**К** **новым формам клубной работы с молодежью** можно отнести такие формы как:

**Акция**- это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественные действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют чёткой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов. Участники акций -самые креативные и отзывчивые – учащиеся 9–11 классов: они полны идей и энтузиазма, активно участвуют в организации и проведении культурно-массовых мероприятий, являются участниками самодеятельных коллективов и создают собственные творческие команды.

**Примеры:**

**дни и недели добра,**

 **акции помощи ветеранам, пожилым людям, инвалидам и пр.**

**мероприятия по пропаганде здорового образа жизни ( акция «3 000 шагов к здоровью»),**

**экологические акции,**

**акции «хорошего настроения» ;**

**акция «Укрась город к празднику»**

**акция «Подари надежду на жизнь» (по привлечению внимания к питомникам для бездомных животных)**

**Корпоратив, тимбилдинг** – праздник в коллективе, организации, корпоративная ролевая игра, направленная на сплочение коллектива. Участники – клубные формирования, КЛО.

**Примеры:**

**- культпоход (посещение спектаклей театров, концертов, выставок, фестивалей и пр.)**

**- дни рождения коллективов**

**- походы выходного дня**

**- командообразующие игры, тренинги**

**Шоу** - пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах — местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

**Примеры:**

 **авиационное,**

**автомобильное,**

**телевизионное,**

**ледовое,**

**световое лазерное,**

**цирковое и др.**

**Флэшмоб**- это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится.

**Примеры:**

**танцевальный**

**вокальный, песенный**

**литературный (н-р, марафон чтения стихов, произведений местных авторов)**

**игровой**

**Батл** – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

**Квест** - **приключенческая игра** — интерактивная история с решением головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Может проводиться в виде игры-бродилки с различными этапами-испытаниями.

**Ярмарки**-**бутики** изделий ДПТ (работающие во время проведения массовых мероприятий или постоянно действующие в ДК)

**Вечеринки -** Такие мероприятия совершенно необходимы. Пусть дискотека и не несет глубокой смысловой нагрузки, но она дает возможность снять усталость и эмоциональное напряжение. Не каждый ведь, особенно если речь идет о подростках и молодых людях, может выйти на сцену, а здесь, что называется, «все равны». Кроме того, дискотеки тоже могут играть немалую воспитательную роль. Есть масса примеров, когда дома культуры проводят **тематические вечеринки** (дискотеки): итальянская вечеринка, ретро вечеринка, вечеринки к праздникам; связанные с местными традициями и обычаями; посвященные здоровому образу жизни, борьбе против курения и наркотиков (например, молодежная акция **«Дисконочь»).**

**Бизнес-игры -** это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.

**Примеры:**

**луночные игры, проходящие на специально организованном поле, имеющие жесткие правила («Бизнес», «Монополия»);**

**ролевые игры, где каждый участник имеет определенную роль или определенное задание; групповые дискуссии, направленные на приобретение навыков групповой работы; имитационные, дающие представление участникам, как следовало бы действовать в определенных условиях;**

**Интернет-конкурсы**

**Примеры:**

**- литературные (конкурсы на лучшее прозаическое или поэтическое произведение)**

**- музыкальные**

**- фотоконкурсы**

**Благотворительный аукцион**

**Интересный опыт работы (районный центр Башкортостана):**

Сотрудники ДК: «Наша цель была довольно проста – собрать деньги для приобретения книг для детской библиотеки города. Мы решили обратиться к нашим умельцам – мастерам ДПИ и художникам, которые с радостью откликнулись на наше предложение и предоставили свои работы, предварительно оценив их. По правилам нашего аукциона автор работы получал заявленную сумму, всё, что свыше цены автора – получали организаторы аукциона. Скажем прямо – мы шли на риск – конечно, мы не потеряли бы деньги, но могла пострадать наша репутация – ведь была сделана большая реклама, приглашены предприниматели и руководство города, отобрано более 50 лотов. И каким было наше удивление, когда посредством торгов первые же работы уходили за сумму, в несколько раз превышающую заявленную цену. Для примера – самый дорогой лот – картина в рамке размером 1 м на 70 см, заявленная за 15000 рублей, ушла с аукциона за 110000 рублей. В общей сложности аукцион заработал более 300 тысяч рублей, после расчёта с авторами работ у нас осталось более 220 тысяч рублей. Итогом этого аукциона стали не только деньги, но и привлечение бизнеса в отрасль. Наши предприниматели увидели, что в городе есть талантливые люди, способные своими руками делать вещи, за которые не жалко отдать немаленькие деньги»

**- Дворовые игры:**

Сегодня есть основания утверждать, что наши дети, молодежь разучились играть. Вспомним эволюцию детской игры: взрослые помнят, как подростки собирались во дворе и играли в «казаков-разбойников», «прятки» с незатейливыми считалочками. Кто не помнит вечерних костров на пустырях и увлекательных рассказов, детских небылиц, будоражащих воображение.

Игра – сильнейшее средство развития человека, его внимания, мышления, коммуникативных качеств. Результатом работы может стать **Фестиваль  дворовых игр «А у нас во дворе»,** где можно научить молодых людей играть в «городки», «лапту», «стоп, коли-коло», «классики», «вышибалы» и т.д., используя самые простые атрибуты

**- Тренинги на знакомство, сплочение;**

**-Мастер-классы по вокалу, танцам, декоративно-прикладному искусству, актерскому мастерству и туризму.**

**- Присуждение и вручение стипендий за особые заслуги талантливой, трудолюбивой молодежи (можно в День молодежи)**

**-** **Издание молодежного печатного органа ( на сайте учреждения, с форумом, обратной связью)**

Сейчас нужно использовать больше форм, предполагающих активное вовлечение зрителя в процесс: это разного рода интерактивные программы, а также включение элементов интерактива в традиционные концертные формы.