

Министерство образования и науки Российской Федерации
Департамент образования администрации города Братска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования города Братска

РАССМОТРЕНО

Заседание МС

МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»

Протокол № 1

от « 29 » 09 2025 г.

Зам. директора по УВР

А.В. Сумина



УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 210

от « 01 » 09 2025 г.

Директор

МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»

МО г. Братска

Л.П. Панасенкова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ (КРАТКОСРОЧНАЯ)
ПРОГРАММА**

«Мастера событий»

(социально-гуманитарная направленность)

срок реализации программы – 1 месяц

возраст обучающихся – 14 -17 лет

Программу составили:

педагоги дополнительного образования

МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»

Сумина А.В.

Хорольская Т.В.

Братск – 2025 г.

Оглавление

Радел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК.....	3
Пояснительная записка	3
1.2. Актуальность программы	3
1.3. Новизна программы	4
1.4. Педагогическая целесообразность	4
1.5. Отличительные особенности программы.....	4
1.6. Образовательные технологии.....	5
1.7. Цель и задачи программы	5
1.8. Формы и методы обучения	5
1.9. Адресат программы	6
1.10. Форма обучения:.....	6
1.11. Объем программы и режим занятий:.....	6
1.12.Содержание программы	6
1.13. Планируемые результаты	10
1.14. Формируемые компетенции	10
Радел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	11
2.1. Материально-технические условия.	11
2.2. Учебно-методическое обеспечение и дидактические средства	11
2.3. Кадровое обеспечение.....	11
2.4. Оценочные материалы	11
2.5. Работа с родителями.....	12
Список литературы для педагога	12
Приложение	Ошибка! Закладка не определена.

Радел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Уровень освоения программы: Стартовый.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мастера событий» составлена с учётом развития современных социальных и коммуникативных технологий, культуры, экономики и социальной сферы. Программа рассмотрена на методическом совете учреждения, утверждена приказом директора.

Программа составлена в соответствии с требованиями основных нормативных документов, перечисленных в образце (ФЗ «Об образовании в РФ», СанПиН, Концепция развития дополнительного образования до 2030 г. и др.).

Организация событий (ивентов) – это динамичная и востребованная сфера социально-культурной деятельности, объединяющая в себе проектную работу, менеджмент, маркетинг, творчество и командную коммуникацию. В современном мире умение грамотно спланировать, презентовать и провести мероприятие является ключевой гибкой компетенцией для лидеров, активистов и будущих профессионалов в самых разных областях.

Программа «Мастера событий» направлена на практическое погружение подростков в процесс создания реальных событий для сверстников. Через освоение всех этапов – от генерации идеи до анализа – учащиеся развивают критическое и креативное мышление, навыки публичных выступлений, командного взаимодействия, финансовой грамотности и решения нестандартных задач. Участие в программе способствует социальной адаптации, профессиональному самоопределению и формированию активной гражданской позиции.

1.2. Актуальность программы

В условиях цифровизации и роста виртуального общения особенно остро ощущается дефицит качественных, живых, вовлекающих событий в подростковой среде. Умение создавать такие события — это не только возможность интересно организовать досуг, но и мощный инструмент социализации, формирования сообществ и реализации молодежных инициатив. Программа отвечает на запрос подростков на самостоятельность, признание и реальное дело, результат которого можно «пощупать». Она даёт им практические инструменты для превращения идей в конкретные проекты, востребованные в их же среде.

1.3. Новизна программы

Новизна заключается в проектно-практическом формате обучения, где теоретические модули сразу же применяются для разработки конкретных мероприятий из списка: «Фестиваль мультфильмов», «Новогодний квест», «Хобби-фестиваль», «Ламповый вечер», Скетч-день «Я рисую!», «Фестиваль музыкальных субкультур», «Фестиваль национальной кухни народов России», квест-комната. Программа построена по принципу «управляемого проектирования», где педагоги выступают в роли наставника и супервайзера, а основная деятельность и ответственность лежит на проектных командах. Акцент делается на событиях, формирующих позитивную атмосферу и способствующих творческому самовыражению подростков.

1.4. Педагогическая целесообразность

Программа интегрирует знания из школьных курсов обществознания, экономики, психологии общения, литературы и искусства в практическую плоскость. Она создает условия для формирования проектной культуры, финансовой и юридической грамотности (в части основ договоренностей), развития эмоционального интеллекта и эмпатии (через понимание потребностей аудитории). Педагогическая целесообразность заключается в создании ситуации успеха для каждого подростка через вклад в общее дело, что повышает самооценку и мотивацию к дальнейшей деятельности.

1.5. Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью является высокая интенсивность и практико-ориентированность программы, рассчитанной на 1 месяц. Цель модели: Развитие навыков проектной деятельности и организаторских способностей подростков через полный цикл создания и реализации социально-культурных событий для молодежной аудитории.

Структура программы представляет собой комплекс взаимосвязанных элементов: программу, учебно-тематический план, дидактические материалы и систему оценки. Однако его центральным, инновационным элементом является «Чек-лист подготовки мероприятия», который выполняет несколько ключевых функций:

Обучение происходит в логике сквозного проекта. Программа сочетает мастер-классы, деловые игры, мозговые штурмы и полевую работу (переговоры, рекогносцировка площадки). Каждая команда работает над своим уникальным событием, что обеспечивает вариативность результатов и обмен опытом.

1.6. Образовательные технологии

Технология проектного обучения: основная технология, определяющая структуру программы.

Технология кейс-стади: разбор успешных и неудачных примеров молодежных мероприятий.

Игровые технологии: деловые игры, ролевые игры (например, «переговоры с партнером»).

Командные технологии (тимбилдинг): для сплочения рабочих групп.

Элементы дистанционных технологий: использование онлайн-сервисов для совместной работы, ведение блога проекта в соцсетях.

1.7. Цель и задачи программы

Цель: развитие навыков проектной деятельности и организаторских способностей подростков через создание и реализацию социально-культурных событий для молодежной аудитории.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- Освоить этапы жизненного цикла проекта (идея, планирование, реализация, анализ).
- Научиться разрабатывать концепцию, сценарий и план мероприятия.
- Освоить основы составления сметы и управления бюджетом проекта.
- Познакомиться с методами привлечения аудитории (SMM, сарафанное радио, партнёрские рассылки).
- Научиться основам работы с командой и волонтерами.

Развивающие (метапредметные):

- Развивать креативное и стратегическое мышление.
- Совершенствовать навыки публичных выступлений и презентации идей.
- Развивать навыки командного взаимодействия, делегирования и управления временем (тайм-менеджмент).

Воспитательные (личностные):

- Формировать ответственность за результат и умение доводить дело до конца.
- Воспитывать уважение к труду команды и партнеров.
- Развивать коммуникативную культуру и умение конструктивно разрешать конфликты.
- Прививать навыки рефлексии и самоанализа.

1.8. Формы и методы обучения

Методы: проблемного изложения, практического, мозговой штурм, ролевая игра, проектный метод.

Формы: групповая, работа в малых проектных командах, индивидуальные консультации, публичная защита проектов.

1.9. Адресат программы

Обучающиеся 14-16 лет, проявляющие интерес к социальной активности, творчеству, организации досуга. Обучение проходит в групповой форме. Набор свободный, по заявлению родителей/законных представителей.

1.10. Форма обучения:

Очная с элементами дистанционного взаимодействия (для работы над документами проекта).

1.11. Объем программы и режим занятий:

Срок реализации: 1 месяц (4 недели).

Общий объем: 24 академических часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 3 академических часа (120 минут с перерывом).

Наполняемость группы: 12-16 человек (формирование 3-4 проектных команды).

1.12. Содержание программы

Учебно-тематический план на 1 неделю (6 часов)

№	Тема занятий.	Кол. часов		Всего	Формы контроля
		Теория	Практика		
1.	«От идеи к концепции» Целевая аудитория, целеполагание, уникальность, логистика.	1	-	1	Презентация: заполненные п.1 «Целевая группа» и п.2 «Цель мероприятия» п.3 «Место»
2.	«Команда мечты»: волонтеры, их роли, партнёры и ресурсы	-	1	1	Заполненные п.7 «Волонтеры», п.9 «Должности организаторов». Ролевая карта команды. Заполненный п.8 «Партнёры».
3.	«Творческое наполнение и продвижение»: Контент, пути привлечения гостей	-	1	1	Заполненный п.12 «Творческое наполнение». Детализированный сценарий с таймингом. Заполненный п.10 «Реклама». Готовая афиша и контент-план

					публикаций.
4.	«Дизайн пространства»; создание атмосферы		1	1	Заполненный п.13 «Оформление и декор». Эскиз/план оформления, список декора.
5.	Бюджет: доходы, расходы, экономия	1		1	Заполненный п.14 «Бюджет». Обоснование статей расходов.
6.	Защита проекта		1	1	Отчет-презентация команды. Готовый чек-лист.
	Итого:	2	4	6	

Содержание учебного плана

Занятие 1. «От идеи к концепции». (1 час)

Связь с чек-листом: Пункты 1, 2, 3.

Цель занятия: Сформировать проектные команды, определить ключевые параметры будущего события — его миссию, аудиторию и место проведения.

Теория:

Введение в event-менеджмент. Кто такой организатор событий? Краткий обзор успешных молодёжных мероприятий. Чек-лист как пошаговая инструкция к успеху.

Целеполагание и аудитория: Что такое целевая аудитория и как её определить? Практика создания «аватара гостя». Формулировка цели: конкретная, измеримая, достижимая, релевантная, ограниченная по времени. Разбор примеров: «развлечь», «объединить», «научить».

Выбор места. Критерии выбора площадки (вместимость, доступность, атмосфера, бюджет). Виды площадок (актовый зал, кабинет, открытое пространство).

Практика:

Деление на команды (3-4 команды по 3-4 человека).

Командный мозговой штурм: выбор типа мероприятия из списка программы («Фестиваль мультфильмов», «Новогодний квест» и т.д.).

Заполнение чек-листа: Совместная работа над пунктами 1. («Целевая группа»), 2. («Цель мероприятия») и 3. («Место проведения»).

Форма контроля / Итог занятия: Краткая презентация каждой командой своей концепции: «Мы делаем (название) для (ЦА), чтобы (цель), и проведём это в (место)».

Занятие 2. «Команда мечты»: волонтеры, их роли, партнёры и ресурсы. (1 час)

Связь с чек-листом: Пункты 7, 9, 8.

Цель занятия: Научиться распределять роли внутри команды, планировать привлечение помощников и находить внешнюю поддержку для проекта.

Теория:

Мини-лекция: «Роли в проекте: кто за что отвечает?» (Координатор, креативщик, логист, SMM-менеджер).

Обсуждение: Кто такие волонтеры и как с ними работать? Что могут дать партнеры (ресурсы, реклама, экспертиза)?

Практика:

Распределение ролей: Каждая команда распределяет должности (п.9) среди своих участников, учитывая сильные стороны каждого.

Планирование волонтерского корпуса. Определение, какие задачи можно делегировать. Заполнение п.7 («Волонтеры»): сколько человек нужно и какие функции они будут выполнять.

Поиск партнеров: Мозговой штурм «Кто может нам помочь?». Составление списка потенциальных партнеров (п.8) — от школьной библиотеки до местного кафе.

Форма контроля / Итог занятия: Заполненные пункты 7, 9, 8 чек-листа. Готовая «ролевая карта» команды с именами и зонами ответственности.

Занятие 3. «Творческое наполнение и продвижение»: Контент, пути привлечения гостей (1 час)

Связь с чек-листом: Пункты 12, 10, а также детализация п.5

Цель занятия: Разработать сценарий мероприятия и план его продвижения среди целевой аудитории.

Теория:

Структура сценария: Завязка, встреча гостей, основная часть активности, кульминация (главное действие), финал.

Каналы продвижения: Где «живёт» наша целевая аудитория? (Соцсети, мессенджеры, школа). Что такое контент-план и афиша?

Практика:

Создание сценария: Команды прописывают последовательность активностей, определяют точное время начала и окончания (п.5). Заполняют п.12 «Творческое наполнение».

Разработка рекламной кампании: Создание макета афиши (эскиз на бумаге или в Canva). Написание примеров постов для соцсетей. Заполнение п.10 «Реклама» с указанием каналов и сроков.

Форма контроля / Итог занятия: Готовый сценарий с таймингом. Эскиз афиши и контент-план. Заполненные пункты 12 и 10 чек-листа.

Занятие 4. «Дизайн пространства»; создание атмосферы (1 час)

Связь с чек-листом: Пункт 13.

Цель занятия: Научиться создавать целостный визуальный образ и атмосферу события через оформление пространства.

Теория:

Визуализация концепции: как цвета, свет, материалы и звук влияют на настроение гостей. Принципы зонирования пространства: зона регистрации, основная активность, фотозона и др.

Практика:

Команды получают план своего помещения.

Задание: Разработать план оформления, учитывая бюджет и доступные материалы.

Работа над чек-листом: Детальное заполнение п.13 («Оформление и декор»). Что, где и как будет размещено? Какие материалы нужны (бумага, ткань, гирлянды, проектор)?

Создание эскиза или коллажа ключевой зоны оформления.

Форма контроля / Итог занятия: Заполненный пункт 13 чек-листа. Эскиз/план оформления пространства.

Занятие 5. Бюджет: доходы, расходы, экономия (1 час)

Связь с чек-листом: Пункт 14.

Цель занятия: Освоить основы финансового планирования проекта, научиться составлять реалистичную смету.

Теория:

Структура бюджета: Объяснение статей расходов (аренда, материалы, реклама, питание) и возможных доходов (взносы, спонсорство, продажа сувениров). Что такое «непредвиденные расходы»?

Оптимизация затрат: Стратегии экономии: что можно сделать своими руками, получить у партнёров, взять в аренду? Разбор кейса «Как уложиться в 5000 рублей».

Практика:

Командная работа: на основе ранее запланированных активностей, оформления и рекламы составить подробную смету.

Заполнение чек-листа: Внесение всех статей в п.14 («Бюджет мероприятия»). Расчёт итоговой суммы.

Форма контроля / Итог занятия: Заполненный и обоснованный пункт 14 чек-листа. Краткая защита сметы: «Наш бюджет составляет X рублей. Самые крупные статьи — это Y и Z. Сэкономить мы планируем за счёт...».

Занятие 6. «Защита проекта». (1 час)

Связь с чек-листом: Полный сводный отчёт по всем пунктам 1-14.

Цель занятия: Представить итоговый проект, проанализировать проделанную работу, получить обратную связь.

Теория: Инструкция по итоговой презентации: структура выступления (концепция, план, бюджет, выводы), тайминг - 5 минут на команду.

Практика:

Подготовка: Команды собирают все материалы: заполненный чек-лист, эскизы, сценарий. Готовят краткое выступление.

Презентация проектов: Каждая команда представляет свой проект по отдельным событиям педагогу и другим командам. Ответы на вопросы.

Рефлексия и обратная связь: Краткое обсуждение: что было самым сложным? Что нового узнали? Педагог даёт общую обратную связь по проектам.

Форма контроля / Итог занятия:

Итоговый продукт: Полностью заполненный чек-лист

Публичное выступление: Защита проекта перед аудиторией.

Оценка: Комплексная оценка педагогом по критериям: проработанность концепции, реалистичность плана и бюджета, креативность, качество презентации.

1.13. Планируемые результаты

Личностные:

- Повышение уверенности в себе и своих силах.
- Развитие ответственности, инициативности.
- Формирование позитивного отношения к совместной деятельности.

Метапредметные:

- Умение ставить SMART-цели и планировать их достижение.
- Развитие навыков эффективной коммуникации и работы в команде.
- Приобретение опыта публичных выступлений и защиты своих идей.

Предметные:

- Знание структуры и этапов организации события.
- Умение составить простую смету и концепт-документ мероприятия.
- Опыт создания контента для продвижения события в соцсетях.
- Навыки организации работы малой группы на результат.

1.14. Формируемые компетенции

Проектная компетенция: умение видеть проблему/возможность, ставить цель, планировать, привлекать ресурсы, реализовывать и оценивать результат.

Коммуникативная компетенция: ведение переговоров, работа в команде, публичные выступления.

Управленческая компетенция: базовые навыки тайм-менеджмента, делегирования, контроля задач.

Креативная компетенция: генерация идей, разработка творческого наполнения и оформления.

Информационно-медийная компетенция: поиск информации, создание и редактирование простого графического и текстового контента.

Радел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-технические условия.

Помещение: просторный учебный кабинет, трансформируемый под групповую работу (сдвижные столы, стулья), а также актовый или рекреационный зал для проведения итоговых мероприятий.

Оборудование: компьютер с выходом в интернет и проектор для общих занятий, принтер.

Расходные материалы: флипчарт/белая доска, стикеры, бумага А4/А3, цветные маркеры, канцелярия.

Для мероприятий: базовые материалы для оформления (бумага, ткань, гирлянды), аудиоаппаратура (колонки, микрофоны), Фотоаппарат или смартфон для фотосъемки.

2.2. Учебно-методическое обеспечение и дидактические средства

УМК педагога: конспекты воркшопов, шаблоны документов (бриф, смета, план-график, чек-листы), подборка кейсов, ссылки на полезные онлайн-сервисы.

Дидактические материалы: презентации по темам, образцы рекламных материалов, видео-примеры удачных молодежных мероприятий.

2.3. Кадровое обеспечение.

Программу реализует педагог дополнительного образования, обладающий компетенциями в области проектного менеджмента, социально-культурной деятельности, имеющий опыт организации мероприятий.

2.4. Оценочные материалы

Текущий контроль: наблюдение за работой в командах, оценка промежуточных презентаций (концепция, смета, сценарий).

Итоговая аттестация: проводится в форме защиты итогового проекта, который включает:

- **Портфолио проекта:** концепт, смета, сценарий, примеры рекламных материалов.

- **Презентацию-отчет** о проведенном мероприятии с анализом и выводами.

- **Отзывы/рефлексию** участников команды и гостей события.

Критерии оценки: проработанность плана, креативность, качество реализации, работа в команде, глубина анализа.

2.5. Работа с родителями

Стартовая встреча-презентация: знакомство с программой, ее целями и практическим результатом.

Приглашение на итоговые мероприятия: родители – почетные гости на событиях, созданных детьми.

Информирование через закрытую группу в мессенджере:
фото/видеоотчеты о процессе, анонсы защит.

Итоговый круглый стол с презентацией достижений команд.

Список литературы для педагога

1. Аксенова П.В., Астафьева О.Н. и др. Проектная и исследовательская деятельность учащихся в современной школе. – М., 2019.
2. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности. – М.: МГУКИ, 2002.
3. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: учебник. – М.: МГУКИ, 2004.