

И.М.Карелова, к.п.н., заведующий кабинетом научно-методического сопровождения программ
В.С.Войцеховская, методист
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
+7(812)310-95-55
Spb.dosug@mail.ru

Потенциал досуговых программ для социально-эмоционального формирования школьников

Тезисы

- Празднично-игровые формы досуга являются неотъемлемой частью деятельности образовательных организаций. Невозможно представить детское учреждение без праздника, игры, конкурса, фестиваля и других форм культурно-досуговой деятельности. Какова же сегодня **культурно-досуговая деятельность**? В чем её смыслы и приоритетные направления? В термине «культурно-досуговая деятельность» заложено три ключевых понятия: **культура, досуг и деятельность**. Культура в переводе с латыни – «возделывание», и специалисты в области досуга и воспитания пытаются возделывать умы и души подрастающего поколения, понимая, что от культуры человека зависит многое: формирование жизненной позиции, мировоззрения, восприятие других и отношения к их ценностям. В этом смысле **педагог становится посредником между ребенком и культурой**, оказывает поддержку детской личности в её индивидуальном самоопределении в мире культурных ценностей. По утверждению В.П. Бедерхановой, «...поле деятельности воспитания есть, прежде всего – культурное поле осмысления жизни».
- Другое ключевое слово в термине «культурно-досуговая деятельность» - это **деятельность**. Современные тенденции в образовании делают акценты на активную деятельность ребёнка, в которой он развивается как личность.
- Это связано с **определёнными проблемами современных школьников: обособленность детей друг от друга, безынициативность, неумение общаться и принимать решения, работать в коллективе и, как следствие, неумение совершать поступки**.
- Также выявляется недостаточный уровень осмысления таких духовно-нравственных ценностей, как **патриотизм, добро, ответственность, созидательность, бескорыстность, взаимопомощь, саморазвитие, сопереживание и сорадование**.
- Именно эти темы, как показывает анализ досуговой и воспитательной деятельности образовательных учреждений, ложатся в основу современных досуговых программ. **Такие программы отличаются проявлением особого педагогического результата - инициативным**

поведением участников, когда школьник является активным участником происходящего, соавтором развития действия.

- Создаваемая в программе **ситуация свободы выбора** позволяет участникам **реализовать свой выбор и осуществить оценку своих действий**. Игровая программа дает возможность преодолеть свойственный обучению проблематичный разрыв во времени между получением информации ребенком и непосредственной возможностью ее применения. Выход на практический деятельностный результат не только раскрывает проблематику, но и предлагает детям простые, доступные для них, пути решения сложившейся проблемы. Такой подход позволяет школьнику увидеть проблему во всей её многоплановости. А также формирует **навык принятия самостоятельных решений и ответственности за них**.

Несмотря на традиционность празднично-игровых форм досуга, вместе с модернизацией всей системы образования страны в данной сфере также происходят качественные изменения, характеризующиеся пересмотром основных подходов и содержания. Такие современные тренды как геймификация и эдьютеймент позволяют по-новому оценить **образовательный потенциал игры. Досуг в большей мере становится содержательным, образовательным**. Игра активнее проявляется в повседневной практике педагогов. На сегодняшний день досуговые практики все чаще отмечаются высоким качественным уровнем программ, их тематическим разнообразием и технологичностью. Эта тенденция, несомненно, позволяет утверждать, что игровая программа может являться инструментом деятельностного характера для создания целостного культурно-образовательного пространства для формирования ключевых компетенций школьников.

В последнее десятилетие активно разрабатывается модель досуговой **программы нового типа**, которая получила название «**Длительная досуговая программа**». Главным её достоинством является разнообразие форм и педагогический результат, который может предъявить педагог.

- Ключевыми задачами многие авторы определяют: **формирование чувства личной ответственности, умения прогнозировать последствия принятых решений и совершенных поступков, установление позитивных отношений и эффективного решения возникающих сложных жизненных ситуаций**.
- Содержание, формы и методы программ подбираются таким образом, что через творческую и игровую деятельность школьники приобретают **опыт социального общения**, что обеспечивает ориентацию на тесную связь программы с непосредственными жизненными потребностями, интересами и социокультурным опытом учащихся. И в качестве отдаленного результата, эта практика может оказать **влияние на ценностный выбор и поступки в реальных жизненных ситуациях**.

- Одним из наиболее значимых принципов разработки и реализации игровой досуговой программы современными практиками выделяется **принцип рефлексивного воздействия – помощь ребёнку в анализе себя, своих действий в игре, обеспечение на этой основе процесса интериоризации.** Этот принцип, по определению Б.В. Куприянова, заключается не просто в фиксации результатов, а в различных аспектах анализа собственных действий каждого участника игры. Во время обсуждения правил той или иной игры и их выполнения, позиции, которую занял ребёнок в игре, педагог получает уникальную возможность помочь становлению личности. Задавая себе вопросы (Кто он? Какую роль выполнил в игре? От чего зависел выигрыш или проигрыш? Какие качества он проявил в игре?) и пробуя разобраться в них, ребенок учится находить обоснование жизненным поступкам.
- Важным условием для развития активной позиции ребенка является **создание эмоционально-творческой привлекательной среды,** в которой ребенок сможет найти ценностно-смысловые ориентиры, расширить свой жизненный опыт, стать непосредственным участником социокультурных событий, пережить значимый для него успех. Великий педагог И.Г. Песталоцци писал, что необходимо **расширять круг, в который входят объекты детской любви. Мы должны опираться на интересы детей, учитывать проблемы Мира детства и держать курс на опережение.**