

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ»

методическое пособие

*Методические разработки
различных
форм досуговых мероприятий*

Тамбов
2016

Печатается по решению
редакционно-издательской
лаборатории МБУДО ЦДОД

Одним из важнейших направлений работы учреждений дополнительного образования детей является организация культурно-массовых и информационно-просветительских мероприятий, главной целью которых является вовлечение учащихся в социально-значимую, познавательную и профилактическую деятельность.

Сборник «Методические разработки различных форм досуговых мероприятий» подготовлен с целью оказания помощи педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам и методистам учреждений дополнительного образования в том, как правильно подготовить мероприятие, написать сценарий, определить цель, методы и формы работы с аудиторией.

Материал сборника направлен на повышение профессиональной компетенции педагогических работников, качества проводимых мероприятий и эффективности воспитательно-образовательного процесса.

Рецензент – Ю.А. Чернова, заместитель директора

Редактор – М.Е. Простомолотова, заведующий отделом социально-педагогической деятельности

Автор-составитель – Л.Н. Ворожбит, методист отдела социально-педагогической деятельности

Технический редактор – М.В. Мосолова, методист отдела проектной деятельности и информационно-издательской деятельности

Содержание	Стр.
1.МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ПРАЗДНИЧНЫХ ШОУ-ПРОГРАММ.....	4
2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ «ОРГАНИЗАЦИЯ ДИСКУССИЙ».....	9
3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ	18
4. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ КОНКУРСНЫХ ПРОГРАММ	22
5. ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ	26
6. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ КОНКУРСНЫХ ПРОГРАММ	35
7. ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ.....	39
8. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КРУГЛОГО СТОЛА.....	45
9. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИЙ.....	47

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ПРАЗДНИЧНЫХ ШОУ-ПРОГРАММ

Шоу (англ. *show* — показ, представление) — мероприятие развлекательного характера, демонстрирующееся публике и имеющее постановочный характер. Некоторые словари дают следующую трактовку иностранному слову «шоу» - это пышное сценическое зрелище с участием «звезд». Вывод из этого определения можно сделать такой: любое мероприятие можно превратить в шоу, если сделать его «пышным», ярким, впечатляющим. Шоу-программа как форма мероприятия, наименее консервативна, каждый раз она может предстать в новой вариации. При этом она позволяет включать в себя и заранее отрепетированные выступления, и может быть построена целиком на экспромтах, рожденных как ответ на конкурсные задания. Чтобы сделать шоу-программу, надо воспользоваться приемами, к которым прибегают все организаторы всех шоу-программ.

Этих приемов несколько:

- во-первых, ощущение «пышности» возникает за счет очень красочного, яркого, порой экстравагантного, оформления;
- во-вторых, любая шоу-программа насыщена ритуальными действиями, особенно тщательно продумывается ритуал открытия.
- в-третьих, большую роль играет костюмирование — повседневная одежда не годится для таких программ.
- в-четвертых, очень украшают шоу-программу спецэффекты: музыкальные, световые, визуальные и даже — ароматические.
- в-пятых, бесконечно велика роль ведущего — шоумена; иногда вместо одного ведущего программу ведет целая актерская группа.

Праздник, построенный в форме шоу-программы, не должен быть торжественным или сентиментальным, он должен быть озорным, веселым, игривым. Для шоу-программ нужен дух демократизма, раскованности, творчества.

Примером шоу-программы может быть КВН между двумя равными командами, в которых будут и дети и взрослые. Содержание всех заданий может быть посвящено воспоминаниям о прожитых годах и предположениям о будущем.

Примером шоу-программы может быть игра «Поле чудес». Разумеется, все задания в этих программах должны быть связаны одной темой, но использоваться не очень сложные вопросы.

Как пример шоу-программы можно рассматривать и просто шуточные выступления детей и родителей, не связанные единым сюжетом. Причем завершением такой программы будет музыкально-театрализованное действо, поставленное самими детьми.

Для проведения шоу-программы нужно ярко украшенное помещение и музыкальное оформление. И нужен обаятельный, находчивый ведущий, связывающий программу короткими сценками или диалогами.

А еще очень часто динамизм, яркость шоу-программе придает наличие соревновательного, конкурсного начала. Очень часто зрелищность шоу-программ повышается за счет наличия единой идеи, сквозного сюжета с завязкой, кульминацией и развязкой.

Как правило, подготовка шоу начинается как раз с разработки идеи, с придумывания сюжета для программы. И уже после того, как это сюжет будет найден, под него изготавливается оформление, костюмы, к нему подбирается музыкальное и световое сопровождение.

ПЯТЬ ИДЕЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ ЛЕЖЬ В ОСНОВУ ШОУ-ПРОГРАММЫ

1. СКАЗКА

Сказочные сюжеты вообще являются излюбленным приемом многих организаторов при подготовке самых различных праздничных программ. В данном случае связать воедино программу может любая сказка: от «Мухи-цокотухи» до «Алисы в стране чудес».

Но лучше сочинить свою сказку. Например, Царь (эту роль может сыграть любой из приглашенных пап, все равно ему почти ничего не придется говорить, за него эту миссию будут выполнять министры – ведущие программы), не имея своих детей (понарошку), решил усыновить (или удочерить) самого умного и талантливого молодого человека (девушку) из своих подданных, которому в дальнейшем он мог бы передать корону.

И для испытания он пригласил во дворец всех подданных королевства.

Испытание включает в себя два этапа: во-первых, необходимо произнести благодарственную речь в адрес царя, а во-вторых, показать свои умения и таланты.

Пригласил царь во дворец и наставников претендентов на усыновление, дабы они дали своим подопечным характеристики и рекомендации. Это завязка. Дальнейшее действие будет несложным. Министры по очереди будут вызывать на сцену все участников – «жителей из разных деревень и городов царства». Причем вызывать лучше не поодиночке – это займет много времени, – а группами по 3–5 человек. От каждой группы кто-то (естественно из взрослых) один скажет речь, а вся группа сообща выполнит одно задание. Задания при этом можно подобрать по возможностям: кого-то можно попросить спеть, кого-то – станцевать, кого-то – решить задачу, кого-то – нарисовать картину, кого-то – поднять гирю и т. д. Всего видов заданий может быть 5-10.

После того, как на сцене побывают все дети и все их родители, царь может принять решение: все так умны и талантливы, что трудно сделать выбор, и, чтобы никого не обижать, он выбирает именинника.

Колокольный звон по случаю пира для претендента на престол может символизировать сигнал к десерту или выносу торта со свечами.

2. ПУТЕШЕСТВИЕ

Это очень, он удобен тем, что можно переходить от одной смысловой части программы к другой, подавая это зрителям как перемещение из одной страны (планеты, острова, материка, эпохи) в другую. Символическим транспортным средством при этом может быть все что угодно: от коня – палочки с картонной лошадиной головой – до кабины-транспортировки – ширмы с соответствующей табличкой.

Количество путешественников может быть любым: от одного человека («Маленький принц») до группы («Пиратская шхуна»). Путешествие в этот День рождения может быть и во времени («Давайте вспомним, какими был именинник с первых минут

рождения»), и в пространстве («А сейчас мы прибываем в страну Благодарственных Слов, навстречу нам движутся ее жители...») Самое сложное в программах-путешествиях – придумать не банальный повод для того, чтобы отправить ведущих-путешественников в путь.

3. ДЕТЕКТИВ

Начать его можно с танца-пантомимы, во время которого двое грабителей войдут в помещение и похитят нечто из большой коробки, стоящей на столике посреди сцены. Затем можно изобразить переполох, во время которого выяснится, что пропал подарок, который готовили все дружно.

Затем, как положено, на сцене появится знаменитый сыщик со своим помощником. Это может быть Шерлок Холмс, Эркюль Пуаро, или комиссар Жюф. Сыщик начнет расследование, перебирая разные версии и допрашивая свидетелей. В свидетелях должны оказаться реальные люди – все присутствующие без исключения. Тогда процедуры допросов превратятся в беседы с заранее определенными людьми. Эти беседы-допросы надо построить так, чтобы во время них были сказаны все необходимые в этот день слова: признания, напутствия, поздравления, обещания и т. д. И конечно, во время бесед-допросов должны быть извлечены из памяти различные истории из жизни именинника.

Так, переходя от версии к версии, от свидетеля к свидетелю, сыщики доберутся до похитителя. Им может оказаться кто угодно, но лучше кто-нибудь из взрослых. И в шуточной форме обыграть объяснение этого похищения, например, похитил потому, что в его детстве такой игрушки не было и ему так хотелось сначала самому поиграть.

Итогом детектива может стать прощение похитителя, которому будет дано право, подарить подарок.

4. ЗООПАРК

Идея зоопарка пользуется популярностью по той же причине, что она удобна. Предполагаемые клетки с животными символизируют страны и материки, где живет то или иное животное.

Началом такой программы будет ритуал открытия зоопарка, основным содержанием – осмотр экспонатов и беседы с зоологами, а итогом – фотографирование на память. В качестве «экспонатов» можно выставить гостей, и тогда «зоологи» – взрослые будут рассказывать об «уникальности» своих подопечных.

5. СЮЖЕТЫ ЗНАМЕНИТЫХ КНИГ

Например, «Три мушкетера», «Остров сокровищ», «Незнайка» или «Волшебник Изумрудного города».

Модная книга про Гарри Поттера связана с волшебством, а, значит, возможны показы фокусов. В этих случаях несложно изготовить оформление и подобрать костюмы для ведущих: последние становятся персонажами, сошедшими со страниц книг.

Можно взять сюжеты знаменитых мультфильмов. Поскольку герои многих фильмов стали, чуть ли не фольклорными персонажами, фразы из этих фильмов вошли в лексикон взрослых и детей. Поэтому по мотивам этих анимационных лент легко написать новый сценарий. Ведущим легко войти в образы, а зрителям легко воспринимать происходящее. В этих мультфильмах много песен и музыки, которую можно приобрести на аудио, или компакт-дисках.

Можно было бы придумать еще не один десяток связующих идей подобного вида. Для этого нужно немного – всего лишь взять программу телепередач и внимательно ее изучить. А «украсить» телевизионные шоу-программы можно пародиями на рекламу.

Главное, написать сценарий, найти ведущих, подобрать музыку и спецэффекты, изготовить оформление, выбрать костюмы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ «ОРГАНИЗАЦИЯ ДИСКУССИЙ»

Дискуссия – это обсуждение, помогающее компетентно обдумать проблему, активизировать размышление по определенному вопросу. В дискуссии важен как сам процесс обмена мнениями, так и достижение соглашения по определенному вопросу, разъяснение собственных взглядов и позиций других по проблеме, более глубокое понимание исторических событий, выявление их многовариантности, приобретаются умения занимать и отстаивать свою позицию или точку зрения.

При организации дискуссии педагогу важно самому ответить на три вопроса:

- какой должна быть предварительная подготовка к дискуссии;
- как добиться участия в дискуссии всех и нужно ли это делать;
- каким должен быть результат обсуждения и как оценить эффективность дискуссии?

Среди основных причин скованности и нежелания участвовать в обсуждении психологи и педагоги выделяют низкую самооценку, опасение быть осмеянным, предписывание успеха удаче или случайности, опасение встретить агрессию как следствие культурных или иных различий, боязнь конфликтов, неумение общаться. Поэтому основой успешного проведения обсуждений в образовательном процессе является создание доброжелательной обстановки, подразумевающей уважительное отношение учащихся друг к другу и преподавателю. Этому способствует открытость установленных правил и их совместная выработка.

Следует особо подчеркнуть, что необходима специальная подготовка учащихся к обсуждению, подразумевающая поиск и анализ различных источников информации по обсуждаемому вопросу, знакомство с существующими точками зрениями и противоречиями, формулирование школьниками собственных вопросов по теме. Заранее участники договариваются о процедуре проведения дискуссии, определяют требования к проведению, приходят к общему решению о понимании терминов, сути темы или проблемы.

Существование проблемы подразумевает наличие разных взглядов по тем или иным вопросам. Дискуссия строится на наличии конфликта, столкновения мнений. В случае если позиции самих учащихся по определенным вопросам не имеют больших различий, дискуссия может подразумевать ролевой компонент. Например, при обсуждении событий октября 1993 года части учащихся может быть предложено – отстаивать взгляды депутатов Верховного Совета, а другой – окружения Президента.

Практически во всех дискуссиях необходимо иметь ведущего (модератора), который организует процесс обсуждения, следит за соблюдением правил, обращает внимание на наиболее важные моменты и ключевые мысли. Как правило, им становится сам педагог. Но с точки зрения компетентностного подхода признается продуктивным, чтобы сами учащиеся получали такой опыт управления. Отметим, что в некоторых дискуссиях ведущий не высказывает собственного мнения, а только дает возможность высказаться всем желающим.

Среди других возможных ролей назовем следующие: хранитель времени (следит за тем, насколько эффективно участники обсуждения используют время, предупреждает, когда следует переходить к подведению итогов), критик или скептик (сомневающийся, пытается расшевелить дискуссию, заострить проблему, защищает противоположную позицию), эксперт (наблюдатель, исследователь) и репортер (записывает основное).

Следует заранее установить временные рамки, которые задают участникам обсуждения, темп и последовательность шагов. Практика показывает, что эмоциональная составляющая дискуссии нередко приводит к тому, что обсуждаемый вопрос остается нерассмотренным, а отдельные частные темы отнимают слишком много времени, не оставляя возможности обратить внимание на ключевые вопросы. Поэтому роль педагога в дискуссии состоит в предотвращении таких уклонений, помощи учащимся в продвижении дискуссии, обращении их внимания на рациональное распределение времени.

Обсуждения в учебном процессе завершаются подведением итогов, но при этом важнейшим с точки зрения образовательных эффектов является этап анализа проведенной дискуссии. Здесь обращается

внимание на содержательные и процессуальные критерии ее результативности, а также выявляются трудности и возникшие проблемы. С точки зрения содержания рассматриваемой темы, определяется точность установление и идентификация проблем, полнота использования имеющихся базовых знаний, корректность определений, достоверность фактов, умение отделить факты от мнений, аргументированность собственных взглядов, логичность выстраиваемых умозаключений и использование при этом причинно-следственных связей. Иллюстрация собственных мыслей понятными примерами, подведение итогов по пунктам согласий и разногласий, разнообразие использованных аргументов и позиций по обсуждаемому вопросу.

С процедурной и ценностной позиций, при анализе проведенного обсуждения, следует обратить внимание на обеспечение реакции на высказанные участниками в ходе дискуссии мысли, соблюдение принятых правил, отсутствие проявления враждебности и личностных нападок, отсутствие монополизации и готовность дать возможность высказаться всем желающим. Признание ценности общего взаимодействия и сотрудничества.

В качестве важных направлений дискуссионных методов преподавания отметим следующие:

- обсуждение проблемы, достижение согласия;
- прояснение существующих позиций по данному вопросу;
- углубление понимания проблемы;
- нахождение различных вариантов решения и видение этой вариативности;
- развитие умений занимать и отстаивать свою точку зрения, улучшение навыков внимательного слушания.

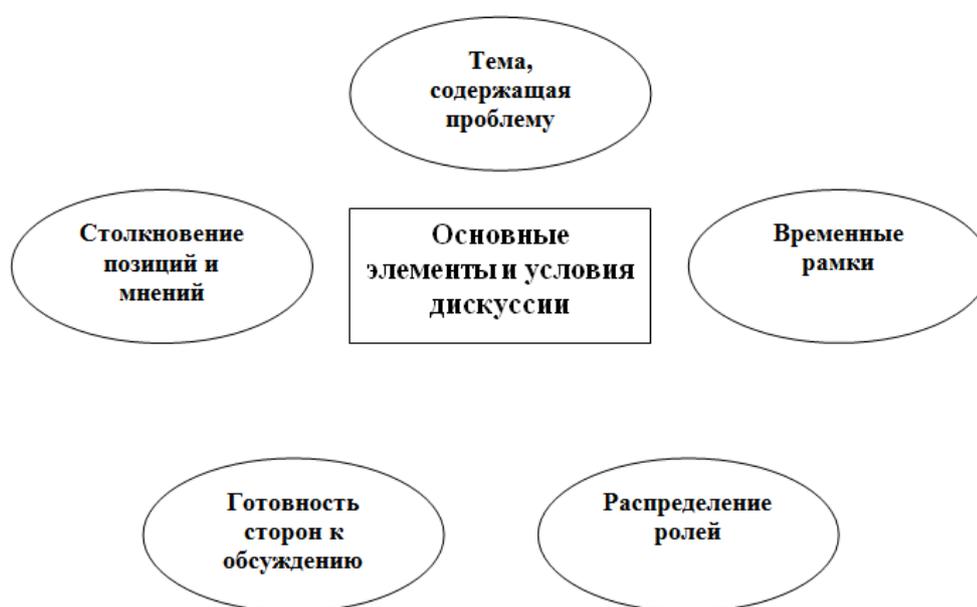
Рекомендации

Как действовать при возражении?

1. Выдержите паузу. Необходимо определиться с дальнейшими действиями.
2. Дайте возможность высказать полностью возражение, не стоит перебивать.
3. Преобразуйте сказанное из негативного в позитивный контекст.

4. Похвалите возражающего, оправданность его сомнений и разумность выдвинутых положений.
5. Задайте уточняющие вопросы или дайте конкретный ответ. Уточнение позволит узнать истинные (или скрытые) причины возражения.
6. Призывайте к конструктивности – возражая, следует назвать вариант действия.
7. Предоставьте свободу выбора при ответе на возражение.

Схема 1. Основные элементы и условия проведения дискуссии



Критерии оценивания участия в дискуссии (один из возможных вариантов)

1. Точность аргументов (использование причинно-следственных связей).
2. Четкая формулировка аргументов и контраргументов.
3. Доступность (понятность) изложения.
4. Логичность (соответствие контраргументов высказанным аргументам).
5. Корректность используемой терминологии с научной точки зрения (правдивость, достоверность, точность определений).
6. Удачная подача материала (эмоциональность, иллюстративность, убедительность).

7. Отделение фактов от субъективных мнений.
8. Использование примеров (аргументированность).
9. Видение сути проблемы.
10. Умение ориентироваться в меняющейся ситуации.
11. Корректность по отношению к оппоненту (толерантность, уважение других взглядов, отсутствие личностных нападок, отказ от стереотипов, разжигающих рознь и неприязнь).

Стратегии проведения дискуссий

По своему результативному компоненту дискуссии могут быть ориентированы на обмен мнениями, который ориентируется на сам процесс и на принятие общего решения по рассматриваемому вопросу. Важно, чтобы большинство участников высказали собственную позицию, что выявляет многообразие подходов к пониманию того или иного вопроса исторического развития. При этом участникам не обязательно убеждать или переубеждать друг друга, достаточно просто открыто сформулировать свои взгляды. Но этого недостаточно, если предполагается принятие определенного решения. В этом случае итог дискуссии заключается в четком ответе на поставленный вопрос в односложной форме «Да» или «Нет» или же выборе одной из точек зрения.

Постановка тем и организация дискуссии в образовательном процессе (учебной и воспитательной работе) может подразумевать несколько следующих стратегий:

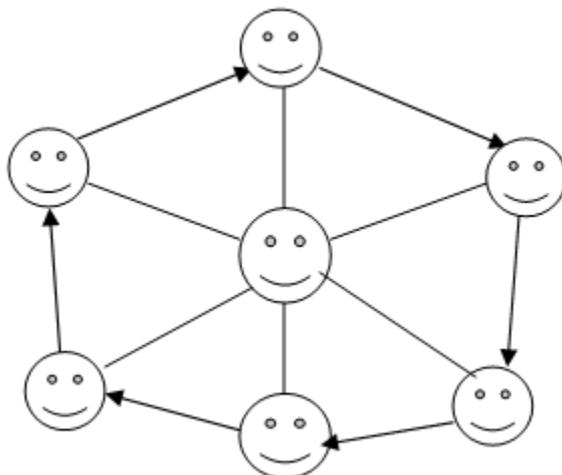
Стратегия первая «ИЛИ – ИЛИ»

Обсуждение строится на основе постановки двух полярных альтернатив. Не всегда ответ однозначен, часто могут быть промежуточные варианты. Такое обострение и поляризация позиций изначально является искусственным, но это позволяет учащимся увидеть реальное многообразие мнений, научиться вести цивилизованную дискуссию, точно подбирать аргументы и контраргументы, диалектически подходить к пониманию процесса, видеть причинно-следственные связи, отделять факты от мнений.

Стратегия «Точка зрения»

Выяснение разных точек зрения на какое-то событие или характеристики исторических явлений. Такой подход может быть реализован с помощью следующих форм для постановки проблемы:

«Почему произошло ...?», «Как Вы оцениваете...?», «Что является наиболее важным...?», «Какие события или люди оказали решающее влияние на...?». Обычно такие обсуждения называют круглыми столами. Максимальное количество участников должно высказываться, а роль ведущего заключается в том, чтобы предоставить всем равные возможности, следить за временем, комментировать выступления, следить за тем, чтобы участники не уходили в сторону от поставленных вопросов. Также в конце круглого стола ведущий (или ведущие) должен подвести итоги и сформулировать основные выводы. В схематичном виде круглый стол можно представить следующим образом:



Стратегия «ДА – НЕТ – НЕ ЗНАЮ»

Выяснение позиции участников обсуждения по какому-то вопросу с фиксированным вариантом полярных ответов – «да» или «нет» с возможностью уйти от данного выбора через затруднение «Не знаю». Такой подход может быть реализован с помощью следующих форм для постановки проблемы: «Можно ли считать, что...?», «Надо ли было проводить...?», «Адекватны ли были реформы...?».

Стратегия «Лист предложений»

Данная стратегия подразумевает максимальный акцент на развитие творческих способностей учащихся, их инициативу и самостоятельность. Такой подход может быть реализован с помощью следующих форм для постановки проблемы: «Что можно предложить для...?», «Какие рекомендации можно дать по вопросу (проблеме)...?», «В каком направлении надо...?».

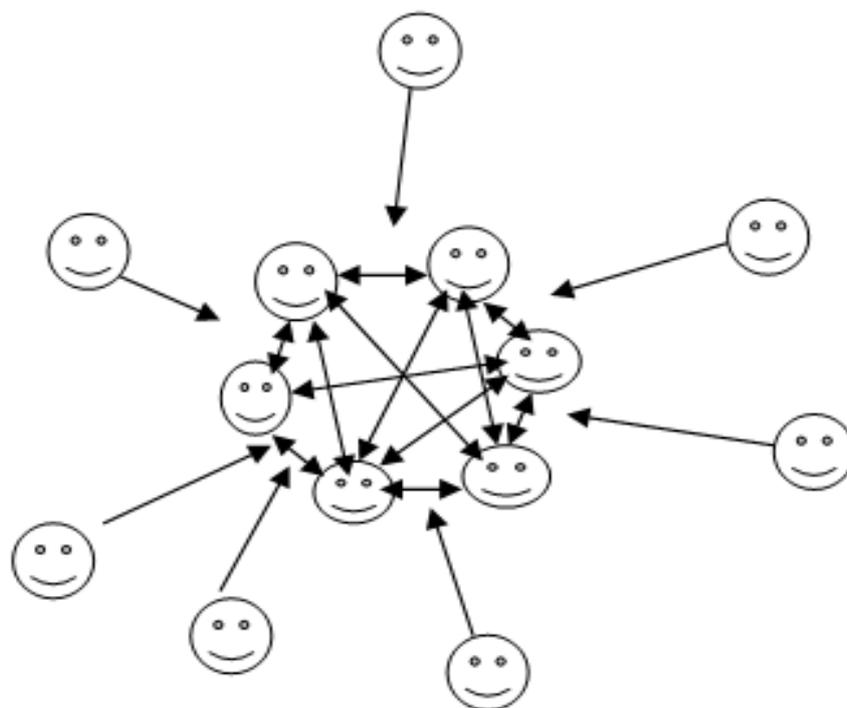
«Какие первоочередные задачи...?», «Что требуется изменить в ...?»

Стратегия «Аквариум»

В дискуссии по типу «Аквариум» число участников лучше ограничить до 20, так как они делятся на две группы – одни садятся в центр (внутренний круг), а другие располагаются вокруг них (внешний круг). Предварительно обсуждаются правила ведения дискуссии. Затем, находящиеся во внутреннем круге, начинают обсуждение по одной из тем или проблем. Сидящие во внешнем круге наблюдают за дискуссией с точки зрения соблюдения правил и анализа хода дискуссии, ее содержания. После того, как истекает время, отводимое на дискуссию, участники внешнего круга анализируют ее ход, высказывают свои точки зрения (при этом дискутировавшие не должны реагировать и отвечать на критику), при необходимости могут предложить скорректировать сформулированные правила ведения дискуссии. Затем участники внешней группы садятся во внутренний круг и проводят свою дискуссию, а внешний круг занимают те, кто уже участвовал в дискуссии. Лучше, чтобы темы дискуссии менялись, что создаст разные условия для обеих групп.

Возможные вопросы для наблюдающих во внешнем круге: Каковы основные понятия, использованные участниками дискуссии? Какие исторические факты приводились в ходе обсуждения? Какова была основная цель дискуссии? Насколько высокой была компетентность участников дискуссии? Как можно оценить результативность дискуссии? Какие трудности возникали в ходе дискуссии?

Графически дискуссию по типу «Аквариум» можно изобразить таким образом:

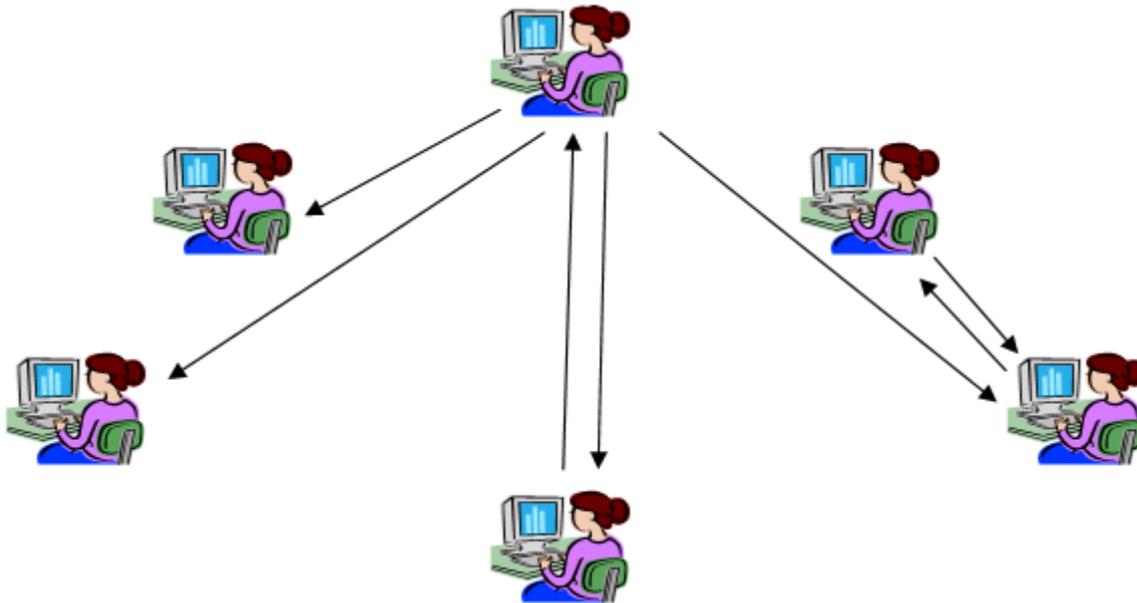


Стратегия «Виртуальное обсуждение»

С развитием компьютерных технологий и сети Интернет появился новый вид дискуссии – виртуальное обсуждение. Такая форма обмена мнениями становится все более популярной у молодежи. Учащиеся, объединенные в небольшую группу (не более 7-8 учащихся), могут обсуждать статью, рисунок, ситуацию, политическую новость, символы.

Обсуждение должно быть свободным – высказывается собственная точка зрения, собственное понимание, делаются личные комментарии. Вместе с тем, для обучающего эффекта лучше, чтобы педагогом были даны определенные вопросы и даны задания. Отвечая на эти вопросы и выполняя задания, учащиеся могут приводить свои примеры, выдвигать аргументы и контраргументы. Следует организовать сеть, чтобы учащиеся могли присылать письма каждому члену группы со своим ответом. При обсуждении каждый может написать несколько писем – помимо своего мнения, дать комментарии, задать вопросы другим членам группы, отреагировать на чьи-то мнения, высказать свои опасения, привести более точные, с их точки зрения, примеры. Для этого можно делать копии для каждого участника, но лучше завести общий ящик в Интернете, для доступа в который пароль будут иметь члены группы и педагог.

Письма будут писаться на один адрес, и каждый участник сможет его прочитать. При таком виртуальном обсуждении педагогу следует попросить использовать основные понятия, которые изучаются на определенном отрезке курса.



Очень важно, чтобы участники дискуссии и преподаватель при организации подобного способа работы на занятии обращали особое внимание на умение слушать, стремление понимать и сотрудничать при обсуждении тех или иных вопросов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Деловые игры отражают логику практической деятельности, являются эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, ориентируя на создание условий для творческой активности.

Моделирование конкретных ситуаций предоставляет возможность принимать самостоятельные решения, закреплять полученные теоретические знания.

Цель и задачи деловой игры

Основной **целью** проведения деловых игр является формирование профессиональных качеств посредством погружения в конкретную ситуацию, смоделированную конструктором игры.

Деловая игра достаточно реально имитирует существующую действительность, создает динамичные организационные модели, более интенсивно побуждает к решению намеченных целей.

Работа в группе дает эффект взаимодействия, основанный на обмене знаниями, кооперации участников и опыте совместной выработки управленческих решений.

При конструировании игры предполагается организация совместной деятельности игроков, имеющая характер ролевого взаимодействия в соответствии с правилами и нормами. Достижение цели происходит путем принятия групповых и индивидуальных решений. В основу разработки положена деятельность, отражающая согласование различных интересов. Содержанием выступает явление, к которому имеется множество подходов (теоретических и практических), обусловленных различными смысловыми позициями участников.

Задачи деловой игры

Образовательная: обобщение и закрепление знаний учащихся по определенным темам, формирование знаний на основе включения каждого в реальный процесс решения возникающих проблем. Выявление, в игровой форме теоретических знаний, практических умений и навыков учащихся.

Развивающая: развитие логического мышления; активизация мыслительной деятельности учащихся, приобретение навыков

деловой расчетливости, умение производить быстрый анализ сложившейся в ходе игры ситуации, расчет наиболее выгодных путей выхода из кризисных ситуаций, формирование активной творчески мыслящей личности.

Воспитательная: проявление в процессе игры деловых качеств личности, активизация внимания. Формирование устойчивых интересов к профессии экономиста, менеджера. Воспитание профессионально важных качеств: творческая активность, дисциплинированность, потребность в постоянном совершенствовании своих профессиональных знаний и умений.

Постигровое моделирование

Узловым моментом в ходе дискуссии выступает подведение итогов игры. Для этого формулируются основные выводы по дискуссии, выслушиваются точки зрения всех участников и предложения по совершенствованию методики проведения игры.

Вопросами для дискуссии могут быть:

- Интересна ли игра?
- Какова ее центральная проблема?
- Почему в ней такие правила?
- Соответствует ли она реальным условиям действительности?
- Что можно было бы сделать иначе, если бы вы играли еще раз?
- Какими могли быть другие результаты игры?
По каким причинам?
- Какова польза игры?
- Приспособлена ли игра для данной аудитории?
- Ориентирована ли игра на имеющиеся у участников знания?
- Использовалась ли данная информация, требовалась ли дополнительная?
- Был ли у игроков выбор?
- Хорошо ли взаимосвязаны роли и события?
- Чувствовался ли энтузиазм участников?
- Налажено ли было взаимодействие?
- Какова эффективность игры?
- Такое обсуждение игры может стать не только подведением итогов и заделом для проведения следующей игры.

Компетенции

Применение деловых игр обеспечивает инструментарий формирования и способствует овладению целым комплексом следующих общекультурных (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Компетенция
<i>Общекультурные компетенции (ОК)</i>
овладение культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения, условиях формирования и развития информационного общества
способность анализировать социально-значимые проблемы и процессы, происходящие в обществе, и прогнозировать возможное их развитие в будущем
способность самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, стремиться к саморазвитию
способность логически верно, аргументировано и ясно выстраивать устную и письменную речь
готовность к кооперации с коллегами, работе в коллективе
способность находить организационно-управленческие решения и готовность нести за них ответственность
осознание социальной значимости своей будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности
<i>Профессиональные компетенции (ПК) в части аналитической, научно-исследовательской деятельности</i>
сбор и анализ исходных данных, необходимых для расчета показателей в ходе работы над проблемой
выбор инструментальных средств для обработки данных в соответствии с поставленной задачей, анализ результатов расчетов и обоснование полученных выводов
анализ и интерпретация данных о процессах и явлениях, выявление тенденций изменения показателей
сбор необходимых данных для анализа и подготовки информационного обзора или аналитического отчета

использование для решения аналитических и исследовательских задач современных информационных технологий

***Профессиональные компетенции (ПК)
в части организационно-управленческой деятельности***

организация малой группы, созданной для реализации конкретного проекта

использование для решения коммуникативных задач современные технические средства и информационные технологии

критическая оценка предлагаемых вариантов управленческих решений и разработка и обоснование предложений по их совершенствованию с учетом критериев эффективности, рисков и возможных социально-экономических последствий

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ КОНКУРСНЫХ ПРОГРАММ

Одной из наиболее популярных форм организации детского развивающего досуга являются конкурсные программы, все они организуются одинаково, какие бы названия они не имели, как бы ни разнилось при этом их содержание.

Для того чтобы вычленил алгоритм организации конкурсных программ, нужно определить значение слова «конкурс». В основе любого конкурса лежит принцип соревновательности, значит, специально организованные педагогом соревнования в каком-либо виде деятельности и называются конкурсными программами.

Практически любой вид деятельности может лечь в основу конкурса, это может быть:

- профессиональная и близкая к профессиональной деятельность;
- деятельность, связанная с различными видами и жанрами искусства;
- деятельность, во время которой используется природный или синтетический материал;
- деятельность, при которой создаются разнообразные вещи, предметы, произведения искусства или литературы.

То есть всё, что человек умеет делать, он может делать, соревнуясь с другими людьми. Развиваться, можно только сравнивая себя с окружающими, поэтому конкурсные программы позволяют ребёнку:

- сформировать адекватную самооценку;
- развить свои волевые качества;
- самоопределиться в мире своих увлечений;
- воспитать свой эстетический вкус и т. д.

Эти воспитательно-развивающие возможности конкурсных программ могут остаться нереализованными из-за небрежной или безграмотной организации.

Организация конкурсных программ – процесс не столько сложный, сколько многоэтапный, предусматривающий учёт многих деталей, проблем и вопросов. Вопросы, которые неизбежно встанут перед организатором конкурса, можно уложить в список из 10 слов:

1. участники;
2. задания;
3. критерии оценки;
4. жюри;
5. призы;
6. ведущий;
7. реквизит;
8. техника;
9. помещение;
10. зрители.

Организация любого конкурса начинается с принятия решения о необходимости соревнования в том или ином виде деятельности. Далее, до того как участники узнают о конкурсе, организатор должен:

- придумать конкурсу яркое название;
- сформулировать конкурсные задания;
- разработать условия и критерии конкурса.

Количество заданий в программе зависит от вида конкурсной деятельности (в конкурсе рисунков задание одно, в конкурсе юных туристов заданий может быть и 10). Задания должны соответствовать идее конкурсной программы (в чём соревнуемся) и возрасту участников, оно должно быть чётко и понятно сформулировано.

В зависимости от содержания конкурсных программ в условия могут входить или не входить следующие пункты:

- время на подготовку конкурсного задания;
- срок предварительной демонстрации предварительного результата;
- размеры конечного продукта (в сантиметрах, в минутах, в страницах...);
- возможность получения помощи со стороны взрослых или сверстников;
- возможность использования заготовок, трафаретов, чужих идей;
- перечень разрешённых и неразрешённых материалов, приспособлений, инструментов.

Условия конкурса обязательно должны быть зафиксированы в письменном виде - «Положении о конкурсе», в котором указывается название, цель проведения конкурса, возраст и количество

участников, чётко формулируются конкурсные задания, разъясняются условия и, возможно, объявляется о награде победителю.

После составления «Положения», работа организатора должна быть направлена на решения сразу нескольких задач:

1. Необходимо найти будущих участников конкурса (индивидуалов или команд), для этого нужно организовать рекламно-разъяснительную работу (приглашения, объявления, радио, телевидение...)

2. Позаботиться о наличии необходимых материалов (краски, мелки, реквизит...), если часть материалов должны обеспечить сами участники, то об этом сообщается в «Положении»

3. Пригласить компетентное жюри. В отличие от спортивных и познавательных программ, где результат определяется по количественным показателям (время, расстояние, кол-во правильных ответов...), в конкурсе победитель выявляется по качественным показателям (изящество, остроумие, уровень технического мастерства...), определение которых зависти от субъективного мнения и личного вкуса. Чтобы снизить эту опасность нельзя:

- доверять судейство одному человеку, число членов жюри должно быть от 3 до 7 человек;
- приглашать в жюри людей, не имеющих собственного опыта в деятельности, которую предстоит оценить;
- полагаться на людей, лично заинтересованных в результате;
- решить вопрос о награждении победителей.

Подготовительный этап конкурсной программы должен завершиться демонстрацией конечных продуктов деятельности. Как правило, демонстрация проходит в виде выставки работ или показательного выступления. Порой организаторы отказываются от выставки (выступления), тогда результат детской деятельности видят только члены жюри, которые затем объявляют свои оценки. При таком подходе воспитательный потенциал конкурсов многократно снижается.

Поэтому организатор на финальном этапе должен решить десятки организационно содержательных вопросов:

- как пригласить зрителей;
- когда провести предварительный просмотр;
- кого пригласить ведущим;

- как оформить помещение;
- где посадить жюри;
- на чем расположить экспонаты;
- как организовать церемонию открытия;
- какую подобрать музыку;
- во что будут одеты участники;
- где жюри будет обсуждать итоги;
- кто будет вручать призы;
- как будет проходить ритуал награждения и многое другое.

Точку в проведении конкурса можно будет поставить после проведения анализа планов и результатов.

Во всех конкурсах обнаруживается приведенный выше алгоритм организации, то есть определенная последовательность действий.

ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

Игра – самое большое и чудесное поле высшего и свободного творчества, поистине поле чудес. В ней заложен богатейший потенциал развития личности ребенка, заложен исторически мудростью народной.

Включение детей в игровую деятельность позволяет сочетать труд и удовольствие, познание мира и игру, развивает логическое и образное мышление, воспитывает активную жизненную позицию человека творца, пришедшего в этот мир созидать, а не существовать.

Игровая деятельность – синтетический вид искусства, который соединяет в себе историю, музыку, хореографию, актерское мастерство и психологию. Не удивительно, что такой жанр как игровая программа пользуется все большей популярностью.

Авторы игровых программ, являются не только сценаристами, но и режиссерами и ведущими игры.

Итак, с чего же начинается работа над игровой программой?

Технология игровой программы всегда начинается с ее моделирования:

1. Форма (скелет программы, фабула).
2. Содержание.
3. Название.

То есть, если проводим конкурс, то какой? Творческий, профессиональный и т.д.

Игровая программа бывает различного типа:

- авторская;
- интеллектуальная;
- интерактивная;
- спортивная и т.д.

Формы представлены так:

Народные формы:

- ярмарки;
- посиделки;
- гуляния;
- скоморошины.

Исторически сложившиеся формы:

- балы-ассамблеи;

- маскарады;
- карнавалы;
- гостинные;
- салоны.

Современные традиционные формы:

- КВН;
- Что? Где? Когда?
- Дискотека;
- Стартинейджер.

Производные формы:

- спектакль – игра;
- фестиваль – игра;
- концерт – игра;
- игра – экспедиция;
- игра – экскурсия;
- игра – акция;
- игра – аукцион.

Автор игровой программы должен всегда помнить, продумывая сценарий программы, что праздник начинается, едва переступив порог.

Содержание.

Чем будет наполнена форма программы.

Конферанс.

Конкурсы.

Игровые моменты.

Концертные номера.

Что ж форма найдена, содержание продумано теперь, как ни странно, самое главное – название. Название – визитная карточка, манок. В наше время, когда все площадки борются за зрителя, хорошее название половина успеха. Что выберет потребитель билет на танцы или, например, «Дискотеку», «Пляскотеку», на «Фестиваль невероятных танцев», «Хороводные смотрины», «Танцевальный Клондайк»? Хотя большой разницы в содержании этих танцевальных игровых программ нет.

Показатель методической грамотности работника по организации досуга умение видеть в мероприятии его форму и содержание. Ошибочно сопоставлять название с формой, а форму с

содержанием. Стоит запомнить, что формы игровых программ уже все давно известны, содержание можно придумать новое, плюс завлекательное название. Количество форм всегда меньше чем вариантов содержания, а вариантов содержания гораздо меньше, чем вариантов названия.

Театрализованные игровые программы подразделяют по следующим типам, когда программа ведется:

- от имени реального человека (самого себя);
- от вымышленного героя.

Программы, которые ведутся от реального человека, менее театрализованы, прибегать к такому способу хорошо, когда человек уже состоялся, как ведущий. Минус реального персонажа – лексический «пяточок», минимальный словарный объем, трафарет. Начинающему ведущему лучше общаться от имени маски. Каждый вымышленный персонаж обладает своим неповторимым набором слов, что не дает ведущему использовать штампы.

Когда программа пишется для вымышленного образа, главное для автора сценария и для ведущего выдерживать имидж до конца программы.

Так же нужно помнить и такое правило: любая игровая программа должна начинаться с игры! Условия игры должны прозвучать впервые 1,5 минуты.

Если в своей игровой программе вы используете творческий конкурс, то знайте, либо итог не подводится (победила дружба), либо стоит усложнить конкурс каким-либо действием или игрой. Творческий конкурс без подведения итогов – забава.

При подготовке игровой или конкурсной программы, очень пригодится методика организации дела.

Целеполагание. (Зачем это нужно организаторам, участникам, жюри, спонсорам, зрителям)

Подготовка к проведению:

- знакомство с имеющейся литературой;
- выбор и разработка дела с учетом возраста;
- выбор и подготовка места проведения;
- подготовка реквизита, костюмов;
- привлечение спонсоров;
- подготовка, покупка призов;

- определение сроков, длительности дела;
- проведение рекламной кампании;
- подготовка музыкального сопровождения;
- выбор и работа с жюри;
- деление на команды (если конкурс);
- подготовка домашнего задания;
- выбор и подготовка ведущих.

Проведение:

- вовлечение, введение в программу (сюжет);
- приветствие ведущих;
- деление на команды или приветствие команд, распределение ролей;
- объяснение правил (игровая задача, роли и расположение на площадке, ход дела, правила и ограничения);
- представление жюри (если оно есть);
- руководство (ведение) программой;
- заключение, выход из игры;
- подведение итогов.

Последующий разбор, анализ подготовки, проведения дела (организаторы, ведущие)

Последействие (публикация сценария, проведение дела для других участников, продолжение дела, изменение сценария и т.п.)

Что же конкретно необходимо учитывать при разработке (выборе) вашего дела?

Выбор или разработка зависит от поставленных задач. При выборе, разработке организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Так же следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

Каковы требования к месту проведения вашего дела?

Выбор, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью

и наметить условные границы для игры.

Продумайте требования к реквизиту.

Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Над чем необходимо подумать ещё раз в последний момент перед проведением дела?

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить все ли готово к проведению (в большей степени это касается реквизита, оформления и призов).

Какими средствами, приёмами вы воспользовались бы при введении участников в ваше дело?

Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения программы, а так же для того чтобы участники заинтересовались и быстро включились, желательно чтобы организатор находился в так называемом «легком весе». «Легкий вес» характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроиться соответствующая песня. У малышей началом «Путешествия по сказкам» может служить письмо, полученное от сказочного героя с просьбой о помощи или приглашением в гости и т.д.

На что необходимо обратить внимание при объяснении правил вашего дела? Что должно включать объяснение правил?

Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии, (исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме).

Рассказ должен быть логичным и последовательным. Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:

- игровая задача;
- роли и расположение на площадке;
- ход;
- правила, ограничения;
- представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Какие способы разбивки вы можете порекомендовать?

Деление на команды, распределение ролей представляет собой трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью — во второй (не всегда удобно, т.к. получается не равное количество человек в командах);

- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки — играют в одной команде;

- игроки сами набирают команду (например, игра «Два корабля»: выбираются капитаны, капитаны сами выбирают себе кока, юнгу и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);

- при помощи игр-разбивок, например, «Молекулы»;
- при помощи многоуровневых жетонов.

Что необходимо учитывать при руководстве вашим делом?

Организатор (ведущий, конферансье) должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением. Надо приучать детей сознательно соблюдать правила, добиваться

сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на участников.

Конкурсная программа требует объективного беспристрастного судейства. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных баллов, очков и т.п. Участники должны до начала игры представлять, чем грозит им нарушение правил.

Необходимо чередовать конкурсы, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т.п.) со зрителями (болельщиками).

Какие формы подведения итогов, поощрения вы могли бы предложить в вашем деле?

Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («последнее задание» и т.п.). Желательно что бы конец программы был результативным – победа, поражение, он должен быть ярким, эмоциональным. К формам поощрения можно отнести:

- присвоение званий (капитан первого ранга);
- объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т. п.);
- выставление оценок, подсчет очков, определение мест;
- вручение знаков отличий и т.д.

Там, где есть сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету программы: начальник заставы «демобилизует» своих пограничников и отпускает их по домам.

Рекомендуемое время проведения программы:

- Младший школьный возраст – 35-45 мин. (подвижные до 1ч.)
- Средний школьный возраст – 60 - 70 мин. (подвижные до 1,5ч.)
- Старший школьный возраст – 80 - 100 мин. (подвижные до 2ч.)

Последующий разбор программы имеет большое значение. Объективный разбор приучает к правильной самооценке. При анализе отмечаются наиболее удачные моменты дела и те, кому мы ими обязаны. Неудачи также вычленяются, и обговаривается, как их избежать в дальнейшем. Рекомендуется ответить на вопросы: что

помогало, мешало достижению результата, и т.п. На этом этапе вам поможет памятка анализа игровых программ.

1. Построение программы, проведение:

- тип программы, жанровая принадлежность (разновидность театрализованных представлений);
- тип построения сценария;
- композиционная структура сценария;
- планирование сценарного хода программы;
- композиционное сценическое планирование;
- разнообразие игровых форм реализуемых в программе;
- уровень реализации яркого динамичного финала.

2. Работа ведущего (игровика, массовика-затейника, вожатого-шоумена):

- планирование образа ведущего;
- уровень сочетаемости образа, в зависимости от типа программы;
- сценическая этика ведущего;
- этика игровой речи;
- уровень импровизации;
- уровень владения «эмоциональным камертоном»;
- активность сценарного игрового языка;
- уровень реализации средств выразительности, характеризующих и дополняющих образ.

3. Владение аудиторией и отзыв:

- наличие мотивации к программе, методы провокации;
- уровень активизации аудитории;
- уровень объединения аудитории для игровых действий;
- педагогическая ценность программы, ее реализация;
- активизация и развитие личностных качеств, каждой единицы аудитории;
- наличие новых форм игр (видоизменение старых), многоликость характера, отзыв на арсенал массовика.

4. Техническое и музыкальное обеспечение программы:

- востребованность эффекта монтажа;
- музыкальная организация программы;
- уровень сложности музыкально шумовой партитуры;
- световая организация;
- уровень владения ведущими техническими средствами.

Хочется лишь добавить, что самое главное: не бояться нового, коллекционировать игры и конкурсы, импровизировать, чаще общаться с коллегами, прислушиваться к критике. И всё у вас получится.

ОРГАНИЗАЦИЯ КОНЦЕРТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Концерт – один из видов публичных выступлений артистов по определенной, заранее составленной программе, в котором находят свое выражение, пять видов искусств: музыка, литература, хореография, театр, эстрада.

Существует несколько видов концертов, которые мы осуществляем в своей практике.

По целевому назначению можно выделить концерты:

- текущие;
- отчетные (по полугодиям и в конце года, концерты коллективов);
- праздничные (День матери, Освобождение Заполярья, Новый год, 8 марта);
- юбилейные (юбилеи коллективов, учреждения)

По месту проведения:

- стационарные (проводимые в учреждении)
- выездные (воинские части, пожарная часть, школы)

По числу участников:

- сольные (бенефисы) (концерт одного артиста);
- групповые (полубенефисы), концерт нескольких артистов;
- коллективные (одного или нескольких коллективов);
- сводные (концерт, где принимают участие все объединения).

По составу зрителей:

- для детей;
- для родителей;
- для ветеранов;
- смешанные.

По способу построения программы:

- тематический, ведущий таких концертов является связующим звеном, он через все номера проводит основную мысль. В тематическом концерте все номера подбираются в соответствии с темой. Программа составляется из имеющихся в репертуаре коллективов, произведений или готовятся другие. Между номерами в таком концерте должны быть тематические связки ведущего;

- сборные концерты (дивертисменты) Их программы лишены тематического единства, составлены из произведений разных

жанров и видов искусства в исполнении представителей разных художественных коллективов;

- театрализованные концерты ставятся по специально разработанному сценарию, в то время как традиционный (обычный) концерт лишь на основе составленной концертной программы.

Технология подготовки и проведения концерта.

Любая деятельность должна иметь результат. Чтобы добиться результата необходимо:

- правильно поставить цель и определить задачи, которые обуславливают эту цель;
- определить, в какой логической последовательности действовать;
- какие формы, способы и приемы при этом использовать.
- все это составляет основу методики.

Общая методика подготовки концерта делится на несколько этапов.

Первый этап – этап планирования. Планирование включает в себя:

- создание творческой группы.
- распределение участников творческой группы по направлениям деятельности (кто за что отвечает: сценарий, оформление, костюмы) Творческая группа прописывается приказом. Не следует забывать: когда отвечают все – не отвечает никто.

- определение формы проведения программы, места и времени.

Второй этап подготовки концерта – этап составления, обсуждения и утверждения программы. Программа – это подробный перечень номеров концерта. Написание сценария концерта, который включает в себя программу, плюс связки между номерами.

Третий этап подготовки концерта самый ёмкий и сложный, – этап осуществления программы. Он включает в себя:

- работу с творческими коллективами (подбор исполнителей, отбор номеров, проведение рабочих и генеральной репетиций);
- подготовку сценической площадки, и её оформление;
- подбор и изготовление реквизита и костюмов;
- звуковое оформление, поиск музыкального решения замысла программы и работа с техническими средствами;

- работу над видеорядом (использование кино, видео, слайдов);
- работу с рекламой.

После осуществления подготовительной работы наступает момент проведения концерта. Его успех зависит от многих факторов: умения организаторов мероприятия создать праздничное настроение; чёткой работы всей творческой группы, радиста; готовности творческих коллективов и т.п.

Четвёртый этап – этап подведения итогов и анализа результатов.

В ходе этого обсуждения необходимо выяснить, была ли достигнута цель или нет, какие принципиальные ошибки были допущены, или, наоборот, что нового и интересного было достигнуто.

По итогам проведенной программы и её обсуждения, необходимо оформить *методический материал*, куда войдут:

- протоколы заседания художественного совета;
- план подготовки и проведения программы;
- копия сметы расходов (если таковая имеется);
- программа концерта;
- сценарий мероприятия;
- эскизы оформления и костюмов;
- образцы рекламы;
- видеоматериал (фотографии, видеосъемки);
- отзывы средств массовой информации и зрителей;
- протоколы или иные документы с материалами обсуждения анализа проведенного мероприятия.

В самом общем виде *технологическая цепочка* выглядит следующим образом: целевая установка - задача-форма - методы-средства - результат.

Не стоит забывать про **значимую роль ведущего в концертной деятельности**. Ведущий концерта должен обладать острым чувством современного мышления, склада речи, манеры поведения, костюма, всего внутреннего и внешнего облика. Он должен хорошо владеть словом и импровизацией, должен уметь подстраиваться под данный концерт, улавливать состав и настроение данной аудитории, настроить публику доброжелательно, внушить ей доверие к себе. Главное условие его успеха – раскрепощенность.

Ведущими концерта зачастую являются организаторы, педагоги или воспитанники учреждения. Выбор ведущего зависит от целевой аудитории концерта. Если концерт детский и проводится для детей, то обязательно такой концерт должен проводить ребёнок, и наоборот, если это концерт – воспоминание, то ведущий – взрослый.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Досуг – свободное время личности, имеющее активный, творческий, личностно-развивающий характер. Неформальное образование (одним из видов которого является дополнительное образование) по большей части собственно является разновидностью досуговой жизнедеятельности.

В современной системе дополнительного образования различается несколько типов ***досуговых образовательных программ***

Длительные досуговые программы, к которым относятся

- программы выездных лагерей (оздоровительных, спортивных, творческих, военно-патриотических, психологических и пр.);
- фестивальные и конкурсные программы;
- тематические программы по интересам (киноклуб, клуб филателистов и пр., в т.ч. фан-клубы);
- волонтерские программы.

Среднесрочные досуговые программы, к которым относятся:

- выставочные программы;
- тематические серийные экскурсионные программы;
- поисковые программы.

Краткосрочные досуговые программы, к которым относятся

- программы каникулярного отдыха детей и подростков (Новогодние елки, Неделя детской книги, Неделя игры и игрушки и пр.);
- игровые досуговые программы разового назначения;
- одноразовые экскурсионные программы.

Основными качествами (и, соответственно, требованиями к организации) любой досуговой программы являются:

- воспитательно-образовательная направленность;
- учет психологических и возрастных особенностей аудитории;
- массовость;
- зрелищность;
- эмоциональность;
- обеспечение безопасности и комфортного психофизического состояния участников

На уровне учреждения дополнительного образования досуговые программы создаются как в отдельных объединениях, так и в образовательном учреждении в целом и предназначены как для детей, постоянно посещающих данное учреждение, так и для «гостей» (или, напротив, выездного характера). В педагогическом процессе дополнительного образования досуговая работа занимает серьезное место. Она способствует развитию интереса детей к занятиям, чувства принадлежности к своему «дому» и, как перспектива, к социально-исторической общности в целом, новому взгляду на товарищей по объединению и педагогов и осознанию общечеловеческих ценностей, социальной активности и раскрепощенности личности, эмоциональной и познавательной сферы и т.д. Ведущей в досуговой работе является, безусловно, игровая деятельность в самом широком смысле этого слова.

Условно *по организационно-педагогическим особенностям* можно выделить несколько видов досуговых программ, реализующихся в образовательном учреждении:

- досуг, подготовленный детьми творческого объединения под руководством педагогического коллектива
- досуг, подготовленный самими детьми при активном участии педагогов;
- досуг, подготовленный педагогами УДОД (объединения) для детей;
- досуг, проводящийся силами приглашенных лиц (актеров, аниматоров, массовиков, психологов и т.д.).

По форме, содержанию и тематике в практике работы образовательного учреждения выделяются:

- **праздник** – наиболее крупный и сложный в подготовке вид досуга, рассчитанный на активную подготовку всех участников и сочетание разных видов сценических зрелищ и развлекательных мероприятий;
- **спектакль или концерт:** «Музыкальная гостиная», «Литературные чтения» и т.п.);
- **конкурс и фестиваль** – крупные виды досуга творческого соревновательного характера, реализующие дальние и средние перспективы деятельности творческих коллективов на основе

- единства развития ответственного отношения к общему делу и радости от самореализации в творческой деятельности. В принципе конкурс и фестиваль отличаются как призовой и дружеский футбольный матч. И та, и другая форма подразумевают несколько отборочных этапов и финал (гала-концерт) с награждением участников дипломами (лауреатскими, дипломантскими, поощрительными) и призами;
- **экскурсия** – коллективное посещение музеев, выставок, достопримечательных мест, а также поездки с учебными или культурно-просветительскими целями. По содержанию экскурсии подразделяются на тематические и комплексные, по целям – на учебные, профессионально-прикладные, досуговые и пр. По форме проведения экскурсии в образовательном процессе ДОД возможны два варианта:
 - *экскурсия*, которая проводится профессиональным экскурсоводом. Такая экскурсия планируется и заказывается педагогом заранее. Он должен встретиться с предполагаемым экскурсоводом, узнать план экскурсии, при возможности скорректировать этот план с учетом образовательных и творческих задач, стоящих перед объединением. Особое внимание уделяется подготовке детей к предстоящей экскурсии: педагог заранее сообщает о теме и цели экскурсионного похода, создает эмоциональный настрой, «ситуацию ожидания», предлагает детям собрать некоторую предварительную информацию по теме экскурсии, сам готовит некоторые уточняющие вопросы экскурсоводу. После экскурсии обязательно проведение беседы, в ответах на вопросы в ходе которой дети закрепляют и обобщают полученную информацию; совместно с педагогом прогнозируют, каким образом она может быть использована в деятельности объединения.
 - *экскурсия*, которая проводится самим педагогом. В этом случае педагог имеет возможность отобрать именно тот материал, который считает наиболее необходимым. В конце такой экскурсии педагог обязательно задает детям заранее подготовленные вопросы, смысл которых состоит в том, чтобы помочь детям в плане осознания и систематизации эмоционально-образных впечатлений и возможностей использовать материалы экскурсии в творческой

- деятельности. В качестве приема развития детского творчества и поисковой деятельности может быть использован и такой вариант: когда дети уже имеют достаточный опыт посещения экскурсий, им предлагается самостоятельно составить сценарий экскурсии на определенную тему.

Игровые развлекательные (анимационные) программы: КВН, «Брейн-ринг»; включающие игры, эстафеты; танцевальные и музыкальные программы; элементы викторин; игры-спектакли, «включающие» в сюжетное действие детей-зрителей вместе с актерами и ведущими.

Длительные досуговые программы, рассчитанные на целый учебный год и опосредующие игровым сюжетом или темой всю воспитательно-образовательную работу объединения, по содержанию и организации иногда сходные с ролевой игрой, например, «Путешествие в Зазеркалье», «Построим свой Дом». К ним же относятся программы летних лагерей, «Книжника неделя», «Масленица» и т.д.

В подготовке любого досуга очень важен нестандартный творческий подход и продуманность всех деталей в составлении сценария. Например, при составлении сценария концерта можно просто определить последовательность номеров и подготовить конференсье, объявляющего их в традиционной торжественной манере, а можно придумать нетрадиционный вариант конференса (например, конференс-интервью, конференс-театрализация, конференс-шоу и т.д.).

Основные акценты подготовки досуга можно определять по следующим позициям:

- название досуга;
- на какую аудиторию он рассчитан (возраст, количество участников);
- цель его проведения;
- продолжительность досуга;
- чьими силами готовится досуг;
- оргкомитет, инициативная группа досуга и ход его (ее) работы;
- какие виды и формы деятельности включает досуг;
- краткое описание содержания;

- условия успешности проведения досуга.

Семейный досуг. Наличие опыта самореализации в семейной досуговой деятельности, отношение к организации досуговой деятельности, родительское отношение к ребенку, ценностно-ориентационное единство семьи определяют уровень организации семейной досуговой деятельности.

Выделяются особо значимые для досуговой деятельности **ценности семьи**, к которым относятся такие понятия, как нравственность, ответственность, открытость, коллективизм, контактность. Под нравственностью понимается построение внутриколлективных и внеколлективных отношений на нормах и ценностях общечеловеческой морали. Ответственность трактуется как добровольное принятие семейным коллективом на себя моральных и других обязательств перед обществом за судьбу каждого ее члена. Дифференцированный подход к оценке организации семейного досуга позволил выделить следующие **уровни**:

Оптимальный уровень определяется тем, что досуг носит социально полезный (значимый), творческий (для себя и ближайшего окружения), совместный (объединяет всех членов семьи) характер. Атмосфера сотрудничества и сотворчества, которая определяется гибкостью отношений родителей и детей, обуславливает функционирование семьи как коллектива. Наличие двустороннего контакта, единство интересов, взглядов, взаимопомощь, сплоченность, принятие, уважение, эмоциональная поддержка способствуют формированию гуманных семейных традиций.

Допустимый уровень подразумевает характер досуга как активного потребления (рыбалка, охота, походы, посещение театров, кинотеатров, выставок и т.д.), реже целенаправленного активного потребления (спорт, путешествия, хобби, коллекционирование и т.д.) и ориентирована на овладение определенными духовными ценностями. Данный уровень свидетельствует о наличии определенных знаний о досуге, но недостаточном уровне сформированности практических умений и наличных возможностей организации семейной досуговой деятельности.

Низкий уровень организации досуговой деятельности характеризуется пассивным потреблением культурных благ. В таких семьях преобладают следующие виды занятий: просмотр

телепередач, чтение развлекательной литературы, прогулки, прием гостей, застолье и т.д. Наличие конфликтности в семье, эмоциональной автономии, атмосферы отчуждения, низкого уровня знаний и осознания важности семейного досуга приводит, как правило, к раздельному проведению.

Нулевой уровень имеет социально отрицательный характер досуга.

Одним из путей совершенствования семейного воспитания является организация в учреждениях дополнительного образования детей педагогического процесса, направленного на решение задач по обучению родителей и воспитанников совместным формам проведения развивающей досуговой деятельности в семье.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КРУГЛОГО СТОЛА

Круглый стол - занятие, в основу которого преднамеренно заложены несколько точек зрения на один и тот же вопрос. Обсуждение подводит к приемлемым для всех участников позициям и решениям.

Цель - обеспечить свободное, не регламентированное обсуждение поставленных вопросов.

Составляющие КС:

- неразрешенный вопрос;
- равноправное участие всех заинтересованных сторон;
- выработка приемлемых решений.

Формы:

1. Пассивная — когда несколько преподавателей или специалистов обсуждают тему, а группа слушает. Применяется из-за отсутствия предварительной подготовки или при желании продемонстрировать учащимся профессиональный уровень обсуждения темы.

2. «Мужской разговор» - когда каждый из взявших слово говорит о своем, общий разговор и обсуждение не завязываются, а ведущий только предоставляет слово и слушает вместе со всеми.

3. Когда тему обсуждает сам с собой ведущий, но подключает к осуждению учащихся, задавая им конкретные вопросы.

4. Активная, когда идет именно обсуждение, а ведущий, сумев завязать разговор с «обратной связью», направляет его.

Этапы занятия:

1. Подготовительный.

1.1. Выбор темы для обсуждения. Тема должна быть противоречивой, неоднозначной.

1.2. Выработка целей занятия.

1.3. Приглашение специалистов.

1.4. Консультирование учащихся.

1.5. Подготовка помещения. Всем участникам рекомендуется сесть по кругу.

1.6. Разработка плана занятия:

- структура занятия;
- порядок ведения;
- возможные варианты обсуждения темы;

- вопросы и задачи для создания проблемной ситуации;
- приемы выявления позиции у отдельных лиц или микрогрупп;
- порядок завершения занятия.

2. Обсуждение проблемы.

2.1. Главные «нельзя»:

- нарушать принцип равноправия;
- допускать разжигания межличностных конфликтов;
- допускать уговаривания кем-либо кого-либо;
- позволять бездоказательно, не аргументировано, отрицать ту или иную точку зрения;
- стремиться примирить спорящих;
- проявлять ведущему свою точку зрения.

3. Подведение итогов:

3.1. Напоминание целей и задач круглого стола.

3.2. Показ итоговой расстановки участников встречи по точкам зрения на проблему.

3.3. Формирование общей позиции, к которой пришли или близки все участники встречи.

3.4. Ориентирование учащихся на изучение вопросов, которые не нашли должного освещения на занятии.

3.5. Слова благодарности всем участникам.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

Что стоит делать рассказчику для того, чтобы презентация заинтересовала слушателя, и дала основания для дальнейшего сотрудничества.

Создайте план. Любая презентация должна начинаться с вашего представления: как вас зовут? кто вы? о чем вы хотите рассказать? Советую создать план для презентации наподобие оглавления в книге, к которому вы постоянно будете возвращаться, давая понять слушателям в какой стадии (части) доклада вы находитесь.

Главное как, а не что. Выделите из всего доклада те тезисы, которые, как вам кажется, должны остаться у слушателей. Неважно, что вы будете говорить еще, главное, как вы будете говорить об этом. Старайтесь несколько раз повторить самые главные идеи в течение всей презентации, чтобы слушатели уловили ваш посыл.

Слайды лишь только иллюстрируют ваш рассказ. Часто некоторые докладчики начинают просто перечитывать слайды, добавляя одно два предложения ко всему написанному. Это в корне не верно. Слайды носят вспомогательную, «визуальную» функцию. Интересная презентация - это, прежде всего, ваше интересное повествование, жестикуляция и интонация. Никакие картинки и диаграммы не будут интересны, если вы монотонно бубните в микрофон, уставившись в бумажку с подсказками. Займите равновесную позу, поставив ноги на ширине плеч. Старайтесь жестикулировать, выдерживать непродолжительные паузы после сказанного предложения. Поддерживайте зрительный контакт с залом. Эксперты советуют переключаться с одного слушателя на другого, рассказывая каждому по абзацу, либо последовательно «обводить» взглядом всю аудиторию. Если вы почувствуете, что аудитория начинает «засыпать», задайте вопрос залу или проведите голосование по какому-либо вопросу, подняв руку вместе со слушателями.

С чувством, с толком, с расстановкой. Не стоит спешить, не стоит медлить. Говорите внятно, размеренно, следите за интонацией, акцентируйте внимание слушателей на важных вещах. Делайте паузы в конце смысловых фраз.

Красивые слайды. Еще никто не отменял тот факт, что 80% информации человек получает с помощью зрения. И естественно, если эта информация будет красиво оформлена, то такую информацию принимать гораздо проще и приятней. Позаботьтесь о слайдах, оформлении содержания, картинках и диаграммах. Лучше всего использовать градиентный фон и среднего размера шрифт. Не стоит злоупотреблять таблицами и многоуровневыми списками.

Правило от Гая Кавасаки. Гай Кавасаки – блоггер, популярный на Западе, советует применять для презентаций следующее правило: 10 слайдов на 20 минут с 30 шрифтом. 10 слайдов – то количество, которое могут полноценно «усвоить» слушатели. Большее число слайдов говорит о том, что вы не сумели выделить главные тезисы. Задумайтесь, отбросьте все лишнее и отобразите на слайдах действительно самое главное. 20 минут – это время, отведенное для непосредственно рассказа, поскольку в отведенный час, вам еще придется сначала настроить технику, а потом ответить на вопросы слушателей. 30 размер шрифта - оптимальный выбор для написания текста на слайдах. Вам необходимо кратко сформулировать свои тезисы и написать их на слайдах, чтобы все уместилось. Такой текст будет приятней читать слушателям, и к тому же они будут концентрировать свое внимание именно на вашем рассказе.

Адаптируйте содержание. Нередко рассказчик забывает о том, перед кем он выступает и какими знаниями обладает слушатель. Необходимо оперировать в докладе терминами понятными аудитории, и если вы рассказываете о чем-то совершенно новом – не скупиться на подробные объяснения, не оставляя и тени сомнения на своих знаниях.

Немного юмора. Никогда не помешает. Чтобы не сделать презентацию утомительной, добавьте в рассказ пару шуток. Очень к месту окажутся шутки о конкурентах, предлагающих подобные решения. Главное не переусердствуйте, в любом случае стоит оставаться корректным.

Сохраняйте динамику доклада. Часто у слушателей во время презентации возникает острое желание задать вопрос. Не стоит отводить много времени на подобные вопросы. Вы можете просто корректно сказать: «На все вопросы я отвечу чуть позже», либо коротко ответить на вопрос. Это очень важно. Никто не должен вас

сбивать с мысли, вы должны четко следовать регламенту презентации и не тратить время зря, чтобы успеть сказать обо всем, что задумали. Если же в аудитории находится «самый умный», который начинает приставать с каверзными вопросами, вызовите его на помост и попросите рассказать о чем-либо. В большинстве случаев люди отказываются идти и успокаиваются, а если все-таки «вызов к доске» не испугал его, всегда можно поблагодарить за выступление, показав себя «гуманным демократом».

Будьте готовым к неожиданностям. Вам приходилось видеть, как во время проведения презентаций не запускался Power Point, проектор отказывался показывать изображение или «зависал» весь компьютер рассказчика? И во всех этих неудачах кто был виноват? Да-да именно докладчик. Если вы создали презентацию, непременно сделайте копию, «перегоните» в pdf-формат, чтобы была возможность запускать презентацию без установленного на компьютере Power Point. Если вам необходимо продемонстрировать работающее приложение, запустите его в «домашних условиях» и с помощью программы для захвата видео с экрана получите «фильм» с работающим приложением. Вы сможете показать этот «фильм», если вдруг что-то пойдет не так на презентации. Попросите организаторов быть готовыми предоставить новый проектор, ноутбук или помещение, чтобы никаким образом не сорвать презентацию по техническим причинам.

Продумайте концовку. Возможно, именно подводя итог в своей презентации, ваш слушатель примет окончательное решение по поводу предлагаемого решения. Продумайте заключительную часть выступления, напомним самые основные тезисы, подчеркните плюсы вашего решения, заострите еще раз внимание на ключевых деталях.

Учитесь выступать. Любое публичное выступление - это искусство, которому стоит и возможно учиться. Существует масса тренингов и курсов, на которых опытные преподаватели смогут подсказать вам, как проводить выступление, как держать контакт со слушателями, как принимать правильные позы и научат следить за речью. Воспользуйтесь их помощью, если хотите профессионально проводить презентации и доклады.

В заключении стоит сказать, что подобные советы пригодятся не только менеджерам, рекламирующим свой программный продукт,

но и преподавателям, студентам и всем, кому предстоит выступить перед аудиторией.

