

ТЕОРИЯ, МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Шабалина Елена Петровна

канд. пед. наук, доцент

Вебер Татьяна Витальевна

студентка 4 курса ФТиППО

ФГБОУ ВПО Алтайской государственной академии образования

имени В.М. Шукшина

г. Бийск, Алтайский край

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДЕТСКОМ ВРЕМЕННОМ КОЛЛЕКТИВЕ

Аннотация: в статье рассматривается понятие «культурно-досуговая программа», описывается внедрение проектной деятельности на примере детского оздоровительного лагеря «Завьяловский».

Общественное состояние России требует более высокого уровня культуры людей, а для этого необходима не только высокая степень массового освоения культуры, но и способность использовать достижения человечества в сфере культуры.

Культурно-досуговая программа – форма рекреационно-развивающей деятельности, содержание которой включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга.

Следует выделить, что особенности культурно-досуговых программ:

- уяснения общих отличий культурно-досуговой программы от образовательной программы дополнительного образования детей;
- подготовка и проведение 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, их родители;

– в ходе реализации культурно-досуговой программы предусмотрен целый спектр нетрадиционных позиций (ролей) обучающихся – организатор, исполнитель, зритель, ведущий, член жюри и др.

Культурно-досуговая программа имеет определенную цель. Цель является центральным компонентом, благодаря чему степень ее достижения определяется точно. Для определения конечной цели обратимся к понятию «педагогическая технология».

Несмотря на то, что в педагогике накоплено значительное число эффективных методик, проблема воспитания остается актуальной. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, педагогика создает новые подходы и формы к организации процесса воспитания.

При выборе новых концепций и технологий воспитатель в первую очередь обращает внимание на их эффективность. Принято считать, что технологические процессы должны давать высокий уровень эффективности. Для оценки возможностей и целесообразности такого перехода обратимся к рассмотрению сущности понятия «педагогическая технология».

Н.Е. Щуркова педагогическую технологию рассматривает как сумму и систему научно-обоснованных приемов и методов педагогического воспитательного воздействия на человека или группу людей. Воздействие осуществляется как момент раскрытия, демонстрации и передачи личностного ценностного отношения педагога к чему или к кому бы то ни было [4].

В.Ю. Питюков под педагогической технологией понимает научное обоснование выбора операционного воздействия педагога на ребенка, в контексте взаимодействия его с миром с целью формирования у него отношений к этому миру [2].

Проанализировав понятие «педагогическая технология», необходимо отметить, что нет однозначного определения. Для разработки культурно-досуговой

программы обратимся к понятию «проектная деятельность».

Н.В. Савин рассматривает проектную деятельность как «учебно-познавательную, творческую или игровую деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, и заранее выработанные представления о продукте деятельности» [3].

И.А. Колесникова выделяет следующие этапы проектной деятельности:

1. Предпроектный этап. Задача данного этапа создать предпосылки для успешности проектирования и его психолого-педагогического, методического, организационного, материально-технического обеспечения. Этот этап включает такие характерные процедуры, как: диагностика, проблематизация, целеполагание, концептуализация, форматирование проекта, его предварительная социализация.

2. Программирование и планирование хода проекта. Первоначально сформулированные в ходе проектирования образ или цель требуют для их реализации дальнейшего представления в виде системы задач и перечня процедур, что реализуется на данном этапе.

3. Этап реализации проекта. На данном этапе переходят к реализации намеченных действий и последовательному решению поставленных задач.

4. Рефлексивный этап. Данный этап завершает непосредственную работу по воплощению первоначального замысла и включает в себя экспертизу и рефлексию по поводу замысла проекта, его хода и результатов.

5. Послепроектный этап. Этот этап следует непосредственно после завершения проектных действий, получения представления и оценки результатов [1].

В детском оздоровительном лагере «Завьяловский» проектная деятельность как форма взаимодействия с детским временным коллективом применяется на разных уровнях организации жизнедеятельности. Данная форма получила широкое применение. Реализуются развивающие программы, авторские воспитательные программы, направленные на создание условий для разностороннего и гармоничного развития личности с учетом их индивидуальных способностей, ли-

дерских качеств, таланта, здорового образа жизни в условиях временного детского коллектива.

В качестве примера приведем воспитательное мероприятие «Тайна планеты Z» по мотивам произведений Кира Булычева, внедренную с целью создания условий для творческого самовыражения личности, развития самостоятельности, активности, ответственности. Задачи воспитательного мероприятия: создание единого детского коллектива, сотрудничества, доброты, радости, способствующего успешной социализации детей и подростков; развитие индивидуальных способностей и задатков каждого ребенка; создание ситуации сознательного выбора сферы деятельности и выражения своих интересов; обучение на основе анализа игровой ситуации умению оценивать реальную ситуацию, намечать перспективы своего дальнейшего развития.

В первый день смены на вечерней программе знакомства отрядам приходит сообщение от Космического археолога Громозеки о том, что планета Z в опасности и ее собирается захватить космический пират Крыс. Ребятам необходимо организовать поиски Капитана Крыса, а для этого нужно собрать экипажи (отряды) и отправиться в космическую экспедицию. По запросу лагеря Интер Галактическая Полиция объявляет розыск пирата, но вдруг, Капитан Крыс сам выходит на связь с требованием: отдать ему Формулу Детского Счастья. Эту формулу знали капитаны Ким и Буран. Путешествуя в космосе, дети оказываются на планете Блук, где у ушанов, жителей планеты, выкупают Дневники капитанов. В записях дневников дети находят Формулу Детского Счастья, написанную древними иероглифами и знаками из эпохи легенд. Чтобы расшифровать формулу отряды отправляются в Эпоху легенд на машине времени, где Министр Добрых Дел освещает значение иероглифов. Каждому отряду необходимо вписать шифры прожитых дней, которые они получали за исследования и раскрытые тайны. Отряды отправляются на поиски остальных знаков, и каждый день дополняем формулу новыми символами и фразами детского счастья. В конце путешествия Капитана Крыса расколдовывает Фея Мелузина из эпохи легенд, Крыс становится добрым. Все дети дарят Капитану Формулу Счастья (на экране видео прожитых

дней отрядами). Крыс объявляет победителей смены, прощается с ребятами и улетает. Путешествие подходит к концу, раскрыты все тайны и отряды возвращаются в свой желанный лагерь.

В работе дети и вожатые пользовались определенной терминологией и территориальными обозначениями (например: лагерь – Вселенная; отряд – Экипаж (экипаж – это команда корабля); планерка – Звездный совет; Солнечная система; Галактика темного леса; Планета фей (детская игровая площадка). На протяжении всей смены каждый экипаж (отряд) зарабатывает баллы. Они начисляются за активное участие в жизнедеятельности лагеря, за победы в конкурсах и мероприятиях и т.д.

В детском оздоровительном лагере очень хорошо прослеживается технология создания культурно-досуговой программы, в течение всей лагерной смены, ребята охотно принимают активное участие в разработке того или иного мероприятия (например, золотая шишка, подарок туземцам и т.д.), что приводит к достижению определенного результата: осмысление досуга как ценности; осознание детьми своих возможностей, способностей; приобретение навыков организации досуговых дел; повышение культуры взаимоотношений.

Список литературы

1. Колесникова И.А., Горчакова М.П. Педагогическое проектирование. – М: Издательский центр «Академия», 2007. – 288 с.
2. Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии. – М.: ГНОМ и Д, 2001. – 192 с.
3. Савин Н.В. Педагогика. – 2-е изд., доп. – М.: Просвещение, 1978. – 351 с.
4. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология. – М.: Пед. общество России, 2002. – 224 с.