

Мероприятие От А – Я



Подготовила – Сухорукова А.П. учитель технологии школы МБОУ

МЕРОПРИЯТИЕ

**Совокупность действий,
объединённых одной
общественно значимой
задачей.**

- *М. для галочки*(осуществляемое формально, без заинтересованности; разг.неодобр.).

Массовых мероприятий

- **Развлекательные**

- литературные вечера
- концерты
- праздники и т.п

- **Игровые (соревновательный характер)**

- КВН, Бреин-ринг, ассорти и т.п.

Делятся:

По характеру проведение (1 этап, несколько этапов)

По характеру участников:

участник + зритель

участник = зритель

Типы мероприятий (массовых)

- **Развлекательные (досуговые)**
- **Интеллектуальные (познавательные)**
- **Спортивные (оздоровительные)**
- **Игровые**
- **Театральные, творческие,
музыкальные**
- **Общественно полезные**
- **Трудовые**

Могут комбинироваться

ИДЕЯ

(МОТИВ – а зачем? – а для
чего?)

ЦЕЛ
Ь

ЗАДАЧ
И

Постановка **ЦЕЛИ**

- Определение темы
- Цели (**чего хотим достичь** проведением мероприятия)
- Задачи (**что нужно сделать** что бы достичь цели)

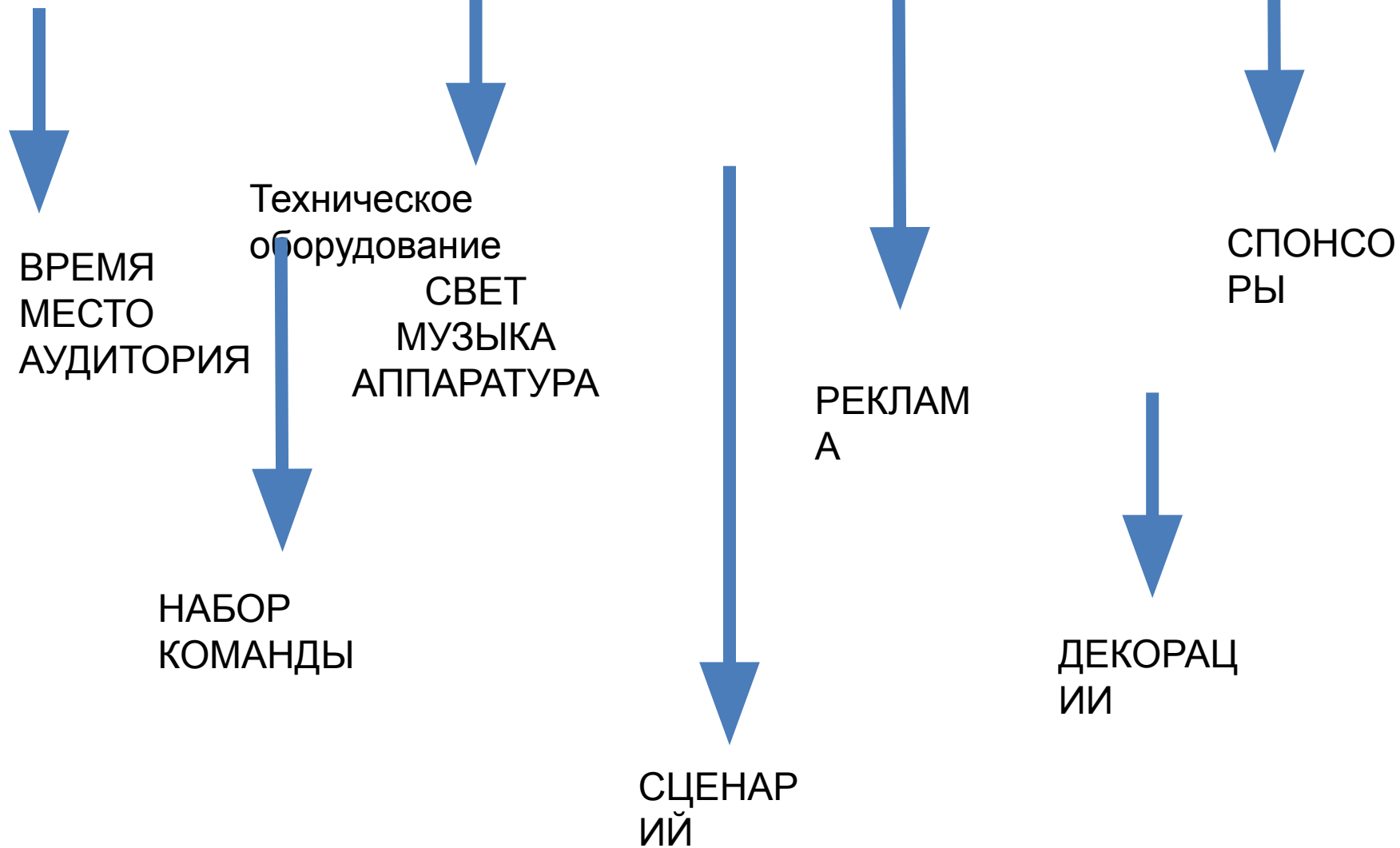


Планирование, распределение обязанностей

- «Мозговой штурм»:
- **Что будем делать?**
- **Как будем делать?**
- **Кто будет делать?**
- **Когда будем делать?**
- **Где?**
- **Что для этого нужно?**



Решение задач



Конструирование

Игровые ММ

1. Определение тематики мероприятия
2. заложить основу
 - правила известной игры
 - имитация действий
3. разработать правила
4. придумать игровой сюжет
5. подготовить макет вопросов
 - кто принимает участие (команды или индивидуальные участники)?
 - сколько человек (в игре, команде)?
 - Сколько команд?
 - Кто задает вопросы: ведущие или участники друг другу по очереди?
 - как задаются вопросы: одновременно, последовательно, по жребию.
6. сколько времени на подготовку (ответа в ИПИ или конкурса)?
7. Как участники говорят о готовности
8. Кто оценивает
9. Каким образом начисляются баллы
10. До каких пор продолжается игра:
 - пока не кончится время
 - пока не наберется нужное количество баллов
11. как определять победителя?

Развлекательные ММ

1. Определение тематики мероприятия
2. кто принимает участие в программе: отбор участников по заявкам или на конкурсной основе.
3. Составление плана (порядок номеров)
4. Проведение репетиции
5. Как сообщить участникам о времени их выступления
6. Где находятся остальные участники во время выступления других
7. Поощряются ли выступающие

Подготовка

**ДЕЛИГИРОВАНИЕ
ОБЯЗАННОСТЕЙ**

Подготовка

- Создание команд (в играх)
- Реквизит (декорации и т.д.)
- Место проведения
- Техника обеспечения (муз.аппаратура)
- Призы (в играх)
- Ведущие
- Зрители (болельщики)
- Жюри
- Материальное обеспечение.

При подготовке учитывать:

1. Контингент – время проведения, текст ведущих и т.д.
2. Как сообщить о месте и времени проведения ММ.
3. Запасной вариант (если дождь)
4. Каким должно быть жюри накидываем на ватмане или
5. Какими должны быть ведущие просто обговариваем
6. Обеспечение билетами
7. Игры с залом проводятся, когда необходимо занять паузу, снять излишнее напряжение. Ведущие держатся на сцене раскованно, четко выполняют все правила игры.

План сетка мероприятия

Показатели	Характеристика
Цель	
Задачи	
Тип	
Форма	
Целевая аудитория	
Содержание: конструирование сроки/ ответственные за каждый этап работы	
Ресурсное обеспечение	
Назначение времени и места проведения	

Feedback

- **Что удалось?**
- **Что получилось/не получилось?**
- **Почему?**
- **Чему научились?**
- **Что учесть в будущем?**



Наш конструктор

- **Мотив** (голод)
- **Цель** (утолить голод, приготовить)
- **Способ/Задачи** (что необходимо сделать для утоления голода)
- **Форма** (определить что будем готовить)
- **Планирование** (рецепт)
- **Подготовка и проведение** (технология)
- **Результат** (суп)
- **Анализ** (фуксовые качества)
действительно ли получился СУП



Идея



Задачи



Цель



Форма



Планирование



Подготовка

и проведение



Результат