

## 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

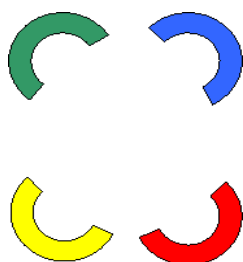
- inter (взаимный), act (действовать). Мероприятие проходит в условиях постоянного, активного взаимодействия зрителя и организатора.

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

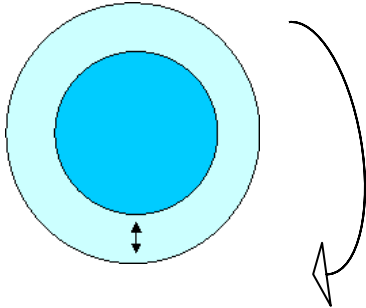
### Технологии интерактивного общения

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

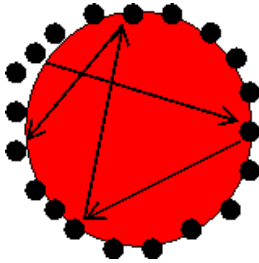


2. **Карусель**- образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо это люди, сидящие неподвижно, а внутреннее – люди, которые через каждые 30 секунд меняются./

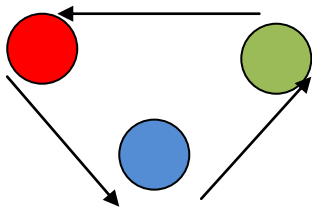
3. **Аквариум** - несколько человек работают в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.



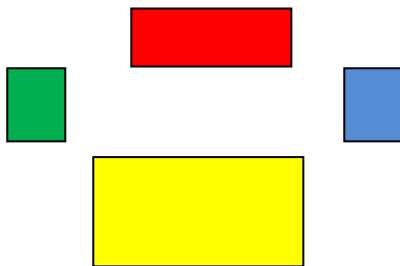
4. **Мозговой штурм.**



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/

