

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ – МИХАЙЛОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ
РАЙОН РЯЗАНСКОЙ ОБЛАСТИ**

391710, Рязанская обл., г. Михайлов, ул. Победы, д.3А, тел.: 8-(49130)- 2-21-12

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБУ ДО «ДДТ»
_____ С.А. Клеилкина
(приказ от 25.05.2024г. № 14)
(основание: решение заседания
педагогического совета
от 25.05.2024г. №3)

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Школа юного аниматора»
(социально-гуманитарная направленность)**

Срок реализации: 1 год (108 часов).
Возрастная категория: 14-16 лет.

г. Михайлов. 2024г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа относится к социально-гуманитарной направленности.

Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью, заинтересованностью в ней детей указанного возраста и их родителей. Занимаясь в группе, дети приобретают опыт совместной творческой работы, опыт участия в организации игровых программ на самых разных площадках.

Новизна программы заключается в том, что она, прежде всего, является новшеством для МБУ ДО «ДДТ». Программы такого рода до сих пор в учреждении не реализовывались. Отличительной особенностью программы является то, что образовательная деятельность в ней организована в сочетании с социально-культурной практикой. Это может быть организация игровых программ на городских праздниках, в школах-интернатах, на туристических слетах и иных площадках.

Педагогическая целесообразность программы.

«Школа аниматоров» - это особая форма общения, где обучающиеся учатся вести себя и вести за собой, учатся навыкам общения. В процессе освоения программы обучающиеся приобретают начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора молодежного досуга.

Предусматривается несколько видов деятельности: актерское мастерство, игровые тренинги, режиссура, работа над оформлением программ, работа над реквизитом, а главное - деятельность организатора, что обеспечивает каждого ребенка позитивным опытом прохождения разных социальных ролей и предусматривается в образовательной программе как ознакомление с профессиональными компетенциями. В тренингах, проводимых на занятиях, используются элементы личностных упражнений и ролевых игр. Эти занятия позволяют обучающимся уверенно выступать перед любой публикой, то есть быть открытыми, раскрепощенными, гибкими и находчивыми в неожиданных ситуациях при сохранении высоких ценностных ориентиров.

Цель программы: создание условий для включения учащихся в деятельность по разработке и реализации социально значимых творческих проектов и досуговых программ, социально-культурную практику.

Задачи:

Обучающие:

- формирование знаний, умений, навыков по организации и техническому сопровождению игровых программ;
- изучение разных видов игровых программ;
- формирование навыка организации и проведения игротехнического процесса.

Личностные:

- развитие лидерских, коммуникативных навыков;
- развитие креативности, творческого воображения и фантазии;

Метапредметные:

- формирование опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- формирование мотивации к участию в активной творческой деятельности.

- развитие умения планирования и оценки/самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте от 14 до 16 лет с разными стартовыми способностями.

Объем, срок реализации и режим занятий. Программа рассчитана на 1 год, 108 учебных часов (3 часа в неделю).

Форма обучения очная.

Программа включает в себя 3 модуля:

- Модуль 1 «Игровая копилка». В первом модуле предусматриваются учебные занятия по изучению видов и типов игр.

- Модуль 2 «Работа над собой». Содержание второго модуля предусматривает учебные занятия по изучению основ актерского мастерства.

- Модуль 3 «Сам себе режиссер». Третий модуль содержит в себе учебные занятия по разработке и реализации творческих проектов досуговых программ.

Форма занятий. Построены на основе активных и интерактивных методов обучения – тренингов, ролевых игр, групповых и индивидуальных заданий. Такие формы обеспечивают наиболее эффективное усвоение материала и развивают навыки организации игрового процесса.

Форма организации деятельности – коллективная, групповая, индивидуальная,

Система отслеживания и оценивания результативности. Педагог методом наблюдения оценивает способности детей. С помощью бесед выявляет интересы обучающихся. Создает ситуации проявления качеств, умений, навыков обучающихся. Проводит устный анализ творческих заданий. В конце полугодия проводится промежуточная аттестация. Формой подведения итогов реализации программы является участие в игровых программах, мероприятиях, концертах, программах.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование модуля	Количество часов всего	В том числе	
			Теоретические	практические
1	Модуль «Игровая копилка»	36	6	30
2	Модуль «Работа над собой»	36	6	30
3	Модуль «Сам себе режиссер»	36	6	30
	Итого часов по программе:	108	18	90

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

МОДУЛЬ 1 «ИГРОВАЯ КОПИЛКА»

Содержание первого модуля предусматривает учебные занятия по изучению видов и типов игр, методик составления игровых программ; занятия по

актерскому мастерству и сценическому движению; изучение основных видов аниматорской деятельности. Дети учатся самостоятельному проведению игр и игровых программ, учатся анализировать и подводить итоги.

Цель модуля – формирование умений моделировать и проводить игровую программу.

Задачи модуля:

- 1) Дать общее представление об аниматорской деятельности, стиле и имидже аниматора, этической и сценической культуре аниматора.
- 2) Научить проводить разные виды игр: интеллектуальные, на сплочение коллектива, музыкальные, подвижные, сюжетно-ролевые.
- 3) Формировать умения планирования и проведения всех этапов моделирования игровой программы.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

будут иметь представление

- о специфике деятельности аниматора;
- о правилах и видах аниматорской деятельности;
- о стиле и имидже аниматора;
- об этической и сценической культуре аниматора.

будут знать:

- виды игр;
- методы и приемы приглашения в игру;
- методику проведения интеллектуальных игр, игр на развитие;
- методику проведения игр на сплочение коллектива;
- методику проведения музыкальных, танцевальных и подвижных игр;
- методику проведения сюжетно-ролевых игр;
- методику модулирования игровой программы;

будут уметь:

- правильно приглашать в игру;
- проводить интеллектуальные игры, игры на развитие;
- проводить игры на сплочение коллектива;
- проводить музыкальные, танцевальные и подвижные игры;
- проводить сюжетно-ролевые игры;
- моделировать игровую программу;
- составлять сетку мероприятия.

№	Наименование тем	Количество часов		
		теорети ческие	прак тиче ские	всего
1.	Введение в программу обучения. Законы аниматорской деятельности	1	1	2
2.	Классификация игр	0,5	1,5	2
3.	Интеллектуальные игры и игры на развитие	0,5	3,5	4
4.	Игры на сплочение коллектива	0,5	3,5	4
5.	Музыкальные и танцевальные игры	1	5	6
6.	Подвижные игры	1	5	6
7.	Сюжетно- ролевые игры	0,5	4,5	5
8.	Моделирование игровой программы	1	6	7
	Итого по модулю:	6	30	36

Содержание учебного модуля

Тема 1. Введение в программу обучения. Законы аниматорской деятельности.

Теория. Знакомство с планом работы. Техника безопасности.

Введение в программу обучения. Знакомство с целями, задачами, основными направлениями образовательной программы. Краткий обзор всех тем занятий.

Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с правилами поведения во время занятий, на перемене, на сцене, на репетиции. Правила работы с микрофоном.

Практическое занятие. Проведение игр на знакомство.

Игра «Паутина». Эта интерактивная игра помогает детям познакомиться друг с другом и занять свое место в коллективе. Ее хорошо использовать на первом занятии, когда ребята еще плохо знакомы друг с другом. Для этой игры потребуется клубок ниток. Всем участникам необходимо сесть в один большой круг. Начинать игру должен учитель. Взяв клубок в руки, нужно назвать свое имя и какую-либо информацию о себе. После этого участник должен взяться за нитку, а клубок передать ребенку, сидящему напротив. Таким образом, через некоторое время, все окажутся частью одной большой паутины. Когда все назвали свои имена, можно задавать детям вопросы, отвечая на которые ребенок будет дальше передавать клубок. Когда он будет уже достаточно распущен, можно начать сматывать нитки назад. В таком случае ребенок должен просто передать клубок предыдущему, называя его имя.

Входная диагностика. Педагогическое наблюдение.

Тема 2. Классификация игр.

Теория. Виды игр. Сюжетно-ролевая игра. Подвижные игры. Настольно-печатные игры. Театрализованные игры. Дидактические игры. Фольклорные игры. Методы и приемы приглашения на конкурс или игру.

Практическое занятие. Практическое занятие с проведением конкурсов и игр. Практическое занятие с использованием методов и приемов приглашения на конкурс или игру.

Игра «5 вещей», *Игра «Скажи хорошее о друге»* *Игра «Комплименты»*

Тема 3. Интеллектуальные игры и игры на развитие.

Теория. История возникновения игр. Виды игр. Основные качества и свойства интеллектуальных игр.

Практическое занятие. Практическое занятие с проведением игр. Изучение и применение методики составления ребусов, шарад и кроссвордов: «Словарное домино», «Ребусы», «Шарады», «Поле чудес»

Тема 4. Игры на сплочение коллектива.

Теория. Знакомство с основными видами игр. Взаимодействия с партнером, Действия с воображаемыми предметами

Практическое занятие. Создание эмоциональной атмосферы, способствующей проявлению творческой активности детей. Снятие барьеров и комплексов, формирование уверенности в процессе общения детей между собой. Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий и игр. Игры «Узел», «Синхронное действие», «Искра».

Тема 5. Музыкальные и танцевальные игры.

Теория. Ориентироваться в пространстве и на сцене. Закреплять движения танца. Импровизировать. Творчески мыслить. Соответствие движения содержанию музыки

Практическое занятие. Изучение и применение методики проведения музыкальных и танцевальных игр.

Игра «Музыка настроения», «Поймай ритм!», «Сделай так»

Тема 6. Подвижные игры.

Теория Движение как выражение внутреннего чувства. Многоплановость подвижных игр. Эмоциональный настрой в игре. Игровой реквизит. Площадка для игр.

Практическое занятие. Практическое занятие с проведением игр.

Игры: «Передача мяча в колонне» «Выбивалы» «Круговая лапта» «Борьба за мяч»

Тема 7. Сюжетно-ролевые игры.

Теория. Выбор темы. Определение задач. Композиционное построение сценария: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Сценарный ход. Игровой эпизод как первоначальная ячейка сценария. Монтаж игровых эпизодов. Воплощение, содержания темы игровыми средствами. Логичность, лаконичность игровых эпизодов.

Практическое занятие.. Практическое занятие с проведением игр. Изучение и применение методики проведения сюжетно-ролевых игр.

«Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. *Игры на героико-патриотические темы*, отражающие героические подвиги нашего народа

Тема 8. Моделирование игровой программы.

Теория. Правила моделирования игровой программы. Формы игровой программы.

Практическое занятие. Моделирование игровой программы. Работа над игровой программой. Составление сетки мероприятия.

Подведение итогов модуля. Презентация игровой программы.

Выполнение программы должно носить действенный характер, процесс развития;

МОДУЛЬ 2 «РАБОТА НАД СОБОЙ»

Содержание второго модуля предусматривает учебные занятия по изучению основ актерского мастерства, ознакомление с элементами органического действия, закрепление коммуникативных компетенций и применение их на практике.

Цель модуля – освоение основ актерского мастерства через тренинги и этюды.

Задачи модуля:

- 1) Дать общее понятие о способах самостоятельной работы над ролью в творческом процессе создания художественного образа.
- 2) Дать общее представление о технологии грима.
- 3) Формировать умение перевоплощения через импровизацию и выполнение этюдов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут иметь представление

- о специфике деятельности актера;
- о технологии грима;
- о принципах импровизации;
- о технологии постановки этюда;
- о принципах взаимодействия на сцене с партнером;

будут уметь выполнять

- упражнения на дыхание;
- актерские упражнения на пластику;
- упражнения артикуляционной гимнастики; дикционные упражнения;

- виды театральные этюды;

будут уметь:

- участвовать в коллективной работе как основной составляющей творческого процесса;

- настраивать себя на творческий процесс в условиях публичности, заданных спецификой профессии;

- самостоятельно работать над образом персонажа;

- самостоятельно развивать пластичность;

- самостоятельно отрабатывать дикцию;

- самостоятельно ставить этюды.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		Теоретические	практические	всего
1.	Основы общения.	2	10	12
2.	Актерское мастерство.	2	10	12
3.	Импровизация. Этюды .	2	10	12
	Итого по модулю:	6	30	36

Содержание учебного модуля

Тема 1. Основы общения.

Теория. Нравственные основы общения при исполнении различных социальных ролей. Содержание и средства общения. Понятие «конфликтная личность». Необходимость гармонизации общения. Конфликтная ситуация и выход из нее. Практические умения в разрешении конфликтов. Качества, необходимые для продуктивного общения.

Практическое занятие.. Ролевые игры. Тестирование. Игровой тренинг.

«Представление с перекидыванием предмета». «Циферблат»

Тема 2. Актерское мастерство.

Теория. Культура речи: голос, интонация, дикция, сценическое произношение, логика речи. Мимика. Внешний вид. Поза. Элементы органического действия: настройка на действия, преодоление мышечных зажимов, восприятие и наблюдательность, память на ощущения, действия в условиях вымысла, развитие артистической смелости и непосредственности, действия с воображаемыми предметами, взаимодействие с партнером. Невербальные средства общения. Восприятие объектов внешнего мира. Объекты живой и неживой природы как материал овладения основами актерского искусства.

Практическое занятие.. Упражнения на дыхание. Работа над мимикой. Упражнения на развитие речевого аппарата. Разминочные упражнения для

тела и мышц. Актерские тренинги на развитие пластичности, дикции и артикуляции. Актерские тренинги на раскрепощение и снятие зажимов.

Упражнения: Разминка языка. Разминка лица. Правильное дыхание.

Тема 3. Импровизация. Этюды.

Теория. Импровизация. Принципы импровизации. Сценическое действие. Этюды.

Практическое занятие. Изучение принципов импровизации. Игры на импровизацию. Актерские тренинги на импровизацию. Актерские тренинги на взаимодействие с партнером. Изучение видов этюдов и их реализация. Изучение поводков животных через игры: "На зерно". «Театр теней»

Изучение и воплощение различных реакций с помощью игры "Докажи мне". Постановка этюдов на память физических действий. Парные этюды на освоение сценического пространства.

Игры: "Всеобщее внимание"; "Докажи мне".

Подведение итогов модуля: Демонстрация готовых этюдов.

Требования к выполнению этюда:

- завязки (знакомство с персонажем, местом и условиями),
- события,
- основной части (преодоление препятствий при помощи актерских приспособлений),
- кульминации (наивысшей эмоциональной точки этюда),
- развязки (исход, разрешение ситуации),
- выполнение этюдов должно иметь действенный характер, процесс развития,
- закрепить первоначальные навыки работы обучающегося над собой,
- продолжительность этюда около 3-х минут, однако в зависимости от сюжета эта цифра может варьироваться от тридцати секунд до пяти минут

МОДУЛЬ 3 «САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР»

Содержание третьего модуля предусматривает учебные занятия по разработке и реализации творческих проектов досуговых программ. Формированию умений перспективного видения; ознакомление с принципами и основанием планирования будущих творческих проектов досуговых программ. Дети пробуют себя в качестве: организатора, сценариста, режиссера, актера, звукооператора, оформителя и дизайнера. В процессе практической деятельности обучающиеся создают сценарно-режиссерские разработки мероприятий и оформления праздничного пространства, что предусматривается как ознакомление с профессиональными компетенциями.

Цель модуля – Освоения актерского и режиссерского мастерства

Задачи модуля:

1. Дать общее представление о работе над сценарием.
2. Научить организовывать репетиции.
3. Формировать умения планирования и проведения всех этапов реализации детской игровой театрализованной программы.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут иметь представление

- о специфике деятельности сценариста, режиссера;
- о правилах и видах организаторской деятельности;
- об этапах проведения репетиций;
- об этапах проведения детской игровой театрализованной программы;

будут знать

- режиссерский замысел;
- формы праздников и мероприятий;
- классификация художественных средств выразительности;
- виды реквизита, виды и этапы репетиций;
- виды реквизита, методика изготовления реквизита;
- этапы реализации праздника;

будут уметь:

- писать сценарий;
- прорабатывать персонажей подбирать костюм персонажу;
- подбирать музыкальное оформление к программе;
- ставить театрализованную программу;
- проводить театрализованную программу.

Учебно-тематический план модуля

<i>№</i>	<i>Наименование тем</i>	<i>Количество часов</i>		
		<i>Теоретические</i>	<i>практические</i>	<i>всего</i>
1.	Работа над сценарием	2	6	8
2.	Подготовка реквизита, декораций и костюмов	2	6	8
3.	Репетиция программы	2	16	18
4.	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года	0	2	2
	Итого по модулю:	6	30	36

Тема 1. Работа над сценарием.

Теория. Режиссерский замысел. Тема и идея. Формы праздников и мероприятий. Сценарный ход. Композиция. Классификация художественных средств выразительности. Персонаж. Виды персонажей. Характер персонажа. Музыкальное оформление темы и идеи программы. Этапы реализации праздника.

Практическое занятие. Разработка замысла, идеи творческого проекта досуговой программы. Составление алгоритма работы над творческим проектом досуговой программы. Определение аудитории, формы, темы разрабатываемых творческих проектов. Распределение обязанностей в группе и постановка задач для каждого участника. Разработка сценария, игр и творческих заданий. Подбор музыкального оформления.

Тема 2. Подготовка реквизита, декораций и костюмов.

Теория. Реквизит. Виды реквизита, методика изготовления реквизита. Костюм. Виды костюмов.

Практическое занятие. Разработка эскизов костюмов и реквизита для оформления праздника и их создание. Разработка эскизов грима для оформления образа и его проработка. Поиск или изготовление нужного реквизита для игровой программы. Сбор полного образа персонажей воедино. Примерка костюмов, тренировка в рисовании определенного грима.

Тема 3. Репетиция программы.

Теория. Репетиция. Виды репетиций. Этапы репетиций.

Практическое занятие. Разработка и создание проектов досуговых праздничных программ и организация репетиций. Разработка сценариев, эскизов костюмов и оформления праздничного пространства в ходе разработки творческих проектов.

Тема 4. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория. Критерии оценки реализованного проекта.

Практическое занятие. Презентация детской игровой театрализованной программы. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности.

Результаты работы объединения:

1. В объединении созданы условия для развития творческой активности детей в анимационной деятельности:

- поощряется исполнительское творчество детей (дети исполняют различные роли в анимационных представлениях, выразительно читают текстовый материал на занятиях, утренниках);
- дети спокойно и раскрепощённо держатся при выступлении перед взрослыми и сверстниками;
- обеспечивается активное участие каждого ребёнка в программах;
- дети активно используют для импровизации средства мимики и пантомимики, различают различные переживания и эмоциональное

состояние персонажей, самостоятельно выбирают средства для импровизации и самовыражения.

2. В объединении созданы условия для приобщения детей к театральной культуре.

3. Педагог обеспечивает условия для взаимосвязи театрализованной и других видов деятельности в педагогическом процессе:

- использует игры-драматизации в различных видах детской деятельности;
- использует игры-драматизации при чтении художественной литературы;
- обсуждает на занятиях атрибуты для выступлений.

4. Созданы условия для совместных мероприятий: организуются выступления перед малышами, на праздниках на разных площадках.

Условия реализации программы.

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкаф для УМК, рабочие столы для практической работы, шкафы для хранения материалов, инструментов, инвентаря и оборудования).

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- 2.1. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет;
- 2.2. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;
- 2.3. МФУ (принтер черно-белый, цветной; сканер, ксерокс);
- 2.4. Магнитофон.

3. Материалы для творчества детей:

- 3.1. Краски акриловые, гуашь;
- 3.2. Бумага для рисования, ватман формата А3 и А2, цветная бумага;
- 3.3. Проволока;
- 3.4. Ткань;
- 3.5. Нитки, иголки;
- 3.6. Поролон;
- 3.7. Театральный грим, аква-грим.

4. Рабочие инструменты:

- 4.1. Кисти для рисования;
- 4.2. Кисти для визажа;

5. Подсобные материалы и инструменты: клейкая бумажная лента, скотч, лейкопластырь; салфетки или гигроскопичные бумажные полотенца; резиновые перчатки; фартуки; плоскогубцы, молоток, мелкие гвозди и декоративные кнопки, скрепки-зажимы, шнуры. 6. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов (ксероксная,

цветная, картон, ватман и т.д.) и формата (А3, А4); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, канцелярский нож.

Критерии оценки результатов обучения.

Главным критерием в оценке деятельности учащегося является его творческое проявление в процессе исполнения роли в актерском или пластическом отношении.

1. Актерское мастерство:

- актерская техника-умение «перевоплощаться», верить в «предлагаемые обстоятельства роли», умение распределить и сосредоточить внимание, умение работать с воображаемыми предметами, владеть своим телом, (сценическое движение, сценическое фехтование, сценическая борьба) иметь быструю эмоциональную реакцию на происходящее действие, владение собой, своими чувствами, контролировать свои сценические чувства и действие разумом;

- создание сценического образа:

понимание «сверхзадачи» спектакля, целостное представление общего образа спектакля и, исходя из этих обстоятельств, создание своего рисунка роли, психологического самочувствия, расчета физических действий на сцене, создание образа героя.

2. Сценическая речь:

– развитие речевого аппарата;

– формирование техники сценической речи;

– приобретение навыков логического анализа литературного и поэтического текста; – владение художественным словом;

3. Литературно- творческие упражнения: развитие фантазии, воображения, собственное сочинение стихов, басен, рассказов;

4. Выразительное чтение: – умение декламировать в жанре монолога, сценической прозы, лирического стиха, комедии, трагедии, драмы.

5. Пластика:

– сформированность умений классической постановки, основных танцевальных движений классического танца; – умений танцевальной импровизации в различных танцевальных стилях;

– сформированность умение сценического движения.

6. По итогам занятий поводятся праздники, мини спектакли, мероприятия по пройденным темам. Оценка результативности. Система оценки результативности необходима чтобы:

- проследить эффективность выбранных форм и методов обучения;
- определить востребованность программы и наиболее значимые результаты;
- определить влияние образовательного процесса на личностный рост детей.

Методические материалы.

Примеры творческих игр.

«Телеграмма». Каждая группа на листе бумаге получает слово. Ребята должны сочинить телеграмму так, чтобы слова этой телеграммы начинались с каждой буквы заданного слова. Например: «Помидор – помойся, о милейший Ибрагим, дедушка очень раздражён». Время на подготовку 5-10 минут. После выступления вожатые отмечают каждую группу.

«Крокодильчики». Каждая группа получает задание изобразить какое-либо животное (краб, жираф, бегемот, верблюд, удав и т.д.). Задание заранее не объявляется другим группам, чтобы они могли догадаться, кого изображают ребята. Время на подготовку 3-5 минут. Животное можно изображать не только статично, но и показать, как оно ест, играет, двигается и т.д. Это заранее можно обговорить в задании. Например, «изобразить упавшего жирафа или хохочущего бегемота и т.д.». После выступления каждая группа отмечается за оригинальность, любовь к животным, тонкую наблюдательность, неожиданное видение мира, и т.д.

Упражнения для развития сценического движения

Как говорилось выше, в системе Станиславского движению, как главному средству внешней техники актёра, отводилась важная роль. В то же время, педагог считал, что нет каких-то универсальных техник, способных научить артиста правильно двигаться. Он писал: «Учить творческому применению движения нельзя, а можно лишь воспитывать нервно-физический аппарат в направлении, особенно выгодном для сценической работы». Вот некоторые упражнения способные помочь в данном направлении:

Упражнения на развитие баланса

Исходное положение: левая нога поднята и согнута в колене. Баланс на правой ноге. Руки в натуральном положении. Выполняем наклоны корпусом вправо-влево, вперёд-назад, затем круговые движения торсом. Возвращаемся к исходному, прыжком меняем опорную ногу на левую, правая согнута в колене. Повторяем алгоритм. Исходное положение: стоя на одной пятке, в руке – воображаемый веер. Делаем им легкие движения, сохраняя баланс и устойчивость. Если это даётся без труда – меняем опорную ногу, продолжаем обмахивать себя веером, а второй рукой делаем движения, приглашая воображаемого партнёра подойти поближе. Исходное положение: стоя на одной ноге. Правой рукой зовём, левой рукой прогоняем, поднятой ногой отталкиваем. Все три движения выполняются одновременно. Прыжком меняем опорную ногу. Теперь нога зовёт, одна рука прогоняет, другая угрожает. Исходная позиция: ноги на ширине плеч, ступни параллельно, руки в стороны, пальцы собраны в мягкий кулак. Начинаем вращать руками от локтей. Переносим вес тела сначала правую ногу, поднимая левую ногу пока бедро не будет в положении параллельно полу. Вращаем левой ногой от колена, стопа расслаблена. Плавно меняем опорную ногу, движения совершаем в другую сторону. При смене позиции движение руками не прекращается. Задача: удерживать баланс. Амплитуда движений – максимальная, скорость чередуется от низкой до высокой.

Упражнения на развитие координации

Исходное положение: стоя на одной ноге. Правой рукой зовём, левой рукой прогоняем, поднятой ногой отталкиваем. Все три движения выполняются одновременно. Прыжком меняем опорную ногу. Теперь нога зовёт, одна рука прогоняет, другая угрожает. Исходная позиция: ноги на ширине плеч, ступни параллельно, руки в стороны, пальцы собраны в мягкий кулак. Начинаем вращать руками от локтей. Переносим вес тела сначала правую ногу, поднимая левую ногу пока бедро не будет в положении параллельно полу. Вращаем левой ногой от колена, стопа расслаблена. Плавно меняем опорную ногу, движения совершаем в другую сторону. При смене позиции движение руками не прекращается. Задача: удерживать баланс. Амплитуда движений – максимальная, скорость чередуется от низкой до высокой

Упражнения для развития сценической речи

Сценическая речь - важнейшее средство театрального воплощения драматургического произведения. Сценическая речь дает возможность актеру донести до зрителя идеи, мысли и чувства, заложенные в тексте.

Сценическая речь — одно из основных профессиональных средств выразительности актера. Владея мастерством, актёр раскрывает внутренний мир, социальные, психологические, национальные, бытовые черты характера персонажа.

Техника сценической речи — существенный элемент актёрского мастерства; она связана с звучностью, гибкостью, объёмом голоса, развитием дыхания, чёткостью и ясностью произношения дикцией, интонационной выразительностью.

Интерактивные игры.

Интерактивная игра – это такой метод, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников (игроков) возникает некое «новое» знание и опыт, родившиеся непосредственно в ходе игрового процесса, либо явившиеся результатом этой игры. А если еще короче, то интерактивная игра - это активная обучающая игра. Чаще всего такие игры используют для обучения детей.

Примеры интерактивных игр

Интерактивные игры учат детей простым жизненным правилам: Нужно говорить о своих мыслях, чувствах, переживаниях. Никто не умеет читать мысли, поэтому если не рассказать самому, то никто о них не узнает. Взаимоотношения людей – это огромная, но в то же время, хрупкая ценность. Их нужно учиться беречь и развивать. Необходимо уметь грамотно анализировать жизненную ситуацию. Нельзя позволять обстоятельствам вынуждать действовать поспешно и неправильно. Существует огромное множество интерактивных игр для детей. Каждый учитель может без труда придумать свою собственную игру, направленную на развитие необходимых навыков. Приведем некоторые из них.

Игра «Паутина».

Эта интерактивная игра помогает детям познакомиться друг с другом и занять свое место в коллективе. Ее хорошо использовать на первом занятии, когда ребята еще плохо знакомы друг с другом. Для этой игры потребуется клубок ниток. Всем участникам необходимо сесть в один большой круг. Начинать игру должен учитель. Взяв клубок в руки, нужно назвать свое имя и какую-либо информацию о себе. После этого участник должен взяться за нитку, а клубок передать ребенку, сидящему

напротив. Таким образом, через некоторое время, все окажутся частью одной большой паутины. Когда все назвали свои имена, можно задавать детям вопросы, отвечая на которые ребенок будет дальше передавать клубок. Когда он будет уже достаточно распущен, можно начать сматывать нитки назад. В таком случае ребенок должен просто передать клубок предыдущему, называя его имя.

Игра «Сладка проблема».

Эта интерактивная игра учит детей договариваться. Учащиеся могут в спокойной обстановке вести переговоры, отстаивать свое мнение, концентрироваться на проблеме. Также она является хорошим поводом поговорить о справедливости. Для проведения игры потребуется по одному печенью на каждого учащегося и по одной салфетке на пару детей. Для начала необходимо, чтобы дети расселись по парам. Затем каждой паре дается одно печенье, завернутое в салфетку. При этом оговариваются условия, что дети не должны начинать его есть пока не будут оглашены правила игры. Ребенок может получить печенье только в том случае, если его партнер отдаст его добровольно. Дети должны сами решить, кто его получит и как с ним поступит. Одни справятся с вопросом быстро, другим потребуется некоторое время. Некоторые ребята отдают печенье добровольно, другие отдают с тем условием, что партнер разделит его и отдаст половину. На втором этапе игры детям дается второе печенье с предложением провести такие же переговоры и решить, кому оно достанется. Обычно дети, отдавшие угощение в первый раз, ожидают получить его во второй, хотя некоторые снова отдают его. Ребята, разделившие печенье на первом этапе, чаще всего поступают точно также и на втором. В конце игры необходимо обсудить с детьми результаты, узнать, как они поступили и что думают о своем решении.

Можно рассказать детям о различных вариантах сотрудничества....

Игра «Музыка настроения».

Эта интерактивная игра помогает детям расслабиться, почувствовать свое настроение, состояние души. Лучше всего она подходит для больших групп. Через игру дети могут выразить свое беспокойство, усталость, радость и т.д. Целью игры является создание единого ритмического рисунка или нескольких ритмов, дополняющих друг друга. Для начала необходимо встать в большой круг и закрыть глаза. После того как педагог подаст сигнал, каждый должен начать отхлопывать свой ритм. Вначале неизбежен некий хаос, т.к. каждый

будет хлопать по-своему, в соответствие со своим настроением, однако потом дети начнут слышать и прислушиваться к окружающим. В конце окажется, что ребята хлопают или в один ритм, или параллельно существует два-три ритма. Когда дети понимают, что хлопают в унисон с кем-то, они должны открывать глаза и смотреть на этого человека. Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из учащихся не почувствует, что цель игры достигнута и не крикнет «Стоп!»

Список литературы:

1. Афанасьев С., Тимонин А., Тимонина Л. Методическое пособие «Малые формы работы», Л. 2010;
2. Виноградова Н.Ф., Куликова Т.А. «Дети, взрослые и мир вокруг», М., Просвещение,1993;
3. Гришина Г.Н. «Любимые детские игры». М., 1996;
4. Ершова А.П., Букатов В.М., авторская учебная программа «Актёрское мастерство», 2014;
5. Кенеман А.В. «Детские подвижные игры». М.: Просвещение,1989;
6. Корогодский З.Я., Авторская учебная программа «Развивающие театральные игры», 2012;
7. Мерзлякова С.И. «Волшебный мир театра» -М., 2002.

Электронные носители:

1. http://www.mir-teatra.org/news/chto_takoe_teatr_istorija_teatra/2019-04-27-53
2. https://yandex.ru/promo/yavteatre/theater_types_guide
3. <https://anim-shop.ru/sczenarij-detskogo-prazdnika-dlya-animatorov-konkursy/>
4. <https://mytopkid.com/ru/rebusy-v-kartinkah-s-otvetami-dlja-detej-onlajn-ili-raspechatat/>
5. https://pedsovet.su/dosug/podvizhnye_igry_dlya_detey