Концерты могут быть: отчетные, праздничные, тематические, для рекламы детского объединения.

Основные этапы подготовки концерта:

1.Определение темы концерта.

2.Определение даты, времени и места проведения концерта.

3. Составление программы или сценария концерта.

4. Просмотр и отбор концертных номеров.

5. Продумывание текста сценария и подготовка ведущих.

6.Подготовка пригласительных билетов и их распространение.

7.Оформление афиши.

8.Проведение репетиций концерта.

9. Проведение концерта.

10 Подведение итогов. Последействие.

**3.Составить план подготовки к отчетному концерту детского творческого объединения**.

**Билет №3**

1. Принципы досуговой деятельности учреждений дополнительного образования.
2. Методика подготовки и проведения игры-путешествия.

**1. Принципы досуговой деятельности учреждений дополнительного образования.**

Досуговая деятельность подрастающего поколения должна базироваться на определённых принципах. К ним относятся:

**1.Принцип всеобщности и доступности**, то есть возможность приобщения, вовлечённости всех без исключения детей, подростков и юношества в сферу деятельности досуговых учреждений с целью удовлетворения досуговых запросов и интересов, выявления и развития творческого потенциала подрастающего поколения.

**2. Принцип самодеятельности** - реализуется на всех уровнях детского досуга: от любительского объединения до массового праздника.

Самодеятельность, как сущностное свойство личности, обеспечивает высокий уровень достижений в любой индивидуальной и коллективной деятельности. Принцип самодеятельности проводиться на творческой активности, увлечённости и инициативе детей.

**3. Принцип индивидуального подхода** предполагает учёт индивидуальных запросов, интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических особенностей и социальной среды обитания детей, подростков и юношества при организации их досуга. Дифференцированный подход обеспечивает комфортное состояние каждого участника досуговой акции.

**4. Принцип систематичности и целенаправленности** - предполагает осуществление досуговой деятельности на основе планомерного и последовательного сочетания непрерывности и взаимозависимости в работе всех социальных институтов, призванных обеспечивать досуг детей, подростков и юношества. Важно направлять детей и подростков на дела общественно значимые, поскольку богатство творческих сил индивида зависит от всестороннего и полного проявления этих сил в жизни общества.

**5. Принцип преемственности** - предполагает культурное взаимодействие и взаимовлияние поколений. Необходимо, чтобы родители, все взрослые передавали детям социальные знания и опыт, помогали им в организации досуга, учили философии досуга. Принцип преемственности означает также поддержание норм и традиций при перемещении детей из одной возрастной общности в другую, из одного социального - воспитательного учреждения в другое.

**6. Принцип интереса и занимательности** - заключается в создании непринуждённого эмоционального общения посредством выстраивания всего досуга на основе игры и театрализации, так как отсутствие эмоциональной привлекательности способны обречь на неудачу любые формы и методы работы.

**2. Методика подготовки и проведения игры-путешествия.**

Игра – путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Назначение игры-путешествия вариативно: эта форма может использоваться:

для информирования воспитанников;

служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.);

предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами участницами;

способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций,

организации коллективного планирования деятельности коллектива.

Игра-путешествие, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры- эстафеты. Первая модификация — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может — и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Вообще, организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть ее в ходе игры-путешествия. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура — это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игрой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последействие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников задач. Последействие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных), и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.

2. Сбор- старт.

3. Движение команд по маршруту.

4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности

5. Сбор-финиш.

6. Организация последействия.