МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КУЛЬТУРЫ
"ЧИШМИНСКИЙ РДК"

Формы проведения мероприятий

Методическое пособие содержит теоретические положения, раскрывающие существующие формы, методы, способы и приемы проведения мероприятия.

Разработчики: методический отдел

Чишмы, 2021

1 Информационно-просветительские формы

Основными *информационно-просветительскими* формами являются *лекции, встречи, круглые столы, диспуты, дебаты, беседы,* где основное средство донесения информации – живое слово. Такие формы дают возможность непосредственного контакта с аудиторией, оценки ее реакции, предоставления квалифицированных комментариев и событий с учетом интересов конкретной категории населения.

Отметим специфику информационно-просветительских форм, выделяя основные используемые методы.

Лекция в сфере досуга отличается легкостью восприятия, всегда ориентирована на определенную аудиторию с учетом ее возрастных и социальных особенностей. Такую лекцию не читают с листа. Публичная лекция – это, прежде всего, разговор с аудиторией. Личности лектора должно быть уделено особое внимание (пол, возраст, внешний вид, популярность, авторитет, известность). Расстояние между аудиторией и лектором – минимальное. Лектору следует владеть приемами привлечения внимания, способностями увлечь, заинтересовать аудиторию, активизировать и вовлечь ее в совместную деятельность, поставив вопрос, создав проблемную ситуацию, заинтриговав приведенными сведениями. Всегда привлекают внимание собственные рассуждения лектора, его мнение, жизненный опыт, а также велика роль сравнений. Наглядность подачи материала, доказательность мыслей, идей, преподносимых слушателям, являются показателями профессионализма. Но применение наглядных средств должно быть обоснованным. Прежде всего, необходимо учитывать психофизиологические характеристики при демонстрации чего-либо, а также помнить о том, что отрицательно сказывается перегруженность наглядными средствами. Иллюстративность способствует лучшему запоминанию, усвоению материала, вызывает у человека различные ассоциации, активизирует мышление. Она предполагает активность воспринимающего, так как видеть
– это не просто смотреть, но и понимать видимое. Поэтому методическими приемами данной формы могут быть презентации, короткометражные видеоролики или видеофильмы, наглядные иллюстрации.

При организации **встречи** огромную роль играет личный контакт с приглашенным лицом: беседа, общение, знакомство с необычной судьбой. Ценность встречи заключается в том, что она является источником необычных новостей, информации, жизненного опыта, отличается уникальностью, достоверностью, окрашена яркой индивидуальностью гостя, а также реализует в том числе и воспитательную функцию. Как информационно-просветительное мероприятие встреча обычно состоит из следующих этапов:

- представление гостя;
- рассказ о нем;
- выступление самого героя;
- ответы на вопросы;
- завершение.

Круглый стол – форма публичного обсуждения или освещения каких-либо вопросов, когда участники высказываются в определенном порядке; совещание, обсуждение чего-либо с равными правами участников, отличающаяся от встречи тем, что:

- выдвигается проблема для обсуждения;
- выслушиваются различные точки зрения;
- при завершении обязательно подводятся итоги.

Диспут - публичный спор на научную или общественно важную тему, полемика. Если к какой-то проблеме могут быть принципиально разные подходы или о ней существуют противоположные мнения, то она может стать темой диспута. Главная ценность этого мероприятия состоит в том, что в его ходе формируется диалектическое мышление. Но диспут позволяет решать и многие другие социальные задачи.

Во-первых, люди вовлекаются в непринужденный, живой разговор, и это помогает избежать формализма в знаниях;

Во-вторых, учатся высказывать свое мнение и обосновывать его;

В-третьих, приучаются к диалогу, т. е. вникают в доводы оппонента, обнаруживают в доводах слабые места, задают вопросы, помогающие вскрывать неверные утверждения, ищут и спокойно приводят контрдоводы.

В-четвертых, чтобы участвовать в диспуте, нужно знать фактический материал темы, и поэтому к мероприятию нужно готовиться.

В-пятых, диспуты активно способствуют превращению знаний в убеждения.

Диспут нуждается в грамотной методике проведения и хорошей подготовке:

- выбранная проблема должна быть обычной и повторяющейся;
- проблема не должна касаться одного человека или небольшой группы;
- выбранная проблема должна допускать различные способы решения;
- проблема должна соответствовать потребностям и интересам участников.

Дискуссия - это спор, словесное состязание, в котором каждый отстаивает свое мнение. Важной характеристикой дискуссии, отличающей ее от других видов спора, является аргументированность. Обсуждая спорную (дискуссионную) проблему, каждая сторона, оппонируя мнению собеседника, аргументирует свою позицию. Сама природа этой формы общения определяет ее демократичность.

Основные цели проведения дискуссии:

- выяснение разных точек зрения, столкновение которых поможет найти истину, что способствует не только углублению знаний, но и формированию мировоззрения;
- воспитание культуры речевого общения во время спора; формирование умения дискутировать, просто и понятно излагать свою точку зрения, убедительно ее доказывать, спокойно выслушивать доводы оппонента и т. д.

Дискуссия как форма демократического общения имеет преимущества перед другими формами: она позволяет организовать живое общение, вовлечь всех или большинство участников в обсуждение вопроса, предполагает напряжение мысли, которое возникает в раздумьях, в столкновениях различных точек зрения, стимулирует речевую активность и самостоятельность суждения.

Настоящую дискуссию нельзя запланировать в деталях, прорепетировать, разыграть по нотам, иначе она лишится необходимой естественности. Методика ее проведения включает три этапа. При подготовке помещения к проведению дискуссии стулья лучше расставить таким образом, чтобы участники спора видели друг друга.

Первый этап - предварительная подготовка.

- Выбрать тему.
- Глубоко изучить вопрос, который будет обсуждаться.
- Создать инициативную группу по подготовке дискуссии.
- Подготовить объявление о дискуссии (тема, вопросы, литература, время и место проведения), оформить помещение (афоризмы, правила ведения спора, выставка книг и т. д.).

Второй этап - проведение дискуссии.

Умелая дискуссия - почти искусство. Успех ее во многом зависит от специалиста, от осмысления им роли и функции ведущего. Несколько советов ведущему дискуссию:

- Перед началом дискуссии необходимо назвать тему, обосновать ее выбор, ясно сформулировать цель.
- В первые же минуты расположить к себе участников дискуссии, настроить их на полемический лад, создать обстановку, в которой каждый не только не стеснялся бы высказывать свое мнение, но и стремился его отстаивать.
- Не препятствовать желающим выступать, но и не принуждать к выступлению, стараться, чтобы во время дискуссии царил дух искренности и откровенности.
- Стимулировать активность участников. В этом поможет продуманная система вопросов, которые представляют интерес для участников и могут вызвать их на откровенный разговор.
- Направлять дискуссию в русло намеченной цели.
- Не торопиться исправлять заблуждающихся, предоставлять такую возможность слушателям.
- Когда это целесообразно, вопрос, адресованный ведущему, тут же переадресовать слушателям.
- Не спешить навязывать готовое решение.
- Выбрать подходящий момент для окончания дискуссии, не нарушая логику развития спора.

Ведущий не должен вмешиваться в обсуждение без особой необходимости, оказывать психологическое давление на участников спора с помощью своего авторитета, резких оценочных суждений, замечаний в адрес присутствующих. Не вызывает симпатии ведущий, который прерывает участников спора на полуслове, много говорит сам. Не стоит также открыто поддерживать одну из спорящих сторон. Свое отношение к различным точкам зрения лучше высказать при подведении итогов дискуссии.

На третьем этапе подводятся итоги дискуссии.

Гостиная - одна из форм культурно-досугового общения. Гостиные бывают театральные, музыкальные, литературные. В формате гостиной могут проводиться встречи с интересными людьми, вечера-воспоминания об известных поэтах, музыкантах, художниках, писателях, с просмотром или прослушиванием фрагментов их произведений в исполнении гостей или участников гостиной. Возможно в гостиной и чаепитие.

Салон как мероприятие - это вечер для узкого круга лиц, объединенных общими интересами и увлечениями, создающий атмосферу ушедших времен. Салоны могут быть театральные, музыкальные, художественные, литературные. На таких вечерах в уютной "домашней" обстановке участники обмениваются информацией о спектаклях, концертах, поэзии и прозе, художественных произведениях. Часто салон строится по форме как вечер-воспоминание о прошедших эпохах, помогает участникам мероприятия окунуться в их атмосферу. Методы проведения салона весьма разнообразны - это может быть костюмированный вечер или, по образу салонов XVIII-XIX вв., вечер, на котором "хозяйка" принимает гостей.

Конференция - собрание, совещание представителей для обсуждения и решения каких-либо вопросов.

Этапы подготовки конференции:

1) Определение темы.
2) Оповещение о сроках проведения.
3) Программа (план) конференции.
4) Список литературы, вопросов, выносимых на обсуждение.
5) Подготовка к конференции (работа с литературой).
6) Проведение индивидуальных и групповых консультаций для каждого участника конференции.
7) Проведение конференции.
8) Подведение итогов. Обсуждение.

Семинар – это учебно-практическое мероприятие, в ходе которого рассматриваются и обсуждаются его участниками самые разные сообщения, темы, доклады, рефераты и другая конкретная информация.

На любом семинаре его участники концентрируются на информации по какой-либо определенной теме, что, несомненно, способствует ее наиболее глубокому изучению, которое происходит в довольно короткое время. Основная цель семинара заключается в закреплении ранее полученной информации и знаний, а так же в выработке у участников определенных навыков ведения полемики. Семинар учит более точно выражать свои взгляды и мысли и учит вести дискуссию на языке какой-то определенной науки.

В своем процессе семинар выполняет целый ряд определенных важных функций, безусловно, главная из них – это познавательная. Человек, принимая участие в семинаре, получает определенные знания, на основе которых происходит его самопознание, а так же вырабатывается определенное отношение к окружающему миру и вещам в нем. На семинаре люди получают дополнительную информацию к ранее полученным знаниям, обобщают полученный материал, систематизируют и углубляют его, а так же учатся вырабатывать самые ценные суждения о решениях и идеях - это оценочная функция. Другие функции семинара – это контрольная и деятельная. Первая позволяет проверить, оценить степень усвоения материала. Вторая помогает приобретать специальные навыки ведения дискуссии и выступления на публике.

Презентация - представление общественности чего-то нового с определенными целями.

Презентации бывают следующих видов:

Презентация проекта. Цель - информирование людей о каком-либо проекте, определение отношения к нему, поиск лиц, заинтересованных в поддержке разработки и реализации проекта. Этот вид презентации наиболее требователен к форме подачи, содержанию и подготовке, т. к. предполагает убеждение аудитории в необходимости осуществления разработки или воплощения проекта.

Презентация объема и содержания выполненных работ (отчет). Цель - представить определенной узкой группе людей результаты работ. Такая презентация менее требовательна к выполнению правил подготовки и вполне может быль спонтанной, если необходимые данные у вас под рукой и содержатся в полном порядке.

Презентация плана будущих работ. Такая презентация аналогична предыдущему виду, только объектом выступают будущие работы организации или личности. Целями ее могут являться: информирование определенного круга лиц о намеченных работах, описание намеченных работ - с тем, чтобы подвергнуть объект презентации критическому анализу и изменению.

Деловая презентация разворачивается через серию коммуникационных действий, которые направлены (или должны быть направлены) на вызов реакции или получение результата, удовлетворяющих цели презентатора. Требования к презентатору возрастают в прямой зависимости от числа людей, к которым он обращается. Презентация один на один требует меньшей подготовки, чем презентация для пяти и более человек. В то же время с ростом аудитории увеличивается потенциал воздействия деловой презентации.

Устный журнал - интересная форма проведения мероприятий: короткие, емкие, доступные научные сообщения чередуются диалогом основных ведущих журнала и литературно-музыкальными номерами. В устном журнале широко используется наглядность. Соответствующим образом оформляется сцена. Используются картинки, обозначающие страницы журнала, короткие фрагменты научных и художественных фильмов. Для отдельных номеров готовятся соответствующие костюмы. Устный журнал сопровождается слайд-презентацией, что делает мероприятие еще более наглядным, расширяет круг тем. Журнал рассчитан на 40-50 мин. Выбранная форма мероприятия позволяет удерживать интерес зрителей, при этом сохраняется высокий научный уровень материала.

Экскурсия - форма организации обучения, которая позволяет проводить наблюдения, а также изучение различных предметов, явлений и процессов в естественных условиях. Экскурсия в дидактическом плане может быть использована на любом этапе: и с целью введения в тему, и как способ получения новой информации, и для закрепления и углубления уже имеющихся знаний.

Экскурсии могут проводиться с людьми всех возрастов. Данная форма работы способствует расширению кругозора

.

Этапы проведения экскурсий:

1) доэкскурсионная подготовка педагога;
2) проведение экскурсии;
3) обработка экскурсионного материала.

2 Игровые формы

В любом возрасте **игра** как форма досуговой деятельности оказывает воспитательное и просветительное влияние и дает педагогический эффект:

- моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;
- создает условия для взаимодействия и взаимопонимания;
- сплачивает, рождает временную общность;
- в кругу игры законы повседневной жизни не берутся в расчет;
- создает простор для фантазии, импровизации, творчества;
- реализует единство познания и рекреации;
- в ней могут проявляться положительные качества личности, которые в реальной жизни не находят отражения.

Сформулируем основные общие требования, которые предъявляются к игре в сфере досуга: игра должна охватывать всех, должна быть доступной и интересной для всех, задания должны быть равными по содержанию и сложности для всех участников.

Игру в сфере досуга принято классифицировать: по форме (интеллектуальные, творческие, спортивные, подвижные), по количеству участников (индивидуальные, парные, командные), по цели (состязательные, ролевые), по месту проведении (за столом, на сцене, на открытом воздухе, в зале).

В социально-досуговой сфере спецификой игры является то, что она выступает как *игровая форма,* либо *игровой компонент,* либо *игровая программа*.

Игровая форма – это игра в чистом виде, где процесс является одновременно и результатом. Она строится и поддерживается с применением специальных средств, предполагает наличие позиций или ролей участников и особых механизмов, позволяющих порождать движение игры, ее содержание, под которым понимается сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели.

Под **игровым компонентом** принято понимать группу игр, которые являются частью других видов деятельности. Игровой компонент может присутствовать в досуговой сфере (праздниках, шоу-программах, карнавалах и т. д.) и реабилитационном процессе.

Игровая программа представляет собой комплекс игр, которые объединены единым сюжетом. Приведем примеры игровых программ:

1) интеллектуально-познавательные программы, в которых преобладают интеллектуальные игры: викторины, игры со словами, игры с буквами, кроссворды, анаграммы, игры-тесты и др.;

2) конкурсные – включают разнообразные конкурсы: профессиональные, шуточные, сказочные;

3) физкультурно-оздоровительные – состоят из подвижных игр, состязаний в силе и ловкости, выносливости, укреплении воли;

4) фольклорные программы – это народные игры, танцы, хороводы, массовое пение, обрядовые игры;

5) в театрализованных программах ведущим является персонифицированный образ, герой того или иного произведения, сказочный герой;

6) профилактико-реабилитационные – состоят из игр для коррекции негативного психического состояния клиента и реабилитации инвалидов.

Ролевая игра - игра развлекательного назначения, вид драматического представления, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия.

Ролевые игры служат для:

- предоставления возможности полноценного общения в досуговом коллективе;

- преодоления барьера информационной и психологической замкнутости и отчужденности;
- формирования социально-психологической компетентности в сфере межличностного общения;
- реализации активных и синтетических форм совместной досуговой и творческой деятельности;
- более глубокого и творческого осознания и освоения малознакомых жизненных сфер;
- развития навыков взаимной психологической помощи в различных сложных ситуациях.

Один из самых важных и эффективных моментов ролевой игры - постановка играющего перед осознанием морально-этического выбора, от которого зависят не только его дальнейшие собственные действия, но и, возможно, развитие всего последующего сюжета игры. Ролевые игры развивают навыки ролевого, делового и дружеского общения. Игры по степени осознания их цели участниками можно поделить на три категории:

- игры, в которых не происходит осознания игроками целей игры;
- игры, в которых при разборе действия игроки и организаторы определяют цели игры (рефлексивный подход);
- игры, цели которых декларируются заранее (в явной или неявной форме).

Этапы подготовки ролевой игры:

1) определение проблемы, выбор ситуации;
2) распределение ролей и обсуждение позиции и вариантов поведения;
3) проигрывание ситуации (допустимо даже несколько раз) с целью найти эффективное решение;
4) обсуждение ситуации участниками.

Очень важно, чтобы ведущий не навязывал свое мнение при спорных вопросах. Варианты проведения ролевых игр могут быть различными: "инсценированный суд", "пресс-конференция", инсценировка литературного произведения.

Интеллектуальные игры - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры являются серьезным инструментом воспитания личности и умения сотрудничать. Они объединяют в себе черты как игровой деятельности: развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т. п.). При проведении интеллектуальных игр с подростками хорошо использовать вопросы, затрагивающие нравственную сферу. Грамотно расставив нравственные акценты, можно задействовать прием формирования Я-концепции в игре.

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные, составные (представляющие собой сочетание элементарных) и творческие. Простейшей интеллектуальной игрой является **тестовая игра**, которая представляет собой набор утверждений и заданное количество вариантов ответов к ним - от 2 ("Веришь - не веришь", "Блеф клуб") до 4-5 ("Эрудит-лото", "Кто хочет стать миллионером?"). Популярны подобные игры благодаря телевидению. Такие игры интересны не столько сами по себе: они применяются в качестве разминки, для игр с залом или в перерывах между "основными" интеллектуальными играми. Их достоинство - высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также возможность варьировать сложность заданий.

"Обстоятельства, признаки, свойства" - разновидность игр, в которых об искомом объекте сообщаются последовательно все более конкретные сведения. Чем раньше команда разгадает зашифрованное понятие, тем больше очков она получает. Этот вид игр является серьезным средством развития мышления, если в них содержится неявный, но четкий алгоритм поиска правильного решения, задание представляет собой парадокс и/или требует принятия парадоксального решения (один из туров "Умники и умницы", "За семью печатями").

"Заполнение пропусков" - во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить.

"Вопрос - ответ" - интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос ("Брейн-ринг", "Что? Где? Когда?").

Вопросы и задания на внимание - правильный ответ скрыт в формулировке вопроса.

В любой форме интеллектуальной игры принципиально важны хорошие вопросы. Умение точно формулировать ответ и отвечать на заданный вопрос - базовое не только в образовании, но и в самообразовании.

Квест (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Если организовывается активный отдых на природе, то сценарий дополняется поисковыми и творческими заданиями, интеллектуальными играми, различными аттракционами, ориентированием на местности и т.п.

Также игры проводятся и в городе, что дает участникам массу новой и интересной информации, порой даже про свой родной город. Большое разнообразие и качество заданий позволяет показать игрокам город с той стороны, которую большинство из них никогда не замечало.

Квест представляет собой активную, приключенческую игру, в которой команда, используя свои знания, интеллект, смекалку, силу, должна выполнить все задания и преодолеть дистанцию за определенное время. Игра включает в себя последовательность точек и заданий, объединенных общим сценарием. Выполнив задание, команда получает направление на следующую точку или задание, и так до финиша. Количество точек (уровней) и их сложность определяется для каждой игры в отдельности.

Некоторые этапы игры содержат так называемые Check Point (контрольные точки). Это пункты проверки присутствия команды на уровне или месте нахождения кода. Check Point заключается в наблюдении и фиксировании присутствия команды, причем возможно неочевидным для команды способом. Либо же состоит в выполнении командой или ее частью каких-либо действий.

Event квест это игра-приключение с элементами командообразования на ограниченной территории (база отдыха, территория санатория). В холодное время года квест может быть проведен в помещении.

Team Building квест – это командообразование, поданное в формате игры. Их называют «развлечения для взрослых». Все мероприятия проводятся в игровой форме и чаще всего на природе (в холодное время года - в помещении). Целью таких игр является нахождение какого-то предмета, набора очков, решение логических и творческих задач, преодоление каких-либо препятствий и т.д.

Квест-туризм - совмещенные игра и туристическая экскурсия, в которой впечатления от посещения новых мест усиливаются азартом игры и приятным чувством победы.

Метод мозгового штурма – форма творческой, коллективной работы для поиска решений поставленных проблем. Этот метод широко применяется в различных сферах деятельности. Под названием «мозговой штурм» объединяют варианты коллективной работы

в ходе, которой создаются новые идеи или просто сопоставляются известные факты.

Часто встречающиеся ситуации, для которых применяется метод мозгового штурма это генерирование различных идей в короткий отрезок времени, разработка нестандартных идей, нахождение решений в ситуации, когда решение не может быть получено логическим путем, систематизация информации, когда она беспорядочна и распределена между несколькими источниками, объединение и сплочение команды участников мозгового штурма.

Мозговой штурм включает в себя следующие действия:

Определяется проблема, требующая решения. Проблема должна быть сформулирована ясно, точно и не допускать двусмысленного толкования.

Назначается (определяется) куратор сессии мозгового штурма. Для этой роли выбирается человек обладающий навыками организации коллективной работы, имеющий четкое понимание поставленной проблемы и способный быть лидером группы, выполняющей мозговой штурм. При необходимости, может назначаться отдельное лицо для ведения записей по ходу сессии (либо эти записи может делать куратор).

Формируется группа численностью от 5 до 8 человек, заинтересованных в решении проблемы. Для группы необходимо подбирать специалистов различного профиля. Нежелательно включать в состав команды людей, имеющих взаимное негативное отношение друг к другу, т.к. в ходе работы они будут мешать команде создавать новые идеи.

Участники группы располагаются так, чтобы все они смотрели в одном направлении – на флипчарт или доску. На доске пишется проблема, требующая решения. Таким образом, участники команды будут смотреть на проблему, а не друг на друга. Это позволит создать более комфортную психологическую атмосферу для работы и эффективнее провести мозговой штурм.

Во время сессии куратор группы должен следить, чтобы участники группы придерживались основных четырех правил мозгового штурма.

Мозговой штурм обладает рядом преимуществ в сравнении с другими методами коллективной работы. В частности, для создания новых идей не требуется привлекать высококвалифицированных специалистов или экспертов, метод является простым для понимания и не требует специальной подготовки участников, позволяет быстро «сгенерировать» новые идеи, предоставляет возможности для участия в решении проблем специалистам различных областей деятельности.

Недостатки метода мозгового штурма связаны с организацией работы группы. Если куратор не сможет контролировать группу, то группа будет отклоняться от установленных правил и работа может оказаться долгой и бесполезной. Другим недостатком может быть «генерирование» идей, которые окажется либо трудно, либо невозможно реализовать.

Клуб веселых и находчивых (КВН) – интеллектуально-юмористическая игра, в которой команды различных коллективов соревнуются в юмористических ответах на заданные вопросы, импровизациях на заданные темы, разыгрывании заранее заготовленных сцен и т. д.

Этапы подготовки КВН:

1) Формирование творческой группы (сценарист-режиссер, художник-декоратор, музыкальный руководитель, осветитель).
2) Выбор основной темы и подтем для отдельных конкурсов ("визитная карточка", разминка, конкурс капитанов, музыкальный конкурс, домашнее задание).
3) Подбор ведущего с учетом специфики мероприятия.
4) Организация репетиционного процесса и предварительного просмотра выступлений команд, оказание методической и музыкально-оформительской помощи командам.
5) Реклама (СМИ, афиши, пригласительные билеты).
6) Проведение мероприятия.

Дворовые (уличные) игры – современные дети практически не знают что такое дворовые игры. Это игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность ребенку узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила, да и просто доставляли огромную радость непосредственности детского общения.

Подвижные игры на свежем воздухе были популярны ещё в глубокой древности, ведь никакой народный праздник не обходится без яркого спектакля и различного рода соревнований.

Чем же полезны такие игры на свежем воздухе? Они положительно влияют на здоровье, двигательную активность, развивают кругозор, дарят новые ощущения, повышают уровень дисциплины и нравственных качеств. Кроме того, на Ваше здоровье влияет закаливание силами природы.

А теперь разберёмся, как грамотно организовать собственный праздник на природе. Во-первых, выберем сочетание конкурсов и спортивных игр. Во-вторых, можно оформить всё как увлекательное представление.

Требования к территории:

- Часто необходимы большие пространства. Будьте осторожны, заботьтесь о безопасности;
- Если Вам нравится игра, проходящая по определённому маршруту, хорошо изучите этот маршрут.
- Вы умеете плавать? Можно играть на воде, но помните, что здесь нужны особые правила безопасности.

Обратите внимание на возрастной состав участников и их спортивную подготовку. Учитывайте особенности местности, время года, погодные условия и другие подобные факторы. Заранее обговорите с участниками правила конкретной игры.

Викторина - вид игры, заключающийся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания.

Основной принцип **викторины** – назвать, перечислить, продолжить, угадать. Вопросы могут быть на сообразительность, находчивость, эрудицию. Важно, чтобы человек при минимуме знаний мог поверить в свои силы, добиться результата сообразительностью и находчивостью.

Этапы подготовки и проведения викторины:

1) Выбирается тема.
2) Подбираются литература, игровые материалы.
3) Учащиеся делятся на команды (не более 10 чел.), выбираются капитаны.
4) Викторина проводится в несколько этапов, в которых задействованы все члены команд.
5) Каждому игроку задается один вопрос от игроков команды-соперницы. В случае неверного ответа право ответа переходит к игроку противоположной команды.
6) После проведения заключительного этапа викторины определяется общая сумма баллов каждой команды с объявлением команды-победителя.

Капустник – своеобразный шуточный спектакль, созданный на знакомом данной аудитории материале. Он создается при участии всех, на кого он рассчитан. Наиболее распространенные приемы:

- пародия (на голос, жесты; перефразирование известных произведений; использование крылатых фраз и т. д.);

- смешение эпох (перенос современного действия в иную эпоху);
- смешение стилей (например, современные герои разговаривают по мобильному телефону языком средневековых рыцарей);
- создание абсурдной ситуации (разыгрывание ситуации, которая в жизни произойти не может).

3 Показательная форма

Смотр - публичный показ достижений и результатов какой-либо общественно полезной деятельности коллективов, групп и отдельных людей с последующей оценкой достигнутого уровня и награждением победителей. Это еще и творческая учеба - как для участников, так и для руководителей творческих коллективов. Смотр - это активизация клубной жизни и самодеятельных коллективов, придание нового импульса отдельным мастерам и исполнителям. Проведение смотров почти всегда связано с множеством концертных выступлений, передвижных и стационарных выставок, широким освещением достижений коллективов, групп и отдельных исполнителей в печати, на радио и телевидении. В период смотров проводится запись в кружки, студии, группы, на курсы, в секции и тому подобные объединения, а значит, оживляется культурно-просветительная работа в целом.

Выставка. Выставки посвящаются результатам творчества в области труда, изобразительной деятельности, краеведческих и туристических походов. Определение темы, содержания выставки - отправной, решающий момент во всем процессе ее создания.

Умственную деятельность участников выставки активизируют выставки, построенные по аналитическому принципу: они не просто содержат сведения информационного характера, но и предоставляют воспитанникам возможность самим получить дополнительные знания. Могут быть использованы различные формы вопросов и ответов, кроссворды, викторины и т. д.

В эстетическом воспитании первейшее значение имеют художественные выставки, но и тематические также служат этой цели, поскольку работа по оформлению любой выставки развивает эстетическое чувство и художественный вкус.

Праздник - это мероприятие, посвященное какому-либо торжественному событию. Формы проведения праздника весьма разнообразны.

Этапы подготовки праздника:

1) Формирование творческой группы (сценарист, режиссер, музыкальный руководитель).
2) Создание сценария.
3) Определение темы мероприятия (о чем?).
4) Определение сверхзадачи мероприятия (ради чего?).
5) Определение масштаба мероприятия.
6) Выбор формы воплощения замысла (конкурсная программа, массовое шествие, праздничный концерт, обрядовый уличный праздник и др.).
7) Подбор выразительных средств (музыка, костюмы, декорации).
8) Постановка мероприятия (распределение обязанностей среди членов группы, подготовка музыкального оформления, реквизита, костюмов, декораций, репетиционный период).
9) Проведение мероприятия.

Фестиваль - массовое празднество, показ достижений профессионального и самодеятельного художественного творчества. Цели и задачи фестиваля: создание среды для творческого, профессионального общения; выявление ярких творческих индивидуальностей среди участников; приобщение юных зрителей к искусству музыкального театра, воспитание в них чувства прекрасного, пробуждение творческих возможностей.

Этапы подготовки фестиваля:

1) Создание инициативной группы или оргкомитета по проведению.
2) Определение целей и задач, темы и идеи.
3) Разработка положения о фестивале.

4) Написание сценария.
5) Подбор будущих участников и работа с ними.
6) Подбор ведущих.
7) Формирование жюри.
8) Покупка призов для награждения участников.
9) Оформление места проведения.
10) Репетиционно-постановочный процесс.
11) Подготовка художественных номеров, выступление творческих коллективов.
12) Подбор и запись музыкального сопровождения.

Завершается подготовительная работа одной-двумя генеральными репетициями. После проведения фестиваля проводится анализ и обсуждение с целью избежать в дальнейшем повторения ошибок и закрепить наиболее удавшиеся моменты. Для оценки качества представленных номеров, программ, работ создается компетентное жюри. Его заключения кладутся в основу распределения призовых мест и награждения победителей.

Концерт - публичное исполнение музыкальных произведений, эстрадных и т. п. номеров по определенной, заранее составленной программе. Основу концерта составляют номера. В зависимости от их содержания, структуры и характера различают следующие виды концертов - дивертисментные, тематические, театрализованные и отчетные.

Дивертисментные концерты составляются из музыкальных номеров различных жанров. Они, как правило, не имеют сюжетного построения.

Тематические концерты посвящаются праздникам, юбилейным датам.

Театрализованный концерт - разновидность тематического концерта, в котором номера различных музыкальных жанров соединяются в единое целое. Театрализованные тематические концерты посвящаются значимым датам. Они являются частью торжественного заседания, завершением смотров художественной самодеятельности, праздников музыки, музыкальных фестивалей.

В отличие от тематического, театрализованный концерт, помимо темы, имеет четкую сюжетную линию. Как правило, театрализованный концерт структурно выглядит так: пролог, основная часть программы, состоящая из эпизодов и театрализованных номеров, и финал.

Спектакль - произведение сценического искусства. Подготовка проходит в три основных этапа. Первый этап - это выбор проблемы. Второй этап - разработка сценария. Третий этап - это репетиция мизансцен и спектакля в целом.

4 Формы флешмоба

Согласно «научному» определению, **флешмоб** — это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия по сценарию и затем расходится. Проще говоря, флешмоб – это несколько десятков людей, основная цель которых – сделать этот мир чуточку веселее.

Участники флешмоба не получают и не платят никаких денег за участие в ней. Это совершенно добровольное занятие. Участники одного и того же мероприятия могут преследовать различные цели.

Среди возможных вариантов участники флешмобов часто ищут:

- развлечение;
- почувствовать себя свободным от общественных стереотипов поведения; произвести впечатление на окружающих;
- самоутверждение (испытать себя: «Смогу ли я это сделать на людях?»);
- попытка получить острые ощущения;
- ощущение причастности к общему делу;
- получить эффект, как от групповой психотерапии;
- эмоциональная подзарядка;
- приобретение новых друзей.

Стили флешмоба:

1) Танцевальный флешмоба;
2) Вокальный флешмоба;
3) Вокально-танцевальный флешмоба;
4) Акробатический флешмоба;
5) Спортивный флешмоб (также с атрибутикой: мячи, ленты, перчатки, ракетки);
6) Театральный флешмоба;
7) Флешмоб по интересам.

Единственное, что объединяет большинство флешмобов, — это стремление сделать что-нибудь вместе. Все флешмобы неожиданны для случайных зрителей. Основополагающим же фактором является самоорганизация через современные средства коммуникации.

Классический флешмоб. Построен на первичных основах идеологии движения. Главная цель — удивить случайных зрителей, но так, чтобы у них не было отвращения или смеха от происходящего. Удержать границу между удивлением и смехом трудно, поэтому в чистом виде классический флешмоб — явление редкое.

Социо-моб. Это акции с социальным оттенком. Они являются более простым, оперативным и безопасным способом выражения общественного мнения или привлечения внимания к тем или иным проблемам, чем митинги и демонстрации.

Неспектакльный моб. Акции, в которых участники пытаются смоделировать тонкое, порой едва уловимое социо-коммуникативное пространство, в котором на первом месте стоит переживание самих участников. Он может быть незаметен для окружающих. Нет задачи произвести впечатление на внешнего зрителя. Действия участников настолько приближены к повседневности, что их образ начинает «мерцать». Становится непонятным, видны ли действия, выполняемые по сценарию, или это всего лишь действия обычного прохожего, случайно повторившего то, что написано в сценарии. Изменение повседневности повседневностью, рассчитанное на тактику дежавю и формирование у прохожих ощущения тихого помешательства.

i-mob. Общее название для всех видов акций, проводимых в Интернете (форумы, icq, e-mail, чаты и.т.п.). Главная цель – привлечение внимания к какой-либо проблеме, либо оказание поддержки; также используются для повышения рейтинга ресурса.

Рекламный флешмоб. Часто для привлечения внимания к тем или иным торговым маркам, но не делая рекламу в чистом виде, организуют флешмобы. Мгновенные толпы, приуроченные к выходу художественных фильмов определенного продукта или продвигающие торговые марки, стали частым явлением в крупных городах. Главная цель – рост информированности потребителей, привлечение внимания, повышение имиджа.

Арт-моб. К арт-мобам (или моб-артам) относятся акции, имеющие некую художественную ценность и, как следствие, сложность реализации, которая иногда требует отступления от некоторых правил флешмоба. Как правило, они выполняются небольшим количеством участников с использованием реквизита. Они более нацелены на зрелищность, эстетику. Моб-арт предполагает репетиции, у моб-арта есть команда, состоящая из режиссёров, сценаристов, людей, помогающих с организацией. Но он не перестает быть мобом, потому как все основные правила во время акции имеют силу.

5 Состязательные формы

Основным в проведении спортивных праздников является правильный подбор инвентаря и оборудования, учитывая возрастные и психологические особенности участников. При проведении детских спортивных праздников, используются как профессиональное спортивное оборудование (например: ворота для мини-футбола, щиты для стритбола и т.д.), так и развлекательные аттракционы (например: надувные батуты, полосы препятствия, скалодромы и т.д.). Все оборудование подбирается под задачу мероприятия и под возрастную группу.

Как правило, при организации подобных мероприятий, необходимо учитывать время для награждения и выделение специальных фондов на памятные подарки участникам, ведь это ПРАЗДНИК!!!

Спортивный праздник - это мероприятие, которое включает в себя множество подвижных конкурсов и эстафет. Такой праздник можно провести во дворах, на стадионе, на природе. Участниками соревнований могут быть и взрослые, и дети, и даже целые семьи. Для организации спортивного праздника необходимо выбрать тематику, например: олимпийскую, веселую, физкультурную, космическую. Затем нужно составить сценарий спортивного праздника: подобрать подходящее место, продумать его оформление, сделать эмблему, подобрать подходящие конкурсы и развлечения.

Семейный спортивный праздник, это прежде всего, качественный и интересный отдых для всех членов семьи - от самых возрастных для самых юных, так как в программу мероприятия можно включить спортивные дисциплины, интересные номера и программы для всех возрастов.

Семейный спортивный праздник не обязательно подразумевает, что будет соперничество по летним и зимним видам спорта (мини-футбол, волейбол, настольный теннис, шашки и шахматы, армспорт, плавание, лыжные гонки и т.д.), хотя и оно не исключено. Чаще всего это спортивные состязания, эстафеты, интеллектуальные конкурсы в которых задействованы все члены семьи вместе и по отдельности.

В эмоциональном плане спортивные праздники влияют на душевное состояние человека, принося ему раскрепощение, сброс отрицательной энергии, дарит хорошее настроение, возможность проявления индивидуальных способностей, помогает в реализации присущей всем потребности быть привлекательным, потребности в общении, в приятном отдыхе, в ощущении счастья.

Спартакиада – спортивный праздник, любимое детское мероприятие, которое можно проводить как в дни учебного года, так и в каникулы. Чаще всего она организуется по нескольким видам спорта. Для проведения спартакиады требуется большая подготовительная работа.

Составьте программу спортивного праздника. Определите, по каким видам спорта она будет проводиться, каким образом будут подводиться итоги по каждому соревнованию по отдельности и по спартакиаде в целом. Заранее стоит обговорить количество участников в каждой команде и их возраст - возможно итоги придется подводить в разных возрастных группах. Также установите, как будет решаться спор между командами, набравшими одинаковое количество баллов.

Система розыгрыша соревнований должна продумываться особо. Если в какой-то возрастной группе будут принимать участие менее четырех команд, то первенство должно проходить по круговой системе, по которой каждая команда должна сыграть со всеми.

Подготовьте ритуалы открытия и закрытия спартакиады. Лучше всего, если дети сами подготовят к спортивному празднику номера художественной самодеятельности. Подберите музыкальное сопровождение мероприятия.

Приобретите грамоты, призы и подарки для победителей и участников. Обязательно предусмотрите несколько дополнительных призов: возможно, вам захочется отметить активных болельщиков или команды, например, за волю к победе или лучший девиз.

За один-два дня до спартакиады проведите инструктаж с судьями и инструкторами по физкультуре, которые будут следить за соблюдением всех правил. Обновите разметки дорожек, спортивных площадок. Проверьте состояние спортивного инвентаря, по необходимости приведите его в порядок.

За день до спартакиады приготовьте флаги, вымпелы, плакаты, которыми вы украсите стадион, а также пьедестал почета для победителей. Подпишите грамоты, оставив место только для наименований команд. Разложите призы и сувениры в подарочные пакеты. Приготовьте большие плакаты, на которых будут записываться предварительные итоги спартакиады.

Перед началом соревнований составьте протоколы, в которых укажите все явившиеся команды, проведите между ними жеребьевку, окончательно определите порядок забегов или состязаний. Проверьте, работает ли музыкальная аппаратура, колонки и микрофоны. Раздайте судьям все необходимые им списки.

Веселые старты. Соревнования по типу веселых стартов пользуются большой любовью детей и взрослых. Чтобы это мероприятие прошло интересно и увлекательно, к нему нужно серьезно подготовиться. Как провести веселые старты?

Разработайте план мероприятия. В нем подробно распишите не только этапы, но и церемонии открытия, закрытия и награждения победителей. Подумайте над идеей веселых стартов. Будут они посвящены какому-нибудь празднику, дате или нет? Чтобы спортивный праздник получился незабываемым, необходимо украсить зал или стадион шарами, плакатами или атрибутами того торжества, к которому веселые старты приурочены.

Составьте список участников или прикиньте их вероятное количество. В зависимости от того, какой у вас получится состав команд, подберите эстафеты. Веселые старты можно проводить для детских, взрослых, смешанных и семейных команд. Если вы выберите два последних варианта, постарайтесь придумать такие эстафеты, которые будет интересны всем возрастным категориям. Продумайте, каким образом будут подсчитываться результаты этапов, штрафные баллы.

Приобретите спортивный инвентарь, который понадобится во время эстафет – мячи, скакалки, надувные шары, обручи, мешки и т.д. Предварительно обязательно посчитайте, сколько вам его потребуется. Тот инвентарь, который легко испортить, например, воздушные шары, покупайте с запасом.

Решите, какими подарками и дипломами вы будете награждать победителей, нужны ли поощрительные призы, будут ли отмечаться команды болельщиков. Очень часто во время веселых стартов участникам требуется возможность подкрепиться – выпить воды или съесть что-то. Для этого можно организовать специальный стол или раздать каждому пакеты с питьем и едой.

Подберите музыкальное сопровождение праздника. Лучше всего подойдут узнаваемые композиции из мультиков и детских фильмов. Чтобы разнообразить праздник, пригласите цирковых артистов или танцоров, которые покажут участникам несколько номеров в то время, когда жюри будет подводить итоги.

Распределите роли ведущего, помощников, судей, ответственных за инвентарь, концертную программу и музыкальное сопровождение. Лучше, если каждый будет отвечать за что-то одно, иначе неразберихи не избежать.

Соберите помощников и проведите прогон веселых стартов. Это нужно для определения времени, которое займут эстафеты. Также вы сможете увидеть все погрешности, которые вы могли допустить при планировании, и наглядно увидеть свои роли. Например, какая-то эстафета может оказаться слишком сложной или длительной по времени. Прогон так же поможет понять, весь ли необходимый инвентарь приобретен.

Соревнование - форма деятельности (работы, игры), при которой участвующие стремятся превзойти друг друга.

Спортивное соревнование - это мероприятие, которое проводится организатором спортивных мероприятий с целью сравнения достижений спортсменов и определение победителей в соответствии с правилами спортивных соревнований по видам спорта и утвержденного организатором спортивных мероприятий положение об этих соревнованиях.