



ГБУ ДО Дворец творчества «У Вознесенского моста»
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Кононенко А.А.

Досуговые мероприятия: диагностика результативности

*методические рекомендации для педагогов-организаторов
и заведующих культурно-досуговыми отделами*

Санкт-Петербург
2019

Кононенко А.А.

Досуговые мероприятия: диагностика результативности.

Методические рекомендации для педагогов-организаторов и заведующих культурно-досуговыми отделами — СПб.: ГБУ ДО Дворец творчества «У Вознесенского моста», 2019. — 24 с.

Редактор: Басина М.О.

© Кононенко А.А., автор, 2019

© Шутов С.В., обложка, вёрстка, 2019

© ГБУ ДО ДТ «У Вознесенского моста», 2019

Содержание:

Вступительное слово

1. Самодиагностика

1.1. Эдвард де Боно «Шесть шляп мышления»

1.2. Майндмэппинг

1.3. Стратегия «Идеал»

2. Диагностика массовых мероприятий

2.1. Сакс- Леви «Незаконченные предложения»

2.2. ЛИЛЯ

3. Диагностика игровых досуговых программ

3.1. Диагностика через деятельность участников

3.2. Диагностика с помощью классных руководителей

3.3. Диагностика эксперта

Итоги

Информационные источники

Введение

Диагностика массовых мероприятий и игровых досуговых программ занимает особое место в работе педагога-организатора. Диагностика игровой деятельности необходима для выявления интересов участников мероприятия и для дальнейшей работы, связанной с корректировкой игровых программ и повышением профессионального уровня педагога-организатора. Игровая досуговая программа, по определению Р.У. Богдановой и Н.В. Добрецово́й, — это развлекательная, познавательная, общественно полезная программа, направленная на организацию свободного времени детей и подростков, детей и родителей, позволяющая ребенку легко раскрыть себя и удовлетворить свои интересы. [6] Досуговая программа образовательного характера включает в себя три составляющие: познавательную, развивающую и рекреационную. Диагностику можно проводить по каждому из этих направлений.

Диагностика может быть направлена на определение:

- эмоционального состояния участников программы — было ли им интересно, что понравилось больше всего и т.д. Как правило, для этого используются графические методы (например, тест Пипа Уилсона «дерево с человечками» [1], цветографика и т.д.), тесты, беседа или интервью;
- информативной и познавательной составляющей для школьников. В этом случае диагностика направлена на выявление остаточных знаний после проведения игровой досуговой программы;
- профессионализма педагога-организатора (уровня владения такими профессиональными навыками, как технология проектирования игровой досуговой программы, проведение мероприятия на высоком уровне, умение быстро ориентироваться в изменяющейся ситуации, находить подход ко всем участникам мероприятия и т.д.).

В диагностике могут принимать участие:

- непосредственные участники игровой программы. Для диагностики участников необходимо разработать тесты, подготовить беседу или графические методы;
- классный руководитель коллектива, участвующего в досуговой программе. В этом случае основным видом мониторинга выступает наблюдение — классический вид диагностики, который используется как дополнительный метод. Необходимо разработать лист диагностики с вопросами для классного руководителя. В итоге мы получим взгляд со стороны: насколько участники были заинтересованы, какой игровой прием был наиболее ярким,

соответствует ли игровая программа возрасту участников и так далее;

- педагог-организатор, который является ведущим или автором программы. В этом случае необходимо воспользоваться самодиагностикой;
- эксперт. В качестве эксперта может выступить методист, более опытный коллега, педагог другого образовательного учреждения. В результате экспертной диагностики можно получить наиболее объективную оценку профессиональной деятельности педагога-организатора.

1. Самодиагностика

Самодиагностика — это процедура изучения самого себя с использованием различных методик. Этими методиками могут быть:

- самонаблюдение;
- рефлексия как склонность анализировать свое эмоциональное состояние, свои переживания;
- сбор мнений и отзывов;
- изучение продуктов деятельности.

Именно самодиагностика создает основу для выявления затруднений в работе, помогает найти наилучшие пути их преодоления. Кроме того, самодиагностика позволяет определить сильные стороны педагога-организатора и развить их в дальнейшем.

По мнению Владимира Павловича Беспалько, педагога, академика, доктора педагогических наук, самодиагностика включает в себя 3 этапа:

- самонаблюдение,
- самооценка,
- самокоррекция.

Тем не менее важно учитывать, что для проведения самодиагностики необходимо обладать критическим мышлением, чтобы объективно оценить проведенное мероприятие. К одним из главных недостатков данного метода можно отнести высокий уровень субъективности.

Говоря о профессиональной деятельности педагога-организатора, следует отметить, что самодиагностика должна осуществляться на протяжении всего периода работы, после каждого проведенного мероприятия, то есть носить системный характер, который направлен на осознание и коррекцию своего труда.

В качестве самодиагностики мы рекомендуем использовать методику Эдварда де Боно «Шесть шляп мышления», ментальные карты и стратегию «ИДЕАЛ», с которыми вы можете ознакомиться далее.

1.1. Эдвард де Боно «Шесть шляп мышления»

В качестве самодиагностики мы рекомендуем методику британского психолога и эксперта в области творческого мышления **Эдварда де Боно «Шесть шляп мышления»[2]** .

Данная методика может использоваться не только как метод самодиагностики отдельного педагога-организатора, но и целого отдела (коллектива), организовавшего мероприятие. Позволяет структурировать дискуссию, проводимую по итогам мероприятия, используя при этом шесть цветных шляп. Такая форма позволяет преодолеть беспорядочность и стихийность мыслей, а значит, оптимизировать процесс обсуждения и прийти к максимально логичному умозаключению в процессе коллективной дискуссии. Для проведения необходимо заранее распечатать изображения шести цветных шляп и делать на них записи по ходу обсуждения.

1. **Синяя шляпа — философское мышление.** Используется для определения стратегии поведения, помогает сфокусироваться на задаче и сконцентрироваться на предмете обсуждения. Например: для начала необходимо обсудить ход мероприятия, степень участия каждого в подготовке к нему, оценить работу человека в команде и т.д.
2. **Белая шляпа — аналитическое мышление.** Помогает определить известные факты, этап, на котором собираются детали. Например: сколько человек посетило мероприятие в этом году, сколько в прошлом, какие изменения в работе могут принести положительную динамику в проведении мероприятий и т.д.
3. **Красная шляпа — эмоциональное мышление.** Участники мероприятия озвучивают свою эмоциональную оценку мероприятия. Так же тут возможно обсуждение эстетического оформления мероприятия.
4. **Черная шляпа — критическое суждение.** Участниками выявляются проблемы и трудности, с которыми они столкнулись во время подготовки к мероприятию и его проведения, учитывается работа всего коллектива в целом (световое сопровождение, звуковое сопровождение, участие других коллективов в мероприятии).
5. **Желтая шляпа — оптимистическое мышление.** Противоположна черной шляпе. Она необходима, чтобы отметить положительные стороны, позитивные ожидания на будущее, поиск поддержки со стороны коллег.
6. **Зеленая шляпа — творческое мышление.** Поиск необычных идей для преодоления трудностей, наметки идей для будущих мероприятий, способы улучшить проводимые мероприятия в следующий раз.

По окончании обсуждения на каждой шляпе записан итог. Например, на черной шляпе будет записано, с какими проблемами пришлось столкнуться во время проведения мероприятия, на что стоит обратить свое внимание, чтобы избежать повторения ошибок.

Данная методика имеет ряд преимуществ:

- увлекает участников и делает умственную деятельность наглядной и интересной;
- придает значимость и уделяет внимание всем аспектам: фактам, эмоциям, критике, генерации свежих идей;
- привлекает к обсуждению всех участников, так как обсуждение строится по кругу.

При использовании метода шести шляп необходим модератор, который руководит процессом и следит за тем, чтобы дискуссия не выходила за рамки метода. [3] <https://constructorus.ru> <https://trizway.com>

1.2. Майндмэппинг

Еще одним способом самодиагностики может выступать интеллект-карта или метод майнд-мэппинга (mind-mapping) предложенный британским психологом, лектором и консультантом по вопросам интеллекта, психологии обучения и проблем мышления Тони Бьюзен. Так же встречаются такие варианты перевода понятия «майндмэппинг», как «ментальные карты», «мыслительные карты», «карты ума». В данном случае запись информации происходит в виде схемы или изображения с многочисленными ответвлениями от центра. Метод позволяет эффективно структурировать и обрабатывать информацию, а также мыслить, используя творческий потенциал. Интеллект-карта применяется в обучении, запоминании, презентации, мозговом штурме, принятии решений. Мы предлагаем использовать эту технологию в качестве метода самодиагностики. Тони Бьюзен рекомендует составлять карту, следуя нижеприведенным принципам:

- Всегда использовать центральный образ.
- Как можно чаще использовать графические образы.
- Для центрального образа использовать три цвета и более.
- Чаще придавать изображению объем, а также использовать выпуклые буквы.
- Варьировать размеры букв, толщину линий и масштаб графики.

- Расстояние между элементами интеллект-карты должно быть удобным для нанесения пометок.
- Использовать стрелки, когда необходимо показать связи между элементами интеллект-карты. [4]

Карты могут быть созданы вручную, однако, в настоящее время существует много онлайн-платформ, с помощью которых можно генерировать интеллект-карты. Вот некоторые из них:

- [Bubbl.us](https://bubbl.us/)
- [Coggle](https://coggle.it/)
- [Popplet](https://popplet.com/)

Ниже приведен пример составления интеллект-карты.



Когда карта закончена, вы получаете наглядную картинку, из которой понятны сильные и слабые стороны, причинно-следственные связи и возможные пути решения сложных ситуаций. Анализ игровой программы может проводиться не только по представленным критериям. Чем больше критериев, тем глубже анализ. С помощью ментальной карты может быть проведен анализ, для которого необходимо сравнить карты, созданные для одного и того же мероприятия, но проведенного несколько раз.

1.3 Стратегия «Идеал»

Стратегия «Идеал» разработана Дж.Брэнсфордом, интерпретирована С.И. Заир-Беком. Представляет из себя систему решения проблем, которые могут относиться к анализу педагогических, психологических, социальных и иных ситуаций, поэтому, на наш взгляд, это делает стратегию подходящей для самодиагностики деятельности педагога-организатора.

Стратегия «раскладывается» на следующие этапы [5]:

И	Идентифицируйте проблему	Определение проблемы в общем виде. Сформулируйте проблему в виде вопроса, начинающегося с вопроса «Как?» В формулировке должна отсутствовать частица «не» и обязательно присутствовать местоимение «я». То есть вопрос «Как привлечь детей?» не является корректным, так как не говорит о том, сколько детей необходимо привлечь, за какой срок, для чего.
Д	Давайте найдем как можно больше способов решения проблемы!	Проблема сформулирована, теперь необходимо записать все пришедшие в голову варианты ее решения.
Е	Есть ли какие-то сильные решения	Теперь необходимо отметить в списке те способы, которые могут быть осуществимы. Если вы не видите удачных вариантов, сделайте перерыв и вновь вернитесь к пункту «Д».
А	А теперь — сделаем выбор!	Выбор оптимальных вариантов. В каждом выбранном оптимальном варианте необходимо рассмотреть слабые и сильные стороны и принять окончательное решение.
Л	Логические выводы	Анализ действий, предпринятых для решения проблемы, логические выводы, варианты осуществления на практике вашего идеального решения.

2. Массовые мероприятия

К специфике массовых мероприятий относят большое число зрителей и участников, что делает процесс диагностики более трудоемким, так как привлечь к беседе или опросу каждого участника мероприятия, или использовать вид графической диагностики не представляется возможным. Наиболее подходящий способ, по нашему мнению, сделать выборку — выбрать часть аудитории из общего числа участников. Необходимость использования выборки обусловлена обширным объектом исследования. Если речь идет о мероприятии, которое проводится с воспитанниками учреждения, можно через несколько дней после праздника посетить коллективы, в которых занимаются ребята, и обсудить с ними прошедшее мероприятие. В этом случае эмоции будут не столь яркими, тем не менее, этот вид диагностики возможен. Также можно провести диагностику непосредственно после мероприятия, но опрашивая небольшое количество участников.

Если диагностика массового мероприятия проводится с помощью родителей, для которых разработаны анкеты, то необходимо раздать их родителям до начала мероприятия и собрать их сразу после: для этого педагогу-организатору понадобится помощь сотрудников учреждения дополнительного образования (заведующие отделов или методисты).

Для диагностики массовых мероприятий мы рекомендуем использовать «Незаконченные предложения» Сакса – Леви и анкеты, разработанные непосредственно для мероприятия (далее можно ознакомиться с анкетой, которая используется в нашем учреждении).

2.1. Тест Сакса – Леви «Незаконченные предложения»

Оценка массового мероприятия может быть организована через беседу со старшими зрителями и педагогами, присутствующими на мероприятии с использованием методики «Незаконченные предложения». (Джозеф Сакс и Сидней Леви [6])

Выборочно раздать педагогам и зрителям лист с распечатанными предложениями:

1. Если бы был ребенком, я бы....
2. Познакомившись с этим мероприятием, я выделил(ла) такие положительные моменты, как ...
3. Актуальность этого мероприятия для меня заключается в
4. Для меня в этом мероприятии были заложены ценности...
5. Я бы посоветовал (ла) автору, ведущему и организатору добавить в это мероприятие...

Таким образом организаторы могут не только получить информацию о мероприятии, его доступности для понимания, но и совет. Тем не менее необходимо учитывать, что методики, содержащие в себе открытые вопросы, максимально субъективны.

2.2. Диагностические материалы, разработанные педагогами ДТ «У Вознесенского моста»

В нашем учреждении для проведения диагностики массовых мероприятий была разработана следующая анкета.

**Автор: Тарасевич Л.Р., педагог
дополнительного образования ДТ «У Вознесенского моста»**

*Уважаемые участники интеллектуально-творческого поединка «Брейн-ринг»,
просим вас ответить на наши вопросы. Ваше мнение очень важно для нас, так
как помогает увидеть не только положительные стороны этого конкурса, но и
его недостатки, которые можно будет избежать в будущем.*

Пожалуйста, подчеркните выбранный вариант или впишите свой ответ в
отведенное место.

1. Как вы считаете тема «Брейн-ринга» была:
интересна
не интересна

2. Какую бы оценку вы дали «Брейн-рингу»:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Какой из этапов был для вас наиболее интересным:

- 1 раунд – интеллектуальный конкурс
- 2 раунд – конкурс капитанов
- 3 раунд – творческое задание (домашнее)

4. С какими трудностями вашей команде пришлось столкнуться на «Брейн-ринге»?

5. Что больше всего понравилось на «Брейн-ринге»:

- подготовка
- участие
- другое _____

6. Помог ли «Брейн-ринг» узнать что-то новое:

- да
- нет

7. Какие бы темы вы предложили для «Брейн-ринга » в следующем году?

Благодарим за участие!

3. Диагностика досуговых программ.

Игровые досуговые программы (далее ИДП) обладают большим воспитывающим и развивающим потенциалом, являются значимым компонентом современного образовательного пространства. ИДП в основном ставят задачи в следующих направлениях развития ребенка:

- формирование нравственной позиции,
- развитие интересов детей,
- формирование мотивов к познавательной деятельности,
- развитие творческих способностей,
- формирование системы знаний, умений, навыков,
- развитие эмоционально-волевой сферы.

ИДП интегрирует в себе развлекательную составляющую и педагогическое влияние. Таким образом, воспитательный процесс скрыт, завуалирован, поэтому ребенок чувствует себя свободным.

Главным требованием к ИДП выступает ее эффективность. Для оценки таких программ были выделены следующие критерии:

- актуальность — значимость для современных детей;
- гуманитарность — направленность программы на раскрытие и реализацию гуманистических идей;
- полнота программы — наличие всех необходимых структурных элементов программы;
- целостность — единство и взаимосвязь всех структурных элементов;
- новизна — наличие нестандартных идей;
- эстетичность — гармоничность использованных художественных средств;
- игровая эффективность — степень включенности детей в игровую деятельность;
- педагогическая эффективность — степень достижения поставленных педагогических задач. [1]
- удовлетворенность участников.

Таким образом, диагностика эффективности ИДП является неотъемлемой частью работы педагога-организатора и может проводиться через участников; классных руководителей; через оценку эксперта.

3.1. Диагностика через участников

К особенностям игровой программы можно отнести примерно одинаковое число участников (как правило, это один класс), а это значит, что проведение диагностики не займет много времени и задействует всех участников. Диагностика может быть направлена на участников, на классного руководителя и на стороннего наблюдателя досуговой программы.

Диагностика эмоционального состояния участников после проведения мероприятия.

Для определения эмоционального состояния участников после игровой досуговой программы можно использовать тест Мюнстерберга [7].

Методика направлена на определение избирательности и концентрации внимания. Тест разработан немецко-американским психологом Гуго Мюнстербергом (Hugo Munsterberg, 1863–1916). Несмотря на то, что эта методика была разработана для профотбора на специальности, требующие хорошей избирательности и концентрации внимания, а также высокой помехоустойчивости, мы считаем полезным использовать ее для диагностики эмоционального состояния участников.

Инструкция. Среди текста, состоящего из случайного набора букв, имеется несколько слов. Задача – как можно быстрее считывая текст, подчеркнуть эти слова.

Время выполнения задания — 2 минуты.

В текст, состоящий из случайного набора букв, включены названия различных эмоциональных состояний, как позитивных, так и негативных. Всего 25 слов. Ребятам предлагается не только найти слова, но и выписать те, которые соответствуют их настроению после программы. Хорошим считается результат 20 и более слов.

Пример:

бинтересвтргщоц**радость**згучскукахэыгчя**грусть**уек**желание**еуйтитроч
ягшгцк**веселье**гурстабюе**азарт**ентсджэбьам**безразличие**трсйцы
фцуйгзх**благодарность**солджщзхюэлгщьба**бодрость**шогхеюжпждргщ
хэнзд**вдохновение**йцукенгшщзхьвафыапролдб**восторг**авфырпл
ослд**возмущение**ячсмитьбюжюезл**ость**вуфцпэждлорпкнародш
лджьхэшщд**райв**куыфйш**замешательство**эждорлафывюефь**подавленность**
йфячыщувскапрэнтузиазмзхжэьеюдшщгложэпр**спокойствие**дтлж
эзбьтрдщшжнпркыв**усталость**шлджкуйфувлечен**ность**йфоячвтлджэ
хьфтасен**собранность**гщдщнруцтргшщтлрудивлениезщдэркэ
нтаопрукгвсмтрудо**вольствие**ебплмстчьйсмтзацэагнтэхт

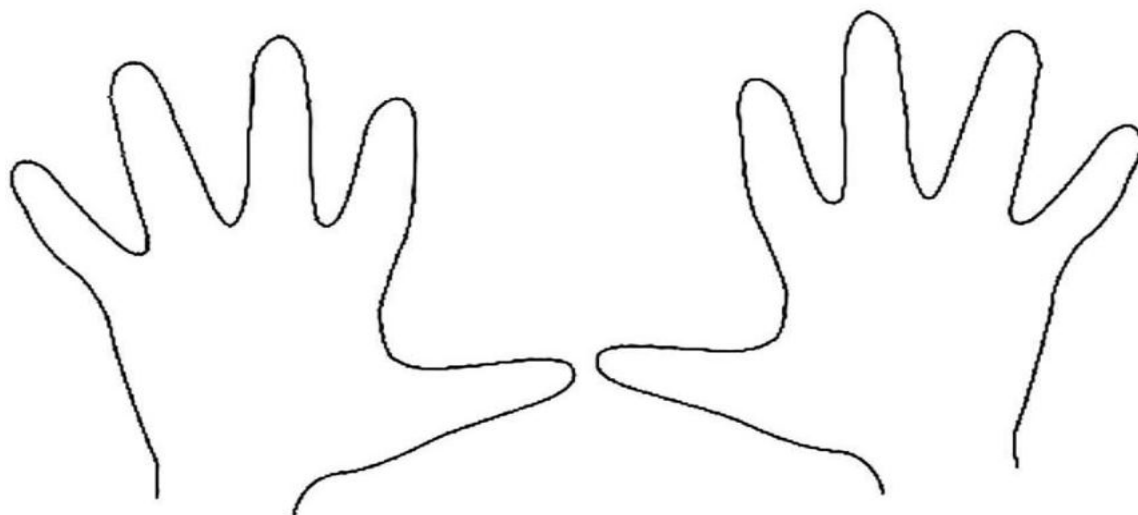
б**интерес**втргщоц**радость**згучскукахэыгчя**грусть**уек**желание**еуйтитроч
ягшгцк**веселье**гурстабюе**азарт**ентсджэбьам**безразличие**трсйцы
фцуйгзх**благодарность**солджщзхюэлгщьба**бодрость**шогхеюжпждргщ
хэнзд**вдохновение**йцукенгшщзхьвафыапролдб**восторг**авфырпл
ослд**возмущение**ячсмитьбюжюезл**ость**вуфцпэждлорпкнародш
лджьхэшщд**райв**куыфйш**замешательство**эждорлафывюефь**подавленность**
йфячыщувскапрэнтузиазмзхжэьеюдшщгложэпр**спокойствие**дтлж
эзбьтрдщшжнпркыв**усталость**шлджкуйфувлечен**ность**йфоячвтлджэ
хьфтасен**собранность**гщдщнруцтргшщтлрудивлениезщдэркэ
нтаопрукгвсмтпудоволь**ствие**ебплмстчьйсмтзацэагнтэхт

В тексте зашифрованы следующие слова:

Позитивные эмоции	Негативные эмоции
интерес радость веселье азарт благодарность бодрость вдохновение восторг драйв энтузиазм увлеченность собранность удивление удовольствие	грусть желание уйти безразличие возмущение злость замешательство подавленность спокойствие усталость

Общее эмоциональное состояние участников программы определяется соотношением выбранных положительных и негативных эмоций. Выбор такой позиции, как «усталость», на наш взгляд, не снижает положительной оценки, так как программы проводятся после уроков в школе.

Также, можно провести диагностику «Две ладошки». На основе рефлексивного метода Л.С. Кожуховской и И.В. Позняк.



Участникам игровой досуговой программы предлагается отметить разные моменты мероприятия: на одной ладонке – положительные, на другой – отрицательные. Диагностика может проводиться как индивидуально, так и в группе, в этом случае, одна группа пишет положительные моменты, другая — отрицательные. Данный вид диагностики позволяет выявить общие тенденции и характерные особенности игровой программы, понять, на что следует обратить внимание.

Для определения эмоционального состояния участников после мероприятия можно использовать следующее «Объявление». Оно должно выглядеть, как обычное настенное объявление с надрезанными краями

Автор: Кононенко А.А.
педагог-организатор ДТ «У Вознесенского моста»

<i>Дорогие ребята!</i> <i>Вы посетили игровую программу «_____».</i> <i>Организаторам важно знать ваше мнение о данной программе.</i> <i>Мы просим вас выбрать и оторвать одну из предложенных полосок с обозначением эмоции, которая соответствует на данный момент вашему настроению, либо выбрать пустую графу и вписать свой вариант.</i>										
Заинтересованность	Безразличие	Желание уйти	Азарт	Веселье	Раздражение	Соппротивление	Удовольствие	Уверенность в себе	Оптимизм	

Сергея, здесь нужно нарисовать ножницы и изменить направление текста (расположить вертикально)! Ред.

Таким образом среди участников программы проводится своеобразное голосование. Чем больше выбрано положительных эмоций, тем больше наша уверенность в том, что программа ребятам понравилась.

- Выбор таких позиций, как «заинтересованность», «азарт», «веселье», «удовольствие», «уверенность в себе» и «оптимизм» говорит о том, что на игровой программе удалось создать благоприятную атмосферу как для эмоциональной разрядки, так и для познавательной деятельности.
- Выбор таких позиций, как «безразличие», «раздражение», «сопротивление» говорит о том, что участники зажаты, атмосфера не располагает к отдыху и веселью, подача материала не интересна или, возможно, не соответствует интересам участников программы.

Диагностика, направленная на выявление остаточных знаний после проведения программы.

Для цикла фольклорных программ, проводимых во Дворце творчества «У Вознесенского моста» была разработана анкета. В этих программах звучат названия месяцев, народных праздников, традиционных дел, участники получают много новой информации. Поэтому так необходимо определить качество познавательного процесса.

В первом пункте анкеты предлагается сопоставить современные и фольклорные названия месяцев. Представлено 9 названий, за каждое верное можно получить один балл. Результаты можно интерпретировать следующим образом:

- 7-9 баллов — хорошее усвоение материала,
- 5-6 баллов — среднее усвоение материала,
- 4 и менее — низкий уровень усвоения материала.

За последующие правильные ответы на вопросы можно получить по одному баллу, кроме четвертого вопроса, который оценивается в 3 балла.

Всего за заполнение анкеты можно получить максимально 16 баллов, а результаты интерпретировать так:

- 16-12 баллов — хорошее усвоение материала,
- 11-9 — среднее усвоение материала,
- 8 и менее — низкий уровень усвоения материала.

С анкетой можно ознакомиться далее.

**Автор: Кононенко А.А.,
педагог-организатор ДТ «У Вознесенского моста»**

Анкета

Дорогой друг! Мы просим тебя ответить на вопросы о программах из цикла «Фольклорный календарь».

1. Соедините современные и фольклорные названия месяцев:

Февраль	Листопад
Май	Сечень
Март	Просинец
Сентябрь	Березозол
Декабрь	Солнцегрей
Октябрь	Хмурень
Ноябрь	Студень
Январь	Травник
Апрель	Бездорожник

2. В какой день отмечался праздник урожая Осенины?

3. Как зовут одного из главных богов мира, открывающих путь новому свету, которому посвящали предновогодние гуляния и которого встречали в день зимнего солнцеворота? Также считалось, что это божество веселья и праздничных застолий.

- Волкодлак
- Коляда
- Касьян

4. Выберите праздники, которые не входят в зимний фольклорный цикл:

- День Спиридона-Солнцеворота
- Святки
- Касьянов день
- Капустные дни
- Кудесы
- Марья-зажги снега

5. Какое угощение обязательно должно присутствовать на застолье в честь праздника Осенины?

6. По какой причине весной была запрещена охота на птиц?

Спасибо!

Если результаты анкеты говорят о низком уровне усвоения информации, это значит, что педагогу-организатору необходимо пересмотреть роль познавательной составляющей в игровой программе. На наш взгляд, есть несколько причин, по которым в итоге можно получить низкие показатели:

- материал предоставлен в слишком большом объеме;
- информация, которую педагог-организатор стремится донести до участников, сложна для их восприятия, не соответствует возрасту.

Таким образом, материал должен быть адаптирован для участников игровой программы, после чего можно снова провести диагностику и сравнить результаты.

3.2. Диагностика через классных руководителей.

Для получения оценки мероприятия со стороны классного руководителя рекомендуем воспользоваться анкетой, разработанной специалистами по научно-методическому сопровождению досуговых программ Городского Дворца творчества юных.

Анкета

Дата проведения мероприятия

Дорогие друзья!

Сегодня вы с детьми стали участниками программы

« _____ »

Организаторам важно знать ваше мнение о качестве и педагогической значимости данной программы. Просим вас искренне ответить на несколько вопросов.

1. Насколько актуальна тема мероприятия? Учитывались ли потребности, проблемы, интересы сегодняшних детей (отметьте соответствующую цифру)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Определите степень вовлечённости, заинтересованности ребёнка

на 50%

на 70%

на 100%

3. Какие чувства, состояния, эмоции испытывали дети в процессе игровой программы?

-
4. Участие детей в программе позволило вам:

- увидеть активность детей,
- наблюдать игровое (командное) взаимодействие,
- раскрыть новые качества детей,
- пересмотреть своё отношение к содержательному досугу,
- понять увиденные игровые формы, приёмы для дальнейшего использования в своей педагогической деятельности
- ваш вариант _____

5. Данное _____ мероприятие _____ может пробудить _____

6. Ваши _____ пожелания _____ организаторам _____ и _____ авторам программы _____

Благодарим за участие!

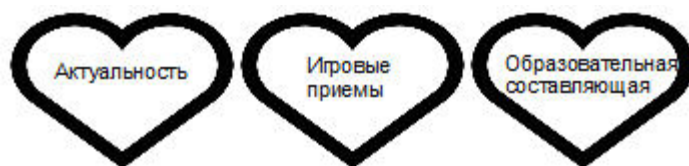
Автор: Рубачева Е.Б.
заведующая организационно-массовым отделом ДТ «У
Вознесенского моста»

Голосование

Следующая диагностика может быть проведена при наличии нескольких экспертов, в роли которых и выступают педагоги-организаторы. С помощью этой диагностики можно определить, насколько деятельность педагога-организатора интересна и актуальна профессиональному сообществу.

После просмотра игровой программы экспертам предлагается проголосовать — каждый получает для самостоятельной оценки программы три сердечка: с названиями «актуальность», «образовательная составляющая», «игровые приемы». Таким образом педагоги-организаторы могут оценить увиденную игровую программу по всем трем критериям.

Наилучшим результатом считается равное число сердечек по всем трем критериям, это говорит о мастерстве педагога-организатора, которому удалось выбрать наиболее актуальную тему мероприятия, гармонично подобрать игровые приемы, соответствующие возрасту и сценарному ходу мероприятия, а также уделить внимание образовательной составляющей игровой программы.



3.3. Экспертная диагностика

На наш взгляд, это наиболее эффективный способ диагностики мероприятия, так как эксперт сможет оценить работу педагога-организатора, указать на недостатки и отметить достоинства игровой программы.

Специально для этого была разработана диагностика для оценки работы педагога-организатора сторонним наблюдателем. Критерии оценки подробно разъяснены, а это значит, что провести диагностику сможет любой приглашенный педагог (сотрудник учреждения, классный руководитель и т.д.). Также разъяснения позволяют максимально снизить субъективность оценки. В листе диагностики представлен график, на котором следует отмечать степень соответствия критерию. В итоге мы получим график, который сможет указать слабые и сильные стороны. Критерии условно поделены на 3 группы, а это значит, что в графическом изображении будет ясно, какая из групп критериев требует особого внимания и тщательной проработки от педагога-организатора.

Ниже представлен вариант диагностики, используемой для оценки мероприятия экспертом. Перед проведением диагностики мы рекомендуем дать эксперту сценарий мероприятия для ознакомления.

Лист диагностики досуговой программы

Название мероприятия:

Дата проведения:

Форма:

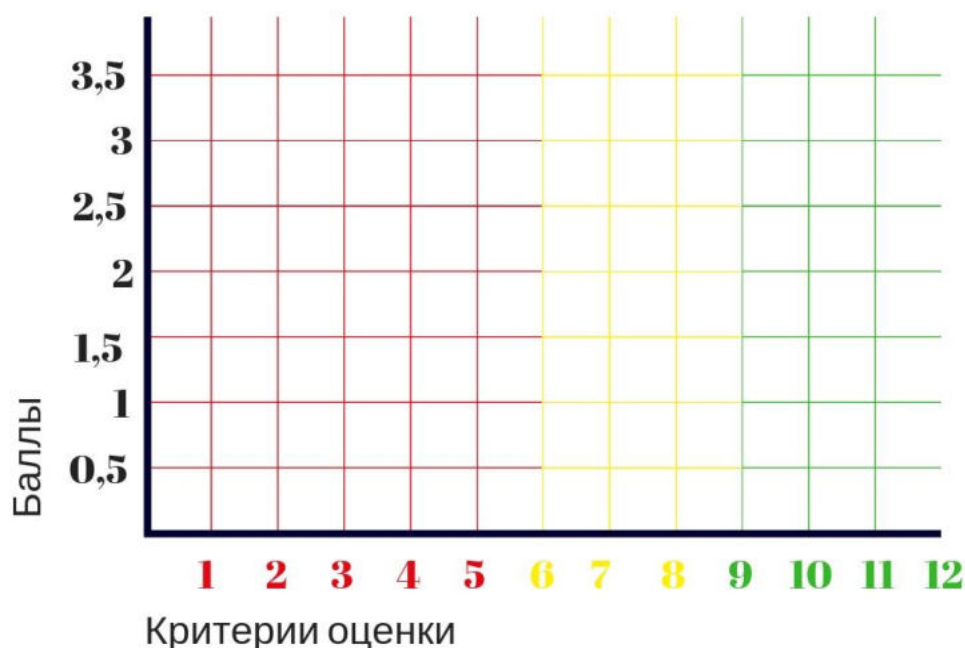
Количество присутствующих:

Школа и класс:

ФИО эксперта:

Критерии оценки:

1. Соответствие игровых форм и их содержания возрасту участников.
2. Новизна идеи и оригинальность воплощения.
3. Актуальность темы мероприятия для участников.
4. Постановка достижимых педагогических целей и задач.
5. Взаимосвязь познавательной, игровой и воспитательной составляющих игровой программы.
6. Уровень профессионального мастерства педагога-организатора.
7. Разнообразие приемов, используемых в игровой программе.
8. Использование материально-технического оснащения.
9. Принятие темы и идеи программы.
10. Эмоциональный контакт педагога и участников мероприятия.
11. Коррекция поведения участников мероприятия.
12. Проявление участниками активности и заинтересованности



I блок. Подготовка к игровой программе, теоретическая часть	Критерии оценки работы педагога- организатора	Пояснение к критериям
	1. Соответствие игровых форм и их содержания возрасту участников.	2,1 - 3 балла — полностью соответствуют возрасту участников программы, уровню их социально-психологического развития, участники проявляют интерес; 1,1 - 2 балла - частично соответствуют возрасту, но театрализация/сценарный ход/некоторые игровые приемы выбиваются из общей программы; 0 -1 балл — выбранная форма работы не соответствует возрасту участников, игровые модули рассчитаны на младший возраст или, наоборот, слишком сложны и непонятны для аудитории.
	2. Новизна идеи и оригинальность воплощения	2,1 - 3 балла — идея игровой программы оригинальна, нетривиальный сценарный ход, креативность образов, отсутствие штампов и стереотипов; обновленные и модифицированные игровые приемы. 1,1 - 2 балла — идея игровой программы интересна и нова, но выражена стереотипно — стандартный сценарный ход и игровые приемы, узнаваемые образы. 0 - 1 балл — идея и воплощение не несут в себе оригинальности.
	3. Актуальность темы мероприятия для участников.	3 балла — тема интересна для участников, вызывает отклик, участники готовы обсуждать и выполнять задания, соответствует потребностям участников, направлена на решение современных проблем детства; 2 балла — тема актуальна, но заинтересовала только небольшую часть аудитории; 1 балл — участники не заинтересованы, не проявляют активности и избегают участия в игровой программе, не относятся к ней серьезно.
	4. Постановка достижимых педагогических целей и задач	3 балла — цели и задачи ясны и понятны, могут быть достигнуты в течение игровой программы (по истечении цикла программ); 2 балла — цель ясна, но сложно достижима в условиях программы; может быть реализована как последствие в дальнейшем; 1 балл — цель не может быть достигнута.
	5. Взаимосвязь познавательной, игровой и воспитательной составляющих игровой программы.	3 балла — в игровой программе в полной мере и в соответствии с возрастом участников использованы все три составляющие — познавательная, игровая и воспитательная; 2 балла — в игровой программе отсутствует один из элементов; 1 балл — присутствует только игровая составляющая, отсутствуют познавательный и воспитательный аспекты.
II блок. Проведение игровой программы	6. Уровень профессионального мастерства педагога-организатора.	3 балла — умение педагога ориентироваться в изменяющихся обстоятельствах, импровизировать и корректировать программу в соответствии с поведением участников, умение выходить из затруднительных ситуаций, умение импровизировать и шутить; 2 балла - педагог не всегда может уловить настроение аудитории, но стремится работать на аудиторию; 1 балл — педагог не ориентируется в ситуации, боится отойти от сценария, отсутствует «гибкость» в проведении игровой программы.
	7. Разнообразие приемов, используемых в	3 балла — игровые приемы максимально разнообразны, присутствуют активные подвижные игры, интеллектуальные, музыкальные, командные, соревновательные и т.д.;

	игровой программе.	2 балла — использовано 2-3 игровых приема, которые повторяются в течение всей игровой программы (например: викторина, эстафета, музыкальная игра, викторина, эстафета); 1 балл — в игровой программе использовано мало игровых приемов, как правило, одного типа.
	8. Использование материально-технического оснащения	3 балла — уместно использовано звуковое и световое сопровождение, мультимедийные технологии, оформление соответствует стилистике программы, достаточное количество реквизита; 2 балла — оформление зала соответствует стилистике мероприятия, но использование мультимедийных технологий не оправдано, использовано звуковое и световое сопровождение; 1 балл — музыкальное и световое оформление не используется/не соответствует стилистике игровой программы, отсутствует оформление зала.
	9. Принятие темы и идеи программы	3 балла — участниками принята идея программы, поставленные в игровой программе игровые цели и задачи достигнуты в ходе мероприятия, наблюдается высокая степень сотворчества между участниками и педагогом; готовность участника к дальнейшему развитию впоследствии; 2 балла — идея программы принята большей частью аудитории, но аудитория работает «здесь и сейчас», игровые цели и задачи частично достигнуты; 1 балл — идея не принята аудиторией.
III блок Подход и взаимодействие с участниками программы.	10. Эмоциональный контакт педагога и участников мероприятия.	3 балла — педагог реагирует на настроение участников мероприятия, подстраивается и располагает участников к себе, виден авторитет педагога, атмосфера спокойная и неконфликтная; 2 балла — педагог выстраивает отношения с классом, но не стремится расположить ребят к себе; 1 балл — педагог придерживается поведения «педагог-ученик», выполняет свою работу, не оглядываясь на эмоциональное состояние и заинтересованность участников.
	11. Коррекция поведения участников мероприятия.	3 балла — педагог может «повернуть» ситуацию в свою сторону, используя при этом педагогические приемы, без давления; открыт для участников и может убедить их в той или иной стратегии поведения; 2 балла — педагог не может найти общий язык со всеми участниками и, как следствие, не все участники готовы прислушиваться к педагогу и корректировать свое поведение; 1 балл — поведение участников не поддается корректировке, педагог выглядит беспомощно, не имеет возможности воздействия на участников.
	12. Проявление участниками активности и заинтересованности	3 балла — участники отзываются и проявляют инициативу, присутствует игровой азарт, ориентированы на участие и достижение цели; 2 балла — участники заинтересованы в выполнении не всех заданий или теряют интерес к игровой программе по истечении некоторого времени; 1 балл — участники с самого начала не заинтересованы, отсутствует желание принимать участие в игровой программе.

ИТОГ

Диагностика досуговых мероприятий — очень важный и трудоемкий процесс, требующий больших усилий от организаторов. Тем не менее нельзя ставить под сомнение необходимость этой работы, так как именно сбор и анализ полученных данных может поднять досуговые мероприятия на новый уровень, приблизить их к интересам и потребностям участников, позволит проводить мероприятия в соответствии с новыми тенденциями, а значит, и сделать досуг школьников более содержательным и интересным. На основе предложенных методик вы можете создать подходящие к вашим мероприятиям, изменив и дополнив их. Получив результат диагностики, необходимо провести аналитическую работу, скорректировать и адаптировать сценарий игровой программы.

Мы надеемся, что представленные методики будут полезны и интересны!

Список источников:

1. Карелова И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно-методическое пособие. - СПб.: ГОУ ЦО «Спб ГДТЮ», 2011. - 77 с.
2. <http://fit4brain.com>
3. <https://www.edwddebono.com/ideas>
4. <https://www.edwddebono.com/ideas>
5. Ариарский М.А. Методика «погружения» в специальность: науч.-метод. Пособие в помощь, осваивающим специальность «социально-культурная деятельность»/ М.А. Ариарский, И.А. Ивлиева, Л.В. Полагутина. - СПб.: СПбГУКИ, 2007. - 337 с.
6. <http://www.mind-map.ru/intellekt-karty/kak-risovat/ot-toni-byuzena/>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. <http://testoteka.narod.ru/pozn/1/26.html>