

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО  
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**ПРИНЯТА**

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2022 № 1

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом от 01.09.2022 № 186/8  
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«ШКОЛА ЮНОГО ВЕДУЩЕГО»**

Срок освоения: 2 года

Возраст учащихся: 8-10 лет:

Разработчик: Ионга Наталья Петровна,  
Педагог дополнительного образования,

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа юного ведущего» (далее – Программа) имеет **социально-педагогическую** направленность. Уровень освоения Программы – **базовый**.

Программа является для ребёнка первой ступенью к познанию искусства проведения игровых мероприятий. Её освоение способствует формированию у детей общей культуры речи, коммуникативных навыков, умения держаться на сцене и вести мероприятия. Содержание Программы включает актёрское и режиссёрское мастерство, игровую деятельность, азы сценической речи, ораторское искусство.

Программа разработана в соответствии с современными документами в сфере образования:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391

«Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

### **Актуальность Программы**

К современной образовательной системе предъявляется много требований, и одно из них – это возможность адаптироваться под социально-культурную среду. По мере развития информационных технологий, игры и общение со сверстниками все больше проходят через сеть, а количество живого общения сокращается, что негативно сказывается на важном этапе формирования личности ребенка – его социализации.

Дети не умеют общаться друг с другом, правильно формулировать свои мысли, заводить новых друзей. Замкнутость, отсутствие коммуникативных навыков - актуальная проблема подрастающего поколения. В связи с этим в основу Программы «Школа юного ведущего» положена – игра. Применение игровых технологий в воспитательном процессе позволяют развивать такие качества как: умение общаться и формулировать свои мысли, эмпатия, навыки работы в команде. Также, игры в воспитательном процессе положительно влияют на формирование активной жизненной позиции и лидерских навыков. Ребенку предоставляется выбор разнообразных общественно-значимых ролей, создаются условия, активизирующие потенциал его возможностей и талантов. Но самое главное, игра – способ общения, обучения, воспитания и развития всех участников процесса.

Актуальность программы заключается в формировании активной социальной позиции ребенка в постоянно изменяющихся условиях и возможности развить лидерские навыки, умение решать нестандартные проблемы, в области коммуникации и сотрудничества. Данная Программа направлена на развитие именно таких качеств, т.к. ведущий должен уметь быстро принимать решения, находить выход из нестандартных ситуаций, общаться с большим количеством людей.

### **Отличительные особенности Программы**

Программа «Школа юного ведущего» ориентирована на развитие творческих способностей детей, и позволяет дифференцированно подойти к выявлению и развитию этих способностей, в том числе у одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья. Благодаря данной Программе учащиеся не только усваивают нормы и правила поведения в коллективе сверстников, в общении с педагогами, родителями, но и используют свой опыт при организации игровых программ в кругу сверстников и младших товарищей.

### **Адресат Программы**

Данная Программа адресована детям в возрасте детей от 8 до 10 лет, проявляющим интерес к изучению своего внутреннего мира, осознающим свою неповторимость, имеющим собственную систему жизненных ценностей, высокую потребность в самореализации в социуме.

## **Объем и срок реализации Программы**

Срок реализации Программы: 2 года.

1-й год обучения 144 часа.

2-й год обучения 144 часа

## **Цель Программы**

Развитие творческих способностей обучающихся через приобщение к организации, проведению игровой деятельности и культуре игры.

В процессе реализации Программы решаются следующие задачи:

### **Обучающие:**

- сформировать представления детей о структуре и содержания мероприятия, о разнообразии игр;
- обучить навыкам сценической речи с помощью упражнений, дыхательной гимнастики, скороговорок, пословиц и т.д.);
- научить самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- способствовать становлению актёрского, ораторского мастерства.

### **Развивающие:**

- развитие творческого потенциала ребёнка, познавательной творческой активности;
- развитие овладения навыков публичного выступления и коммуникативной культуры;
- развитие у учащихся памяти, речи, внимания, воображения;
- формирование умения организовывать, планировать и оценивать свою деятельность для применения в различных жизненных ситуациях.

### **Воспитательные:**

- умение учитывать мнения и интересы окружающих, адекватно и в корректной форме обосновывать свою позицию;
- формирование положительного отношения к базовым культурным и традиционным ценностям.

## **Условия реализации Программы**

### ***Условия набора и формирования групп***

В объединение принимаются дети 8-10 лет после творческого собеседования. Специального отбора не производится. Наполняемость групп первого года обучения составляет - 15 человек.

В группу 1 года обучения принимаются все желающие. Группы комплектуются из детей 7-11 лет в количестве не менее 15 человек.

Группы 2 года обучения комплектуются из детей, освоивших программу 1 года обучения и вновь прибывшие (после проведения собеседования), имеющие необходимые знания и умения, в количестве не менее 12 человек.

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Содержание образовательного процесса при освоении материала Программы является для ребёнка первой ступенью к познанию искусства проведения игровых мероприятий. Её освоение способствует формированию у детей общей культуры речи, коммуникативных навыков, умения держаться на сцене и вести мероприятия. Содержание Программы включает актёрское и режиссёрское мастерство, игровую деятельность, азы сценической речи, ораторское искусство.

### ***Формы занятий***

Основными формами проведения занятий являются:

- игровое занятие;
- мастер-класс;
- соревнование;
- конкурс.

### ***Формы организации деятельности учащихся на занятиях***

- Групповые - организация работы по малым группам (придумывание этюдов, сценок, репетиции, выступления);
- Коллективные - организация проблемно- поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми (театрально-творческие задания);
- Индивидуальные - (показ, репетиция, монолог, выступление);
- Работа в паре - (диалог во время упражнения, ведение игры в паре);
- Работа в команде - (постановка мероприятия).

### ***Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение Программы***

***Кадровое обеспечение:*** педагог с соответствующим профилем объединения образованием и опытом работы.

***Материальное обеспечение,*** необходимые для работы объединения:

1. Стулья по количеству занимающихся,
2. Небольшие игрушки (10 шт.)
3. Мяч надувной (1 шт.)
4. Для учащихся 2-го и последующих лет обучения – тетрадь и ручка на каждого.
5. Просторное помещение, не загроможденное мебелью.
6. Место для хранения реквизита.
7. Звуковоспроизводящей аппаратуры, фонотеки.

### ***Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.***

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом

временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами *электронной почты, официальной группы ВКонтакте*, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается *по телефону, через электронную почту, группу ВКонтакте* в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

## Планируемые результаты

### Личностные:

*Учащиеся*

- умеют сотрудничать со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;
- проявляют общественную активность в социуме;
- проявляют художественный вкус.

### Метапредметные:

*Учащиеся*

- проявляют способность к творческой самореализации на сцене, игровых площадках и других местах перед публикой;
- умеют организовывать, планировать и оценивать свою деятельность при различных жизненных ситуациях;
- улучшили свою память, речь, внимание, воображение.

### Предметные:

*Учащиеся:*

- понимают структуру и содержание мероприятий, знают разнообразные игры;
- научились правильному дыханию, дикции, произношению;
- умеют организовать и провести мероприятия с учётом особенностей участников, условий;
- усвоили теоретические знания об актёрском, ораторском мастерстве.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1-й год обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>«Играй – школа юного ведущего», что это такое?</b>	<b>12</b>	<b>26</b>	<b>38</b>	
1.1.	Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности.	2	0	2	Собеседование
1.2.	Будем знакомы (игры на знакомство)	2	6	8	Игра
1.3.	Будем вместе (игры на сплочение коллектива)	2	4	6	Устный опрос
1.4.	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	6	8	Игра
1.5.	Игры на развитие памяти	2	4	6	Игра
1.6.	«Театральные игры»	2	6	8	Игра
<b>2.</b>	<b>Мы-веселые ребята, любим бегать и играть!</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	
2.1.	Спортивные игры	2	10	12	Игра
2.2.	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	2	4	6	Игра
2.3.	В слова и со словами	2	4	6	опрос

2.4.	Новогодние игры	1	5	6	Игра
2.5.	Игры-соревнования	2	4	6	Игра
2.6.	Танцевальные игры	1	3	4	Игра
<b>3.</b>	<b>Так играли еще в старину</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	<b>28</b>	
3.1	Русские народные игры	2	6	8	Устный опрос
3.2	Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора)	3	7	10	Игра
3.3.	«Масленичные игры»	2	2	4	Игра
3.4.	«Пасхальные игры»	2	2	4	Игра
3.5.	Зачёт по играм	1	1	2	Игры
<b>4.</b>	<b>Сам себе затейник</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>34</b>	
4.1	Игры на развитие фантазии.	2	8	10	Игра
4.2.	Игры на развитие речи	2	2	4	Игра
4.3.	Игры на развитие воображения.	2	2	4	Игра
4.4.	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	10	12	Игра
<b>5.</b>	<b>Итоговое выступление на концерте.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>6.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	<b>ИТОГО</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	<b>144</b>	

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 2-й год обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Телеведущий. Телевизионные профессии. Телевизионная студия.</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	<b>34</b>	
1.1.	Вводное занятие. Охрана труда, техника безопасности.	2	2	4	Опрос
1.2.	Профессия телеведущего. Теория: Роль ведущего в телевизионном процессе. Практика: Запись стенд-апов.	2	8	10	Практическое занятие
1.3.	Теория: Роль корреспондента на телевидении. Практика: Выбор темы и героев для съемок сюжета.	2	4	6	Практическое занятие
1.4.	Профессия оператор. Теория: Роль оператора на телевидении. Практика: Создание тематического ролика с участием всех обучающихся.	2	2	4	Практическое занятие
1.5.	Профессия режиссер, звукорежиссер.	2	2	4	Практическое занятие



	Теория: Роль режиссера, звукорежиссера в создании телепрограммы. Примеры лучших телепроектов. Практика: Просмотр и обсуждение телероликов.				
1.6.	Профессия продюсер. Теория: Роль продюсера на телевидении. Практика: Игровая деятельность. Взаимодействие членов съемочной группы.	2	4	6	Практическое занятие
<b>2.</b>	<b>Сценическая культура ведущего</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>26</b>	
2.1	Современные требования к личности ведущего. Теория: Набор основных качеств ведущего. Практика: Поведение ведущего в кадре в предлагаемых обстоятельствах.	2	2	4	Игра
2.2.	Профессиональная компетентность телеведущего. Теория: От таланта к профессионализму. Практика: Изучение опыта лучших телеведущих.	2	2	4	Педагогическое наблюдение
2.3.	Роль ведущих в телепрограмме. Теория: Суть профессии, взаимодействие с командой. Практика: Игровая деятельность. Импровизированная студия, в роли ведущего по очереди выступают все обучающиеся.	2	4	6	Практическое занятие
2.4.	Игры на развитие сценической культуры	2	2	4	Игра
2.5.	Культура поведения телеведущего. Теория: Этикет ведущего. Практика: Знакомство с опытом работы популярных телеведущих.	2	2	4	Практическое занятие
2.6.	Мастер-класс работы в кадре	2	2	4	Игра
<b>3.</b>	<b>Основы сценической речи</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	<b>34</b>	
3.1	Артикуляция Теория: Упражнения по улучшению артикуляции. Практика: Артикуляционная гимнастика.	1	3	4	Практическое занятие
3.2	Дыхание. Теория: Как развить речевое дыхание. Практика: Дыхательные упражнения.	1	5	6	Практическое занятие
3.3.	Голос.	1	5	6	Практическое

	Теория: Дикторская подготовка. Лучшие голоса отечественного телевидения. Практика: Упражнения для постановки голоса.				занятие
3.4.	Интонация. Теория: Правила интонирования в телевизионной речи. Практика: Дикторская интонация. Подача.	1	3	4	Практическое занятие
3.5	Дикция. Теория: Как правильно поставить дикцию. Практика: Упражнения для дикции.	2	6	8	Практическое занятие
3.6	Поведение ведущего в кадре и за кадром. Теория: Специфика поведения ведущего. Практика: Запись текста на камеру, разбор видеоматериала	1	5	6	Практическое занятие
<b>4.</b>	<b>Актерское мастерство</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	
4.1	Сценическое движение. Теория: Упражнения и методики развития навыков движения. Практика: Урок движения.	4	4	8	Игра
4.2	Сценическая культура. Теория: Сценическая культура, как совокупность поведенческих мер и психологических установок: ораторское мастерство, пластика, актерское мастерство. Практика: Игровая деятельность, действия в предлагаемых обстоятельствах.	2	6	8	Практическое занятие
4.3	Художественное чтение. Теория: Понятие, принципы и основные средства передачи чувств. Практика: Чтение вслух стихотворных произведений.	2	4	6	Практическое занятие
4.4.	Искусство конференса. Теория: История и традиции искусства конференса и академического ведущего. Практика: Просмотр и обсуждение видеороликов с участием популярных ведущих.		2	2	Игра
<b>5.</b>	<b>Итоговый проект</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	
<b>6.</b>	<b>Встреча с мастером художественного слова</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Беседа
<b>7.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Опрос
	<b>ИТОГО</b>	<b>54</b>	<b>90</b>	<b>144</b>	

## Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

**Входной контроль** проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области игровой деятельности, первоначальных навыков дикции и произношения.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение каждым учащимся заданий.

Срок проведения – сентябрь

Входной контроль осуществляется по следующим параметрам:

- техника безопасности (навыки безопасного поведения, понимание инструкций по технике безопасности);
- знание игр (проверка знаний о различных играх);
- дикция (произношение скороговорок, выполнение упражнений).

Результаты входного контроля фиксируются в Бланке входного контроля (Приложение 3) с использованием следующей шкалы:

Оценка параметров
Начальный уровень – 1- 3 баллов
Средний уровень – 4-7 баллов
Высокий уровень – 8-10 баллов
Допустимый уровень: 1–3 балла для первого года обучения

**Текущий контроль** осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала по разделам Программы.

**Промежуточный контроль** осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме зачёта по играм. Перечень билетов и показатели для оценивания зачёта представлены в Приложении №3

**Итоговый контроль** проводится по окончании 2 года обучения. Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой подготовку и проведение отчётного мероприятия самими учащимися. Для оценки степени достижения результатов используются следующие критерии:

- знание текста выступления;
- артистичность;
- ведение мероприятия;
- владение вниманием аудитории;
- умение держаться на площадке (сцен. движение)
- работа с реквизитом
- самостоятельность

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в Карте педагогического мониторинга.

## Методические материалы

Основным элементом образовательного процесса является учебное занятие, на котором используются следующие фронтально – индивидуальные методы обучения:

- Метод «физических действий», позволяющий учащимся с самых первых занятий окунуться в атмосферу театральной игры.
- Создание проблемных ситуаций, побуждающих к поиску самостоятельных решений.
- Переход из позиции исполнителя в позицию зрителя, анализ и самоанализ выполнения задания.

В образовательном процессе объединения используются различные виды игр:

- эмоционально-сенсорные игры, основанные на развитии чувственной и эмоциональной сферы личности ребёнка (игры-знакомства, игры на внимание, эмоционально-разогревающие игры, пальчиковые игры);
- интеллектуальные игры, ориентированные на развитие нестандартного самостоятельного мышления, логики, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции (словесные, наглядно-предметные, соревновательные и интерактивные);
- креативные игры, способствующие развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремления к творчеству в процессе жизнедеятельности (словесные, пластические и драматические, изобразительные);
- подвижные игры, которые носят полифункциональный характер, развивая чувство ритма, мысль, навыки общения, фантазию, волю, внимание и т.д. Одна из важнейших их особенностей – вариативность и возможность усложнения (сюжетные, соревновательные, эстафеты, аттракционы, народные хороводные игры).

<i>Компоненты учебно - методического комплекса</i>	<i>Для педагога, учащихся и родителей</i>
Информационные, справочные материалы.	Должностная инструкция педагога доп. образования, инструкции по технике безопасности.
Тематические методические пособия, разработки	Методические разработки по темам программы («Тренинг творческого мышления», «Театрально-творческие задания», «Организация учебного процесса», «Интересно и поучительно о театре» и др.)
Дидактические игры	«Слово и движение», «Узнай настроение», «Немое кино», «Угадай мимику», «Изобрази животное», «Да, нет, не знаю» и др. Вопросы к викторинам «Лукоморье», «Безопасное колесо».
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	Фотоотчеты о проведенных мероприятиях
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Эмоции», картотека игр.
Кино- видео- мультимедийные материалы, аудиозаписи.	Аудиозаписи музыки музыкальных произведений разных жанров для сопровождения игр и упражнений, мероприятий. CD «Русские народные мелодии», О.Гончаров «Любимая игрушка», «Танцевальные мелодии», «Голоса животных»
Конспекты занятий.	Конспекты открытых занятий
Сценарии	Сценарии спортивно- игровых программ (для проведения праздников)
Обобщенный опыт (Фото,	Фотоотчеты, портфолио педагога

рефераты, и др.)	
<b>Методики контроля:</b>	
Тесты, опросники	Контроль мотивации.
Карты	Психолого-педагогическая характеристика обучающихся
Тематические, авторские, комплексные методики	Рейтинговая оценка освоения программы Оценка уровня творческой активности учащихся (комплексная методика)
<b>Памятки для детей и родителей</b>	Правила внутреннего распорядка и техники безопасности, расписание занятий, требования по ТБ во время занятий.
<b>Методики педагогического контроля коллектива:</b>	
Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Игры	Игро-тренинг на коллективное взаимодействие
Дневники	Дневник педагогических наблюдений
Практикумы	
Сценарии коллективных творческих дел	Игровые программы «В гостях у тетушки Арины», «Театральные затеи бабушки Яги», «Новогодние приключения Врунгеля», «Алиса на звездной фабрике» и др.
Методические рекомендации	Как оценивать исполнительское искусство учащегося. Как собрать «Портфолио учащегося»

<b>Методики педагогической контроля личности:</b>	
Опросники	«Мои интересы и увлечения» (для учащихся)
Игры	Игры-тесты на изучение сплоченности коллектива: «Гусеница», «Необитаемый остров»
Карты	Педагогическая характеристика обучающегося, Индивидуальная карточка.
Тематические, авторские, комплексные методики	Методика изучения развития эмоциональной сферы ребенка. Методика изучения творческого развития ребенка.
<b>Памятки для детей и родителей</b>	Санитарно-гигиенические требования к одежде и внешнему виду учащихся
<b>Методики педагогической контроля коллектива:</b>	
Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Опросники	Мотивация занятий в объединении (опросник для учащихся) Определение результативности занятий - как это лучше сделать? (опросник для руководителей, учащихся. Разработан методической службой ЛДТЮ)
Игры	«Необитаемый остров»
Карты	«Педагогическая характеристика обучающихся», «Карта самооценки учащимися своих достижений»
Дневники	Дневник наблюдений педагога.
Практикумы	Комплекс упражнений дыхательной гимнастики.
Сценарии коллективных творческих дел	Сценарии праздников: «Экологический калейдоскоп», «Земля-наш дом», «Новый год в шоколадной стране», «Гарфилд в гостях у ребят»

Компоненты УМК	Для педагога, учащихся и родителей
Методико-прикладные средства	
Информационные, справочные материалы.	«Какие бывают театры». - М.: Школьная пресса, 2011 Островский С.Л., Усенков Д.Ю. «Как сделать презентацию к уроку». - Фестиваль педагогической идей «Открытый урок», электронное издание «Первое сентября», 2011
Научная, специальная, методическая литература.	Ласкавая Е.В. Дыхание-голос-дикция. -М.: Индрик, 2012 Гиппиус С.В. «Тренинг развития креативности. Гимнастика чувств» - СПб: Издательство "Речь", 2010
Дидактические игры.	«Эрудит», «Тик-так, бум!», «Друдлы» (упражнения на развитие креативности)
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	«Угадай мимику» (подбор иллюстраций) «Ловкость языка» (наглядный материал по скороговоркам)
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Скороговорки» «Упражнения на развитие дикции»
Кино- видео- мультимедийные материалы, аудиозаписи, электронные ресурсы	Видеопрезентация «Так играли еще в старину» Видеопрезентация «Игра.Творчество.Праздник. Представление образовательной программы» Интернет-ресурсы: Спектакль «Конек-горбунок» Видео <a href="http://rutube.ru/tags/video/724/?ref=theatre">http://rutube.ru/tags/video/724/?ref=theatre</a> Лучшие спектакли (видео) <a href="http://rutube.ru/feeds/theatre/?utm_medium=link&amp;utm_source=email&amp;utm_campaign=mail_promo">http://rutube.ru/feeds/theatre/?utm_medium=link&amp;utm_source=email&amp;utm_campaign=mail_promo</a> <a href="http://rutube.ru/feeds/kids/">http://rutube.ru/feeds/kids/</a> Лучшие детские фильмы и мультфильмы <a href="http://rutube.ru/video/eeee01403790e8366f376c024c12fbda/?utm_medium=link&amp;utm_source=email&amp;utm_campaign=mail_promo">http://rutube.ru/video/eeee01403790e8366f376c024c12fbda/?utm_medium=link&amp;utm_source=email&amp;utm_campaign=mail_promo</a>
Сценарии	Праздник «Экологический калейдоскоп» Праздник «Земля -наш дом»
Обобщенный опыт (Фото, рефераты, и др.)	Презентация программы «Игра. Творчество. Праздник» Фотоотчёты с мероприятий, занятий
Педагогические методики	
Анкеты	«Ценностные ориентации»
Тесты	«Виды игр»
Опросники	«Что ты знаешь об игре» «Твое самочувствие на сцене»
Карты	«Выявление образовательных потребностей обучающихся»
Тематические, авторские, комплексные методики	Разработка коллажей «Мы – ведущие», «Моя будущая профессия», «Символы игры».
Памятки	«Законы коллектива» (для детей) «Пакет методик как составляющая УМК» (для педагога)

Педагогические методики	
Опросники	«Мероприятия Центра» (для родителей)
Игры	«Мышка в клетке», «Слепец и поводырь», «Взгляды»
Карты	Информационная карта результатов участия детей в конкурсах, фестивалях и соревнованиях разного уровня «Образовательные потребности обучающихся»
Методические разработки	Сценарии мероприятий, таблицы игр.

## Список литературы

### Для педагога:

1. Буренина И.А. От игры до спектакля. СПб. 2010.
2. Детский праздник; содержание, технологии, педагогическая результативность СПб, 2011.
3. Гальперина Т.И. Режиссура культурно - досуговых программ – М: Советский спорт, 2008 г- 163 с.
4. Жаркова Л.С. Деятельность учреждений культуры. Учебное пособие - 3-изд. испр. и доп. - М.: МГУКИ, 2003. – 234 с.
5. Карелова И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно - методическое пособие. – СПб. ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2011. -77с.
6. Карелова И.М. Современные игровые технологии в системе дополнительного образования детей. - СПб. «Стратегия успеха», 2014. -224с.
7. Карелова И.М. Педагогика развития. Содержательный досуг и его секреты. – СПб: «Феникс», 2015. - 384с.
8. Приезжева Е.М., Социально-культурная анимация - М.: РИБ Турист, 2010. - 220 с.

### Электронные ресурсы.

1. Шульга И.И. Педагогическая анимация - новая профессия организатора досуга. [Электронный ресурс] / Шульга И.И. – Режим доступа: [http://vestnik.sutr.ru/journals\\_n/1317917654.pdf](http://vestnik.sutr.ru/journals_n/1317917654.pdf)
2. Информационная система «Чем развлечь гостей. Интернет-база сценариев и поздравлений». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gostika.ru/>
3. Дистанционный образовательный портал «Продлёнка». Методические разработки. Сценарии праздников. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.prodlenka.org/scenarii-prazdnikov.html>
4. Международный образовательный портал. Разработки. Сценарии праздников [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.maam.ru/obrazovanie/scenarii-prazdnikov>.
5. Ковтун В.В. Игра как основной компонент детского досуга. Игровые принципы в детских досуговых программах. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gigabaza.ru/doc/311-pall.html>
6. Все для Организатора. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://organizator.at.ua/publ/dokumentacija\\_pedagoga\\_organizatora/3](http://organizator.at.ua/publ/dokumentacija_pedagoga_organizatora/3)
7. Социальная сеть работников образования. Сценарии спортивных программ. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/fizkultura/stsenarii-sorevnovanii-veselye-starty-2-3-klassy>
8. Инфоурок. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://infourok.ru/dopolnitelnoe-obrazovanie.html>

### Для детей:

1. Белянская Л.Б. Хочу на сцену - Донецк, 2011.
2. Покровский Е.А. Детские игры: Преимущественно русские. - Москва, Терра, Стрельцова Л.Ю. Литература и фантазия. М., 2012
3. Театр, где играют дети. / под редакцией Никитиной А.Б., М., Владос, 2011.

### Для родителей:

1. Матер-класс Игоря Вагина. Лучшие психотехники. Питер. 2015.
2. А.Г. Назарова. Игротренинг. Санкт-Петербург. 2013.
3. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. М., 2009



## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Описание некоторых игр, используемых в Программе Подвижные игры

##### «Воробьи и вороны»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

##### «Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

##### «Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

##### "День-ночь"

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово "День".

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово "Ночь".

В это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах, в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).

Самым "интересным" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть "День и Ночь" в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

#### Русские народные игры

##### «Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

### **«Стадо»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры. Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

### **"Колечко"**

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные лодочкой руки и приговаривая:

"Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю" и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит:

"Колечко-колечко, выйди на крылечко!" При этих словах отмеченный игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому отмеченный старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

### **"Али-баба"**

По правилам игры участники делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии пять - семь метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али-баба!" Вторая команда хором отвечает: "О чем слуга" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Ваню нам сюда!" При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

## **Игры народов мира**

### **"Поезда"**

Аргентинская игра для семи и более человек. Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят

депо" очерчивая небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим паровозом.

### **"Шарик в ладони"**

Игра из Бирмы, в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30 - 40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и тогда игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

## **Игры-соревнования**

### **«Паровозик»**

Направляющий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

### **«Белые медведи»**

Двое водящих берутся за руки, а свободными руками стараются «запятнать» бегущих по площадке детей. Пойманные присоединяются к водящим, образуя тройки, четверки и т. д., и помогают водящим. Игра проводится до тех пор, пока не будут пойманы все играющие.

### **«Петушинный бой»**

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

## **Игры – забавы**

### **«Донести рыбку»**

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две удочки длиной в 1 метр. На конце каждой удочки кладется фанерная рыбка. Удочки держатся одна в правой руке, другая – в левой. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 8-10 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на удочки и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

### **«Повяжу я шелковый платочек»**

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

## Игры на площадке

### «Космонавты»

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету».

### «Горный козел» (таджикская)

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (салают их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман. Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

### «Хлебчик» (украинская)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком.

- Пеку-пеку хлебчик! (кричит хлебчик)
- А выпечешь? (спрашивает последняя пара)
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком. Правила игры: Последняя пара может бежать только после окончания переключки.

### «Волк и ягнята» (бурятская)

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» -

«Чтобы вас всех съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их. Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

### "Тише едешь-дальше будешь"

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

"Тише едешь - дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно, и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

### "Светофор"

Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим. Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию. Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится не его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

### «Увернись от мяча»

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

### "Штандер-стоп"

Для игры нужно не меньше четырёх игроков и мяч. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша" Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!" Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги такие:

\*гигантские - шаг на весь размах ноги

\*человеческие - обычные шаги

\*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

\*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

\*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

\*утиные - шаги вприсядку

\*лягушка - прыжок

\*верблюжья - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

### «Перехватчики»

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят:

Мы веселые ребята.

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать!

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

#### **«Мельница»**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее двух метров друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним

**Подборка подвижных игр на школьной площадке (во дворе, в лагере и т.д.)**

Сова (день-ночь) <http://www.psyoffice.ru/4-0-113.htm>  
Палочка – выручалочка <http://www.psyoffice.ru/4-0-656.htm>  
Быстрый поезд <http://www.psyoffice.ru/4-0-5175.htm>  
Прыгунки <http://www.psyoffice.ru/4-0-5169.htm>  
Классики <http://www.psyoffice.ru/4-0-5416.htm>  
Золотые ворота <http://www.psyoffice.ru/4-0-5332.htm>  
Вызов <http://www.psyoffice.ru/4-0-563.htm>  
Ловишки с приседанием) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>  
Пятнашки <http://www.psyoffice.ru/4-0-726.htm>  
12 палочек <http://www.psyoffice.ru/4-0-3815.htm>  
Здравствуй, догони! <http://www.psyoffice.ru/4-0-505.htm>  
Солнце <http://www.psyoffice.ru/4-0-491.htm>  
Ключи (нар.) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>

**Подборка игр в семейном кругу**

Затейник (внимание, фантазия) <http://www.psyoffice.ru/4-0-606.htm>  
Почта <http://www.psyoffice.ru/4-0-734.htm>  
Джунгли <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Маски <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Идет, идет к нам Дед Мороз <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Ригу-рагу <http://www.psyoffice.ru/4-0-635.htm>  
Неподвижная картина <http://www.psyoffice.ru/4-0-4577.htm>  
Крокодил <http://www.psyoffice.ru/4-0-1738.htm>  
Театр-экспромт <http://www.psyoffice.ru/4-0-2645.htm>

Контрольно – измерительные материалы

Контроль. Собеседование.

Бланк для входного контроля.

№	Вопросы / задания Критерии оценивания (баллы)			
		баллы	Сумма по разделу	% выполнения
1	Техника безопасности -Какие правила во время проведения подвижных игр? Критерии: 0-3 б. – не знают, один вариант ответа; 4-7 б.– два правила; 8-10 б. – три правила и более.			
2	-Какие правила поведения во время массового мероприятия? Критерии: 0-3 б. – не знают, один вариант ответа; 4-7 б.– два правила; 8-10 б. – три правила и более.			
3	Назовите пять игр? Критерии 0-2б.- названо 1-2 игры; 3-4 б.– названо 3-4 игры; 5 б.- названо 5 и более игр.			
	Какие виды игр вы знаете? 0-2б. – ни одного вида не названо; 3-4б. - названо 1-2 вида игр; 5 б- названо 3 виды игр.			
4	Кто такой аниматор? 0- Нет ответа 5б.- есть правильный ответ			
	Что такое игры-соревнования? 0 – не знают 2 б- 1-2 варианта ответа 5б. – правильный ответ			
5	Задание. Произноси быстро скороговорки: Мимо маленькой Марины пробежал медведь с малиной. Волховал волхв в хлеву с волхвами. Проворонила ворона вороненка. Критерии:			



0б.- медленный произнёс			
5б- средний темп и произношение			
10б.- всё быстро и чётко произнёс			

### Промежуточный контроль. Зачет по играм.

#### 1 год обучения.

#### Описание зачета.

Ребята вытаскивают билет с названием пройденной темы игр. Билеты соответствуют подразделам образовательной программы «Играй- школа- юных ведущих». Задача обучающихся вспомнить 2-3 игры из данного блока. Время на подготовку – 10 минут. Далее обучающиеся рассказывают теоретически игры (*теорию игры*) и практически проводят их с обучающимися (*практика игры*).

- 1) Билет№1.Будем знакомы (игры на знакомство)
- 2) Билет№2.Будем вместе! (Игры на сплочение коллектива)
- 3) Билет№3. «Театральные игры»
- 4) Билет№4. «Спортивные игры»
- 5) Билет №5. «Забавы, шутки и разные уловки ведущего»
- 6) Билет №6. «В слова и со словами»
- 7) Билет №7. «Игры-соревнования»

#### Показатели оценивания зачета.

№	Критерии оценки	Баллы (до 10баллов)	Оценочная шкала
1.	Знание игры (теория, терминология)	до 10б.	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень
2.	Артистичность	до 10б.	
3.	Речь, тембр голоса	до 10б.	
4.	Умение выступать перед аудиторией	до 10б.	
5.	Работа с реквизитом	до 10б.	
6.	Самостоятельность в проведение игр	до10 б.	
7.	Память, внимание, самоконтроль	до 10 б.	

#### Промежуточный контроль. Выступление на отчётном концерте.

Описание отчётного выступления.

Ребята полностью подготавливают и организывают свои выступления. И проводят его в отчётном концерте в конце учебного года.

№	Критерии оценки	Баллы (до 10баллов)	Оценочная шкала
1.	Подготовка текста выступления	до 10б.	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень
2.	Артистичность	до 10б.	
3.	Ведение выступления	до 10б.	
4.	Владение вниманием аудитории	до10б.	

5.	Умение держаться на площадке (сцен.движение)	до 10б.	1-4 баллов – низкий уровень
6.	Работа с реквизитом	до 10б.	
7.	Самостоятельность	до 10 б.	

### Промежуточный контроль. Зачет по играм.

#### 2 год обучения. Описание зачета.

Ребята вытаскивают билет с пройденной темой. Билеты соответствуют подразделам образовательной программы «Играй- школа- юных ведущих». Задача обучающихся подготовиться к ответу письменно или устно. Время на подготовку – 10 минут. Далее обучающиеся рассказывают теоретически игры (*теорию игры*) и практически проводят их с обучающимися (*практика игры*).

- 1) Билет№1. История создания, виды анимации, типы анимационных программ
- 2) Билет№2. Ведущие-аниматоры
- 3) Билет№3. Игры на развитие слухового и зрительного внимания
- 4) Билет№4. Игры на развитие слуховой, зрительной и тактильной памяти
- 5) Билет №5. Игры на развитие речи
- 6) Билет №6. Правила поведения на сцене, работа с микрофоном
- 7) Билет №7. Жест, мимика, пантомима

#### Показатели оценивания зачета.

№	Критерии оценки	Баллы (до 10баллов)	Оценочная шкала
1.	Знание игры (теория, терминология)	до 10б.	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень
2.	Артистичность	до 10б.	
3.	Речь, тембр голоса	до 10б.	
4.	Умение выступать перед аудиторией	до 10б.	
5.	Работа с реквизитом	до 10б.	
6.	Самостоятельность в проведение игр	до10 б.	
7.	Память, внимание, самоконтроль	до 10 б.	

### Итоговый контроль.

Описание отчётного мероприятия.

Ребята полностью подготавливают и организуют мероприятие. И проводят его для родителей и всех желающих в конце учебного года.

№	Критерии оценки	Баллы (до 10баллов)	Оценочная шкала
1.	Знание текста выступления	до 10б.	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень
2.	Артистичность	до 10б.	
3.	Ведение мероприятия	до 10б.	
4.	Владение вниманием аудитории	до10б.	
5.	Умение держаться на площадке (сцен.движение)	до 10б.	
6.	Работа с реквизитом	до 10б.	
7.	Самостоятельность	до 10 б.	



**ДЕСКРИПТОРЫ**

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Задача	Планируемый результат	Дескрипторы	Критерии	Тема	Оценочные шкалы	Контрольно-измерительные материалы
Обучающие	<b>Теоретическая подготовка ребенка:</b>					
1.Формирование представления детей о структуре и содержания мероприятия, о разнообразии игр.	1.Понимание содержания мероприятий, знание игр.	Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)  1.1.Знать правила безопасного поведения во время игр. Знать структуру игры, мероприятия. 1.2.Знать названия, содержание и правила игр знакомства, сплочения, подвижных, игр-соревнований, народных и театральных игр и др.	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям  1.1. Знание техники безопасности во время проведения игр, мероприятий. 1.2.Знание разнообразия игр и последовательности проведения их. 2* Проверка теоретических знаний осуществляется в процессе выполнения	- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. - Будем знакомы (игры на знакомство) - Без старания нет внимания! (Игры на развитие внимания) -Игры на сплочение коллектива - «Театральные игры» -Спортивные игры -Забавы, шутки и разные уловки ведущего - В слова и со словами - Игры-соревнования - Русские народные игры -Делу время – и потехе час! (Малые формы фольклора) - «В гостях у тетушки	1.8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень 2. 8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень	1.Бланк для предварительного собеседования. 2. Зачёт по играм.

2.Способствовать становлению актёрского, ораторского мастерства.	2.Усвоение знаний об актёрском, ораторском мастерстве	2.1. Иметь представление об основах актерского мастерства. 2.2. Иметь представление об игровой программе как театральном жанре. 2.3.Знать выразительные средства речи.	практических заданий.	Арины» - «Масленичные игры» - Игры на развитие фантазии и воображения - Играй со мной, играй, как я! (Любимые игры проводим сами)		
		1.2.Владение специальной терминологией по тематике программы.  1.1.Знать термины, используемые в игровой и театрализованной деятельности: правила игры, ведущий, водящий, шеренга, колонна, круг, врассыпную, сценарий, режиссер, реквизит, декорации и др.	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии 1.1.Владение специальной терминологии.	- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. - Будем знакомы (игры на знакомство) - Без старания нет внимания! (Игры на развитие внимания) -Игры на сплочение коллектива - «Театральные игры» -Спортивные игры -Забавы, шутки и разные уловки ведущего - В слова и со словами - Игры-соревнования - Русские народные игры -Делу время – и потехе час! (Малые формы фольклора) - «В гостях у тетушки Арины» - «Масленичные игры»	1.8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень 2. 8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень	(1) 1.Бланк для предварительного собеседования. (2)2. Зачёт по играм.

<b>Практическая подготовка ребенка:</b>						
3.Получение навыка сценической речи (упражнения, дыхательная гимнастика, скороговорки, пословицы и т.д.).	<p>3.Становление дыхания, дикции, произношения, выполнение правильно упражнений</p> <p>4.Освоение умений организации и проведение мероприятий с учётом особенностей участников, условий.</p>	<p>2.1.Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p> <p>3.1.Уметь правильно произносить скороговорки.</p> <p>3.2.Уметь правильно выполнять упражнения на дыхание.</p> <p>3.3.Уметь правильно произносить пословицы, поговорки.</p> <p>4.1.Уметь объяснить содержание и правила игры.</p> <p>4.2.Уметь проводить игры среди сверстников с помощью педагога или самостоятельно.</p>	<p>Критерии зачёта.</p> <p>1. Знание игры.</p> <p>2. Артистичность</p> <p>3.Речь, тембр голоса</p> <p>4.Владение вниманием аудитории.</p> <p>5. Умение держаться на площадке (сцен, движение)</p> <p>6.Работа с реквизитом</p>	<p>- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности.</p> <p>- Будем знакомы (игры на знакомство)</p> <p>- Без старания нет внимания! (Игры на развитие внимания)</p> <p>-Игры на сплочение коллектива</p> <p>- «Театральные игры»</p> <p>-Спортивные игры</p> <p>-Забавы, шутки и разные уловки ведущего</p> <p>- В слова и со словами</p> <p>- Игры-соревнования</p> <p>- Русские народные игры</p> <p>-Делу время – и потехе час! (Малые формы фольклора)</p> <p>- «В гостях у тетушки Арины»</p> <p>- «Масленичные игры»</p>	<p>8-10 баллов – высокий уровень</p> <p>5-7 баллов – средний уровень</p> <p>1-4 баллов – низкий уровень</p>	Зачёт по играм.

<p>4.Формирование умения самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств.</p>		<p>2.2.Владение специальным оборудованием и оснащением.</p> <p>1.Уметь пользоваться с реквизитом. 2.Уметь пользоваться с микрофоном.</p>	<p>* Проверка владением спец.оборудованием осуществляется в процессе выполнения практических заданий.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)</li> <li>- Без старания нет внимания! (Игры на развитие внимания)</li> <li>- «Театральные игры»</li> <li>-Подвижные игры</li> <li>-Забавы, шутки и разные уловки ведущего</li> <li>- В слова и со словами</li> <li>- Игры-соревнования</li> <li>- Техноёлка</li> <li>- Русские народные игры</li> <li>-Делу время – и потехе час! (Малые формы фольклора)</li> <li>- «В гостях у тетушки Арины»</li> <li>- «Сударыня-масленица»</li> <li>- Крибле, крабле, бумс! (Игры на развитие фантазии и воображения)</li> <li>- Играй со мной, играй, как я! (Любимые игры проводим сами)</li> </ul>	<p>8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень</p>	<p>Зачёт по играм.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

		<p>2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)</p> <p>1. Уметь проводить игры на мероприятиях, проводимые на базе ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»</p> <p>2. Уметь проводить игры (игровые переменки) среди детей из творческих объединений ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+».</p> <p>3. Уметь организовывать и проводить полностью и самостоятельно мероприятие.</p>	<p>1. Знание игры.</p> <p>2. Артистичность</p> <p>3. Речь, тембр голоса</p> <p>4. Владение вниманием аудитории.</p> <p>5. Умение держаться на площадке (сцен, движение)</p> <p>6. Работа с реквизитом</p>	<p>- «Театральные игры»</p> <p>- Подвижные игры</p> <p>- Забавы, шутки и разные уловки ведущего</p> <p>- В слова и со словами</p> <p>- Игры-соревнования</p> <p>- Техноёлка</p> <p>- «В гостях у тетушки Арины»</p> <p>- Играй со мной, играй, как я! (Любимые игры проводим сами)</p>	<p>8-10 баллов – высокий уровень</p> <p>5-7 баллов – средний уровень</p> <p>1-4 баллов – низкий уровень</p>	<p>Итоговое выступление на отчётном концерте.</p> <p>Итоговое мероприятие.</p>



