

**Формы активной и интерактивной работы
/по степени активности 2-х сторон: Организатора и Зрителя/:**

Пассивная

- зритель выступает в роли «объекта»: слушает и смотрит.

Активная

*- зритель выступает «субъектом»:
получает и выполняет творческие задания.*

1. Викторина с залом /по истории села, по сказкам, по произведениям, по фильмам, и т.д./
2. Игры с залом /передача предметов, кричалки, хлопки, и т.д./
3. Лотерея /8 марта- место-ряд-приз/
4. Участие в развитии событий / Куда пошла Баба-Яга?/
5. Голосование /поднятыми руками, аплодисментами/.
6. Конкурсная программа со случайными участниками /прошу выйти на сцену 3-х мужчин, 2-х детей, и т.д./

Интерактивная

- inter (взаимный), act (действовать). Мероприятие проходит в условиях постоянного, активного взаимодействия зрителя и организатора. Использование интерактивной формы предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо человека или какой-либо идеи.

- мероприятия с молодежью, посвященные борьбе с асоциальными явлениями
- родительское собрание
- собрание членов клубных формирований
- сбор организаторов, посвященный подготовке какого-либо масштабного мероприятия
- изготовление какого-либо материального или интеллектуального продукта

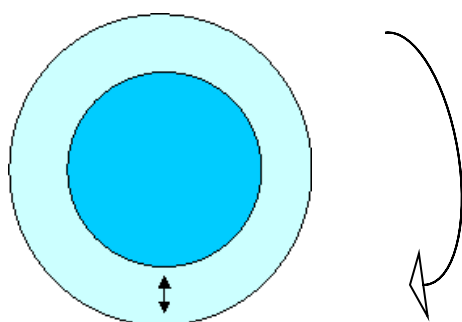
Технологии интерактивного общения

1. **Работа в парах, тройках, четверках.** /изготовление какого-либо продукта: стенда, поделки, викторины, сценария/

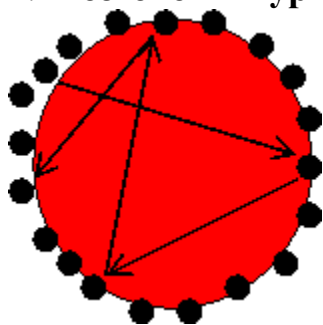


2. **Карусель**- образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это люди, сидящие неподвижно, а внешнее – люди, которые через каждые 30 секунд меняются./

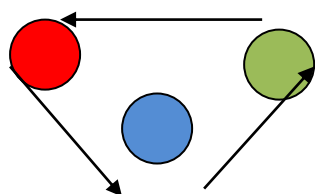
3. **Аквариум** - несколько человек работают в круге, а остальные наблюдают и анализируют.



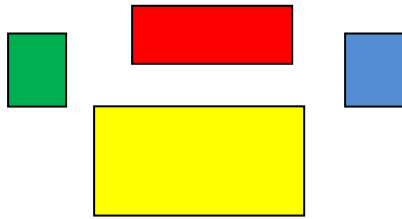
4. **Мозговой штурм.**



5. **Дерево решений** – все делятся на 3 или 4 группы с одинаковым количеством. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.



6. Суд над чем-то



7. Ролевая (деловая) игра.- раздаются роли, и участники по ходу действия строят поведенческую линию.

8. Займи позицию- когда надо определиться, «за» или «против» какой-то проблемы/проблем может быть несколько, и несколько раз люди занимают позиции: надо делать концерты чаще 1 раза в месяц? надо собирать деньги на пошив костюмов? надо организовывать поездки? надо поощрять участников? и т.д._ таким образом, вырисовывается общая картина отношений массы к какой-либо проблеме/

