

государственное автономное учреждение дополнительного образования
Свердловской области
«Детская школа искусств № 2 города Каменска-Уральского»

Программа рассмотрена
педагогическим советом.
Протокол № 16 от
19 августа 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГАУДО СО ДШИ № 2

Т.М. Субботина

19 августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ТЕАТРАЛЬНОГО ИСКУССТВА**

Учебный предмет
ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ

для обучающихся с ОВЗ

г. Каменск-Уральский
2025г.

Разработчик: Лихачева Александра Александровна, преподаватель ГАУДО
СО ДШИ №2 города Каменска-Уральского.

Рецензенты:

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Название раздела	Содержание раздела	№ стр.
I	Пояснительная записка	<ul style="list-style-type: none"> -Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе -Срок реализации учебного предмета -Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета -Сведения о затратах учебного времени -Форма проведения учебных аудиторных занятий -Цели и задачи учебного предмета -Структура программы учебного предмета -Методы обучения -Описание материально-технических условий реализации учебного предмета 	4
II	Содержание учебного предмета	<ul style="list-style-type: none"> - Учебно-тематический план - Годовые требования 	7
III	Требования к уровню подготовки учащихся	Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения	36
IV	Формы и методы контроля, система оценок	<ul style="list-style-type: none"> - Аттестация: цели, виды, форма, содержание - Критерии оценки 	38
V	Методическое обеспечение учебного процесса		39
VI	Список литературы и средств обучения	<ul style="list-style-type: none"> - Список рекомендуемой методической литературы - Рекомендуемые Интернет-ресурсы 	40

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Театральные игры» разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ.

Программа «Театральные игры» — создана для того, чтобы каждый ребенок, независимо от особенностей развития, смог раскрыть свой внутренний потенциал. Программа создает условия для мягкой и радостной подготовки к коллективному творчеству, помогая ребенку чувствовать себя естественно и уверенно в игровых ситуациях на сцене и в жизни.

Отличительная особенность программы — в ее гибкости и индивидуальном подходе к развитию психофизического аппарата каждого учащегося. Через специально подобранные, доступные упражнения мы развиваем сенсорное и образное восприятие мира, а также мягко формируем навыки позитивного взаимодействия в коллективе. Это создает прочную и комфортную основу для любой творческой деятельности, учитывающую уникальные возможности ребенка.

Роль предмета заключается в построении индивидуальной игровой и коммуникативной компетенции, в создании ситуации успеха для каждого ребенка, что способствует не только творческому, но и личностному росту, помогает развивать умение выражать себя и адаптироваться в различных ситуациях в безопасной, поддерживающей атмосфере.

Программа делает акцент на процессе, а не результате, ценит каждый маленький шаг.

Срок реализации учебного предмета

Срок освоения программы «Театральные игры» составляет 1 год. Продолжительность учебных занятий - 34 недели.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета

Объем учебного времени, составляет 102 часа аудиторной нагрузки, максимальная нагрузка составляет 102 часа.

Сведения о затратах учебного времени

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

– по 3 часа в неделю

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные аудиторные занятия проводятся в форме групповых занятий (от 1 до 15 человек в группе).

Занятия проводятся из расчета 3 часа в неделю. Рекомендуемая продолжительность урока – 30 минут.

Цели и задачи учебного предмета

Цель:

Создание благоприятных условий для творческого развития личности ребенка с ОВЗ, поддержка его индивидуальности и эмоционального благополучия, а также приобретение позитивного опыта самовыражения и коммуникации через доступные игровые формы театральной деятельности.

Задачи:

Дать первоначальные представления об элементах актерского мастерства (внимание, воображение, действие) в адаптированной, игровой форме, доступной для восприятия каждого ребенка.

Формировать базовые умения взаимодействия с предметами, пространством и партнером с учетом индивидуальных двигательных, сенсорных и коммуникативных возможностей.

Способствовать развитию психических процессов (память, внимание, воображение, наблюдательность)

Развивать эмоциональную сферу: способность узнавать, выражать и регулировать эмоции в безопасной игровой ситуации.

Развивать эмпатию и понимание состояний другого через парные и групповые игры с четкой структурой и поддержкой.

Развивать коммуникативные навыки (вербальные и невербальные) и формировать позитивный опыт работы в микрогруппе, где ценятся усилия и сотрудничество.

Развивать творческую инициативу в рамках четких, понятных правил, поощряя любые проявления самостоятельного выбора и импровизации.

Развивать ассоциативное и образное мышление

Воспитывать интерес к театрализованной игре и творческому самовыражению как к источнику радости и положительных эмоций.

Формировать понимание простейших правил поведения в общей творческой деятельности

Способствовать мягкому преодолению психофизических зажимов и снижению тревожности, связанной с публичными действиями и общением.

Воспитывать уверенность в своих силах, создавая ситуацию успеха для каждого ребенка и поддерживая его самостоятельность в доступных действиях.

Структура программы учебного предмета

Структура программы отражает все аспекты работы преподавателя с учеником и содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

Практические методы:

- Игровые тренинги — система упражнений, направленная на приобретение и отработку конкретных навыков актерского мастерства (внимание, воображение, взаимодействие).
- Творческие задания — выполнение работ в различных форматах: устных и письменных (сочинения, эссе, создание рисунков по мотивам произведений), а также сценических (разработка этюдов, инсценировок, постановка мини-спектаклей).

Наглядные методы:

- Анализ видеоматериалов — просмотр и последующее обсуждение видеозаписей спектаклей, презентаций по истории театра и творчеству драматургов.
- Посещение культурных мероприятий — организованный просмотр спектаклей, концертов, выставок с обязательным последующим обсуждением.

- Демонстрация работ учащихся — публичный показ творческих результатов (этюдов, номеров, спектаклей) для анализа и обмена опытом.

Репродуктивные методы:

- Публичные выступления — закрепление полученных умений и навыков через участие в концертах, театрализованных представлениях, конкурсах и фестивалях.

Частично-поисковые методы:

- Совместное планирование — участие учащихся в выборе репертуара, определении темы и жанра будущей работы вместе с педагогом.
- Разработка сценических решений — самостоятельный поиск и создание этюдов, импровизаций и экспромтов для раскрытия художественного образа.

Проблемные методы:

- Моделирование проблемных ситуаций — создание на занятиях специальных условий, требующих от учащихся самостоятельного поиска нестандартных решений творческих задач.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Средства, необходимые для реализации программы

Дидактические:

- наглядные и учебно-методические пособия;
- методические рекомендации;
- наличие методической литературы для педагога.

Материально-технические:

- учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарным нормам и правилам;
- сценическая площадка с наличием звуковой аппаратуры;
- учебная мебель (стулья, сценические станки, кубы, стол, лавки);
- спортивный инвентарь (маты, обручи, скакалки, мячи);
- проектор и экран;
- компьютер;
- использование сети Интернет;
- спортивная форма, желательного однотонного цвета; удобная, нескользкая обувь в целях обеспечения техники безопасности на занятиях и свободы движения в процессе занятий;
- помещение для хранения реквизита и бутафории;
- школьная библиотека.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Учебно-тематический план

№ п/п	Темы уроков	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Ауди- торные занятия	Самостоя- тельная работа	Макси- мальная учебная нагрузка
1.	Вводный урок Игры на знакомство.	урок	2		2
2.	Изучение основных элементов актерского мастерства (внимание, свобода мышц)	урок	12		12
3.	Народные игры	урок	10		10
4.	Изучение основных элементов актерского мастерства (память, воображение)	урок	12		12
5.	Игры без слов и игры превращения	урок	12		12
6.	Изучение основных элементов актерского мастерства (темпо-ритм, отношение и взаимодействие)	урок	16		16
7.	Сюжетно-ролевые игры	урок	15		15
8.	Изучение основных элементов актерского мастерства (отношение и оценка факта, , импровизация)	урок	12		12
9.	Режиссерские игры.	урок	10		10
10.	Итоговое занятие.	контр. урок	1		1
	Итого:		102		102

Годовые требования

Занятия начинаются со вступительной беседы, в которой раскрываются цели и задачи предмета «Театральные игры».

1. Вводный урок. Игры на знакомство. Снятие психологических зажимов, создание атмосферы доверия и творчества, первичное знакомство с дисциплиной. Знакомство с правилами работы в группе (безоценочность, поддержка, право сказать "нет"). Основы безопасности на площадке.

«Снежный ком»: Первый участник называет свое имя. Следующий — имя предыдущего и свое. Последний должен назвать всех.

«Имя + жест»: Каждый произносит свое имя с определенным выразительным жестом. Группа повторяет.

«Интервью в парах»: Участники разбиваются на пары, узнают друг о друге 3 интересных факта, затем представляют партнера группе.

«Переключка-перестройка»: Педагог дает задание перестроиться по какому-либо признаку (по росту, по цвету волос, по первой букве имени) молча, но быстро.

«Животные.» Участники по очереди встают в середину общего круга и мимикой, жестами показывают загаданное животное, причём первая буква в его названии должна быть такой же, как и в имени игрока. Все остальные отгадывают загаданное животное и имя человека, который водит. В процессе игры ребята угадывают имена всех участников.

«Паровоз» Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, " паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Кораблик». Всем участникам выдаются бумажные кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике ("Мой кораблик зовут "Ксюша", он любит читать книги о путешествиях...")

2. Изучение основных элементов актерского мастерства (внимание, свобода мышц)

Цель: Развитие произвольного внимания, умения концентрироваться на объекте и партнере. Снятие мышечных зажимов, обучение контролю над своим телом. Понятия "объект внимания", "мышечный зажим", "панцирь". Упражнения на расслабление и концентрацию.

«Зеркало» (в парах, у зеркала и у отражения).

«Фотограф»: Один участник запоминает позы группы, затем отворачивается, группа меняет 3 детали, "фотограф" должен найти изменения.

«Марионетки»: Участники представляют, что их за ниточки подвесили к макушке, к коленям, к плечам. Затем ниточки обрезаются, и тело обмякает.

«Таяние снеговика»: От полного напряжения ("замерзли") до полного расслабления ("растаяли в лужице").

«Винт»: Представить, что тело — это винт, который медленно закручивается (напрягается), а затем резко или медленно раскручивается (расслабляется).

«Слушай хлопок» Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Едем на пароходе»

Ведущий говорит: «Мы отправляемся в путешествие и собираем багаж. Каждый имеет возможность взять по одной вещи». Участники по кругу называют желаемое. Ведущий записывает последовательно все названное. После этого продолжает рассказ: «Наш пароход поворачивает в обратную сторону, поэтому сейчас мы будем последовательно вспоминать, кто что брал, в обратном порядке». Первый участник теперь должен воспроизвести вещь, названную последним участником, второй — предпоследним и т.д.

«Не собьюсь!» Ведущий, обращаясь к ребятам, спрашивает: "Кто умеет считать до 30? Оказывается, все. Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне", - говорит ведущий. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить "Не собьюсь". Счет, следовательно, ведется так: один, два, "Не собьюсь" ... Редко кому удастся таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

«Самый рассеянный» Ведущий показывает участникам игры какой-нибудь предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты. Оставшись один, ведущий кладет карандаш в какое то место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т.п. Когда участники игры по зову ведущего возвращаются в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив водящему о находке. Самый рассеянный - последний, может выполнить какое - либо шуточное поручение.

«Себе – соседу». Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре водящий. Одна рука неподвижна, другой играющие передают монетку в любую сторону по кругу, кладя ее на ладонь соседа. Но все одновременно делают характерное движение другой рукой, иммитируя или не иммитируя передачу монеты, со словами "себе - соседу".

«Да, нет, черное и белое – не говорить» Ведущий зачитывает стишок:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Чёрный с белым не берите,

"Да" и "нет" не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам отвечать "Да" нельзя, иначе придется отдать вожатому фант)

- Знаю, - должен ответить находчивый игрок. Но вожатый задает все новые и новые вопросы:

- А какого цвета небо? Какого цвета снег?

- Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо сказать: такого цвета как мел.

Ведущий старается подловить игроков, если это удаётся, забирает у игрока фант, когда фантов набирается достаточное количество, их

разыгрывают, часто договариваются, не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдаёт фант.

«Радиоэфир»: Первый – второму"

Играющие сидят в кругу. Перед началом игры они должны рассчитаться по порядку номеров. Затем один из участников объявляет, кому посылает свое сообщение, например, "Первый-Десятому!". Десятый перехватывает инициативу и передает дальше сообщение, например, "Десятый – Седьмому". И так далее. Если кто-то из играющих ошибается, путается или обращается к номеру "соседа", т.е. "Второй", не может обратиться к "Первому" и "Третьему", ему придумывается новый позывной, и он уже с новым позывным играет, и к нему так же обращаются, например, "Первый – Золушке".

Если ошибся второй раз, то к позывному добавляют второе слово, например, "Золушка Московская".

«Брито-стрижено». Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

3. Народные игры

Цель: Знакомство с культурным наследием, развитие чувства ритма, коллективного взаимодействия, смекалки и ловкости. Изучение традиционных хороводных, подвижных и словесных народных игр.

«Ручеек». Игроки разбиваются на пары, берутся за руки и выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу, образуя над головами «живой коридор» или «тоннель».

Один оставшийся без пары игрок («водящий») проходит внутри этого коридора. Водящий берёт за руку любого понравившегося игрока из шеренги и уводит его с собой к концу «ручейка». Освободившийся игрок (чей партнёр

был уведён) становится новым водящим. Теперь он проходит по коридору и выбирает себе новую пару. Игра продолжается, постоянно меняя пары.

«Золотые ворота». Двое ведущих («ворота») берутся за руки и поднимают их вверх, образуя арку. Остальные игроки берутся за руки, образуя цепочку. Цепочка под музыку или специальный речитатив («Золотые ворота проходите господа...») проходит через ворота. В определённый момент (часто ведущие опускают руки, захватывая («запирая») того, кто в этот момент проходит. Те, кто попался становятся воротами.

«Куручка» Купим мы, бабушка, себе куручку. (2 раза)

Куручка по сенечкам: Кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе утку. (2 раза)

Утка: Тя-тя-тя-тя,

Куручка по сенечкам: Кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе индюшонка, (2 раза)

Индюшонок футы-нуты,

Утка тя-тя-тя-тя,

Куручка по сенечкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе поросенка, (2 раза)

Поросенок хрюки-хрюки,

Индюшонок футы-нуты,

Утка тя-тя-тя-тя,

Куручка по сенечкам кудах-тах-тах.,

Купим мы, бабушка, себе коровенка, (2 раза)

Коровенок муки-муки,

Поросенок хрюки-хрюки,

Индюшонок футы-нуты,

Утка тя-тя-тя-тя,

Куручка по сенечкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе телевизор (2 раза)

Телевизор время-факты, диктор шаля-ля-ля-ля

Коровенок муки-муки,

Поросенок хрюки-хрюки,
Индюшонок футы-нуты,
Уточка тя-тя-тя-тя,
Куточка по сенечкам кудах-тах-тах.
Купим мы, бабушка, тебе жигуленок (2 раза)
Жигуленок жиги-жиги
Телевизор время-факты, диктор шаля-ля-ля-ля
Коровенок муки-муки,
Поросенок хрюки-хрюки,
Индюшонок футы-нуты,
Уточка тя-тя-тя-тя,
Куточка по сенечкам кудах-тах-тах.

«Дударь» Игроки становятся в круг. Выбирается один водящий — «Дударь». Он встаёт в центр круга. Игроки идут по кругу, держась за руки, и поют или приговаривают: «Дударь, дударь, дудариче, старый, старый старичище! Его под колоду, под сырую, под гнилую! — Дударь, дударь, что болит?» Дударь отвечает, например: «Голова болит!» или «Спина болит!». После этого все игроки в кругу должны сцепиться руками именно за названную часть тела (например, за голову или за спину соседа). Задача Дударя в этот момент — занять чьё-то место в образовавшейся «сцепке», пока все перестраиваются. Тот, кто остался без места, становится новым Дударём.

«Просо» Дети строятся в две шеренги: мальчики напротив девочек. Мальчики идут шеренгой на девочек и поют первый куплет. Затем девочки поют в ответ, идя на мальчиков, мальчики отступают.

А мы просо сеяли-сеяли.

Ой, дид-ладо, сеяли, сеяли.

А мы просо вытопчем, вытопчем.

Ой, дид-ладо. Вытопчем, вытопчем.

А чем же вам вытоптать, вытоптать?

Ой, дид-ладо, вытоптать, вытоптать.

А мы коней выпустим, выпустим.

Ой, дид-ладо, выпустим, выпустим.

А мы коней переймём, переймём.

Ой, дид-ладо, переймём, переймём.

А мы коней выкупим, выкупим.

Ой, дид-ладо, выкупим, выкупим.

А чем же вам выкупить, выкупить?

Ой дид-ладо, выкупить, выкупить.

А мы дадим сто рублей, сто рублей.

Ой, дид-ладо, сто рублей, сто рублей.

Нам не надо тысячи, тысячи.

Ой, дид-ладо, тысячи, тысячи.

А мы дадим девицу, девицу.

Ой, дид-ладо, девицу, девицу.

А нам надо девицу лучше всех!

Ой, дид-ладо, лучше всех, лучше всех.

Мальчики выбирают девочку, та танцует все повторяют за ней.

4. Изучение основных элементов актерского мастерства (память, воображение). Развитие образного и ассоциативного мышления, фантазии, памяти физических действий и памяти чувств. Понятия "воображаемый объект", "память пяти чувств", "внутреннее видение".

«Несуществующий предмет». Передавать по кругу воображаемый предмет, точно повторяя его размер, вес, фактуру.

«Что исчезло?». На столе раскладываются предметы, участники запоминают, затем один убирается.

«Превращения». Превратить стул в: кресло самолета, зуб врача, гору, трон.

«Звуки мира»: С закрытыми глазами угадывать и представлять обстоятельства по звукам (скрип двери, шум дождя, шаги).

«Ожившая картина»: По репродукции известной картины («Бурлаки на Волге», «Опять двойка») создать "живую" сцену.

«Волшебная коробка ощущений»: Участнику закрывают глаза (или он садится спиной к столу). Ему в руки дают или предлагают потрогать обычный предмет (шишку, перо, кусочек бархата, металлическую ложку, влажную губку). Его задача — не называть предмет, а описать ощущения и образы, которые он вызывает: «Это колючее, пахнет лесом, напоминает о холодном утре в парке, слышится шум ветра в ветвях ели».

«Не просто верёвка»: В центр круга кладётся длинная верёвка или шарф. Каждый участник по очереди подходит и, не произнося ни слова, использует её как ****совершенно другой предмет****, показывая это действием. Это может быть скакалка, змея, бинт, нить для шитья, борода, дорога на карте, провод наушников. Следующий участник «стирает» предыдущий образ и создаёт свой.

«Образ из трёх слов»: Ведущий называет три случайных, не связанных между собой слова (например, «КИТ — ЗОНТИК — ХОЛОДИЛЬНИК»). Задача участника за 30 секунд придумать и показать маленькую сценку-пантомиму, где эти предметы логично существуют вместе. Развивает спонтанное соединение идей.

«Волшебная карта»: На большом листе бумаги один участник начинает рисовать абстрактную «карту» (извилистую линию, пятно, точку). Следующий добавляет свой элемент. Когда карта готова, группа вместе придумывает, что это: карта звёздного неба, остров сокровищ с опасными территориями, план подземных ходов замка. Затем каждый «путешествует» по этой карте пальцем, рассказывая, что он здесь видит.

«Продолжи историю одним жестом»: Участники сидят в кругу. Первый начинает очень короткий рассказ («Шёл сильный дождь...»). Следующий должен продолжить фразу, но не словами, а одним выразительным жестом или мимической реакцией. Третий интерпретирует этот жест словами («...и прохожий поднял воротник»), а затем добавляет своё действие. Игра связывает слово, образ и действие.

5. Игры без слов и игры превращения

Развитие невербальных средств выразительности (пантомима), умение действовать в образе, понимание метафоры. Основы пантомимы. Создание характера и образа через пластику.

«Живые скульптуры»: Один участник — "глина", другой — "скульптор", который лепит из него задуманное.

«Покажи профессию» (без слов, только жестами).

«Волшебный зоопарк»: Изобразить животное с заданным характером (грустный заяц, высокомерный верблюд).

«Ожившие механизмы»: Группа создает единый механизм (часы, конвейер), где у каждого своя "деталь" и движение.

«Превращение через препятствие»: Задание: пересечь площадку от точки А до точки Б. Но сделать это нужно не как человек, а: 1) как если бы пол был раскалённым песком; 2) как если бы вы пробирались сквозь густые джунгли; 3) как если бы вы шли по коридору, полному невидимых паутины; 4) как если бы гравитация внезапно ослабла. Акцент на физическое приспособление тела к вымышленной среде.

«Оживший пейзаж»: Группа становится единым «ландшафтом». Ведущий или один из участников называет место и время («Пустыня на рассвете», «Городская площадь в час пик», «Глухой ночной лес», «Морское дно»). Без слов и договоров, участники начинают медленно «прорастать» в образы этого пейзажа: стать камнем, деревом, ручьём, животным, фонарным столбом, толпой призраков. Важно чувствовать друг друга и общее пространство, создавая целостную картину.

«Танец одной части тела». Выбирается одна часть тела (указательный палец, колено, нос, лопатка). Эта часть — главный герой. Она может быть любопытной, испуганной, заносчивой, влюблённой. Задача — рассказать историю или выразить характер, двигая только этой частью, вовлекая постепенно всё тело, но ведя инициативу из заданной точки.

«Превращение чувства в предмет»: Назовите эмоцию или состояние (Радость, Грусть, Страх, Усталость, Нетерпение). Участник должен

представить, что это чувство — конкретный предмет в его руках. Какой он? Горячий или холодный? Тяжёлый или лёгкий? Хрупкий или упругий? Нужно исследовать этот «предмет», «передавать» его по кругу так, чтобы другие угадали не только предмет, но и исходное чувство.

6. Изучение основных элементов актерского мастерства (темпо-ритм, отношение и взаимодействие). Научить чувствовать и менять внутреннюю и внешнюю скорость действия. Освоить основы сценического общения и реакции на партнера. Понятия "темп" (скорость), "ритм" (внутренняя интенсивность), "предлагаемые обстоятельства", "оценка".

«Дирижер»: Один участник дирижирует темпом хлопков группы.

«Машина с разной скоростью»: Группа изображает механизм, который то ускоряется, то замедляется.

«Зеркало» (усложненный вариант: вести диалог жестами, отражая не только движение, но и эмоцию).

«Встреча»: Два участника встречаются в заданных обстоятельствах (старые друзья, обиженный и виноватый, продавец и покупатель) и ведут диалог.

«Да-нет»: Двое ведут диалог, используя только слова "да" и "нет", но наполняя их разным отношением и подтекстом.

«Внутренний метроном»: Каждый участник выбирает своё внутреннее состояние (например, «ожидание в очереди к врачу», «сборы на долгожданный праздник», «замирание от неожиданного звука ночью»). Под спокойную, нейтральную музыку или тиканье метронома участники начинают выполнять простое циклическое действие (раскладывать воображаемые карточки, нанизывать бусы, подметать пол). Задача — сохранить внешний темп, заданный метрономом, но наполнить действие совершенно разным внутренним ритмом (нервным, радостным, заторможенным). Зрители угадывают, какое состояние было у исполнителя.

«Эмоциональные качели»: Участники в парах или малой группе разыгрывают простое действие с чёткой сменой обстоятельств по команде ведущего. Например: «Вы дружно моете окно. (Пауза). Внезапно вы видите в

окне нечто невероятно смешное! (Пауза). Теперь вы понимаете, что это что-то страшное! (Пауза). Оказывается, это был просто странный прохожий, и вам стало стыдно за свой испуг». Задача — мгновенно и правдоподобно менять внутренний ритм и внешний темп в зависимости от «новостей».

«Танец стихий»: Группа делится на две части. Одна половина — «Ветер» (быстрый, порывистый, изменчивый темпо-ритм), другая — «Гора» (медленный, величавый, незыблемый). Под музыку или по хлопку ведущего они двигаются в общем пространстве, взаимодействуя: «Ветер» пытается «обтекать» или «расшевелить» «Гору», а «Гора» сохраняет свой ритм. Затем стихии меняются. Упражнение учит удерживать собственный ритм под воздействием партнёра.

7. Сюжетно-ролевые игры. Развитие умения действовать в вымышленных обстоятельствах от имени своего персонажа, строить простой сюжет. Понятия "роль", "сюжет", "конфликт", "характер персонажа".

«Съемка фильма»: Разыгрывание известных сказок ("Теремок", "Колобок") с распределением ролей.

«Интервью с героем»: Один участник выходит в образе персонажа, остальные задают ему вопросы.

«Судья»: Ситуация спора (двое спорят, чей мяч, кто кого толкнул), а "судья" должен разрешить ситуацию.

«Создаем историю»: Группа сочиняет общую историю, где каждый по очереди добавляет свое предложение.

Волшебная ситуация «Что, если?..»: Ведущий задаёт простую, но нестандартную ситуацию с лёгким конфликтом, распределяя роли. Ситуации должны быть бытовыми и понятными: «Что, если вы вместе строили башню из кубиков, и она рухнула? (Роли: тот, кто строил, тот, кто случайно задел)», «Что, если вы нашли один красивый камень на дороге и оба хотите его взять?», «Что, если дверь в комнату захлопнулась, а ключ остался внутри?».

История в трёх кадрах»: Группе даётся готовая история из трёх простых кадров-фраз (например, 1. Друзья идут в парк. 2. Начинается сильный дождь. 3. Они прячутся под одним большим деревом и смеются). Участники

распределяют роли (друзья, может быть, прохожий) и разыгрывают эту историю, как три «живые фотографии». Ведущий помогает переходить от кадра к кадру, объявляя: «Кадр первый!», «Кадр второй!».

«Добрый волшебник и проблема»: Выбирается «волшебник» (можно с волшебной палочкой — простой палочкой). Остальные участники по очереди подходят к нему и без слов, жестами, показывают свою «проблему» (например, «сломалась игрушка», «боюсь темноты», «потерял шапку»). Волшебник пытается «понять» проблему и показывает своё «волшебное решение» («починил», «зажёл фонарик», «нашёл»). Это игра без отрицательных персонажей, где сюжет рождается из взаимодействия и помощи.

8. Изучение основных элементов актерского мастерства (отношение и оценка факта, импровизация). Научить правдиво и ярко реагировать на неожиданное событие (оценка). Развитие спонтанности и умения действовать без подготовки. Понятия "импровизация", "оценка", "сценическое событие".

«Что в коробке?»: Участник должен отреагировать на "содержимое" воображаемой коробки, которое ему показывает педагог (цветок, паук, пустота).

Импровизационные этюды: Участникам дается установка на взаимоотношения и место действия ("двое воруют картину из музея", "вы встретились в лифте, который застрял").

«Давайте поменяемся»: Двое ведут диалог. Третий хлопает в ладоши и занимает место одного из них, продолжая диалог в том же ключе.

«Изменение объекта» (коллективная оценка): Вся группа занята общим делом (например, «строит пирамиду из воображаемых кубиков»). Педагог тихо говорит одному из участников, что материал изменился. Тот, не говоря ни слова, меняет физические ощущения (например, кубики стали раскаленными, или мокрыми, или невесомыми). Остальные, наблюдая за его реакцией и касаясь «объекта», должны подхватить эту оценку и тоже начать действовать в новых обстоятельствах. Упражнение учит «цепной реакции» оценки внутри ансамбля.

«Эмоциональные переключатели» (импровизация с резкой сменой отношения): Двое ведут диалог на нейтральную тему (например, обсуждают погоду). У третьего участника («режиссера») в руках карточки с эмоциями/состояниями (Ярость, Восторг, Паника, Скука). Он в любой момент может показать карточку одному из говорящих. Тот должен максимально быстро и органично «переключить» свое состояние на заданное, продолжая тот же диалог. Партнер должен тут же оценить это изменение и отреагировать. Упражнение на гибкость и скорость адаптации.

9. Режиссерские игры. Развитие пространственного мышления, навыков организации действия, умения видеть картину в целом. Основы мизансцены. Работа с предметами-заместителями.

«Расставь фигуры»: Участник-«режиссер» расставляет других участников-«актеров» в мизансцене по известной картине или сцене из фильма.

«Театр на столе»: Используя мелкие предметы (карандаши, ластик, скрепки), разыграть небольшую сценку.

«Ожившая фотография»: Группа получает репродукцию. «Режиссер» должен воспроизвести ее, объясняя каждому «актеру», какая у него эмоция, поза, задача.

«Живая скульптура с одним режиссёром»: Один участник становится «главным скульптором», остальные — «глина». Задача режиссёра — создать не статичную картину, а скульптурную группу, выражающую определённую идею или конфликт («Помощь», «Соперничество», «Одиночество в толпе»). Он расставляет участников, придавая им позы, направление взглядов, указывая, кто к кому «тянется» или «отворачивается». Затем режиссёр объясняет, что он задумал. Упражнение учит выражать мысль через расположение тел в пространстве.

«Светофор отношений» (Работа с дистанцией и уровнем): Трое участников получают простые взаимоотношения (например, «двое друзей и третий — новый знакомый, которому один рад, а другой ревнует»). Задача режиссёра — расставить их на площадке, используя три ключевых

инструмента: 1) Дистанция (кто близко, кто далеко), 2) Уровень (кто сидит, кто стоит, кто наклонился), 3) Направление взгляда и корпуса (кто открыт к кому, кто отвернулся). После расстановки зрители должны угадать отношения. Это делает абстрактное понятие «мизансцена» конкретным и понятным.

10. Итоговое занятие. Контрольный урок. Демонстрация приобретенных знаний и навыков, подведение итогов, праздник творчества.

Форма проведения: Открытый урок или показ для родителей/других групп в формате «Театрального капустника».

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Данный раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает адаптированная программа «Театральные игры» для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ):

- Концентрировать внимание на объекте, партнере или задании с учетом индивидуальных возможностей (используя тактильные, звуковые, зрительные опоры).
- Учиться переключать внимание между действиями с помощью чётких сигналов и повторяющихся ритуалов.
- Участвовать в упражнениях на круговое внимание, принимая активность в доступной форме (действием, звуком, взглядом).
- Учиться снимать мышечное напряжение через игровые образы и тактильные воздействия (например, «стряхнуть капельки воды», «растопить льдинку»).
- Осваивать чередование напряжения и расслабления в простых, повторяющихся игровых ситуациях.
- Предлагать свои варианты в рамках чётко заданных и понятных правил.
- Принимать и проживать простые и конкретные предлагаемые обстоятельства (например, «мы в лесу», «нам холодно»).
- Воспроизводить короткую, наглядную цепочку из 2-3 действий.
- Узнавать и показывать базовые эмоциональные состояния (радость, грусть, удивление) с помощью мимики, жеста, голоса.
- Использовать память на знакомые ощущения (тепло/холод, мягкое/твёрдое) для создания образа.

- Менять скорость своих движений, следуя внешнему ритмическому образцу (хлопки, бубен, музыка) или простой инструкции («идём как черепашка», «бежим как мышки»).
- Участвовать в коллективном создании ритма явлений природы или места (тихий дождь, сильный ветер).
- Учиться слушать и видеть партнёра, используя доступные каналы восприятия.
- Эмоционально и действием откликаться на простые и предсказуемые действия партнёра в парных играх и диалогах.
- Овладевать навыком очередности в действии и речи.
- Согласованно действовать в групповых играх и этюдах, следуя общей, понятной цели.
- Находить своё место в общем действии с помощью педагога или наглядной схемы.
- Оказывать и принимать посильную помощь и поддержку другим участникам.
- Передавать простую информацию, эмоции и отношения с помощью понятных жестов, мимики и движения тела в играх без слов.
- Осваивать основы пантомимы на уровне конкретного, предметного действия.
- Предлагать свой вариант развития действия из ограниченного набора возможностей.
- С помощью голоса, тела и движения создавать простой, узнаваемый образ персонажа или явления, используя 1-2 характерные детали.
- Учиться естественно, в соответствии с логикой игры, реагировать на неожиданное, но заранее смоделированное и безопасное событие в игровой ситуации.

IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание

В процессе освоения обучающимся предмета «Театральные игры» преподаватель контролирует качество полученных знаний, умений и навыков в соответствии с определенными критериями показателей, а также осуществляет оперативное управление учебным процессом, обеспечивает выполнение обучающей, проверочной, воспитательной и корректирующей функций.

Освоение разделов программы могут контролироваться в форме проведения открытых уроков.

Основной формой промежуточной аттестации по программе «Театральные игры» является итоговое занятие в форме показа творческих работ с элементами концерта-спектакля, а также интерактивных игр.

2. Критерии оценки.

Качество подготовки обучающихся оценивается по пятибалльной шкале:

Оценка	Критерии оценивания
5 («отлично»)	ставится, если учащийся демонстрирует устойчивый интерес к предмету, трудолюбие, выполняет творческие задания преподавателя с желанием, в полном объеме и с необходимой последовательностью действий, проявляет творческую инициативу;
4 («хорошо»)	ставится при интересе к предмету в целом, некоторых неточностях и погрешностях в выполнении творческих заданий преподавателя и при стремлении эти недостатки устранить;
3 («удовлетворительно»)	ставится, если работа выполняется исключительно под неуклонным руководством преподавателя, творческая инициатива учащегося практически отсутствует, учащийся невнимателен, неряшлив, интерес к предмету выражен слабо.
2 («неудовлетворительно»)	Недисциплинированность. Неуважение к коллективу. Пропуски без уважительных причин. Не усваивает материал

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации педагогическим работникам

Подбор и проведение игр и упражнений

Игровой материал (упражнения, этюды, комплексы) выбирается с учётом нескольких аспектов: педагогической цели, количества детей, а также формы отражения реальности (реалистичной, условной, символической). На практике эти элементы сочетаются, взаимно усиливая эффект от занятия.

Работа ведётся в небольших группах. Такой формат позволяет уделить персональное внимание каждому ребёнку, заметить его успехи и трудности. Педагог сознательно выстраивает ситуацию, в которой дети могут проявить

самостоятельность и сделать собственный выбор, что стимулирует творческое развитие.

Атмосфера и взаимодействие

Ключевая задача — создать среду, которая одновременно будет и поддерживающей, и нацеленной на результат. Доброжелательность сочетается с понятными правилами и «игровой» дисциплиной. Мы ценим и поощряем, когда ученики сами предлагают идеи для игр или новые правила. Педагог работает с мотивацией, помогает детям поверить в себя и всегда учитывает их личные возможности при постановке задач.

Основа успеха

Главный фактор достижения результатов — это собственная активность ребёнка. Его вовлечённость в процесс, готовность участвовать в играх и этюдах, а также в совместном обсуждении является определяющей.

Внеаудиторная деятельность и культурный контекст

Программа может быть расширена за счёт посещения культурных мероприятий: музеев игрушки, театров различных жанров, концертов. Активно используются и современные цифровые форматы, такие как виртуальные экскурсии. Этот опыт обогащает кругозор, формирует культурный бэкграунд и развивает навыки самостоятельного познания в сфере театрального искусства.

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

1. Актерский тренинг: Мастерство актера в терминах Станиславского. – Москва АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства).
2. Альшиц Ю.Л. Тренинг forever! / Ю.Л.Альшиц. – Москва: РАТИ –ГИТИС, 2009
3. Бажанова Р.К. Феномен артистизма и его театральные разновидности. /Р.К.Бажанова// Обсерватория культуры. – 2010 - №4. – С. 42-49.
4. Венецианова М.А. Актерский тренинг. Мастерство актера в терминах Станиславского. / М.А.Венецианова. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
5. Владимиров С.В. Действие в драме. – 2 изд., доп. – Санкт-Петербург: Изд-во СПб ГАТИ, 2007

6. Гиппиус С.В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств. / С.В.Гиппиус. – Москва АСТ, 2010
7. Гительман Л.И. Зарубежное актерское искусство XIX века: Франция, Англия, Италия, США: хрестоматия./ Л.И.Гительман. – Санкт-Петербург: СПб ГУЭФ, Вертикаль, Гуманитарный университет профсоюзов, 2002
8. Жабровец М.В. Тренинг фантазии и воображения: методическое пособие / М.В.Жабровец. – Тюмень: РИЦ ТГАКИ, 2008 Захава Б.Е. Мастерство актера и режиссера: учебное пособие / Б.Е.Захава. – 5-е изд. – Москва: РАТИ-ГИТИС, 2008
9. Зверева Н.А. Создание актерского образа: словарь театральных терминов / Н.А.Зверева, Д.Г.Ливнев. – Москва: РАТИ-ГИТИС, 2008
10. Кипнис М. Актерский тренинг. 128 лучших игр и упражнений для любого тренинга / М.Кипнис. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
11. Кипнис М. Актерский тренинг. Более 100 игр, упражнений и этюдов, которые помогут вам стать первоклассным актером / М.Кипнис. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
12. Кнебель М.О. Поэзия педагогики. О действенном анализе пьесы и роли. – Москва: ГИТИС, 2005
13. Кнебель М.О. Слово в творчестве актера. / М.О.Кнебель. – Москва РАТИГИТИС, 2009
14. Кутьмин С.П. Характер и характерность: учебное пособие / С.П.Кутьмин. – Тюмень:ТГАКИ, 2004
15. Лоза О. Актерский тренинг по системе Станиславского. Упражнения и этюды О.Лоза. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
16. Немирович-Данченко В.И. Рождение театра / В.И.Немирович-Данченко. – Москва: АСТ; Зебра Е; ВКТ, 2009 – (Актерская книга)
17. Новарина, Валер. Жертвующий актер / пер. с фр. Екатерины Дмитриевой// Новое литературное обозрение. – 2005 - № 73 – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2005/73/no31-pr.html>
18. Павис П. Словарь театра. / П.Павис; пер. с фр.; под ред. Л.Баженовой. – Москва: ГИТИС, 2003
19. Полищук Вера. Актерский тренинг. Книга актерского мастерства. Всеволод Мейерхольд. / Вера Полищук. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
20. Райан П. Актерский тренинг искусства быть смешным и мастерства

- импровизации / П.Райан. – пер. с англ. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
21. Русский драматический театр: энциклопедия.–Москва, Большая Российская энциклопедия, 2001
22. Русский театр. 1824 – 1941 Иллюстрированная хроника российской театральной жизни. – Москва: Интеррос, 2006
23. Сарабьян, Эльвира. Актерский тренинг по системе Георгия Товстоногова. / Эльвира Сарабьян. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
24. Сарабьян, Эльвира. Актерский тренинг по системе Станиславского. Речь. Слова.
- Голос. / Эльвира Сарабьян. – Москва: АСТ, 2010 – (Золотой фонд актерского мастерства)
25. Создание актерского образа: теоретические основы / сост. и отв. ред. Н.А.Зверева, Д.Г.Ливнев. – Москва: РАТИ-ГИТИС, 2008
26. Создание актерского образа: хрестоматия / сост. Д.Г.Ливнев. – Москва: РАТИГИТИС, 2008
27. В.Н.Сорокин. Мизансцена – как пластическое выражение сути драматургического материала / В.Н.Сорокин, Л.Я.Сорокина // Искусство и образование. – 2010 - № 1(63). – С.19-27
28. Станиславский К.С. Актерский тренинг. Работа актера над ролью \К.С.Станиславский. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
29. Станиславский К.С. Актерский тренинг. Работа актера над собой в творческом процессе переживания: Дневник ученика. /К.С.Станиславский. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
30. Станиславский К.С. Актерский тренинг. Учебник актерского мастерства / К.С.Станиславский. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
31. Станиславский К.С. Работа актера над собой. М.А.Чехов. О технике актера: антология. – Москва: АРТ, 2008
32. Стреллер Джорджо. Театр для людей. Мысли записанные, высказанные и осуществленные / Джорджо Стреллер; пер. с ит. и коммент. С.Бушуевой. – Москва: Радуга, 1984
33. Сушков Б. Театр будущего. Школа русского демиургического театра. Этика творчества актера / Б.Сушков. – Тула: Гриф и К, 2010

34. Теоретические основы создания актерского образа. – Москва: ГИТИС, 2002
 - Список рекомендуемых Интернет-ресурсов
 35. Хмельницкий Ю.О. Из записок актера таировского театра / Юлий Хмельницкий.
– Москва: ГИТИС, 2004
 36. Хрестоматия по истории русского актерского искусства конца XVIII – первой половины XIX веков: учебное пособие. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургская академия
театрального искусства, 2005
 37. Чехов М.А. Тайны актерского мастерства. Путь актера / М.А. чехов. –Москва:
-
1. Актерское мастерство [Электронный ресурс]. – URL: <http://acterprofi.ru>
 2. Библиотека Машкова. Раздел «Литература для детей» [Электронный ресурс]. – URL: <http://lib.ru/>
 3. Большая библиотека для мам и детей [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.kid.ru>
 4. Детская литература и детские книги в бесплатной электронной библиотеке детской литературы [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.kidsbook.ru>
 5. Каталог: Театр и театральное искусство [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.art-world-theatre.ru>
 6. "Лукошко сказок" - сказки для детей [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.lukoshko.net>
 7. Театральная библиотека Сергея Ефимова [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.theatre-library.ru/authors/p/panchev>

8. Театральная библиотека: пьесы, книги, статьи, драматургия [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioteka.teatr-obraz.ru>
9. Феофанова, И. Актерский тренинг для детей / И. Феофанова [Электронный ресурс]. — Москва : АСТ, Астрель, 2012. —
URL: https://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5020322
10. Хрестоматия актёра [Электронный ресурс]. – URL: <http://jonder.ru/hrestomat>
11. Шильгави, В. П. Начнём с игры. 01. Мы будем играть / В. П. Шильгави [Электронный ресурс]. – URL: <http://dramateshka.ru/index.php/education/4032-v-p-shiligavi-nachnyom-s-igrih-01-mih-budem-igrati>

СОГЛАСОВАНО:

Методист ДШИ №2

 Л.А. Моисеева

«28» августа 2025 г.