

Организация массовых мероприятий в детском лагере

Государственные требования к образованию нацеливают на поиски новых путей обновления содержания и форм детских праздничных программ как средства развития познавательной мотивации, способностей ребенка, приобщения его в процессе совместной деятельности со сверстниками и взрослыми к общечеловеческим ценностям, формированию базы личностной культуры и гражданских качеств.

Массовые мероприятия – значительные события в жизни детского лагеря любого типа. Они необходимы для творчества, для организации взаимодействия детей, создания эмоциональной и психологической комфортности.

Цель массового детского мероприятия – организация содержательного свободного времени детей, удовлетворение их интересов путем проведения различных форм культурно – массовой работы, направленной на повышение воспитательных функций досуговой деятельности.

Все формы организации детских массовых мероприятий влияют на социализацию детей и во многом способствуют решению организационно – педагогических и художественно – творческих задач в совместной деятельности детей и взрослых.

Среди основных задач массового детского мероприятия:

1. Совершенствование качества и эффективности празднично – досуговой деятельности в воспитательной системе лагеря.
2. Осуществление лично ориентированных подходов в формировании ценностных ориентаций в выборе детьми позитивных творческих форм организации досуга.
3. Воспитание гражданственности и патриотизма обучающихся в процессе проведения соответствующих мероприятий, акций и тематических праздников.
4. Развитие празднично – игровой культуры детей и взрослых в современных социальных условиях.
5. Поиск новых художественно – педагогических форм, технологий и методов проведения праздничных программ для детей и подростков.
6. Определение художественного уровня детских праздников и разработка методических рекомендаций по организации и проведенного празднично – игровых мероприятий для детей.
7. Художественно – педагогическое проектирование в работе педагогов – организаторов детских праздников.
8. Восстановление культурно – исторической среды, сохранение традиций празднично – игровой культуры образовательной организации (лагерь, школа, УДО...).
9. Освоение духовных региональных ценностей.

Методика организации и проведения массовых мероприятий

Начинать организацию любого дела следует...с финала!

Звучит парадоксально, не правда ли? И, тем не менее, это так. И об этом знают все опытные и талантливые организаторы.

Финал мероприятия - тот результат, который мы достигаем (например: башня из песка или плакат на тему...), то эмоциональное состояние, настроение, в котором пребывают участники после того, как все завершилось.

Далее формулируем цели и задачи намечаемого дела и продумываем средства реализации.

Работа творческой группы

Мы все с вами прекрасно знаем, насколько заняты вожатые, как вечно не хватает ни на что времени. Нужно организовать время тридцати озорных непосед, ходить на планерки, да еще и готовить массовый досуг для всего лагеря. К чему мы все это говорим? Конечно, не к тому, чтобы запугать вас, а к тому, чтобы подсказать, как правильно организовать время. Понятно, что если всем вожатским отрядом каждый раз организовывать мероприятие, то это просто не логично, поэтому речь пойдет о *творческой группе* по подготовке дела.

На наш взгляд, самое оптимальное число человек, входящих в творческую группу, приблизительно 4-5. Почему именно такое число? Все очень просто. Если мы распределяем обязанности между собой, то их как раз столько. Но об этом говорить еще рано.

Начать работу творческой группы стоит с определения **интегрирующей доминанты** — основной темы, связывающей все, что происходит на сцене. Например, если мы выбрали морскую тематику, то соответственно все конкурсы, игры должны быть связаны с этой темой (конкурс песен о море, морская регата).

Как только тема выбрана, далее определяем форму или вид мероприятия.

Существуют различные формы подобных мероприятий. Условно их можно разделить следующим образом.

1. Межлагерная форма.

Включает те же виды мероприятий, что и общелагерная форма. Используется, когда один лагерь «приходит в гости к другому». Но, к сожалению, сейчас эта форма не пользуется популярностью в связи с большой удаленностью одного лагеря от другого. Если же межлагерное мероприятие проводится, то можно использовать следующие мероприятия: спартакиада, соревнования по туризму, «Умники и умницы» и т.д.

2. Общелагерная форма.

По способу подготовки и использованию импровизации можно выделить:

- шоу, полностью подготовленные заранее и не предусматривающие импровизации.

Это различные тематические конкурсы (конкурс песни, танца, инсценированной песни и т.п.), концерты (концерты вожатых, концерт творчества детей и прочее), спектакли. При выборе такой формы мероприятия необходимо помнить, что зал — активный участник шоу, и его нужно постоянно активизировать, включать в происходящее на сцене, задействовать (например, в паузах мы играем с залом);

- шоу, сочетающие в себе как элементы, подготовленные заранее, так и элементы импровизации.

Это КВН, «Мисс лагеря», «Конкурс пар» и другие;

- шоу, не требующие подготовки участников и основанные исключительно на импровизации во время действия.

Это конкурс актерского мастерства (КАМ), «Любовь с первого взгляда», «Театральный коридор» и т.п.

Необходимо заметить, что любая импровизация будет хороша лишь тогда, когда она хорошо подготовлена. Соответственно, обратим внимание на то, что шоу требует подготовки и участников, и организаторов, и ведущих.

3. Межотрядная форма.

В мероприятиях участвуют, как правило, два отряда. Это может быть конкурс, соревнование между отрядами, но лучше, если мы сделаем команды смешанными, например, при помощи жеребьевки. Тогда мы поможем ребятам расширить круг общения в лагере, установить контакт с другим отрядом, подружиться, несколько стеснительные дети смогут проявить себя в более доверительной обстановке.

Мы познакомились с формами мероприятий и, конечно, выбрали тот вариант, который нам подходит.

Распределение обязанностей по блокам подготовки

Мы все прекрасно знаем, что любая работа группы будет более эффективна, если есть старший, который берет ответственность за подготовку мероприятия на себя и будет ее контролировать и помогать другим. Поэтому организатор фиксирует желающих на следующие блоки подготовки:

- ответственный за сценарий;
- ответственный за репетиции;
- ответственный за техническое обеспечение;
- ответственный за оформление;
- ответственный за музыкальное оформление.

Главная задача ответственного состоит в том, чтобы объяснить другим, как легче справиться с заданием, ответить на вопросы, рассказать все относительно сроков и порядка информации о ходе дела.

1. Разработка сценария.

Эффективен вариант, когда разработка осуществляется путем использования техники «мозгового штурма».

Инструкция по проведению « мозгового штурма»: все участники творческой группы собираются вместе и высказывают свои предложения, идеи, которые обсуждаются, перерабатываются, дополняются и дорабатываются.

Все зависит от вашего желания и возможностей. Но при написании сценария необходимо учитывать возрастные, физические и психические особенности детей, исходя из которых, время, в течение которого можно удерживать внимание детской аудитории, составляет 1 час - 1 час 20 минут.

Этап написания сценария - один из самых сложных этапов подготовки мероприятия. Но любое задание выполнимо, если точно знать, что за чем надо подготовить.

Для этого мы будем использовать *сценарный план мероприятия*:

1. Форма мероприятия.
2. Название.
3. Время проведения.
4. Место проведения.
5. Цель.
6. Задачи.
7. Ответственные:
 - за сценарий;
 - за репетиции;
 - за техническое обеспечение;
 - за оформление;
 - за музыку.
8. Инструментарий.
9. Обязанности и роли.
10. Декорации.
11. Содержание:
 - настройка зала;
 - текст (и ведущих, и действующих лиц);
 - текст вызова отрядов (если предполагается).
12. Финал и последствие.

Главная задача ответственного за сценарий - это систематизация данных, полученных от других (данные об оформлении, техническом обеспечении и т.д.), и, конечно, написание текстов для ведущих, для актеров, для настройки зала, для вызова отрядов и т.д.

Также необходимо продумать **отбор участников**. Существует несколько способов.

1. Участников выбирают в отрядах. Например, победитель отрядного конкурса станет участником общелагерного конкурса. Но возможен и более простой способ. Отрядам сообщается, сколько мальчиков и девочек от них требуется для шоу. Желательно определить качества, ожидаемые от участников (например: артистичность или умение ставить палатку).

2. Участники выбираются непосредственно из зала в процессе шоу.

Способы:

- приглашаются на сцену желающие (вариант сопряжен с опасностью пассивности или слишком большой активности со стороны зрителей: либо никто не выйдет, либо выйдет слишком много народу);

- под сиденье в зале прикрепляются определенные знаки, о которых до вашего объявления никто не должен знать. В определенный момент ведущий сообщает, что под некоторыми стульями есть «счастливые билетки» и их обладатели приглашаются на сцену;

- можно придумать еще массу способов. Например: выбирать лучших в отрядах или при входе в зал все тянут билетки, по которым и определяются участники.

Исходя из формы шоу, заданий, возможен отсев участников в процессе конкурса. Необходимо четко продумать **структуру отсева**: после какого задания, сколько человек выбывает из игры и сколько остается и как проводить уходящих.

Если шоу требует выбора лучших, то, конечно, не обойтись без жюри. Кто может быть членом жюри? Вы удивитесь, но жюри может стать весь зрительный зал. Формы выражения оценки: аплодисменты; голосование с помощью поднятия цветных карточек, заранее розданных зрителям; тайное голосование (зрителям раздадут бюллетени). Последняя форма больше всего подходит для определения обладателя приза зрительских симпатий.

При зрительской оценке возможна необъективность, поэтому применять ее лучше в ограниченном количестве.

Основную оценивающую функцию следует возложить на жюри в классическом его понимании. Членами жюри могут быть кто угодно, главное, чтобы участники уважали их мнение.

Итак, мы чуть не забыли продумать самое приятное - награждение. Мы должны сделать так, чтобы ни один участник шоу не остался незамеченным, не ушел с ощущением неопределенности и непризнанности.

Лучший вариант, когда каждый участник будет награжден в своей номинации. Их можно придумать очень много: «Мистер лагерь», «Мистер артистичность», «Мистер юмор», «Мистер мужественность» и т.п.

2. *Продумываем реквизит.*

Ответственный за этот блок должен предусмотреть все, что может понадобиться во время шоу: костюмы, декорации, освещение и т.д. Чтобы не получилось так, что во время мероприятия чего-то не хватает и все может пойти под откос из-за нехватки, например, маркеров или каких-то костюмов.

3. Подбираем музыку для мероприятия.

Музыкальное сопровождение должно быть согласовано с действиями на сцене, нелепо включать веселую музыку, когда главный герой плачет.

Даже если в лагере есть ди-джей, все равно один из членов творческой группы должен взять на себя ответственность за взаимодействие с ним. В обязанности ответственного за этот блок входит информирование ди-джея о необходимой музыке, месте и времени репетиций и самого шоу, контроль за работой ди-джея во время шоу и помощь ему.

4. Репетиции.

Любое мероприятие нуждается в репетиции. Как говорят, хороший экспромт тот, который хорошо отрепетирован. Поэтому человек, который ответственен за этот блок подготовки, должен построить график репетиций, заранее раздать текст участникам и информировать их о месте и времени репетиций, продумать мизансцену (т.е. нахождение участников на сцене) и прочее.

Важно не забыть следующие моменты:

- сценарий должен быть на руках у каждого;
- репетируем сначала отдельные сцены, а затем соединяем все в одну картинку;
- музыкальное сопровождение репетируем вместе с действием на сцене;
- необходимо, чтобы участники на сцене не заслоняли друг друга, были хорошо освещены, говорили громко и глядя в зал, а не друг на друга.

5. Реклама.

Да-да, наше шоу, как и всякое другое настоящее шоу, требует рекламы. Для нее мы можем использовать все возможности лагеря: объявления по лагерному радио, анонс на общелагерном собрании (например, дискотеке и т.д.), объявления в отрядах, вывешивание рекламных плакатов и т.п. Главное — заинтриговать.

Подведем итоги этого раздела.

Теперь, когда каждый из творческой группы знает, за что он отвечает, подготовка пойдет полным ходом. Мы выяснили, что в нашем замечательном деле важную роль играет четкая организация и продуманная структура мероприятия, и мы определили последовательность наших действий при подготовке шоу.

Структура шоу-мероприятия

1. Настройка зала.

Настройка участников действия начинается еще до входа в зал. При входе их встречает заранее подготовленное оформление (плакаты-приветствия, люди в костюмах, специально подготовленных к шоу на входе, которые могут вручать участникам какой-нибудь элемент одежды, способствующий единению всех). Далее рассказывается вкратце, что будет сегодня происходить и по какому поводу все собрались. В это время в зале уже звучит музыка (веселая или грустная, в зависимости от мероприятия), сцена оформлена **декорациями**.

Если не смогли сделать объемные декорации, можно обойтись и без них. В этом случае необходимо постараться творчески использовать различные подручные материалы, реальные объекты (столы, двери), что создаст необходимый антураж.

Чтобы перед действием воцарила тишина, а зрители настроились на активное участие и сконцентрировали внимание на ведущем, необходимо использовать активные **техники** настраивая зала:

- игры с отбиванием ритма;
- игры с повторяющимися движениями и текстом;
- игры с использованием музыкального сопровождения;
- игры с сознательным провоцированием аплодисментов.

2. Творческая завязка: создание интриги и мотивации на активное участие зрителей.

Типы интриг: смена пространства, световая, музыкальная, театральная паузы, легенда.

Определяем красную линию — **интегрирующую доминанту мероприятия** — основную тему мероприятия, связывающую все, что происходит на сцене. Очень важно, чтобы эта красная линия прошла через все этапы мероприятия, т.е. все конкурсы были объединены в единый сюжет.

В творческой завязке ставится задача, которая должна привести к какому-нибудь необычному результату.

3. Действие с включением всех участников.

4. Работа со зрителями.

Необходимо включать конкурсы со зрителями, игры с залом во время заполнения пауз между основными заданиями для остальных участников.

5. Особенности логического завершения мероприятия.

Логика завершения мероприятия в том, чтобы достичь цель, которая была объявлена нами со сцены. Сюжет завершается словами ведущих о том, что все получилось, и мы достигли необходимого результата, например, нашли «ключи от Города солнца» или «нашли дверь в Страну спорта».

6. «Жирная» эмоциональная точка (ЖЭТ).

И, естественно, необходимо продумать эмоциональную точку всего мероприятия.

Какая она может быть? Яркая (веселая), в соответствии с логикой шоу, лирическая, загадочная...

Правила поведения на сцене:

- высокая эмоциональность (она должна быть выше, чем у зала);
- четкость и громкость речи;
- эмоциональная окрашенность речи;
- открытая поза;
- большая амплитуда движений;
- не загораживать друг друга;
- говорить поверх голов зрителей;
- контакт глаз с залом;
- адекватная и раскрепощенная мимика и пластика.

Внешний вид, костюмы героев:

- чистота костюма, опрятность;
- соответствие костюма образу;
- костюм должен сидеть прочно;
- костюмы могут быть «полные», а могут быть только элементы костюма, но легко узнаваемые и утрированные.

В заключение

А теперь, чтобы наш звездный час не превратился в пять минут позора, давайте вспомним все от начала до конца. А для этого у нас есть своеобразные план и методическая разработка любого мероприятия. Что такое методическая разработка?

Методическая разработка — одно из средств обеспечения педагогической деятельности вожакого; включает в себя рекомендации по организации и проведению мероприятий, методические советы, пояснительные и аналитические записки.

Методическая разработка должна включать в себя:

1. Объяснительную записку, в которой указаны цели, задачи проводимого мероприятия, целесообразность выбранной формы и применяемых методов, возрастной и количественный состав детей, на которых оно рассчитано, условия его проведения.

2. Перечень необходимого реквизита (декоративное, аудио-, видео оформление, элементы костюмов и т.п.).

3. План работы с творческой группой или детским активом лагеря по подготовке мероприятия (если предполагается актив).

4. Распределение поручений и заданий среди его организаторов.

5. Сценарный план (поэтапное описание проведения).

6. Сценарий мероприятия, где описаны все его композиционные элементы: задачи, основная часть, концертная часть; конкурсы, игры с залом, моменты подведения итогов, финал («жирная» эмоциональная точка).

Формы мероприятий

Агитбригада	Небольшой, обычно передвижной, самодеятельный или профессиональный концертный коллектив, репертуар которого строился на остросовременном, злободневном материале.
Акция	(от лат. actio) действие, выступление (например, политическая акция, дипломатическая акция).
Арт-пространство (выставочный зал)	Художественная акция (творчество), активно внедряющееся в реальное пространство, при этом само пространство выступает в качестве арт-объекта, или служит лишь обрамлением для него.
Ассорти	Мероприятие с набором разнообразных тем и форм работы.
Атака мозговая (мозговой штурм)	Интеллектуальная игра, требующая от участников в минимальные сроки предложить идеи (варианты) решения определенной задачи. Осуществляется путем свободного выражения мнения участников. Структура: определение проблемы, высказывания идей, отбор идей, развитие решений. Подобные игры являются эффективным методом коллективного обсуждения.
Аукцион знаний	Творческое мероприятие, разновидность викторины, способствующие привитию интереса к познанию, расширению кругозора, росту творческой активности участников, приобретению знаний всеми участниками. Интеллектуальное развлечение. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы — приз получает тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.
Бал	Специально организованное развлечение, центральное место в котором занимает танцевальная программа. Литературно-музыкальная композиция с повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором тем, следующих в заранее определённом порядке.
Бал-маскарад	Костюмированный бал.
Балаганчик	Маленькое, веселое, шутовское действие, явление подобное балаганному представлению, по духу передает атмосферу народного праздника.
Бой	Соревнование между группами с использованием, например, взаимобмена знаниями.
Брейн-ринг	Игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Их преимущества в том, что они предполагают элемент соревновательности, проходят в неформальной обстановке, дают возможность проявить себя и свои знания. Они способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают

	быстроту реакции, позволяют проверить познания и начитанность целого коллектива.
Вернисаж	Мероприятие, посвященное художественному творчеству, проводимое в торжественной обстановке.
Викторина	Викторины – занимательные вопросы по содержанию, теме.
Викторина сюжетная	Интеллектуальная игра, построенная на основе занимательного сюжета, в который вплетаются вопросы. Сюжет может быть любым: космическое путешествие, морская регата, сказочный, строительный, фантастический и т.д.
Газета живая	Спектакль в виде газеты, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики; передовица, фельетон, репортаж, очерк, интервью анкета, шарж, литературная пародия, веселая смесь, информация, объявления, реклама и т.п. Газета может быть политической, сатирической, критической, экологической, веселой, озорной. В газете могут быть постоянные рубрики. Можно использовать традиции радио и телевидения, жанры живого слова - сказку, басню, загадку, былинку, частушку, куплеты. Участники газеты (7-10 читателей), сначала обсуждают программу номера, придумывают его композицию, собственные костюмы (шапочки из газет; атрибуты; вырезанные буквы, из которых складывается название газеты, и др.). Уместно музыкальное сопровождение.
Дискоотека	Форма организации досуга детей и юношества, связанная с использованием аудиозаписей. Разновидности: лекционная (диско-лекция), танцевальная, театрально-публицистическая.
Игра	Соревнование, состязание по заранее согласованным и определенным правилам. Демократический вид деятельности, имитирующий реальную жизнь с четкими правилами и ограниченной продолжительностью. Форма организации игр разнообразна: дидактическая, ролевая, деловая, имитационно-моделирующая, интеллектуальная, развлекательная и т.д.
Игра-конкурс	Мероприятие, совмещающее в себе игровые моменты с конкурсными заданиями.
Игра-представление	Комплексное мероприятие, совмещающее в себе игру и театрализованное представление.
Игры-путешествия	Мероприятия в игровой форме. При подготовке путешествия необходима стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками - станциями, опушками, островами, тропинками, домиками.
Игротека	Мероприятие с набором игр, на одну или разные темы.
Калейдоскоп	Мероприятие, построенное с быстрой сменой малых форм массовой работы (викторина, инфо-минутка, блиц, мини сценка, мини обзор и т.д).
Лабиринт	Мероприятие, игра-поиск со сложными, запутанными ходами,

	заданиями.
Марафон	Цикл массовых мероприятий, объединенных общей тематикой. Спортивное название оправдывает преодоление некоего маршрута от старта к финишу, наличие препятствий, состязательный характер. Интеллектуальные вопросы и творческие задания, разнообразные конкурсы составляют программу библиотечного марафона, который может длиться несколько дней. В марафоне принимает участие большое количество участников.
Феерия	Представление сказочного содержания, отличающееся пышной постановкой и сценическими эффектами. Волшебное, сказочное зрелище.
Хобби-клуб	Клуб, объединяющий людей с определенным хобби (разновидность развлечения, некое занятие, увлечение, не несущее особой материальной выгоды).
Шоу	Яркое представление, рассчитанное на шумный внешний эффект, развлекательная программа с эффектным музыкальным и визуальным сопровождением.
Экскурсия виртуальная	Виртуальная экскурсия знакомит удаленных пользователей с тем или иным местом.
Ярмарка	Мероприятие, посвященное народным обычаям, праздникам с играми, забавами, песнями. Обязательно сопровождается выставкой, где осуществляется продажа демонстрируемой продукции.