**Разработка сценарного плана досугового события с использованием метода фокальных объектов (практическая работа – деловая игра)**

Цель игры – знакомство участников с методикой создания новых идей, а также развитие творческих способностей. Кроме того, опыт показывает, что созданные в ходе игры проекты досуговых событий после незначительной доработки вполне достойны воплощения в жизнь. Таким образом, участники игры обогащают свою методическую копилку.

Ход игры

**0.** Сложно ли придумать новое досуговое событие? В одиночку – да. Но если собирается компания творческих людей, да еще и единомышленников, то происходит чудо: откуда ни возьмись рождается Её величество Идея. Сегодня мы будем творить чудеса.

**1.** Участники делятся одним из известных способов на творческие группы (ТГ) по 5-6 человек. Каждая группа занимает свою локальную территорию, выбирает капитана, который будет выступать от имени группы.

**2.** Ведущий предлагает группам наугад вытянуть по билетику из трех комплектов. В первом комплекте – названия форм коллективной деятельности, во втором – слова, указывающие на характер или среду деятельности, в третьем – слова, определяющие тематику дела. Например:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПАРАД | ФЕСТИВАЛЬ | МАСТЕРСКАЯ | АУКЦИОН | ЭСТАФЕТА |
| КОНКУРС | АКЦИЯ | КВН | ЯРМАРКА | СЛЕТ (ФОРУМ) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПУТЕШЕСТВИЕ | ИГРА | ТРУД | МУЗЫКА | СПОРТ |
| МОРЕ (РЕКА) | ЛЕС | ШКОЛА | ТВОРЧЕСТВО | ДОМ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ЦВЕТОК | ЗВЕЗДА | ЧАСЫ | СЮРПРИЗ | ЗАГАДКА |
| ЖИВОТНОЕ | ЛАКОМСТВО | ГОСТЬ | ИНТЕЛЛЕКТ | РЕМЕСЛО |

**3.** В течение 5 минут ТГ придумывают с использованием полученных слов три названия событий Слова можно ставить в любом порядке, изменять в числе и падеже, а также образовывать от существительных прилагательные и другие части речи. По окончании отведенного времени ТГ сообщают всем получившиеся названия. Очередность выступления ТГ можно установить жеребьевкой.

**4.** Каждая ТГ выбирает из трех придуманных одно наиболее удачное название. Досуговое событие с таким названием группа и будет разрабатывать.

**5.** Теперь задача ТГ – определить:

* форму (конкурсная программа, трудовая операция, концерт, спортивные соревнования, праздник и т.д.);
* тип коллектива, в котором планируется провести мероприятие (школа, оздоровительный лагерь, городской лагерь, творческие сборы);
* масштаб проведения (пришкольный лагерь, школа, класс, группа возрастных параллелей, одна параллель, один отряд, микрогруппа) – выбираем соответствующие масштабу структурные единицы;
* участников дела (дети индивидуально, микрогруппы, классы (отряды));
* возраст участников;
* цели и задачи.

Спустя 7-10 минут всю эту информацию капитаны ТГ по очереди сообщают коллегам.

**6.** Следующий этап – придумать сюжет события и задания для участников. На это отводится 15-20 минут. По истечении времени ТГ рассказывают о своем деле всем участникам.

**7.** На этом творчество не заканчивается. Каждая ТГ должна придумать творческую рекламу своего события. На подготовку – 10 минут. Потом устраивается представление досуговых событий.

**8.** На заключительном этапе проводится анализ и оценка событий по следующим параметрам:

* оригинальность идеи;
* соответствие возрастным особенностям участников;
* практическая применимость;
* воспитательные возможности.

Можно устроить открытое голосование, а также выставить оценки по каждому параметру по 3-балльной системе в специально подготовленных бюллетенях и проголосовать тайно. Авторы не оценивают сценарный план своего события.

Ведущий подводит итоги голосования.

**9.** Теперь настала пора проанализировать саму игру. Анализ проводится по вопросам:

* Какой этап был самым трудным? Почему?
* Какой этап – самый важный? Почему?
* Какой этап самый интересный?
* Мешало ли что-то творчеству? Что именно?
* Какой опыт пригодился в работе: воспоминания о собственном детстве, опыт работы или услышанное (увиденное) у коллег, информация из литературы и с семинаров?
* Какие чувства испытывают участники после окончания игры?

**10.** В заключение участники искренне хвалят произведения своих коллег и выражают благодарность за интересные идеи.