаться следующих правил: начало и конец мероприятия должны быть яркими, запоминающимися; все занятые в проведении должны хорошо знать, что и когда следует делать; мероприятие должно идти на мажоре и по возрастающей.

Анализ мероприятия.

Точку в мероприятии можно поставить лишь после того, как будет проведён анализ.

Примерный план анализа воспитательного мероприятия.

Общая характеристика детской группы: состав; возраст; учёт возрастных и индивидуальных особенностей, интересов, запросов учащихся; характеристика места и время проведения мероприятия; актуальность определения темы, цели и задач мероприятия, формы проведения; качество подготовки мероприятия: наличие плана подготовки мероприятия, сценария, оформления места проведения мероприятия; активность участников мероприятия (детей, педагогов, родителей); анализ хода мероприятия: содержание и воспитательная направленность, отношение учащихся к мероприятию, характеристика использования педагогических средств, проявление личностных качеств педагога, его авторитет, создание условий для влияния на детей; выводы, замечания и предложения: оценка методического своеобразия и эффективности мероприятия; недостатки в ходе подготовки и проведения, пути их устранения; пожелания по улучшению подготовки, содержания и форм организации мероприятия.

Организация культурно-досуговой деятельности в учреждении дополнительного образования лежит не только на плечах педагога, но и при непосредственном участии учащихся творческих студий, их родителей.

В процессе подготовки культурно-досугового мероприятия из самых заинтересованных и активных ребят формируется творческая группа, которая участвует в подготовке и проведении мероприятий разных уровней, где дети используют и совершенствуют полученные навыки творческой деятельности. В результате ребенок познает мир умом и сердцем, выражая свое отношение к добру и злу, познает радость, связанную с преодолением трудностей обучения, неуверенности в себе через участие в театрализованных постановках, праздниках. Дети выступают в роли исполнителя, автора и режиссера театрализованных программ. Педагогическая целесообразность мероприятия заключается в том, что при проведении культурно-досуговой программы и участия в ней учащийся может раскрыть свои таланты, передать свои эмоции, чувства, желания и взгляды, как в обычном разговоре, так и публично, не стесняясь других. Дети приобретают навыки актёрского мастерства, развивают воображение и мышление, коммуникативные способности, воспитывают коммуникативные навыки, умения общаться, адаптироваться в любых ситуациях.

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО РАБОТЕ С УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРОЙ ПОСЛЕ ЛЕКЦИИ

Работу с учебной литературой после лекции целесообразно начать с изучения общих работ по теме, а также учебников и учебных пособий, рекомендованных лектором. Далее следует перейти к анализу монографий и статей, рассматривающих отдельные аспекты проблем, изучаемых в рамках курса, а также официальных материалов и неопубликованных документов (научно-исследовательские работы, диссертации), в которых могут содержаться основные вопросы изучаемой проблемы.

Работу с источниками надо начинать с ознакомительного чтения, т.е. просмотреть текст, выделяя карандашом его структурные единицы. При ознакомительном чтении закладками отмечаются те страницы, которые требуют более внимательного изучения.

В зависимости от результатов ознакомительного чтения выбирается дальнейший способ работы с источником. Если для разрешения поставленной задачи требуется изучение некоторых фрагментов текста, то используется метод выборочного чтения. Если в книге нет подробного оглавления, следует обратить внимание ученика на предметные и именные указатели.

Избранные фрагменты или весь текст (если он целиком имеет отношение к теме) требуют вдумчивого, неторопливого чтения с «мысленной проработкой» материала. Такое чтение предполагает выделение: 1) главного в тексте; 2) основных аргументов; 3) выводов. Особое внимание следует обратить на то, вытекает ли тезис из аргументов или нет.

Необходимо также проанализировать, какие из утверждений автора носят проблематичный, гипотетический характер.

Умение работать с текстом приходит постепенно. Наилучший способ научиться выделять главное в тексте, определять проблематичный характер утверждений, давать оценку авторской позиции – это сравнительное чтение, в ходе которого происходит знакомство с различными мнениями по одному и тому же вопросу, сравнивается весомость и доказательность аргументов сторон и делается вывод о наибольшей убедительности той или иной позиции.

Если в учебной литературе встречаются разные точки зрения по тому или иному вопросу из-за сложности прошедших событий и правовых явлений, нельзя их отвергать, не разобравшись. При наличии расхождений между авторами необходимо найти рациональное зерно у каждого из них, что позволит глубже усвоить предмет изучения и более критично оценивать изучаемые вопросы. Знакомясь с особыми позициями авторов, нужно определять их схожие суждения, аргументы, выводы, а затем сравнивать их между собой и применять из них ту, которая более убедительна.

Следующим этапом работы с учебными источниками является создание конспектов, фиксирующих основные тезисы и аргументы. Можно делать записи на отдельных листах, которые потом легко систематизировать по конкретным темам изучаемого курса. Другой способ – это ведение тематических тетрадей-конспектов по одной какой-либо теме. Большие специальные работы монографического характера целесообразно конспектировать в отдельных тетрадях. Здесь важно вспомнить, что конспекты пишутся на одной стороне листа, с полями и достаточным для исправления и ремарок межстрочным расстоянием (эти правила соблюдаются для удобства редактирования). Если в конспектах приводятся цитаты, то непременно должно быть дано указание на источник (автор, название, выходные данные, № страницы). Впоследствии эта информация может быть использована при написании текста реферата или другого задания.

Таким образом, при работе с источниками и учебной литературой важно уметь:

- сопоставлять, сравнивать, классифицировать, группировать, систематизировать информацию в соответствии с определенной учебной задачей;
- обобщать полученную информацию, оценивать прослушанное и прочитанное;
- фиксировать основное содержание сообщений; формулировать, устно и письменно, основную идею сообщения; составлять план, формулировать тезисы;
- готовить и презентовать развернутые сообщения типа доклада;
- работать в разных режимах (индивидуально, в паре, в группе), взаимодействуя друг с другом;
- пользоваться реферативными и справочными материалами;
- контролировать свои действия и действия своих товарищей, объективно оценивать свои действия;
- обращаться за помощью, дополнительными разъяснениями к преподавателю, другим студентам;
- пользоваться различными словарями, опорами в тексте (ключевые слова, структура текста, предваряющая информация и др.);
- использовать при говорении и письме синонимичные средства, слова-описания общих понятий, разъяснения, примеры, толкования и др.;
- повторять или перефразировать реплику собеседника в подтверждении понимания его высказывания или вопроса;
- обратиться за помощью к собеседнику (уточнить вопрос, переспросить и др.)