

КГБОУ «Красноярская Мариинская женская гимназия - интернат»

Программный модуль социально-педагогической направленности

Школа организаторов досуга «Волшебники хорошего настроения»

Педагог – Малиновская Ольга Фёдоровна

Профиль деятельности: социально – педагогический

Возраст обучающихся: 11 – 17 лет

Продолжительность образовательного процесса: 4 года

Автор: Малиновская Ольга Фёдоровна

Педагог-организатор

Высшая квалификационная категория

Режиссер театрализованных праздников и представлений

Содержание

Введение

Пояснительная записка

Ожидаемые результаты

Учебно–тематический план 1 года обучения

Содержание изучаемого курса 1 год обучения

Учебно – тематический план 2 года обучения

Содержание изучаемого курса 2 года обучения

Учебно – тематический план 3 года обучения

Содержание изучаемого курса 3 года обучения

Учебно – тематический план 4 года обучения

Содержание изучаемого курса 4 года обучения

Методическое обеспечение

Список литературы

Список литературы для обучающихся

Приложения

Введение

Меняется понимание привычных вещей, меняется сам образ жизни общества. И поэтому перед педагогами ставится задача – найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка в контексте его взаимодействия с окружающим миром. Детство все же не подготовительная часть жизни и необходимо признать ценность этого периода развития личности.

После принятия Закона «Об образовании», который определил дополнительное образование как один из самоценных и социально значимых видов образования детей, система дополнительного образования приобретает все большее значение при обучении и воспитании ребенка.

Дополнительное образование, способствующее раскрытию и развитию индивидуальных творческих способностей личности обучающегося, его образовательных интересов, а также самореализации и профессиональной ориентации, является чрезвычайно важным и необходимым для каждого ребенка независимо от его уровня развития, сформированности интересов, мотивации к обучению и уровня материального состояния его семьи.

Воспитывать – значит организовывать деятельность детей. Человек развивается, формирует свои навыки, модели поведения, ценности, чувства в процессе совместной деятельности с людьми и в ходе общения с ними. Поэтому педагог – организатор для достижения воспитательных целей должен уметь организовать разнообразную деятельность детей.

Организация внеурочной деятельности детей, в том числе досуговой, в любом образовательном учреждении всегда была и останется очень важной для педагога. Занятия с детьми помимо уроков, общение с ними в более и менее свободной обстановке имеют существенное, нередко решающее значение для их развития и воспитания. Они важны и для самого педагога, так как помогают сблизиться с детьми, лучше их узнать и установить хорошие отношения, открывают неожиданные и привлекательные для учеников стороны личности самого педагога, наконец, позволяют пережить счастливые минуты единения, совместных переживаний, человеческой близости, что делает учителя и учеников друзьями на всю жизнь. Это дает педагогу – организатору ощущение необходимости его работы, ее социальной значимости, востребованности, как сейчас говорят.

Однако чтобы это происходило, надо знать, как организовать такую работу.

Пояснительная записка

Современные темпы развития общества представляют все более высокие требования к человеку и объему его деятельности. Вопрос резкого повышения физического и духовного потенциала становится первостепенным и одним из ведущих условий успешного развития коммуникабельной личности, способной приобрести новых друзей, расширить свой кругозор, иметь практику общественной жизни. Наиболее полно развить потенциальные возможности, индивидуальные способности, мотивы, интересы, ценностные ориентации, организаторские способности можно при организации и проведении массовых мероприятий.

В системе дополнительного образования обучаются целеустремлённые, энергичные, воспитанницы, которые могут стать помощниками педагогов - организаторов в организации и проведении организационно- массовых и культурно - досуговых мероприятий.

(Организационно - массовые - это календарные праздники, тематические мероприятия, семинары, диспуты, круглые столы, олимпиады; культурно - досуговые – это игровые программы, спортивные праздники, эстафеты, турниры, брейн-ринги).

Есть обучающиеся с выраженным творческим потенциалом, с развитым чувством индивидуальности, стремлением опираться на собственные силы, развитым самоконтролем и организованностью, но не обладающие достаточными знаниями, умениями и навыками в сфере организации и проведения мероприятий. Данная программа нацелена на подготовку таких организаторов.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что современное общество постепенно приходит к пониманию необходимости формирования организаторской культуры. Для развития личности современного человека, необходимо иметь определенные навыки в области не только информационных, компьютерных и коммуникационных технологий, менеджмента, маркетинга, но и обладать организаторскими и режиссерскими способностями.

Американский социолог К. Джексон считает, что «...в основе досуга лежит своего рода свобода выбора, имеющая большое значение для приобретения жизненного опыта у подрастающего поколения. Это позволяет формирующейся личности быть свободнее, оригинальнее и прекраснее». Программа **Школа организаторов досуга «Волшебники хорошего настроения»** актуальна в современном мире. Это связано не только с тем, что профессии организатор культурно-досуговых мероприятий и ведущий всегда остаются востребованными, но и с интересом подростков ко всему новому, стремлением к их самореализации как творческой личности, а также возможности примерить на себя роль организатора или ведущего. Все это вызывает у ребенка неподдельный интерес.

Значительную роль в формировании организаторской культуры играет дополнительное образование. При соответствующем методическом, кадровом обеспечении, наличии программных средств, эта проблема может быть успешно решена.

По окончании обучения по данной образовательной программе воспитанники приобретают не только теоретические знания, но и практические навыки работы организатора культурно - досуговых и массовых мероприятий, ведущего, сценариста и режиссёра.

Новизна заключается в том, что данная программа предназначена для работы с организаторами, которым необходимо научиться правильно организовывать и проводить мероприятия, развивая при этом свои организаторские способности.

Направленность программы

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

Педагогическая целесообразность

Данный программный модуль рассматривает возможность развития организаторских способностей у воспитанниц, обучения организации и проведению культурно - досуговых и организационно - массовых мероприятий. Так как в возрасте 12-17 лет воспитанники стремятся найти «себя», самоутвердиться, попробовать свои силы, посредством участия в разнообразной коллективной и индивидуальной творческой деятельности.

Юношеский период называют «трудным» («переломным», «переходным»), так как в это время происходит переход от детства к взрослости. Их поведение носит противоречивый и неустойчивый характер: периоды активности зачастую сменяются периодами апатии, бессилия, расслабленности, они одновременно ищут уединения и проявляют активность в поиске групп общения.

Общение – ведущий вид деятельности в юношеский период. Пытаясь выйти из-под взрослой опеки, они ищут ту среду, где ощущают свободу своего взрослеющего «Я». Такой средой могут стать занятия по данной программе, специфика которых обращена к индивидуальной, творческой и социальной активности обучающегося.

Цель программы:

Формирование у обучающихся социальной компетентности посредством включения их в организацию и проведение культурно-досуговых мероприятий.

Развитие у воспитанниц организаторских и творческих способностей.

Задачи программы:

Обучающие:

обучать организации и проведению детских массовых мероприятий;

обучать принципам коллективного творчества;

Воспитательные:

воспитывать культурно-эстетические нормы поведения;

формировать коммуникативность, лидерские качества и активную жизненную позицию;

создать мотивацию для дальнейшего саморазвития;

Развивающие:

развивать организаторские и творческие способности;

развивать творческий потенциал личности;

развивать духовно - нравственные качества личности воспитанника.

Принципы программы:

германизация образования, диктующий необходимость бережного отношения к каждому воспитаннику;

системности и последовательности, обеспечивающий взаимосвязь и взаимообусловленность всех компонентов программы, а также определяющий соблюдение установки «от простого - к сложному» в процессе обучения;

принцип широкого использования игры как педагогического фактора развития личности подростка, способствующего созданию ситуации успеха для каждого воспитанника;

дифференциации и индивидуализации образования, предусматривающий психолого-педагогическое изучение личности, ее отношений в коллективе для лучшей социальной адаптации, максимального раскрытия творческих способностей воспитанника;

творческого самовыражения, способствующий реализации потребности подростка в самовыражении, стимулирующий стремление воспитанника активно реализовывать свои лучшие качества в любой сфере деятельности, т.е. формирующий активную созидательную позицию;

педагогике сотрудничества, предусматривающий совместную дискуссионно-эвристическую деятельность педагога и воспитанника, обеспечивающую творческо-исследовательский характер взаимодействия.

Отличительные особенности

дополнительной образовательной программы

Отличительная особенность программы «Школа организаторов досуга» заключается в том, что она является самостоятельной, предназначена для воспитанниц гимназии и рассчитана на 4 года обучения.

Обучаясь по данной программе, воспитанник получает новые знания о формах и методах организации и проведения культурно - досуговых и организационно - массовых мероприятий, развивает свой интеллект, кругозор, ему прививаются принципы коллективизма, взаимоуважения, создаётся творческая атмосфера для самосовершенствования. На занятиях

воспитанники учатся правильно говорить, двигаться, владеть аудиторией, реализовывать себя и свои творческие устремления, и организаторские способности.

Возраст воспитанников

Возраст воспитанников 11 - 17 лет.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы

Программа рассчитана на 4 года

Всего 140 часов

1 год обучения – 35 часа,

2 год обучения – 35 часов.

3 год обучения – 35 часов.

4 год обучения – 35 часов.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся по 1 году обучения 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

(Согласно требованиям СанПиНа).

Форма занятий – групповая.

Ожидаемые результаты

На первом году обучения воспитанники должны:

Знать:

- специфические особенности детских массовых мероприятий;
- основы сценарной композиции, сценического движения.

Уметь:

- составлять план подготовки проведения детских массовых мероприятий;
- работать со зрительской аудиторией.

Иметь навыки:

- организации и проведения детских массовых мероприятий;
- культурно-эстетических норм поведения.

На втором году обучения воспитанники должны:

Знать:

- структуру проведения мероприятий и их классификацию;
- правила написания сценариев детских массовых мероприятий;

-формы и методы организации детских массовых мероприятий.

Уметь:

-отрабатывать игровые моменты по этапам мероприятия;

-определять темы и цели выступления;

-развивать творческий потенциал личности;

Иметь навыки:

-общения с аудиторией;

-лидерских качеств.

На третьем и четвертом году обучения воспитанники должны:

Знать:

-формы и методы организации детских массовых мероприятий;

-работу организаторской группы;

-принципы коллективного творчества.

Уметь:

-организовывать и проводить мероприятия;

-использовать художественно-технические средства при проведении мероприятия;

-развить духовно-нравственные качества.

Иметь навыки:

-публичного выступления;

-организаторских и коммуникативных способностей;

-актерского мастерства.

В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИЕСЯ ОВЛАДЕЮТ СЛЕДУЮЩИМИ УНИВЕРСАЛЬНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ:

Личностные универсальные учебные действия

- Самоопределение (мотивация учения, формирование основ гражданской идентичности личности).
- Смислообразования (какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него).
- Нравственно-этического оценивания
- Оценивание усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор..

Коммуникативные универсальные учебные действия

- Формирование умения продуктивного взаимодействия, умения совместного принятия решения
- Развитие коммуникативных умений в процессе межличностного взаимодействия.
- Коммуникация как взаимодействие и коммуникация как сотрудничество
- Признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою жизненную позицию
- Выражение своего мнения и аргументация свое точки зрения

Регулятивные универсальные учебные действия

- Умение контролировать процесс и результаты своей деятельности
- Умение адекватно оценивать свою деятельность
- Умение адекватно воспринимать оценку со стороны
- Умение взаимодействовать со взрослыми и сверстниками в совместной деятельности
- Формирование основ оптимистического восприятия мира
- Формирование готовности к преодолению трудностей

Способы определения результативности усвоения знаний и умений:

1. Педагогическое наблюдение, которое осуществляется два раза в год по параметрам:

- организация и проведение детских массовых мероприятий,
- работа со зрительской аудиторией.

2. Диагностика:

- успешности освоения программы (приложение № 5).

3. Метод контент-анализа:

- умение написать сценарий

4. Анкетирование:

- духовно-нравственные качества личности (приложение № 4).

Формы подведения итогов

1. Показ и апробирование проведения одного или нескольких мероприятий по самостоятельно написанному или предложенному сценарию.

2. Участие в творческих конкурсах и фестивалях, с целью определения уровня усвоения содержания образования, степени подготовленности к самостоятельной работе и выявления наиболее способных и талантливых воспитанников.

Учебно – тематический план 1 года обучения

№ п.п.	Разделы и темы	Всего часов		
		теория	практика	
1.	Вводное занятие	1	1	
2.	Детское массовое мероприятие.	6	2	4
2.1.	Разработка детского массового мероприятия	6	2	4
2.2.	Подготовка детского массового мероприятия	4	2	2
3.	Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.	4	2	2
3.1.	Методика объяснения игры	4	2	2
3.2.	Методика приглашения в игру ее будущих участников			
4.	Формы детских массовых мероприятий.	4	2	2
4.1.	Методика подготовки и проведения выставки	4	2	2
4.2.	Методика подготовки и проведения концерта			
5.	Заключительное занятие.	2	1	1
	Всего:	35	16	19

Содержание изучаемого курса 1 год обучения.

Вводное занятие.

Знакомство ребят с программой на учебный год. Выбор старосты. Краткое знакомство со спецификой организаторского искусства. Рассказ о том, кто такой организатор. Деятельность организатора детских массовых мероприятий.

Инструктаж по технике безопасности.

Детское массовое мероприятие.

Подготовка детского массового мероприятия требует творческого подхода, гибкого мышления организатора, постоянного поиска нестандартных решений.

Для успешного проведения мероприятия нужно:

Знать существующие формы;

Уметь наполнить эти формы каждый раз нужным содержанием;

Владеть методикой организации мероприятий;

Уметь придумать полученному результату название.

Разработка детского массового мероприятия.

- а) Четкое определение целей и задач мероприятия;
- б) Определение тематики мероприятия (мероприятие – это единство, объединенное одной темой);
- в) Определение формы проведения мероприятия;
- г) Соответствие выбранного мероприятия, его формы и содержания возрасту детей, их уровню развития, психолого-физиологическому состоянию на момент проведения мероприятия;
- д) Разработка правил и условий проведения мероприятия (конкурсной программы, интеллектуальной игры);
- е) Определение времени и места проведения мероприятия;
- ж) Подбор заданий (конкурсов, вопросов) для участников мероприятия;
- з) Разработка положения мероприятия.

2.2. Подготовка детского массового мероприятия.

Подготовительный этап начинается с четкого распределения обязанностей среди организационной группы по подготовке и проведению мероприятия:

- а) Дать информацию о проводимом мероприятии;
- б) подготовить место проведения мероприятия;
- в) подготовить музыкальное оформление;
- г) подготовить световое оформление;
- д) подготовить техническое обеспечение мероприятия;
- е) приготовить реквизиты;
- ж) подготовить оценочные листы;
- з) пригласить жюри;
- и) подобрать ведущего;
- к) придумать, чем заполнить паузы;
- л) подготовить программу мероприятия;
- м) написать сценарий.

3. Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.

В жизни ребенка игра занимает центральное место. Именно в игре он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор, свободу (приложение №6)

3.1. Методика объяснения игры:

Начинать с вступления, которое должно быть связано с темой вечера или игровой ситуацией;

Объяснения даются по ходу игры;

Объяснение ведется для всей аудитории независимо от количества игроков;

Объяснение нужно вести на максимальном показе.

3.2. Методика приглашения в игру ее будущих участников.

Каждая игра требует определенное количество участников. Исключение составляет массовая игра, в которой принимает участие весь зал.

Приглашать в игру надо столько участников, сколько необходимо для ее проведения и тех, кто нужнее, то есть мальчиков или девочек.

В каждом конкретном случае нужно придумать, как облегчить выход будущих игроков, дать им моральное право на участие в игре.

4. Формы детских массовых мероприятий.

4.1. Этапы организации и проведения выставки:

1. определение темы, места и времени (периода) проведения выставки;
2. составление тематико-экспозиционного плана выставки;
3. подбор и оформление экспонатов выставки;
4. оформление выставки и сопутствующих материалов;
5. открытие выставки;
6. проведение выставки;
7. закрытие выставки;
8. последствие.

4.2. Методика подготовки и проведения концерта.

Концерты могут быть: рекламные, отчетные, праздничные, тематические.

Основные этапы организации и проведения концерта:

1. определить тему (форму проведения) концерта;
2. определить дату, время и место проведения концерта;
3. составить программу или сценарий концерта;
4. просмотреть и отобрать концертные номера;
5. продумать текст конферанса и подготовить ведущих;
6. подготовить и распространить пригласительные билеты;
7. оформить и вывесить афиши;
8. провести репетицию концерта;

9. организовать и провести концерт;

10. последствие.

5. Заключительное занятие.

Подведение итогов за год. Награждение лучших обучающихся. Чаепитие.

Учебно – тематический план 2 года обучения

№ п.п.	Разделы и темы	Всего часов	теория	практика
1.	Вводное занятие	1	1	-
2.	Детское массовое мероприятие.	2	1	1
2.1.	Разработка детского массового мероприятия	2	1	1
2.2.		2	1	1
2.3.	Подготовка детского массового мероприятия			
	Организация и проведение детского массового мероприятия			
3.	Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.	4	2	2
3.1.		4	2	2
3.2.	Повторение:	3	1	2
3.3.	Методика объяснения игры	4	2	2
3.4.	Методика приглашения в игру ее будущих участников	4	2	2
	Методика проведения игры			
	Методика изменения игры			
	Виды игр			
4.	Формы детских массовых мероприятий.	4	2	2
4.1.		4	2	2
4.2.	Создание тематической игровой программы			
	Методика подготовки и проведения конкурсных программ			
5.	Заключительное занятие.	1	0	1
	Всего:	35	17	18

Содержание изучаемого курса 2 год обучения.

Вводное занятие.

Знакомство ребят с программой кружка на учебный год. Выбор старосты кружка.

Инструктаж по технике безопасности.

Детское массовое мероприятие.

Мероприятия помогают духовно-нравственному воспитанию подрастающего поколения и дают информацию о важных датах и событиях в жизни страны и мира.

Повторение материала за первый год обучения:

- Разработка детского массового мероприятия;
- Подготовка детского массового мероприятия.

2.2. Организация и проведение детского массового мероприятия.

Праздник для детей - признак действительной заботы общества о будущем нового поколения.

Важным значением для качественной подготовки организаторского состава является умение активного взаимодействия с детским коллективом по средствам совместной подготовки массовых мероприятий. На первом этапе обучения будущие организаторы знакомятся с теоретическими основами проведения массовых мероприятий (игр, КТД, тренингов и др.). В дальнейшем, они на практике, проигрывая различные виды мероприятий, учатся грамотно и правильно их проводить.

Организатор детского массового мероприятия или лицо, ответственное за организацию и проведение массового мероприятия, обязан:

постоянно присутствовать на проводимом массовом мероприятии;

обеспечивать соблюдение условий и порядка проведения массового мероприятия;

иметь отличительный знак организатора проводимого массового мероприятия (нарукавная повязка, бейдж и т.п.)

При работе со сценарием (написании, составлении) необходимо определить:

аудиторию;

состав исполнителей/участников;

время;

место;

технические и материальные возможности воплощения сценарного замысла;

организационные требования.

Степень и качество художественной разработанности сценария определяется:

Художественным уровнем

Текста (написанного или заимствованного);

Музыки (включая технический уровень фонограмм, аккомпанемента);

Костюмов и декораций;

Авторством (индивидуальным, коллективным)

Режиссерским монтажом

Отдельных художественных номеров;

Выступлений;

Блоков.

Также разрабатывается общее драматургическое решение – эмоциональный подъем, интродукция, финал; принимается во внимание сценическая и организационная этика, учитываются возможные изменения (отмена, ввод, перестановка по ходу действия).

Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.

Повторение материала за первый год обучения:

Методика объяснения игры;

Методика приглашения в игру ее будущих участников.

Методика проведения игры:

В ходе игры между организатором и участниками возникает диалог;

Должен быть высокий темп ритм;

Организатор должен поощрить участника или группу участников;

Введение жетонной системы для оценки игры;

При проведении тематических игровых программ, где две или больше соревнующихся команд, для оценки конкурсов необходимо жюри.

Методика изменения игры:

Новую игру придумать очень трудно, но если изменить старую, всем известную, она будет восприниматься как новая. Содержание игры, то есть действия, которые выполняют играющие, остается прежним, но изменяется вступление, реквизит, количество участников, темп (может замедляться или ускоряться).

Формы детских массовых мероприятий.

Создание тематической игровой программы.

Измененная игра необходима для того, чтобы создать тематическую игровую программу. Такие программы более привлекательны любой аудитории – как для детей младшего школьного возраста, так и для подростков и молодежи. Да и организатору легче и интереснее работать, когда одно задание логически продолжает предыдущее, дополняя его.

Как работать над созданием тематической игровой программы?

Определяются цель и задачи;

Определяется контингент играющих;

Тема;

Место проведения;

Определяется зрелищная форма: путешествие, ярмарочное гулянье, игра – детектив и так далее;

Отбирается литературный материал, на основе которого будет создана программа или который будет использован в ней;

Подбираются игры, выстраивается их очередность (малоподвижные сменяются эстафетными, конкурсами для зрителей);

Изготавливается реквизит;

Если есть костюмированные герои, подбираются костюмы;

Продумывается оформление зала и сцены;

Записывается фонограмма;

Пишется план подготовки.

Проводимые со сцены театрализованные игровые программы воспринимаются детьми как спектакль, в котором они сами принимают участие.

Методика подготовки и проведения конкурсных программ.

Педагогическое назначение конкурсных мероприятий:

выявление уровня специальной подготовки детей в определенном виде деятельности;

выявление и поддержка творчески одаренных детей;

стимулирование творческой активности учащихся детских объединений дополнительного образования;

Формы конкурсных мероприятий: соревнование (турнир), фестиваль, олимпиада, выставка-конкурс, конкурс детских работ (в определенном виде творческой деятельности), конкурс юных исполнителей (солистов, ансамблей, массовых коллективов), смотр-конкурс, тематический конкурс или фестиваль, конкурс мастерства.

Заключительное занятие.

Подведение итогов. Награждение. Просмотр презентации о деятельности «Школы организаторов досуга» за два года. Чаепитие.

Учебно – тематический план 3 года обучения

№ п.п.	Разделы и темы	Всего		
		теория	практика	
		часов		
1.	Вводное занятие	1	1	
2.	Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.	4	2	2
2.1.	Виды игр	4	2	2
2.2				

Психолого-педагогические аспекты в проведении игр				
3.	Сценарно – режиссёрские основы	4	2	2
3.1.	Сценическая речь	6	2	4
3.2.	Сценическое движение	6	2	4
3.3.	Актерское мастерство			
4.	Массовые танцы.	2	1	1
5.	Формы детских массовых мероприятий.	2	1	1
5.1.		4	2	2
5.2.	Структура положения о конкурсном мероприятии			
	Анализ детского массового мероприятия			
6.	Заключительное занятие.	2	1	1
	Всего:	35	16	19

Содержание изучаемого курса 3 год обучения.

Вводное занятие.

Знакомство обучающихся с программой на учебный год. Выбор старосты.

Инструктаж по технике безопасности.

Игра – как эффективное средство воспитания и обучения.

2.1. Виды игр (приложение №7).

По их назначению, месту проведения, количеству участников игры можно разделить на виды.

Они бывают: малоподвижные; эстафетные; аттракционы; игры со сцены; массовые подвижные игры.

Такое разделение необходимо для разработки любого мероприятия.

Малоподвижные игры - к этому виду относятся игры, участниками которых может быть любое количество людей. Для их проведения не нужно перестраивать аудиторию, дети играют сидя или стоя на месте.

Эстафетные игры – это состязание двух или больше команд в беге, быстроте реакции, в смекалке, эрудиции, творческих возможностях.

Аттракционы – их можно подразделить на зрелищные и на аттракционы для площадки.

- Зрелищные аттракционы – это игры-состязания между двумя или больше участниками в ловкости, силе, меткости, быстроте реакции, умении ориентироваться в темноте. Все остальные дети являются болельщиками, зрителями.

- Аттракционы для площадки – это игры на прицельное метание, ловкость, выдержку и терпение. Они не нуждаются в зрителях. Каждый участник играет для своего удовольствия, проверяет себя.

Игры со сцены – во-первых, это игры для всего зрительного зала; во-вторых, игры с отдельными участниками; в-третьих, игры для двух или больше команд.

Психолого – педагогические аспекты в проведении игр.

Организатор должен представить приглашенного в игру участника;

Организатор должен прийти на выручку;

Нельзя ставить участников в неловкое положение;

После завершения игры организатор обязан похвалить участника за успех или поддержать, если он не выполнил задания;

Нельзя отчитывать участника;

Задание должно быть безопасно.

Требования к организатору.

Эстетика внешнего вида;

Культура речи и эмоциональность;

Доброжелательное отношение к аудитории;

Добросовестная подготовка, профессионализм.

Сценарно – режиссёрские основы.

Сценическая речь.

Техника речи. Освоение приёмов работы над дикцией, и выстраиванием логико-интонационной структурой речи. Словесное действие и навыки устной речи.

Работа над текстом. Определение темы и цели выступления. Подбор материала, составление плана. Техника речи в словесном действии. Владение хорошей дикцией и поставленным голосом.

Сценическое движение.

Изучение и отработка упражнений на развитие речедвигательной и развитие пластичности и музыкальности.

Актерское мастерство.

Техника работы актёра над образом, раскрытие его творческой индивидуальности.

Проигрывание сценических этюдов, сценок и отрывков из произведений.

Массовые танцы.

Знакомство с массовым танцем. Методика преподавания массовых танцев. (Приложение №8)

Формы детских массовых мероприятий.

Структура положения о конкурсном мероприятии

Название конкурса (профиль, тематика). Инициаторы проведения конкурса. Организаторы конкурса. Цели конкурса. Задачи конкурса. Сроки проведения конкурса. Сроки подачи заявок на участие в конкурсе. Участники конкурса. Программа конкурса. Требования конкурса.

Подведение итогов конкурса и награждение. Состав жюри конкурса. Контактный телефон:

Приложения к положению о конкурсном мероприятии:

1. Форма заявки на участие в конкурсе:

название конкурса;

номинация конкурса;

образовательное учреждение;

детское объединение (класс, группа);

педагог (фамилия, имя, отчество полностью);

контактные телефоны педагога (рабочий и домашний);

исполнитель (фамилия и имя ребенка (название коллектива), возраст, школа, класс, год обучения);

конкурсная программа (название работ, исполняемых произведений и т.д.);

дополнительные данные (при необходимости).

Анализ детского массового мероприятия

Представление мероприятия. Данный пункт содержит общую информацию о мероприятии: его наименование, уровень, категорию участников, форму проведения и т. п.

Дата проведения мероприятия.

Время проведения мероприятия. Здесь проводится анализ соответствия времени суток, выбранного для проведения мероприятия.

Цель и задачи проведения мероприятия.

Анализ структуры мероприятия. Анализируется удачное использование формы детского массового мероприятия (фестиваль, смотр, конкурс, выставка, спектакль, концерт, лекторий, народный университет, тематический вечер, устный журнал, народное гуляние, обряды и ритуалы, вечер отдыха, дискотека, молодежный бал, карнавал, детский утренник, игровая программа и др.); органичность используемых форм в сочетании друг с другом; художественная выразительность и художественный уровень, оригинальность режиссерского решения, использование современных технических средств культурно-досуговой деятельности.

Количественные показатели.

Выводы и предложения. Это итоговое заключение о культурно-массовом мероприятии с соответствующими выводами о качестве его проведения и предложениями по усовершенствованию.

Заключительное занятие

Название разделов и тем	Ко-во час.	Основное содержание по теме	Характеристика основных видов деятельности
Организационные моменты мероприятий 8 часов			
Тестирование и диагностика учащихся в начале учебного года.	1	мотивация, интерес, работоспособность, внимание, наблюдательность, характер темперамента, коммуникативность	Распределение обязанностей. ролевая игра
Введение в КТД.	1	Коллективное творческое дело, этапы	Мозговой штурм, беседа
Праздники в гимназии: цели и смысл. Технология КТД	1	Технология КТД цели и смысл	Мозговой штурм
Приемы коллективного планирования, подготовки и анализа дел	1	коллективное планирование, и анализ КТД	Беседа, ролевая игра
Ярмарка социальных классов проектов	2	Композиционное решение мероприятий, зрелищные элементы, работа с участниками, музыкальное и художественное оформление	Деловая игра
Выборы президента	2		Деловая игра
Подготовка и проведение праздников 27 часов			
Методика подготовки театрализованных праздников	2	Методика подготовки театрализованных праздников	Тренинги, упражнения
Роль ведущего в организации игрового действия.	2	Роль ведущего в организации игрового действия.	Ролевая игра
Встреча старых друзей	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
День учителя	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Ярмарка творчества Структура положения о	2	Подготовка театрализованного	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия,

конкурсном мероприятии		праздника, анализ	музыкальное и художественное оформление
День памяти святой Параскевы Пятницы	1	Подготовка театрализованного праздника, анализ	организация службы в храме
Неделя гимназистки. Посвящение в гимназистки	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Благотворительный концерт в пансионате Солнечный	1	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
День Матери	1	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
День инвалидов	1	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
КВИЗ «Новый год к нам мчится, скоро все случится»	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Мастерская деда Мороза и Снегурочки	1	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Один день в армии	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
8 Марта	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Последний звонок	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление

Директорский прием	2	Подготовка театрализованного праздника, анализ	композиционное решение, зрелищные элементы, работа с участниками мероприятия, музыкальное и художественное оформление
Итого	35 час.		

Содержание изучаемого курса 4 год обучения.

Вводное занятие.

Знакомство обучающихся с программой на учебный год. Выбор старосты.

Инструктаж по технике безопасности.

Тестирование и диагностика учащихся в начале учебного года.

Праздники в гимназии: цели и смысл. Технология КТД.

Методика подготовки театрализованных праздников

Роль ведущего в организации игрового действия.

Подготовка и проведение театрализованных праздников, в соответствии с календарём мероприятий.

Встреча старых друзей

День учителя

Ярмарка творчества

День памяти святой Параскевы Пятницы

Неделя гимназистки. Посвящение в гимназистки

Благотворительный концерт в пансионате Солнечный

День Матери

День инвалидов

КВИЗ «Новый год к нам мчится, скоро все случится»

Мастерская деда Мороза и Снегурочки

Один день в армии

8 Марта

Последний звонок

Директорский прием

Психолого – педагогические аспекты в проведении мероприятия.

Требования к организатору.

Добросовестная подготовка, профессионализм.

Сценарно – режиссёрские основы мероприятия.

Ведущий на праздничном мероприятии.

Эстетика внешнего вида;

Культура речи и эмоциональность;

Доброжелательное отношение к аудитории;

Сценическая речь.

Техника речи.

Сценическое движение.

Актерское мастерство.

Формы детских массовых мероприятий.

Структура положения о конкурсном мероприятии

Название конкурса (профиль, тематика). Инициаторы проведения конкурса. Организаторы конкурса. Цели конкурса. Задачи конкурса. Сроки проведения конкурса. Сроки подачи заявок на участие в конкурсе. Участники конкурса. Программа конкурса. Требования конкурса.

Подведение итогов конкурса и награждение. Состав жюри конкурса. Контактный телефон:

Приложения к положению о конкурсном мероприятии:

1. Форма заявки на участие в конкурсе:

название конкурса;

номинация конкурса;

образовательное учреждение;

детское объединение (класс, группа);

педагог (фамилия, имя, отчество полностью);

контактные телефоны педагога (рабочий и домашний);

исполнитель (фамилия и имя ребенка (название коллектива), возраст, школа, класс, год обучения);

конкурсная программа (название работ, исполняемых произведений и т.д.);

дополнительные данные (при необходимости).

2. Образец этикетки (для работ изобразительного, декоративно-прикладного и технического творчества):

название работы;

исполнитель (фамилия и имя ребенка, его возраст);

образовательное учреждение;

детское объединение;

педагог (фамилия, инициалы)

Анализ гимназических мероприятий

Представление мероприятия. Данный пункт содержит общую информацию о мероприятии: его наименование, уровень, категорию участников, форму проведения и т. п.

Дата проведения мероприятия.

Время проведения мероприятия. Здесь проводится анализ соответствия времени суток, выбранного для проведения мероприятия.

Цель и задачи проведения мероприятия.

Анализ структуры мероприятия. Анализируется удачное использование формы детского массового мероприятия (фестиваль, смотр, конкурс, выставка, спектакль, концерт, лекторий, народный университет, тематический вечер, устный журнал, народное гуляние, обряды и ритуалы, вечер отдыха, дискотека, молодежный бал, карнавал, детский утренник, игровая программа и др.); органичность используемых форм в сочетании друг с другом; художественная выразительность и художественный уровень, оригинальность режиссерского решения, использование современных технических средств культурно-досуговой деятельности.

Количественные показатели.

Выводы и предложения. Это итоговое заключение о культурно-массовом мероприятии с соответствующими выводами о качестве его проведения и предложениями по усовершенствованию.

Заключительное занятие

Подведение итогов. Награждение. Капустник. Чаепитие.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В программе используются такие технологии как: групповые (работа в подгруппах), диалоговые (постановка учебной задачи и инструктаж о ходе работы, обсуждение результатов, подведение итогов, общий вывод о достижениях), творческая деятельность, здоровьесберегающие технологии (смена видов деятельности, динамические паузы, энерджайзер, создание комфортного психологического климата), коллективно-творческая деятельность (совместная организаторская деятельность)

Для успешной реализации программы необходимо методическое и материальное обеспечение:

1. Информационно-методическое обеспечение программы:

- учебно-методические пособия,
- пакет технолого-методического материала и сценарно-режиссерских разработок,
- наглядно-иллюстративные и дидактические материалы,
- CD с фонограммами,

- видеозаписи досуговых программ.

2. Материально-техническое обеспечение:

- Помещение для занятий /актовый зал
- Канцтовары
- Аудио-видеоаппаратура
- Микрофон/ радио-система
- фото и видеотехника
- Столы, стулья

3. Интеграция и взаимодействие с творческими объединениями декоративно-прикладного направления (костюмирование и декорирование), вокальной и фото-видео студии.

В работе по программе принципиально важным является ролевое существование воспитанника на занятиях: он может быть организатором детских массовых мероприятий, актёром, режиссёром, сценаристом и зрителем. В план занятия включаются упражнения (приложения 1-3) по разным разделам программы. На каждом занятии идёт повторение пройденного материала и освоение нового материала, практическое использование полученных знаний, умений и навыков.

Выбор методов обучения зависит от целей и задач, решаемых при изучении той или иной темы, и основывается на психофизиологических особенностях воспитанников с применением основных методик, на которых базируются разделы программы.

Полученные знания воспитанники могут применять в сфере собственной интеллектуально-художественной деятельности.

Основные методы и формы работы по программе подчиняются теоретическому и практическому подходу.

Методы обучения

1. Практический (написание сценариев, программ, подготовка и проведение детских массовых мероприятий).
2. Игровой (использование игровых моментов при проведении детских массовых мероприятий).
3. Словесно – иллюстративный (направлен на ассоциации с помощью взаимодействия слова, пояснения и живого исполнения).
4. Моделирования (воспитанник занимает одновременно позицию исполнителя, зрителя, автора, творчески интерпретируя).

Формы обучения

1. Теоретическая:

- лекции;
- работа с литературой;
- видеоролики;
- диалоги.

2. Практическая:

«Занятие – практикум» - показ фрагментов сценария детских массовых мероприятий;

«Занятие – игра» - раскрепощает аудиторию, даёт возможность получить обратную связь и раскрыть организаторские способности;

«Занятие – тренинг» - приёмы владения аудиторией и вовлечение аудитории в свою деятельность.

Воспитывающая деятельность.

Реализация дополнительной образовательной программы предусматривает воспитание социально-адаптированной личности, способной к самообучению, к развитию творческой активности, к самореализации в деятельности.

Методы работы

1. Словесный (лекции, объяснения, рассказ, диалог, консультация);
2. Творческий (разработка сценариев, спектаклей, праздников);
3. Игровой (игры-конкурсы, деловые игры, ролевые игры);
4. Методы стимулирования и мотивации.

Формы работы

1. Организация и проведение концертных программ, тематических вечеров, календарных праздников, конкурсов, фестивалей, мероприятий проводимых в образовательном учреждении;
2. Познавательные игры, создание благоприятного микроклимата, поощрения, ролевые игры на воспитание ответственности и выработку правил поведения в обществе.

Развивающая деятельность.

Развитие организаторских способностей воспитанников, творческого потенциала, воображения, наблюдательности, образного мышления, способности принимать самостоятельные решения на основе полученных ранее знаний, умений и навыков. Закрепление, и дальнейшее совершенствование, организаторских способностей.

Методы

Упражнения,

- тренинги,
- тренировки,
- репетиции.

Формы

1. Массовая - фестивали, праздники, мероприятия, конкурсы;
2. Групповая - разработка сценариев, показ фрагментов;
3. Индивидуальная - педагогическое проектирование развития личностных качеств, создание благоприятных условий для творческого развития и самореализации личности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

Нормативные документы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации на период до 2020 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р // гарант.ру (<http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/56617732/>).

2. Федеральный закон от 29.12.2013 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Афанасьев С., Каморин С. 300 творческих конкурсов./ С. Афанасьев, С. Каморин //М. 2001.

Основная литература:

1. Григоренко, Ю.Н. Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. [Текст] / Ю.Н. Григоренко, У.Ю. Кострецов. – М.: Педагогическое общество России, 2002.

2. Гущина, Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: [Текст]: Практическое пособие / Т.Н. Гущина. - Москва: Издательство «Арти», 2008.

3. Кобзева, Г.М. Креативный ребенок: [Текст]: Диагностика и развитие творческих способностей / Г.М. Кобзева. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004

4. Ксенофонтова Е.В. Статус дополнительного образования в современных условиях//дополнительное образование и воспитание. №3, 2018. С. 3-6.

5. Мударисов Л.М. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа ведущих» - 2016.

6. Сергеев И.С. Технология развития социальной активности обучающихся разного возраста и технологии меж возрастного взаимодействия. М.: УЦ Перспектива, 2016. С. 120.

Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития./В.И.Андреев// Изд.казанского университета.

Бесова М.А. Шутки, игры, песни соберут нас вместе.Ярославль 2001г.

Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга. /А. Ф.Воловик, В.А.Воловик// М.1998.

Данилов С.В., Илюшин Л.С. Праздник длиною в учебный год Санкт-Петербург 2001

Кох И.Э. Основы сценического движения. /И.Э.Кох// Л.1976

Нещерет Л.Г. Воспитание и развитие личности в социуме Н.Новгород 2000

Тимофеев О. Рецепты веселой вечеринки Ярославль 2002г.

Чудакова Н.В. Праздники для детей и взрослых./Н.В.Чудакова// В 2х книгах. М. 1997.

Шмаков С.А. Уроки детского досуга. /С.А.Шмаков// М. 1993.

Энциклопедия игр и развлечений. М., 1999.

Дополнительная литература:

1. Выготский Л.С. Психология развития человека. — М.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005.
2. Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (внешкольные учреждения). Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПиН 2.4.4.1251-03. Главный гос. Санитарный врач РФ 4 июля 2014 г. № 41
3. Саутиева И.Г. Организация дополнительного образования в общеобразовательной школе// Сборник “Нормативно-правовые и методические материалы по дополнительному образованию детей”. №2-2008. С.120

Интернет-источники:

1. Богачева Г. Г. Внеурочная деятельность как средство формирования социальной компетентности учащихся [Текст] // Актуальные задачи педагогики: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2014 г.). — Чита: Издательство Молодой ученый, 2014. — С. 92-106. (<https://moluch.ru/conf/ped/archive/102/5444/>)

Периодические издания:

1. Дашковская О.Д. Организация досуговой деятельности: текст лекций /О.Д. Дашковская; Яросл. гос. ун-т. – Ярославль: ЯрГУ, 2009
2. Коноваленко М. Ю., Коноваленко В. А. Теория коммуникации: учебник для бакалавров. — М.: Издательство Юрайт, 2012. 415 с.
3. Мишутина О.В. Организация досуговой деятельности школьников: учебно-метод. пособие для студентов пед. учеб. заведений / О. В. Мишутина. — Балашов: Изд-во «Фомичев», 2006. 48 с.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Афанасьев С., Каморин С. 300 творческих конкурсов. - М., 2001.

Чудакова Н.В. Праздник для детей и взрослых. В 2х книгах. - М., 1997.

Энциклопедия игр и развлечений. - М., 1999.

Приложение № 1

Ключевые упражнения к разделу «Сценическая речь»

Упражнение 1. "Мячик и насос"

Упражнение на длительный и резкий выдох.

Воспитанник, выполняющий роль насоса, надувает мячик, роль которого исполняет другой воспитанник. Наклоняясь вперед, при каждом "нажатии на рычаг", студиец выдыхает воздух со звуком "с-с-с-с...", и каждый раз при вдохе полностью выпрямляясь. Воспитанник, выполняющий роль мячика, начинает упражнение из положения в точке — расслабленная поза, на корточках, на полной ступне. При каждом надувающем движении "насоса", "мячик"

надувается, набирая порциями воздух до максимального наполнения легких, постепенно распрямляясь до полной точки раскрытия: корпус распрямлен, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Из " полностью накаченного "мяча" вытаскивается пробка" и он сдувается со звуком "ш-ш-ш-ш-ш....", медленно опускаясь в точку.

Упражнение 2 "Уставший мячик и измученный насос"

Упражнение на освобождение голоса.

Упражнение "Мячик и насос" выполняется в изменённых предлагаемых обстоятельствах. Насос измучился надувать мячик, да и мячик страшно устал. При этих условиях возникает необходимость

снять напряжение во время выдоха, что способствует рождению голоса.

Упражнение 3. "Орган"

Упражнение на освобождение голоса.

Полностью расслабившись и закрыв глаза, воспитанники лежат на полу. Педагог поочередно касается каждого из них как бы открывая клапаны каждой органной трубы. Воспитанники - "органные трубы" начинают звучать и звучат до тех пор, пока педагог повторным касанием не закрывает клапан. В тот момент, когда нажаты все клапаны, в помещении некоторое время "звучит орган".

Упражнение 4. "Диалог со стеной"

Упражнение на развитие резонаторов по методике К. Линклейтер.

Направляя голос в грудной резонатор, воспитанник следит за тем, чтобы звук из грудного резонатора направлялся точно в стену, слушая при этом собственное эхо. Таким же образом выстраивается диалог с полом через брюшной резонатор и с потолком через голову.

Упражнение 5. "Пятачок, улыбочка"

Упражнение на развитие губных мышц из артикуляционной гимнастики.

При положении "пяточок" зубы сомкнуты, губы вытянуты вперед и собраны в плотный пяточок. При положении "улыбочка" зубы сомкнуты, а губы растянуты в улыбку Буратино, но так, чтобы зубы не были обнажены. По команде педагога воспитанники меняют положение "пяточок" на положение "улыбочка" в темпе, заданном педагогом.

Упражнение 6. "Кидаем мячи"

Упражнение на развитие дикции.

Произносятся различные звуко сочетания, например, "пткн-пткн-пткн-пткн-пткн-пткн", "тпкн-тпкн-тпкн-тпкн-тпкн-тпкн", воспитанник кидает воображаемые мячи в стену, подключая к действию все тело.

Упражнение 7. Словесное действие

Упражнение на работу с литературным текстом.

Используя текст знакомого стихотворения, воспитанник должен совершить заданное действие, например, убаюкать непослушных детей или отругать их.

Упражнение 8. "Точка зрения"

Упражнение на логику текста.

Воспитанник должен прочитать знакомую басню от лица одного или другого ее персонажа, выстраивая интонирование в соответствии с логикой отношения данного персонажа к описываемым событиям. Задание может быть выполнено в форме группового этюда.

Упражнение 9. "Чужие руки"

Упражнение для освобождения верхней части грудной клетки от мышечных зажимов по методике Э. Чарелли.

Руки согнуты в локтях и прижаты к бокам. Привдохе плечи чуть напряжены, но не подняты. Должно быть достигнуто мышечное ощущение: хочу оторвать руки, но не могу.

Упражнение 10. "Сонная голова"

Упражнение для снятия зажимов мышц затылка и шеи

Круговое движение головы то вправо, то влево. Если шея высокая, нужно следить, чтобы головка очень запрокидывалась назад и не соприкасалась со спиной, так как при этом дыхание прерывается. При выполнении упражнения необходимо создать мышечное ощущение "толстой шеи".

Упражнение 11. "Путешествие по резонаторам"

Упражнение, развивающее умение направлять звук в основные резонаторы по методике К. Линклейтер.

Изучая вибрации, резонирующие в груди, во рту и на передних зубах, нужно запрокинуть голову назад и произнести: "хааа-хааа-хааа". Затем, подняв голову, нужно снова произнести "хаа-хаа-хаа". Затем, уронив голову вперед, нужно произнести "хии-хии-хии". Затем повторить весь процесс в обратном порядке: опуститься к зубному резонатору, затем подняться к ротовому и, запрокинув голову назад, "уронить" звук в область грудной клетки. Повторить упражнение, окрашивая звук в разные оттенки или воображая ситуации, требующие определенного звучания определенных резонаторов. Выполнять упражнение приблизительно в течение трех минут.

Упражнение 12. "Кислородная подушка"

Упражнение на развитие опоры дыхания и звучания по методике Э. Чарелли.

Мышечное напряжение должно ощущаться как можно дальше от гортани. Опущенная при выдохе диафрагма подкрепляется подтянутыми нижнебрюшными мышцами, создавая крепкую опору и ощущение вдоха при выдохе. Постепенный выдох регулирует подсвязочное давление. Равномерная по интенсивности струя воздуха способствует ровному звучанию. Внимание направлено на работу мышц грудной клетки (ребра расширены), свободу гортани и нижней челюсти. Нельзя допускать опадания грудной клетки сразу же после вдоха. Межреберными мышцами нужно удерживать расширенную грудную клетку, тогда она естественно и в меру будет опадать на звучащем выдохе.

Упражнение 13. "Лифт"

Упражнение на создание звукового образа.

Стоять свободно, ощущая, как скелет поддерживает тело. Закрывать глаза и направить свое внимание внутрь, представляя свое тело домом, а свой голос движущимся лифтом, механизм которого находится в подвале, с помощью длинного "хэ-э-эй", нужно начать движение из подвального помещения (то есть из области диафрагмы) к чердаку — в верхнюю часть черепа, навещая по дороге все верхние регистры — то есть этажи-резонаторы. При этом нужно

учитывать, что когда "лифт" работает, "дом" не движется. Рот может быть приоткрыт, но остальные части тела должны быть совершенно неподвижны. Как только "лифт" прибывает на "чердак", можно позволить дыханию переместиться и вновь совершить движение вниз, не проскакивая ни один этаж и двигаясь с той же скоростью. Нужно повторить упражнение несколько раз и помнить, что энергия, приводящая в движение "лифт", исходит из "подвального помещения" вне зависимости от того, откуда "лифт" начинает свое движение.

Упражнение 14. "Джунгли"

Упражнение на создание звукового образа.

Каждый воспитанник выбирает себе объект, связанный с общей темой. Это может быть тема: "джунгли", "море", "зоопарк" и т. д. Если мы выбираем тему "джунгли", то объектами будут соответственно звуки, издаваемые животными, птицами, пресмыкающимися, насекомыми, деревьями и травами и разными природными стихиями. Выбрав объект, воспитанник создает его звуковой образ с помощью голоса через звукоподражание. И вся группа в целом реализует звуковой образ заданной темы.

Приложение №2

Ключевые упражнения к разделу «Актёрское мастерство».

№1 *Упражнения на память физических действий и ощущений* - основа тренинга психофизического аппарата актера. Это разрушение старых автоматизмов и создание новых. Упражнения действенны и событийны.

№2 *Упражнения-импровизации* рождаются от заданного жеста, позы, слова, атмосферы, темпа - ритма. В них тренируются все элементы психотехники актера, вырабатывается импровизационное самочувствие.

№3 *Упражнения-наблюдения* включают в себя наблюдения за трудовыми навыками, логикой физических действий, физическим самочувствием людей.

№4 *Этюды-импровизации* по аналогии с упражнениями-импровизациями, но усложненные и доведенные до уровня развернутого этюда. Текст возникает только как необходимое средство воздействия на партнера.

Приложение №3

Ключевые упражнения к разделу «Сценическое движение».

№1 *Упражнение* физкультминутка для снятия утомления с туловища и ног. Физические упражнения для мышц ног, живота и спины усиливают венозное кровообращение в этих частях тела и способствуют предотвращению застойных явлений крово- и лимфо обращения, отечности в нижних конечностях

№2 *Упражнение* физкультминутка для снятия утомления с туловища и ног.

1. И. п. - о.с. 1 - шаг влево, руки к плечам, прогнуться. 2 - и. п. 3-4 - то же в другую сторону. Повторить 6-8 раз. Темп медленный.

2. И. п. - стойка ноги врозь. 1 - упор присев. 2 - и. п. 3 - наклон вперед, руки впереди. 4 и. п. Повторить 6-8 раз. Темп средний.

3. И. п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1-3 - круговые движения тазом в одну сторону. 4-6 - то же в другую сторону. 7-8 - руки вниз и расслабленно потрясти кистями. Повторить 1-6 раз. Темп средний.

№3 Упражнение физкультминутка для снятия утомления с плечевого пояса и рук.

Динамические упражнения с чередованием напряжения и расслабления отдельных мышечных групп плечевого пояса и рук, улучшают кровоснабжение, снимают напряжение.

№4 Упражнение физкультминутка для снятия утомления с плечевого пояса и рук.

1. И.п. - о.с. 1 - поднять плечи. 2 - опустить плечи. Повторить 6-8 раз, затем пауза 2-3 с, расслабить мышцы плечевого пояса. Темп медленный.

2. И. п. - руки согнуты перед грудью. 1-2 - два пружинящих рывка назад согнутыми руками. 3-4 - то же прямыми руками. Повторить 4-6 раз. Темп средний.

3. И. п. - стойка ноги врозь. 1-4 - четыре последовательных круга руками назад. 5-8 - то же вперед. Руки не напрягать, туловище не поворачивать. Повторить 4-6 раз. Закончить расслаблением. Темп средний.

№5 Упражнение физкультминутка для улучшения мозгового кровообращения.

Наклоны и повороты головы оказывают механическое воздействие на стенки шейных кровеносных сосудов, повышают их эластичность; раздражение вестибулярного аппарата вызывают расширение кровеносных сосудов головного мозга. Дыхательные упражнения, особенно дыхание через нос, изменяют кровенаполнение сосудов головного мозга. Все это усиливает мозговое кровообращение, повышает его интенсивность и облегчает умственную деятельность.

№6 Упражнение физкультминутка для улучшения мозгового кровообращения.

1. И. п. - о.с. 1 - руки за голову, локти широко развести, голову наклонить назад. 2 - локти вперед. 3-4 - руки расслабленно вниз, голову наклонить вперед. Повторить 4-6 раз. Темп медленный.

2. И. п. - стойка ноги врозь, кисти в кулаках. 1 - мах левой рукой назад, правой вверх - назад. 2 - встречными махами переменить положение рук. Махи заканчивать рывками руками назад. Повторить 6-8 раз. Темп средний.

3. И. п. - сидя на стуле. 1-2 отвести голову назад и плавно наклонить назад. 3-4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4-6 раз. Темп медленный.

№7 Упражнение комплексы упражнений физкультурных минуток.

Физкультминутка способствует снятию локального утомления. По содержанию ФМ различны и предназначаются для конкретного воздействия на ту или иную группу мышц или систему организма в зависимости от самочувствия и ощущения усталости.

№8 Упражнение физкультминутка общего воздействия.

1. И. п. - основная стойка. 1-2 - встать на носки, руки вверх наружу, потянуться вверх за руками. 3-4 - дугами в стороны руки вниз и расслабленно скрестить перед грудью, голову наклонить вперед. Повторить 6-8 раз. Темп быстрый.

2. И. п. - стойка ноги врозь, руки вперед. 1 - поворот туловища направо, мах левой рукой вправо, правой назад за спину. 2 и. п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Упражнения выполняются размашисто, динамично. Повторить 6-8 раз. Темп быстрый.

3. И. п. - о. с. 1 - согнуть правую ногу вперед и, обхватив голень руками, притянуть ногу к животу. 2 - приставить ногу, руки вверх наружу. 3-4 - то же другой ногой. Повторить 6-8 раз. Темп средний.

№9 Упражнение комплексы упражнений физкультурных пауз.

Ходьба на месте 20-30 секунд. Темп средний.

1. Исходное положение (и. п.) - основная стойка (о. с.). 1 - руки вперед, ладони книзу. 2 - руки в стороны, ладони кверху. 3 - встать на носки, руки вверх, прогнуться. 4 - и. п. Повторить 4-6 раз. Темп медленный.

2. И. п. - ноги врозь, немного шире плеч. 1-3 - наклон назад, руки за спину. 3-4 - и. п. Повторить 6-8 раз. Темп средний.

3. И. п. - ноги на ширине плеч. 1 - руки за голову, поворот туловища направо. 2 - туловище в и. п., руки в стороны, наклон вперед, голову назад. 3 - выпрямиться, руки за голову, поворот туловища налево. 4 - и. п. 5-8 - то же в другую сторону. Повторить 6 раз. Темп средний.

4. И. п. - руки к плечам. 1 - выпад вправо, руки в стороны. 2 - и. п. 3 - присесть, руки вверх. 4 - и. п. 5-8 то же в другую сторону. Повторить 6 раз. Темп средний.

№10 Упражнение Комплексы упражнений для глаз. Упражнения выполняются сидя или стоя, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Голову держать прямо. Поморгать, не напрягая глазные мышцы, на счет 10-15.

2. Не поворачивая головы (голова прямо) с закрытыми глазами, «посмотреть» направо на счет 1-4, затем налево на счет 1-4 и прямо на счет 1-6. Поднять глаза вверх на счет 1-4, опустить вниз на счет 1-4 и перевести взгляд прямо на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3. Посмотреть на указательный палец, удаленный от глаз на расстояние 25-30 см на счет 1-4, потом перевести взор вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

4. В среднем темпе проделать 3-4 круговых движения в правую сторону, столько же в левую сторону и, расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 1-2 раза.

Приложение №4

Анкета

«Оценки духовно-нравственного развития»

заполняет респондент

Ваш пол: М Ж Ваш возраст: _____ лет

При ответах на вопросы с 1 по 20 используйте следующие варианты оценок:

1-очень низкая, 2-низкая, 3-средняя, 4-высокая, 5-очень высокая

Оцените значимость для Вас следующих человеческих качеств и чувств:

1. Доброты.....	1	2	3	4	5
2. Милосердия:.....	1	2	3	4	5
3. Любви к людям:.....	1	2	3	4	5
.....					
4.	1	2	3	4	5
Бескорыстия:.....					
5. Оптимизма:.....	1	2	3	4	5

6. Любви к жизни	1	2	3	4	5
7. Достоинства:.....	1	2	3	4	5
8. Чести:.....	1	2	3	4	5
9. Ответственности:	1	2	3	4	5
10. Долга:.....	1	2	3	4	5
11. Верности:.....	1	2	3	4	5
12. Справедливости:.....	1	2	3	4	5
13.. Честности:.....	1	2	3	4	5
14. Правдолюбия	1	2	3	4	5
15.Нравственной чистоты:....	1	2	3	4	5
16. Миролюбия:.....	1	2	3	4	5
17. Патриотизма:.....	1	2	3	4	5
18. Альтруизма	1	2	3	4	5
19. Совести	1	2	3	4	5
20. Сознательности:.....	1	2	3	4	5

При работе с анкетой респондент отвечает на вопросы, выбирая один из приведенных вариантов ответа.

Оценка нравственного развития личности проводилась по Показателю Нравственного Развития (ПНР), который представляет собой среднее арифметическое оценок значимости для индивида 20 основных нравственных ценностей, выраженное в процентах [3].

ПНР= ,

где ПНР – значение показателя нравственного развития, выраженное в %;

Σ - знак суммы;

P_i - значение i -го признака;

i – номер признака.

В рамках данного метода оценки ПНР изменяется в диапазоне от 20% до 100%. Для оценки уровней ПНР предлагается использовать следующую шкалу: 20-40% - низкий, 41-60% – средний, 61-80% – высокий, 81-100% – очень высокий уровень ПНР.

Приложение №5

Диагностика успешности освоения программы

№ п/п	ФИО воспитанника	Диагностируемые параметры									
		Организаторские способности		Применение знаний форм и методов организации и проведения мероприятий		Составление сценариев, включая свой режиссёрский замысел		Владение аудиторией		Владение основными актёрскими мастерскими	
		I	II	I	II	I	II	I	II	I	II

1.

2.

3.

Проводится один раз в полугодие. Оценивается педагогом по пятибалльной системе. Используется метод наблюдения.

Приложение №6

Педагогические требования (рекомендации) в

процессе подготовки и проведения игр:

игра не должна включать хоть малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей;

игра не должна быть излишне азартной, унижать достоинства играющих;

ребята должны хорошо понимать содержание игры, ее правила, усвоить идею каждой игровой роли;

игра по-своему содержанию, должна быть педагогична. Ее выбор зависит от возраста играющих, их физического развития, кругозора;

при создании условий игры, определяющее правильное отношение ней со стороны детей. Надо беречь детскую выдумку, эмоции и переживания;

позиция вожатого в игре различна, но всегда активна;

всегда надо начинать с простых игр, переходя в более сложные. Не следует разучивать сразу много игр;

игры проводятся в кругу стоя или сидя.

Приложение №7

Игры на взаимодействие

Агенты 007

Место проведение: лужайка

Продолжительность: 5 мин.

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фотоленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д.

Рекомендация: возможно негромкое музыкальное сопровождение или игра проводится во время дискотеки.

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фотоленки. Внутри их могут быть камушки, песок, соль, мука и т.д. Задача участников – не открывая баночку, по звуку, найти свою пару.

"Выдуманный портрет";

Цель: представить партнера при помощи правдивой и выдуманной информации

Материал: инструмент, сигнал которого обозначает начало и конец обсуждения

Возраст: с 10 лет

Ход игры:

Партнеры берут друг у друга интервью об именах, месте жительства, работе, возрасте, хобби, ожиданиях, домашних животных и т.д. Время устанавливает ведущий. Затем партнер "А" представляет всем присутствующим партнера "В". В представлении партнера всей группе сообщаются 4 факта (события, подробности, детали), которые один из партнеров находит наиболее интересными. Одна деталь из четырех – выдуманная. Присутствующие должны угадать выдуманную информацию.

Ложный герб

Место проведения: помещение или на лужайке

Продолжительность: 45 - 90 минут

Количество: 8-18 человек старше 10 лет

Оборудование: цветные карандаши, фломастеры, листы бумаги

Ход игры:

Группа детей делится по парам. Каждая пара получает от ведущего цветные карандаши, фломастеры, листы бумаги. На листах могут быть уже готовые контуры герба. Каждый участник рисует внутри герба 4 изображения (то, что для него свойственно, характерно). 3 – правильных, настоящих, 1 – ложное, выдуманное, участнику не свойственное. Каждая пара внимательно изучает нарисованный герб партнера и пытается угадать ложное изображение.

Затем вся группа детей собирается вместе. Партнеры каждой пары представляют как можно более правдоподобно гербы друг друга. Цель всей группы – угадать какое из 4-х изображений на каждом гербе является ложным.

Найди партнера

Место проведение: лужайка или помещение

Продолжительность: 10 - 20 мин

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: повязки на глаза (шарфы, косынки и т.п.)

Ход игры:

Группа детей становится в ряд по возрасту или по какому-либо другому признаку. Середина разделяет ряд на две группы, которые становятся рядом так, чтобы получились пары. Каждая пара выдумывает себе код, состоящий из двух слов, например: (луна – мяч, дети – сад и т.д.). Пара определяется, что первое слово-код принадлежит например, участнику "А", а второе слово - код - участнику "В". Для всех участников игры оглашаются коды, чтобы они не повторялись. Участники "А" становятся в противоположной стороне игровой площадки, меняются местами друг с другом и им завязывают глаза.

Чтобы избежать несчастных случаев, игроки должны вытянуть руки вперед. Теперь каждый игрок пытается, называя свой код, найти свою половину пары. Пары, которые нашли друг друга, снимают с глаз повязки и знакомятся друг с другом.

Вариант А: Если в данное время громко разговаривать или кричать неблагоразумно, то можно дать игрокам установку - шептать код.

Вариант В: Вместо кодов игроки могут издавать какие-либо звуки, ища свою пару

Пары

Цель: знакомство с группой; решение общих спонтанных задач

Возраст: любой

Время: примерно 20-30 минут

Количество участников: любое

Ход игры:

Участники игры бегут один за другим. Через несколько минут ведущий называет какое-либо число, например "4". Это значит, что все игроки должны образовать мини группы по 4 человека в каждой.

Нужно быть внимательным, чтобы все принимали участие. Если группа не делится без остатка, то можно образовать, например, большую и маленькие группы. (17 человек: 3 группы по 4 человека, и одна группа по 5 человек).

После этого ведущий каждой мини группе дает какое-либо веселое задание, например: "Постройте пирамиду", "примите такое положение, чтобы только 3 ноги и 5 рук касались земли". Если все задания выполнены, то группы распускаются. Игра продолжается дальше и игроки ждут следующего названия числа.

При этом можно менять виды передвижения, например, бежать боком, скакать на одной ноге.

то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит: «Тутти-фрутти» – то местами меняются все играющие.

«Яблочко»

Играющие сидят в кругу. Вожатый говорит: «Меня зовут..., я люблю...» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко к кому-нибудь из круга. Тот поднимает яблоко и тоже говорит: «Меня зовут..., я люблю...». И яблоко катится к следующему. Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

Для малышей 5-8 лет

Давай-ка познакомимся Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

Хоровод знакомства Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, Познакомится хотим, Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи), Ну, а мы с вами сидим». После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

Воробей Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает: «Скачет, скачет воробей-бей-бей, Собирает всех друзей-зей-зей, Много, много разных нас-нас-нас, Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час». Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

Мячик Ведущий держит в руках мяч и говорит: «Разноцветный мячик По дорожке скачет По дорожке по тропинке От березки до осинки От осинки-поворот, Прямо к ...(Ире) в огород!» С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

Веселые задания «Слушай, смейся выполняй, Имена запоминай» с этими словами ведущий дает задание детям.

Саши взяли Марин за руки и станцевали.

Лены спели песню «В лесу родилась елочка».

Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.

Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

У лукоморья дуб зеленый Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей. Ход игры: 1-ая часть. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т.д. 2-ая часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. Задание: поменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

Это-я Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

Теремок К ведущему подходит первый игрок и спрашивает: «Кто в теремочке живет? Кто в невысоком живет? Я ... (Ирочка) А ты кто? Я ... (Сашенька)». К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

Здравствуйтесь Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйтесь!» а называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

Назови себя, назови меня Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый

игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Телефончик знакомства Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Наша дружная семейка Игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок получает кеглю. Команды выстраиваются в 2 колонны. По сигналу водящего 1-ые игроки добегают до 1-ых отметок и ставят кегли, выкрикивая свои имена. После этого они возвращаются в свои команды. 2-ой игрок каждой команды пробегая мимо 1-ой кегли называет имя 1-го игрока, добегают до 2-й отметки, ставят кеглю, выкрикивают свое имя и возвращается назад и т.д.

Для детей 9 -12 лет

Стулья Стулья ставим по кругу плотно друг к другу. Игроки становятся на них. По сигналу ведущего все игроки должны поменяться местами так, чтобы все имена расположились по алфавиту. Игроки, не касаясь пола, передвигаются по стульям.

Шумная игра По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

Шпаргалка-вспоминка Каждый игрок получает карточку со своим именем. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посоветовавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить фамилию каждого. За каждый правильный ответ команды получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

Кто есть кто Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

Пол слова Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит «Нет» и ждет, кто назовет его имя правильно и т.д.

Эстафета Перед состязанием игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию. 1 этап: игроки команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно, кричат свое имя. Так до тех пор, пока все игроки не запишутся. 2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Подбегая к листу ватмана, нужно против соответствующей фамилии противника написать его имя. Выигрывает та команда, которая допустила меньше ошибок.

Телефон доверия Воспитанницы садятся напротив друг друга. Девочки шепотом сообщают свое имя девочке из своей пары. После этого девочка, сидящая в 1-м ряду говорит соседу имя своей напарницы. Говорит она тихо, чтобы не услышали остальные. 2-ая говорит 3-ей имя 1-ой девочки и той, что сидит напротив него. Так до тех пор, пока не дойдут до последнего участника: она называет имена всех девчонок по очереди. Если имя названо правильно, то девочка встает, если нет-остается сидеть. Та команда, которая была более точной. выигрывает.

Откроем сердце друг другу Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

Батарей Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

Что означают ваши имена? Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Даши с Дашами, Лены с Ленами и т.д.). задания:

Представление: «Ваше имя-ваш талисман».

Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше).

Экибана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя.

Эмблема вашего имени(кто оригинальнее).

Почтальон Дети делятся на 2 команды. 1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имен. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

Игры на поднятие эмоционального фона

Брейн - ринг

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по 1 человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестаами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя.

МПС

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это "мой правый сосед". Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

«Ха-ха-ха»

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«Учреждения»

Оборудование: карточки с названиями.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий приглашает нескольких участников, выстраивает их в одну линию, говоря: "Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы". Затем просит игроков повернуться на 180°, и следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает им на спину таблички с надписями: "Баня", "Вытрезвитель", "Роддом", "ЗАГС" и пр. Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?
2. С кем там были?
3. Что вам особенно понравилось?
4. Как долго там пробыли?
5. Часто туда будете приходить?
6. Другьям посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их "спинах". Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками.

«Ты не видел медведя»

Играющие встают в одну шеренгу. Плечо к плечу. Ведущий стоит первым и спрашивает рядом стоящего: Ты не видел медведя?! И немного сгибает колени. Тот говорит: Нет! Задает тот же вопрос следующему и т.д. Последний игрок спрашивает первого. Далее ведущий задает вопрос: А он очень страшный? И садится на корточки. Ему отвечают: Не знаю. И так далее. Последний спрашивает ведущего и тот отвечает: Очень! Так почему же мы не убегаем?! После этих слов ведущий толкает всю шеренгу.

Взглядом поменяться

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.

Приложение № 8

Массовые танцы

Танец - игра «Мы пойдём направо»

Игра-танец проста и незатейлива, её суть в том, что мелодия от медленной все убыстрится с каждым разом.

“Мы пойдём сначала вправо”-дети двигаются по кругу взявшись за руки

“Раз-два-три”-три хлопка

“А потом пойдём налево”-идут налево

“Раз-два-три”- три хлопка

“В круг скорее соберёмся”- идут к центру

“Раз-два-три”-три хлопка

“И обратно разойдёмся”-идут от центра

“Раз-два-три”-хлопки

“А потом мы все присядем”-приседают

“Раз -два- три”- хлопки

“А потом мы дружно встанем”-Встают

“Раз-два-три”-хлопки

“В круг скорее соберёмся”- идут к центру
“Раз-два-три”-три хлопка
“И обратно разойдёмся”-идут от центра
“Раз-два-три”-хлопки
“Мы покружимся немножко”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки
“И похлопаем в ладоши”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки

“Мы потянемся повыше”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки

“И опустимся пониже”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки

“А потом мы все станцуем”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки

“А потом ещё станцуем”-поворачиваются на месте
“Раз-два-три”-хлопки

“В круг скорее соберёмся”- идут к центру
“Раз-два-три”-три хлопка
“И обратно разойдёмся”-идут от центра
“Раз-два-три”-хлопки

Танец «У меня, у тебя»

У меня и у тебя сильные ладошки,

У меня и у тебя сильненькие ножки, (повтор 2 раза)

Мы с тобой, мы с тобой хлоп-хлоп-хлоп-хлоп,

Мы с тобой, мы с тобой топ-топ-топ-топ,

Мы с тобой, мы с тобой прыг-скок, прыг-скок,

Мы с тобой, мы с тобой, как пружинки вот-так вот,

У меня и у тебя красивенькие глазки,

У меня и у тебя румянькие щёчки, (повтор 2 раза)

Мы с тобой, мы с тобой хлоп-хлоп-хлоп-хлоп,

Мы с тобой, мы с тобой топ-топ-топ-топ,

Мы с тобой, мы с тобой прыг-скок, прыг-скок,

Мы с тобой, мы с тобой, как пружинки вот-так вот.