

Методика организации 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.

К категории детских праздников относятся:

<i>Деятельность участников</i>	<i>Формы работы</i>
Образовательная	<ul style="list-style-type: none">- КТД- Работа творческих мастерских- Работа Клуба Интересных Дел
Культурно-досуговая	<ul style="list-style-type: none">- Активное участие в мероприятиях- Праздники- Театрализованные представления- Квесты- Шоу программы- Интерактивные конкурсы- Проектная деятельность- Акции- Фестивали- Слеты- Смотры- Конкурсы

	<ul style="list-style-type: none"> - Концерты - Презентации - Церемонии - Утренники - Линейки - Театрализованные представления - Тематические дни - Художественные программы - Творческие отчеты
Оздоровительная	<ul style="list-style-type: none"> - Ежедневная утренняя зарядка - Спортивные соревнования, праздники - Беседы, конкурсы, спортивные игры. - Походы, спортивное ориентирование.

Основные формы массовой работы в лагерях отдыха различного типа

Линейка – одна из организованных форм работы в лагере, предполагающая общее построение всех участников и сообщение им важной информации. Формальная сторона линейки достаточно проста: ее обязательным элементом являются *построение и информация*. Внутренняя сущность зависит от многих переменных, в том числе и от позиции педагогического коллектива лагеря.

Линейка – это торжественный ритуал, посвященный какому – либо важному событию в жизни детского объединения, и площадка, на которой происходят эти события.

Виды линеек:

- торжественные (открытие и закрытие смены...)
- рабочие (ежедневная линейка с информацией на день)

Линейка – открытие – линейка – знакомство. На ней происходит знакомство с отрядами детского лагеря, происходит торжественное открытие лагерной смены, представление отрядов, поднятие лагерного флага и тд.

Линейка – закрытие – торжественная линейка, которая закрывает лагерную смену. Это итоговая линейка, на которой происходит награждение победителей общелагерных соревнований, вручение грамот за активное участие в жизни лагеря, спуск лагерного флага и тд.

Утренние линейки – линейка подведения итогов вчерашнего дня, а также награждение победителей соревнований, поздравления именинников с вручением подарков, объявление планов на день и тд.

Театрализованные линейки – или тематические линейки, как правило, проводятся в театрализованной форме и могут быть посвящены различным календарным или традиционным для лагеря датам.

Как правило, при проведении линейки используется лагерно – отрядная атрибутика (вынос флага, сдача рапорта и др.). продолжительность линейки не должна превышать 15 – 20 минут. Поэтому главными требованиями к проведению линеек выступают *лаконичность и четкость*.

Элементами линейки выступают:

- построение по отрядам или командам;
- торжественный вынос государственных или лагерных символов, приветствие почетных гостей;
- особый эмоциональный настрой линейке придают художественные элементы: оформление площадки, костюмы и др. Для эмоционального настроения участников используются речевки, кричалки, специально подобранная музыка;

линейки могут быть частью больших праздников, тематических дней, открытия и закрытия фестивалей, спортивных игр и др.

Концерт - публичное исполнение музыкальных, балетных и эстрадных номеров.

Этапы проведения:

1. Определение темы (формы) проведения концерта с учетом календарного плана, актуальных задач деятельности, особенности аудитории
2. Определение даты, времени и места проведения. При этом учитываются тема концерта, режим дня, тема смены...
3. Составление программы или сценария при соблюдении следующих правил:
 - концерт должен начинаться и заканчиваться ярким массовым номером;
 - если концерт состоит из различных по жанрам и стилям номеров, начинать нужно с классики и постепенно переходить к современной эстраде; нельзя ставить подряд однотипные номера; нельзя после массового номера, сопровождаемого громкой музыкой, ставить выступление солиста;
 - следует учитывать возраст участников концерта – начинать лучше с выступления младших школьников, а заканчивать выступлением старших детей.
4. Просмотреть и отобрать концертные номера заранее.
5. Продумать текст конферанса и подготовить ведущих. Текст конферанса разучить с ведущими заранее и проговорить возможные варианты действий в случае непредвиденных трудностей. Отрепетировать с ведущими поведение на сцене.
6. Оформить сцену, зал.
7. Провести репетицию концерта. Отрепетировать с каждым участником вход и выход со сцены.
8. Предусмотреть поздравления и награждения.
9. Организовать и провести концерт.

Игра. В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия, которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

Чаще всего игры разделяют по месту и времени их проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр, а именно:

- *по области деятельности* (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- *по характеру педагогического процесса* (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);
- *по игровой методике* (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- *по предметной области* (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговедческие и др.);
- *по игровой среде* (с предметами и без предметов, компьютерные (игры-автоматы и аттракционы), осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные).

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

Функция межнациональной коммуникации. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная функция игры. Игра - деятельность коммуникативная. Она вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры; если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров; если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний.

Методика организации и проведения массовых мероприятий

НАЧИНАТЬ ОРГАНИЗАЦИЮ ЛЮБОГО ДЕЛА СЛЕДУЕТ... С ФИНАЛА!

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.

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*:

- форма мероприятия;
- название;
- время проведения;
- место проведения;
- цель;
- задачи;
- ответственные: за сценарий, за репетиции, за техническое обеспечение, за оформление, за музыку;
- инструментарий;
- обязанности и роли;
- декорации;

- содержание: настройка зала; текст (и ведущих, и действующих лиц); текст вызова отрядов (если предполагается);

- финал и последствие;

Главная задача ответственного за сценарий – это систематизация данных, написание текстов для ведущих, для актеров, для настройки зала, для вызова отрядов и т.д.

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 настройки 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.

Действие с включением всех участников.

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

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».

«Жирная» эмоциональная точка. И, естественно, необходимо продумать эмоциональную «точку» всего мероприятия. Какая она может быть? Яркая (веселая), в соответствии с логикой шоу, лирическая, загадочная...

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.
Дискотека	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 (н-р, викторина, информинутка, блиц, минисценка, миниобзор 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.

Методика подготовки и проведения массового мероприятия

Методика 3-х «Зачем?»

Зачем это мероприятие мне как педагогу?

Зачем это мероприятие непосредственным участникам мероприятия?

Зачем это мероприятие тем, кто будет в роли зрителя?

Если ответы на поставленные вопросы пересекаются, лежат в одной плоскости, то данное мероприятие действительно нужно организовать и провести. В противном случае ваше мероприятие будет проведено только для «галочки».

Каждое массовое мероприятие (вечер, праздник, утренник, огонек) требуют подробного сценария:

- тема (о чем?)
- идея (ради чего?)
- конфликт (противоборствующая сила)
- сюжет

Основные части сценария

- экспозиция (ввод в действие)
- завязка (начало)
- развитие – основное действие по эпизодам, каждый логически завершен, между ними логическая связь
- кульминация (момент наивысшего эмоционального подъема)
- развязка
- финал

Методика подготовки

1. Определение темы
2. Разработка тщательного плана подготовки и проведения
3. Разработка сценария
4. Репетиция
5. Широкое использование разнообразных выразительных средств
6. Реклама

Приемы активизации зала

- конкурсы
- игры
- сюрпризные моменты
- проблемные ситуации

При составлении сценария следует обратить особое внимание на его сюжет: действие, которое развивается в ходе праздника. Действию должно быть противодействие (благодаря этому зрители превращаются в действующих лиц)

Подготовка

1. Определить тему
2. Определить идею
3. Сюжет
4. Подборка литературно-художественного материала
5. Разработка композиции
6. Оборудование (атрибуты)
7. Оформление (ударное пятно: яркое полотно, плакат, композиция)

План подготовки

<i>№</i>	<i>Содержание</i>	<i>Дата</i>	<i>Ответственный</i>
	Сценарно-постановочная работа (разработка сценария, подготовка ведения)		
	Оформительская работа		
	Технические средства, световое оформление		
	Информационная работа		
	Организационная работа		

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ О ПОДГОТОВКЕ К ОТРЯДНОМУ ДЕЛУ.

Лучший экспромт тот, который заранее подготовлен!

- Оформление: плакаты, лозунги, значки, музыка.
- Информация: объявления, агит - группы, листовки и т.д.
- Оборудование: помещение, мебель, декорации, еда - кто готовит и откуда она берется, кто убирает все в конце
- Источники материалов: книги, видео, аудио ...
- Оценка: кто ценит, по каким критериям
- Участники: сколько их примерно будет какие группы участников можно выделить кто организует какую группу
- Проведение: какие этапы дела, кто какой этап ведет, как этапы связаны, чем занята каждая группа участников на каждом этапе
- Награждение: Грамоты, призы
- История: фото, видео ... Что бы остальным завидно стало!: фотогазета, газета, материалы для летописи ...
- Анализ: когда обсуждаем, кто участвует в оценке, что и как прошло, что могло быть лучше и как этого добиться, что больше всего запомнилось.
- Распределение работы: кто и за какую часть отвечает