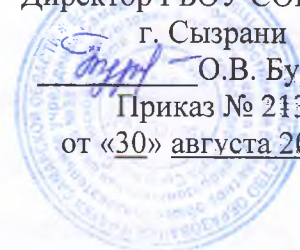


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №38
города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

РАССМОТРЕНА
на заседании МО учителей
гуманитарного цикла
Протокол № 1
от «28» августа 2019г.

ПРОВЕРЕНА
Зам. директора по УВР
Гуськова О.В.
«30» августа 2019г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 38
г. Сызрани
О.В. Бургаева
Приказ № 213
от «30» августа 2019г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по предпрофильной подготовке
«Школа юного организатора досуга»
9 класс

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анализ ситуации, сложившейся в детской среде в последние годы, свидетельствует об отсутствии должного внимания общества к организации свободного времени школьников, что ведет к самым негативным последствиям. Поэтому вопросы организации детского досуга очень актуальны сегодня, также как и проблема организации культурного досуга. Снижение уровня жизни большинства населения привело к сокращению доступности таких традиционных форм досуговой деятельности, как посещение театров, кинотеатров, концертных залов, творческих встреч.

В последние годы в структуре заболеваемости подростков все большее значение приобретают социальные и поведенческие факторы, т.к., выходя из под опеки взрослых, дети оказываются неподготовленными к ситуациям социального риска. Подобная неподготовленность может проявляться в неумении избегать вредных привычек, следить за своим здоровьем и т.п.

К сожалению, в современных школьных программах практически нет специальных занятий, посвященных формированию социальных навыков или отдельных их элементов.

Большими возможностями в нахождении ребенком своей индивидуальности располагает дополнительное образование, т.к. оно базируется на познавательных, творческих интересах и потребностях личности и объединяет воспитание, самовоспитание, обучение, развитие в единый процесс с целью удовлетворения познавательных интересов и творческого потенциала ребенка, способствующих самореализации личности. В свою очередь, учреждения дополнительного образования детей, определяющие целью социально-педагогическую поддержку личности в развитии, являются приоритетными в формировании социальных навыков ребенка.

Знание возрастных психологических особенностей ребенка помогает выбрать из множества средств и приемов те единственные, которые и окажутся волшебной палочкой, открывающей путь к сердцу ребят.

В возрасте 14-16 лет дети любят дебаты и споры, проявляется устремленность в будущее, построение жизненных планов.

Одной из форм способствующих для самореализации личности, то есть организации жизнедеятельности, обеспечивающей сознательное выявление и утверждение собственной позиции, является «Школа лидера». Это система учебно-развивающих занятий, которая позволяет формировать готовность старшеклассников к активной организаторской деятельности в условиях центра.

Разработка данной программы обусловлена потребностью общества в становлении социально-активной творческой личности и потребностью детей в самосовершенствовании через игровую практику.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Научить организации зрелищно-игрового досуга в процессе игровой деятельности; развитие социальной активности старшеклассников, развитие лидерских качеств, формирование знаний, умений по самоорганизации и организации других; содействовать формированию важнейших социальных навыков, способствующих успешной адаптации подростка в обществе.

ЗАДАЧИ:

1. Дать детям основы психологии игрового общения;
2. Научить методике и организации игрового действия;
3. Развивать в учащихся умение трансформировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием досугового мероприятия;
4. Воспитать культуру поведения и общения с аудиторией.
5. Помочь подростку в выстраивании осознанного, целенаправленного эффективного общения с другими людьми
6. Обучение способам толерантного взаимодействия между людьми разных культур, взглядов, традиций и конструктивного разрешения конфликтов с целью предотвращения насилия

Для реализации программы необходим коллектив детей (не менее 10 человек) среднего школьного возраста¹. Курс обучения рассчитан на 34 часа в год.

В программе – теоретическая и практическая деятельность детей, но приоритетной является практическая: разработка и проведение зрелищно-игровых мероприятий, игровые профориентационные игры, мозговые штурмы, изготовление декораций для общественных мероприятий. Это, во-первых, обусловлено социальным заказом самого Детского (подросткового) центра а, во-вторых, учитывая специфику дополнительного образования, способствует развитию фантазии, инициативы учащихся, лидерских качеств и профориентационной подготовке.

В усвоении предмета большое значение имеют не только организация и проведение зрелищно-игровых форм досуга, но и посещение досуговых мероприятий в других учреждениях дополнительного образования детей.

Для организации практической работы применяется «коммунарская» методика. Суть ее в том, что в каждой игре, в каждом коллективном творческом деле (КТД) ребята сами ставят цели, сообща вырабатывают план действий, собирают необходимую информацию, осуществляют задуманное, анализируют и оценивают результаты.

Позиция педагога – работать вместе с детьми. В этом случае игровое мероприятие строится не по шаблону, не по готовому сценарию, а рождается в результате коллективного размышления, поиска лучшего варианта.

Курс обучения предполагает следующие формы деятельности:

1. занятия – беседы.
2. тренинги, упражнения, дебаты, круглые столы, деловые и ролевые игры
3. репетиции.

¹ По усмотрению педагога занятия могут проводиться: с полной группой (не менее 10 человек), с малой группой (5-6 человек) и индивидуально.

При обучении по данной программе можно достичь следующих результатов:

1. раскрыть творческий потенциал ребенка.
2. вовлечь детей в увлекательный мир организаторов досуговых мероприятий.
3. раскрепостить учащихся на сцене, при общении с залом и другой аудиторией, сформировать позитивную «Я – концепцию».
4. обучить детей методике проведения игр, составления (авторской разработки) сценариев досуговых мероприятий.
5. сформировать детский коллектив единомышленников.
6. сформировать лидерские качества
7. сформировать жизненное и личностное самоопределение

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

1. Вводное занятие (3 часа)

Знакомство детей с программой, ее задачами. Провести инструктаж по технике безопасности.

2. Возникновение и развитие игрового жанра (5 часов)

Роль труда в возникновении игры. Синкретичный характер первобытных игр и их связь с пением, музыкой, танцами. Игры в древней Греции и Риме, европейские игры эпохи средневековья, возрождения и классицизма.

Классификация игр по возрасту, месту действия, содержанию, физической и интеллектуальной нагрузке.

Функции игровой деятельности: компенсаторные, развивающие, воспитательные, познавательные, педагогические, коммуникативные, социализирующие.

3. Народные игры (6 часов)

Народные игры – это игры фольклорного происхождения. В силу того, что фольклор – это устное коллективное творчество, все его конкретные проявления выражаются в игровой форме. Известно, что народная песня не поется, а играется, сказка не просто рассказывается, а тоже играется. К игровым формам фольклора относятся: хороводы, народная драма, детские потешки, дразнилки, скороговорки, считалки, загадки.

Классификация народных игр.

Обрядовые бывают двух видов: календарные и семейно-бытовые.

Последовательность первых определяется по календарю. К ним относятся: рождественские игры, крещенские, масленичные, веснянки, и т.д.

Семейно-бытовые игры – свадебные, именинные, родильные.

Ритуальные игры исполняются на сюжеты, связанные со всякого рода церемониями, бытующими в народе, переосмысляющими традиционные правила и формы поведения. Игры пародируют их. Пример «Торг на ярмарке».

Развлекательные игры сопровождают все праздничные действия. В силу их многочисленности подразделяются по функциям (уличные городские, уличные деревенские, посиделочные) и по характеру исполнения - драматические и орнаментальные (в играх большое место занимают песни и танцы). Например «Ручеек», «Золотые ворота» и др.

Спортивные народные игры. Главное в них – состязание в силе, ловкости, быстроте. Пример: «Лапта», «Перетягивание каната».

Интеллектуальные народные игры. Пример: загадки, скороговорки.

Практика:

1. преподаватель проигрывает с коллективом народные игры (не менее десяти игр).
2. разучиваются скороговорки, загадки, текст некоторых игр.
3. каждый ребенок проводит одну игру с коллективом.
4. самостоятельное задание участникам группы: разработать и провести спортивные народные игры на улице в ходе мероприятия «Проводы русской зимы».

4. Эстрадные игры (10 часов)

Специфика этих игр: соответствие условиям, в которых находятся играющие (в зале много зрителей, сидят они близко друг к другу).

Разновидности эстрадных игр.

1. игры, где одновременно и активно участвуют все присутствующие в зале (игры-речевки, игры на внимание).
2. игры, в которых участвуют все, но не одновременно (викторины, аукционы).
3. игры, в которых участники делятся на команды.

К этой группе можно отнести различные игровые конкурсы:

- творческие конкурсы типа: «Снимаем кино», «Видеоклипы»;
- музыкальные конкурсы типа: «Угадай мелодию», «Попади в фонограмму».

Викторина – это игра, состоящая из вопросов и ответов на них.

- тематические (вопросы задаются только на определенную тему);
- включающие вопросы различной тематики («Мозаика»);
- с элементами театрализации («Колесо истории»).

Аукционы

В аукционе побеждает тот, за кем остается последнее слово.

Игровые конкурсы – это соревнования в находчивости и остроумии при активном участии всех зрителей.

Практика: составить и провести игровую программу в День учителя, День Святого Валентина и т.п.

5. Игры детей мира (3 часа)

Познакомить с историей игр детей мира. Дать описание игр, пользующихся популярностью у различных народов. Это и игры на свежем воздухе, групповые игры, требующие от игроков быстроты, физической силы, ловкости, игры для двоих или для одного, игры с песнями и танцами. Формирование межэтнической толерантности.

Практика:

- разучивание с педагогом некоторых игр разных народов;
- проведение учащимся одной или нескольких игр в группе

6. Общественные мероприятия, конкурсы, викторины, концерты (6 часов)

В ходе проведения общественных мероприятий, конкурсов, викторин, концертов, закрепить полученные знания и умения

7. Итоговое занятие (1 час)

В ходе занятия закрепить полученные знания и умения. Подведение итогов, награждение наиболее активных учащихся.