



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
КРОНШТАДТСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ГРАД ЧУДЕС»

Тема: «Технология проектирования и реализации  
досуговых программ через составление технологической карты».

Автор: Астраханцев Ярослав  
Станиславович, педагог-организатор ГБУ ДО ДДТ «Град чудес».

Стаж работы 7 лет, квалификации нет.

В данной работе представлен опыт составления технологической карты по проектированию игровой досуговой программы где обозначается маршрут от замысла до воплощения программы. Технологическая карта помогает: совершенствовать и развивать идеи замысла, прогнозировать педагогическую результативность, детально проработать каждый эпизод программы, выявить более органичные сочетания и взаимодействия структурных элементов, увидеть целостный образ будущей программы.

Существует четыре главные функции досуга: отдых, развлечение, саморазвитие, общение.

**Досуговая программа** включает в себя многообразие форм и направлена на создание условий для демонстрации ребенком своих физических, интеллектуальных, эмоциональных возможностей.

Современные досуговые программы делятся на:

- Краткосрочную (реализуется 1 раз)
- Длительную (на неопределенный срок)

**Игровая программа** - это комплексное средство развития личности детей, в которое они вовлекаются на основе свободного выбора, представляющее собой совокупность разнообразных видов игровой деятельности, объединенных темой и сценарным ходом.

**Структура игровой программы.**

Процесс проектирования игровой досуговой программы (ИДП) часто вызывает трудности. Наличие новой формы для проектирования программы может создать ощущение

напряжения, обременительности, чем лёгкости. Тем более, что потребует освоения нового способа мышления при создании программы.

Предлагаемая карта (Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы) обозначает ваш маршрут от замысла до воплощения программы.

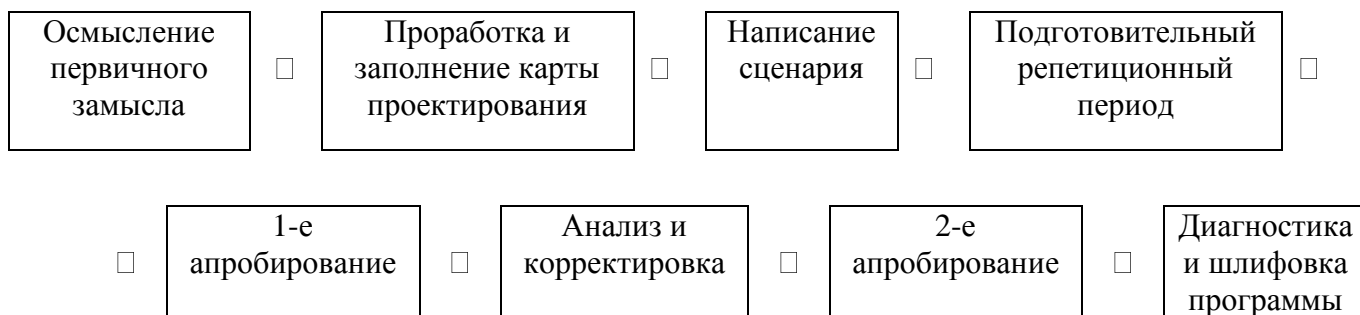
Точкой отсчёта для разработки программы становится ребёнок, его чувства, переживания, мысли, стремления и действия. Нашу работу мы проводим для ребёнка, для его развития, его личностного продвижения. Поэтому идти в разработке программы нужно не от формы, не от своих действий, не от ярких придумок, а оттого, что в процессе проведения программы происходит с ребёнком, то есть перейти на детоцентристский подход.

#### **Технологическая карта помогает:**

- совершенствовать и развивать идеи замысла;
- прогнозировать педагогическую результативность;
- детально проработать каждый эпизод программы;
- выявить более органичные сочетания и взаимодействия структурных элементов;
- увидеть целостный образ будущей программы.

Увидеть себя и будущую программу «в мире завтрашнего дня» – это особенность и способность понятия «проектирование», которое происходит от латинского «projekt» – брошенный вперед.

Алгоритм разработки и реализации программы можно представить в следующей цепочке:



#### **Как работать с картой?**

Основная часть выражена табличной схемой, именно это позволяет увидеть связи, логику построения и средства достижения педагогических и игровых задач. Позиции (вне таблицы): сценарный ход, тип программы, педагогические и игровые задачи будут служить своеобразным фарватером, по которому сверяются свои действия и продвижение к цели.

В вертикальных столбцах таблицы можно проследить динамику развития этапов главных событий, переходы от одного к другому, их связи. А также в 1-м столбце выверить временной регламент.

По горизонтали – связи взаимодействий, поддержки, взаимосоответствия позиций.

В идеале начинать заполнение таблицы следует со 2 графы и далее все графы по горизонтали. Думаю, Вы догадались почему. Ведь каждый из нас хорошо понимает, что в игровой программе ребенок должен «проживать» часть жизни. Поэтому в своих проектах мы будем идти от ребенка, от его чувств, действий, включенности в события.

Таким образом, заполняя 2-ю графу, опираемся на включение ребенка в события программы через следующий алгоритм:

«ВНИМАНИЕ» □ «ИНТЕРЕС» □ «ЖЕЛАНИЕ» □ «ДЕЙСТВИЕ».

Процесс заполнения карты является творческим процессом проектирования будущей программы. Возможно, придется отказываться от чего-либо, будут рождаться новые идеи. Поэтому рекомендуется заполнять карту карандашом (все подвижно!). Но известно, что черновики - полезная вещь. Возможно, у Вас будет несколько вариантов (т.е. 2-3 заполненных карты), и только последний станет главным.

В пункте рекомендации для первичного апробирования, если есть необходимость можно прописать детям задание, которое они должны выполнить к игре.

А в пункте выводы по результатам апробирования, какие результаты должны быть после апробирования игры.

По заполнению карты проанализируйте проект с единомышленниками: педагогами, методистами. Взгляд со стороны чрезвычайно важен. Сделав выводы, корректировку, напишите рабочий вариант сценария, апробируйте его и ещё раз проанализируйте. Уверен, карта послужит импульсом к поиску, обновлению игровых приемов и всего того, что может удивить и увлечь ребенка. А итог работы приведет к новому качественному уровню программы, доставит удовлетворение от сознания своего профессионализма!