

**Учреждение образования
«Гомельский государственный областной
Дворец творчества детей и молодежи»**

**Методические рекомендации
по проведению культурно-досуговых мероприятий**

**Авторы:
Колоцей Л.А.
Макушкин О.В.
Бокунь Н.И.**

Гомель, 2017

Данные методические рекомендации адресованы культорганизаторам учреждений дополнительного образования детей и молодежи, педагогам-организаторам учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи с целью качественной подготовки участников к следующим конкурсам: ведущих музыкально-тематических программ, Дедов Морозов и Снегурочек «Елка-ФЭСТ», команд КВН «В будущее с улыбкой», сюжетно-игровых программ. В сборнике также дан алгоритм по подготовке и проведению отборочных этапов областных, республиканских и международных конкурсов, акций, слетов, иных массовых мероприятий и советы по организации шестого дня.

АЛГОРИТМ
по подготовке и проведению отборочных этапов
областных, республиканских и международных
конкурсов, акций, слетов, иных массовых
мероприятий (далее – Конкурсов)

1. Дату проведения отборочных (районных и городских) этапов Конкурсов определять в сроки, указанные в приказах управления образования Гомельского облисполкома, по возможности – в шестой день и в период каникул.

2. Определить ответственное лицо за организацию подготовки Конкурса, его методическое сопровождение. Этот работник в дальнейшем обязан курировать подготовку конкурсантов, своевременно решать вопросы организационного характера.

3. Своевременно издать приказ о проведении отборочного этапа Конкурса согласно положению.

4. Обеспечить координацию участия в Конкурсе представителей от всех учреждений образования района.

5. Ответственное лицо разрабатывает рабочий план проведения отборочного этапа Конкурса, в котором должно быть учтено следующее:

- разработка сценария проведения церемоний открытия и закрытия Конкурса (конференция, несколько номеров художественной самодеятельности, слово председателя жюри, другие сценические моменты);

- техническое обеспечение, в том числе мультимедийное сопровождение;

- церемония награждения (подготовка дипломов, подарков, приветственных адресов и т.д.) и др.

6. Проработать вопрос участия спонсоров в приобретении сувениров призерам и победителям Конкурса.

7. Наряду с представителями системы образования в состав жюри пригласить специалистов иных сфер (МЧС, ГАИ, церкви, культуры, общественных организаций и др.) согласно специфике Конкурса. Исключить случаи введения в состав жюри заинтересованных лиц, в том числе представителей учреждений, участвующих в Конкурсе.

8. Непосредственно при проведении отборочного этапа Конкурса учесть следующее:

- проведение конкурсного отбора строго согласно положению и приказу управления образования;
- наличие заявок на участие;
- необходимость присутствия всех членов жюри;
- обеспечение жюри материалами для работы, в том числе протоколами, оценочными листами и т.п.;
- организацию болельщиков в зале и др.

9. Провести подробный анализ организации, участия в Конкурсе учреждений образования района (города), запланировать мероприятия на перспективу по повышению качества организации подобных мероприятий.

10. Все нормативные, методические и аналитические материалы по организации и проведению отборочного этапа Конкурса хранятся у ответственного лица.

11. Представить организаторам областного этапа в указанные в приказе и положении сроки информацию о проведении и итогах отборочного этапа Конкурса, лучшие работы согласно квоте и другие необходимые материалы.

12. Обеспечить координацию подготовки участников для участия в областном этапе, их методическое сопровождение. С этой целью следует назначить ответственное лицо, согласовать порядок его

действий, а также направить его (по возможности) на место проведения областного этапа Конкурса для получения дополнительной информации о проведении, знакомства с опытом работы участников из других регионов.

13. После подведения итогов областного этапа сделать анализ участия представителей районов на совещании при начальнике отдела, при необходимости принять меры по повышению результативности участия в последующих Конкурсах.

Методические рекомендации по проведению конкурса ведущих музыкально-тематических программ

Музыкально-тематическая программа – форма организации досуговой деятельности подростков, представляющая собой синтез приемов развлекательного, познавательного и воспитательного характера. Составляющими программы могут быть викторина, игра, дискотека, конкурс, агитбригада, бал, капустник и др.

Областной конкурс ведущих музыкально-тематических программ состоит из двух частей: визитной карточки и дискотеки (конкурса ди-джеев). Инициатива проведения данного мероприятия была предложена Гомельским областным Дворцом творчества детей и молодежи в 2000 году. За время проведения в нем приняло участие более 65 тысяч подростков.

Практический опыт показывает, что для подготовки команды ведущих музыкально-тематических программ современному педагогу-организатору, культурному организатору необходимы знания, умения и навыки в различных областях: музыка, история, театральное искусство, психология, педагогика, культура досуга,

информационно-коммуникативные технологии. Важной составляющей конкурса является совместное творчество педагога и учащихся, а это получается только у команды единомышленников, тех, кто думает, предлагает, ищет и не боится экспериментировать.

Для качественного выступления в конкурсе предлагается следующий **алгоритм подготовки**:

I – создание и работа творческой группы по аккумулярованию идей и написанию сценарного хода визитной карточки;

II – создание и работа творческой группы по подготовке дископрограммы;

III – объединение двух групп для выработки единой концепции, составления сценария, содержательного наполнения конкурсов (песни, танцы, стихи, игры, флэш-моб, фоновая музыка и др.);

IV – подготовка реквизита, фонограмм (+/-), костюмов, мультимедийной презентации;

V – планирование режиссуры сюжетно-игровой программы, подбор актеров на роли;

VI – сценическая отработка материала и его корректировка с учетом актерского мастерства участников;

VII– апробация музыкально-тематической программы в учреждении образования;

VIII – подробный анализ программы и внесение изменений при необходимости.

Для выбора оптимального варианта концепции программы рекомендуем использование приема «мозгового штурма», в ходе которого апробируются и отрабатываются все предложенные идеи.

Структура визитной карточки должна представлять собой совокупность взаимосвязанных элементов: в сюжетную линию включаются творческие модули (песни, танцы, игры и др.). Важным является

композиционное построение программы, которое включает:

- экспозиция – вход в ситуацию (что хотим показать);
- завязка – событие, которое дает толчок к развитию действия;
- развитие действия – раскрытие сюжета;
- кульминация – высшая эмоциональная точка;
- финал – развязка действий, объединяющая всех участников.

Слагаемые успеха в конкурсе «Визитная карточка»:

- авторство идеи;
- содержательность программы;
- соблюдение регламента;
- качественная актерская игра;
- использование соответствующего реквизита;
- скоординированность работы ведущих, звукорежиссера и светооператора;
- психологический комфорт участников команды.

В процессе апробации музыкально-тематической программы в учреждении образования с целью определения лучших участников конкурса ди-джеев рекомендуем создать ситуацию выбора, когда зрители с помощью карточек с именами участников, полученных при входе в зал, смогут проголосовать за конкурсантов.

Слагаемые успеха конкурса ди-джеев:

- проведение оригинальных игр с залом;
- харизматичность и внешний вид ди-джея;
- артистичность конкурсанта, умение «завести танцпол»;

- качественное сведение треков (музыкальная компиляция);
- использование музыки собственного сочинения, живого исполнения;
- привлечение группы поддержки.

В качестве *ожидаемых результатов* участия в конкурсе ведущих музыкально-тематических программ могут быть:

1. раскрытие творческих способностей учащихся;
2. развитие умений работать в группе, коммуникативных навыков;
3. воспитание позитивного восприятия действительности;
4. формирование навыков сценической культуры;
5. рост интереса молодежи к образцам отечественной и зарубежной музыки.

Конкурс ведущих музыкально-тематических программ обладает большим воспитывающим и развивающим потенциалом и является значимым компонентом современного досуга подростков.

Методические рекомендации по подготовке к республиканскому смотру-конкурсу Дедов Морозов и Снегурочек «ЕЛКА-ФЭСТ»

Новогодний праздник – один из самых любимых и ожидаемых, это всегда встреча со сказкой и волшебством. Такое эмоциональное настроение должно прослеживаться на протяжении всего конкурсного выступления, состоящего из сюжетно-игровой программы и творческого номера (танцевального, вокального, инструментального и др.).

Конкурсанты показывают всю программу целиком, начиная от оригинального выхода и завершая

творческим номером или игровой программой, в зависимости от режиссерской задумки. Задача героев – не просто провести программу, а зажечь огонек в глазах детей своими играми и интересным ходом сюжета. Продолжительность конкурсного выступления – до 20 минут.

Для программы особенно важны:

- зрелищность;
- яркое художественное оформление: красочный реквизит, образное решение сценических костюмов. Любой, даже устаревший костюм можно реставрировать и усовершенствовать с фантазией;
- качественное музыкальное оформление;
- актуальность сказочной интриги наряду с новизной сюжета;
- оригинальность игрового хода.

Сказочные персонажи (Дед Мороз и Снегурочка) должны обладать высоким уровнем исполнительского мастерства, четкой дикцией; быть готовыми к импровизации, владеть методикой проведения игровой программы.

Сценарии должны быть увлекательными, с интересными сюжетами, насыщенными разнообразными играми, танцами, песнями, новаторскими решениями и идеями, а также нести не только развлекательно-игровой, но и познавательный-воспитательный характер. Рекомендуем использовать только авторский литературный материал.

Активизация зрителей должна достигаться через современные технологии, позволяющие вовлечь зрительскую аудиторию в активное действие и участие в представлении. Не стоит делать резких скачков от одного конкурса к другому, все переходы должны быть плавными – только в этом случае программа заинтересует зрителей, которые с нетерпением будут ждать очередного поворота событий.

Что же необходимо сделать педагогу для того, чтобы программа была современна, эффективна и при каких условиях она станет таковой?

Необходимо придерживаться следующих основных критериев оценки программы:

- актуальность – значимость программы для современных детей, ее соответствие новгородной теме;
- гуманность – направленность программы на раскрытие, реализацию гуманистических идей и ее проведение с ориентацией на уважение к личности участников;
- полнота – наличие всех необходимых структурных элементов программы;
- целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов;
- новаторство – наличие креативных (инновационных) подходов, нестандартных идей и режиссерского решения;
- эстетичность – гармоничность использованных художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы на чувства участников, эмоциональный фон программы;
- педагогическая эффективность – степень достижения поставленных педагогических целей (задач).

Используя метод мозгового штурма, творческой группе необходимо выбрать сюжет программы смотра-конкурса, добавить интересные детям игры, конкурсы, массовые песни и танцы.

Успех сценария заключается в умелом создании игровой конфликтной ситуации и ее разрешении. Благодаря напряженному, захватывающему сюжету многие игры, приобретая драматургию, представляют собой своеобразные жанровые миниатюры, насыщенные познавательной ценностью.

На какой бы ситуации не строилась программа, сюжет ее должен включать набор художественных приемов, дающих возможность участникам проявить свои литературные, актерские, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

Как показывает опыт, наиболее интересно участие в подобных сюжетно-игровых программах детям среднего школьного возраста.

Помощь в подготовке к смотру-конкурсу могут оказать материалы республиканского интернет-форума «Современные тенденции в подготовке и проведении новогодних мероприятий для детей», расположенные на сайте Национального центра художественного творчества детей и молодежи (http://method.nchtdm.by/talks/sovremennye_tendencii_v_podgotovke_i_provedenii_novogodnih_meropriyatij_dlya_detey).

Методические рекомендации по подготовке к играм команд КВН

В процессе подготовки игры КВН организаторам необходимо четко представлять, какие задачи они должны решить и какие ресурсы для этого необходимо применить.

Первый и основной закон юмора – в основе любой шутки обязательно лежит парадокс, то есть сопоставление несопоставимого. Кроме этого, наряду с бытовой актуальностью, шутка должна подразумевать новизну умозаключения.

Остановимся более подробно на конкурсах традиционного республиканского турнира школьных команд игры КВН «В будущее с улыбкой».

Приветствие – важный конкурс в общей стратегии игры, поэтому ему нужно уделить особое

внимание в подготовке. Конструкция приветствия проста, но и здесь есть свои секреты.

Во-первых, не начинайте со слабых реприз. Первая четверть вашего выступления должна быть такой же сильной, как и последняя. Во-вторых, компоновку текста облегчают тематические блоки. Ни в коем случае не используйте неэтичные шутки – всё должно соответствовать нравственно-этическим нормам и возрасту детей. В-третьих, в финале приветствия должен быть естественный выход из заданной ситуации или емкое предложение-заключение.

Разминка – самый серьезный и сложный конкурс игры. Единственный конкурс, который по теории игры практически не изменился за последние полвека. Подготовка к разминке начинается с подбора собственных вопросов и ответов. Большинство команд ошибается уже на этом этапе. Очевидно, что «цена репризы» выше, чем в любом другом конкурсе. Иногда достаточно одного ответа в разминке, чтобы оторваться от соперника на один балл и больше. Поэтому любая шутка, подходящая для разминки, должна быть немедленно и безусловно отдана ей и ни в коем случае не вставляться заранее в конкурсы.

Вторая ошибка, которую совершает большинство команд, готовясь к разминке, – это создание собственных ответов на тренировочных разминках. Если вы смогли придумать этот ответ за 30 секунд, то, скорее всего, его же придумают и соперники. Поэтому единственный верный ход – сначала придумать репризу, а потом уже поставить к ней вопрос.

Во время тренировочных разминок выбираются мини-диспетчеры и диспетчеры (игроки, которые «фильтруют» ответы и выбирают лучшие из предложенных).

Примерная схема работы команды на разминке:

0 секунд: «Тишина! Молчать! Думать!». Единственное исключение – простой ответ, который сыграет только сразу, но сообщить его нужно только диспетчеру, так, чтобы другие не услышали, а он уже пусть решает.

10 секунд: «Все в круг!». Каждый сообщает свой вариант мини-диспетчеру. Никто не высказывает своего собственного мнения насчет достоинств того или иного ответа.

15 секунд: Мини-диспетчеры сообщают свои варианты диспетчеру.

20 секунд: Главный диспетчер выбирает вариант.

25 секунд: «Тишина!». Диспетчер произносит окончательную формулировку ответа и ходок идет отвечать.

30 секунд: «К микрофону!».

Музыкальный фристайл – свободный стиль. Здесь срабатывают почти все принципы. Во-первых, название явно музыкальное, подразумевает использование юмористических элементов (реприз, миниатюр, песен, пародий) в музыкальной подаче. В этом конкурсе вы можете петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах, а также шутить.

Для тех, кто собирается играть, еще уточнение: КВН – это соревнование в остроумии. Инсценировка бородатых анекдотов или постановка номера путем перекомпоновки чужих шуток – это не КВН. КВН – это серьезный спорт, и выигрывает не всегда тот, кто потенциально талантливее, а тот, кто лучше «умеет играть».

«Глоссарий»

Ходок – игрок команды, отвечающий на вопросы разминки.

Каламбур –шутка, построенная на двойном значении слова.

Зонг – шутка, построенная на звуке.

Пастоз – шутка, понятная только тем, кто присутствовал при ее создании.

Рефрен – повторяющаяся шутка, которая всплывает в видоизмененной форме несколько раз за время выступления.

Пантомима – эстрадная реприза, содержание которой доносится до зрителя исключительно посредством пластики и мимики актера.

Кода – завершающий монолог или диалог в выступлении команды.

ГЭГ – шутка, чаще всего сделанная средствами пантомимы.

Привязка (подвязка)– связующее звено шуток, реприз и пр.

Резина – заранее заготовленные ответы на вопросы в конкурсе «Разминка», который по идее должен строиться исключительно на командных импровизациях.

Финалка – финальная песня.

Методические рекомендации по подготовке и проведению сюжетно-игровой программы

Сюжетно-игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных оригинальным сюжетом и режиссерским ходом. Содержание программы тематически объединено игровой ситуацией. Сюжет позволяет логически оправданно выстроить относительно самостоятельные игровые эпизоды, в результате чего программа приобретает целостность и завершенность.

Для сценария сюжетно-игровой программы особенно важны:

- занимательность и интрига, неожиданность поворотов сюжета, которые программируются при построении композиции;

- возможность прогнозирования разной реакции участников, что требует от ведущего готовности к экспромту в ходе проведения программы;
- предоставление участникам возможности самостоятельного принятия решения в ходе общих правил игры.

Предлагаем следующий ***механизм подготовки и реализации сюжетно-игровой программы:***

1. разработка сценария – начинается с идейно-тематического замысла, который определяется тем кругом явлений и вопросов, которые актуальны в настоящее время;
2. составление сценарного плана – перечня эпизодов, в которых подробно расписано, что и в какой момент происходит на сценической площадке или в зале;
3. поиск и отбор игрового материала согласно режиссерской задумке;
4. разработка эпизодов и блоков согласно режиссерскому ходу, включающему в композицию экспозицию, развитие действия, кульминацию, финал;
5. подбор костюмов и реквизита, подготовка мультимедийной презентации;
6. выбор и подготовка «помощников» – участников сюжета во второстепенных и эпизодических ролях, оказывающих помощь в организации игр, награждении их участников и/или победителей;
7. репетиции, корректировка материала;
8. подготовка сувениров и призов для участников и/или победителей игр;
9. оформление помещения, в котором будет проходить сюжетно-игровая программа, – специалистам необходимо учесть соответствие оформления тематике программы; из возможных вариантов целесообразно использовать декорирование воздушными шарами, цветами, различными плакатами, панно;

10. апробация материала – проработка программы на учащихся учреждения образования;

11. подробный анализ программы и внесение изменений при необходимости.

При отборе игр в сценарий сюжетно-игровой программы специалисту досуговой деятельности необходимо учитывать следующие **принципы**:

- принцип этической направленности игр;
- принцип соответствия содержания игры общему замыслу программы;
- принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее;
- принцип одинаковости правил игры для всех ее участников;
- принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами (декорации, костюмы, грим, бутафория, световое, шумовое и музыкальное оформление).

Основные критерии эффективности программы:

- актуальность – значимость программы, ее соответствие потребностям, интересам детей, направленность на решение современных проблем;
- гуманность – проведение программы с ориентацией на гуманистические идеи: свобода выбора ребенка, добровольность участия в игре, отношения сотворчества и поддержка педагога, ограждение от антипедагогических проявлений, создание условий ожидания радости и успешности, забота о других, проявление эмпатии;
- полнота – наличие всех необходимых структурных элементов программы, достаточная степень проработанности, насыщенности и выраженности каждого компонента;

- целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов программы и их упорядоченность, соразмерность, взаимосвязанность и взаимовлияние;
- целесообразность – соответствие компонентов педагогической и игровой задачам, игровых форм – проживаемому отношению и состоянию ребенка; наличие перспективного результата, заложенного механизмом воспитательного воздействия;
- новаторство – наличие креативных (инновационных) подходов, нестандартных идей и режиссерского решения, авторских приемов;
- эстетичность – гармоничность использования художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы на чувства участников, эмоциональный фон программы;
- эффективность – качество игрового общения и деятельности, создания эмоционально-игровой атмосферы, степень включенности детей в игровые действия; степень достижения поставленных педагогических целей и задач.

Успех сюжетно-игровой программы заключается в умелом создании в сюжете определенной игровой конфликтной ситуации и ее разрешении. Суть игрового конфликта заключается также в противоборстве сил, умений, сноровки, эрудиции. Благодаря напряженному конфликту и интересному сюжету многие игры, приобретая драматургию, представляют собой своеобразные жанровые миниатюры, насыщенные юмором и познавательной ценностью.

На какой бы конкретной основе не строилась игра, сюжет ее должен включать набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть

остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

Главным из *ожидаемых результатов* применения данной формы организации досуговой деятельности видим в росте уровня воспитанности подрастающего поколения, так как сюжетно-игровые программы обладают огромным педагогическим воздействием: их содержание, варьируясь, может включать пути решения «насуточных» проблем воспитания, формирования различных качеств личности для любой конкретной детской или молодежной аудитории.

Безусловно, значительному профессиональному росту культурного организатора, педагога-организатора, повышению его уверенности в себе способствует, в первую очередь, собственный опыт, но грамотное проектирование поможет сократить путь проб и ошибок, окажет влияние на весь творческий процесс и станет важным условием повышения удовлетворения от собственной работы. Надеемся, что представленный материал поможет педагогам осмыслить ключевые понятия, теоретико-методические основы создания игровых досуговых программ и способы определения их результативности, приобрести новый опыт в поиске методов и разработке нестандартных идей.

Секреты успеха при организации воспитательной работы в шестой день

1. При перспективном планировании придерживайтесь принципов учета возрастных и индивидуальных особенностей учащихся, их

способностей и интересов.

2. Ищите и применяйте инновационные формы в организации Шестого дня.

3. Выстройте систему традиционных мероприятий.

4. Умейте компоновать мероприятия в комплексы: это позволит создать целостное воспитательное воздействие.

5. Разработайте модель по максимальному привлечению учащихся к мероприятиям в субботний день.

6. Реклама – это не только двигатель торговли, но и надежный информационный помощник педагога.

7. Создайте команду единомышленников – творческих партнеров из числа коллег. Используйте уникальную возможность межведомственного сотрудничества.

8. Для многих взрослых людей суббота – это день отдыха, поэтому приглашайте к участию в мероприятиях родителей, устраивайте семейные праздники.

9. Создавайте ситуации успеха и систему поощрений учащихся, задействованных в мероприятиях шестого дня.

10. Избегайте формализма в организации мероприятий шестого дня: помните, что за словом «надо» стоят живые дети.