

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ
ОБЛАСТИ «ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ №2 ГОРОДА КАМЕНСКА – УРАЛЬСКОГО»

Программа рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 4
« 31 » марта 2026 г.



Утверждено:
Г.АУДО СО «ДШИ № 2
г. Каменска-Уральского»
М.И. Субботина
« 31 » марта 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ
ТЕАТРАЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ИСКУССТВО ТЕАТРА»

Предметная область
ПО.01. ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСПОЛНИТЕЛЬСКОЕ ИСКУССТВО

Программа по учебному предмету
ПО.01.УП.01.

«ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

для обучающихся 1 - 2 классов
театральных отделений Детских школ искусств
и Детских театральных школ

г. Каменск-Уральский
2026 г.

Разработчик:

Лихачева А.А., преподаватель театральных дисциплин ГАУДО СО «ДШИ №2
г. Каменска-Уральского»

Рецензенты:

Структура программы учебного предмета

I. Пояснительная записка

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета;*
- *Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;*
- *Форма проведения учебных аудиторных занятий;*
- *Цель и задачи учебного предмета;*
- *Обоснование структуры программы учебного предмета;*
- *Методы обучения;*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

II. Содержание учебного предмета

- *Сведения о затратах учебного времени;*
- *Годовые требования по классам;*

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

VI. Формы и методы контроля, система оценок

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки;*

V. Методическое обеспечение учебного процесса

- *Методические рекомендации педагогическим работникам;*
- *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся;*

VI. Список рекомендуемой методической литературы

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Театральные игры» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области театрального искусства «Искусство театра».

Учебный предмет «Театральные игры» является первой ступенью в комплексе предметов предметной области «Театральное исполнительское искусство». Программа рассчитана на обучение детей младшего школьного возраста.

Реализация данной программы будет способствовать лучшему освоению программы «Основы актерского мастерства», являющейся базовой в структуре предпрофессиональной программы «Искусство театра».

Игра – один из основных видов деятельности детей. Детские игры не просто приносят удовольствие ребенку, но и подготавливает его к будущей взрослой жизни в социуме, воспитывают, развивают и обучают. В процессе игры формируются и совершенствуются психические процессы, создаются благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка.

Программа «Театральные игры» учитывает особенности младшего школьного возраста и предполагает освоение различных типов игр, а также приобретение умения провести эти игры со своими сверстниками.

Срок реализации учебного предмета «Театральные игры» - для детей, поступивших в образовательное учреждение в возрасте от 6 лет 6 месяцев до 9 лет, составляет 2 года (1, 2 классы 8-летнего нормативного срока обучения).

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

Таблица 1

Срок обучения/классы	2 года
	1 – 2 классы
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	130
Количество часов аудиторные занятия	130

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные аудиторные занятия проводятся в форме групповых занятий (от 10 до 15 человек в группе). Рекомендуемая продолжительность урока – 40 минут.

Цели и задачи предмета «Театральные игры»

Цель: приобщение ребенка к основам театрального искусства посредством игровой деятельности и устойчивое развитие его творческих способностей.

Задачи:

- Обучение развивающим, познавательным, подвижным, народным, сюжетно-ролевым и режиссерским играм;
- Обучение логике и последовательности движений во всех комплексных игровых упражнениях;
- Развитие внимания, фантазии и воображения;
- Развитие музыкальности и ритмичности;
- Развитие быстроты реакции и сообразительности;
- Устранение излишнего мышечного напряжения, зажатости и скованности в движениях;
- Воспитание норм поведения в коллективе при соблюдении определенных правил;
- Воспитание выдержки, настойчивости и работоспособности;
- Развитие навыков самостоятельного творческого образного мышления;
- Воспитание творческой инициативы.

1. Обоснование структуры программы учебного предмета

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа 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

- Игровой метод;
- Метод сюжетно-ролевой игры;
- Метод перемены ролей в одной и той же сюжетно-ролевой игре;
- Практико-ориентировочный метод;
- Проблемный метод;
- Рефлексивный метод;

Описание материально-технических условий реализации

учебного предмета

Материально-техническая база образовательного учреждения должна соответствовать санитарным и противопожарным нормам охраны труда.

Материально-технические условия реализации предмета:

- Учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарных норм и правил.
- Стол;
- Стулья;
- Видеоаппаратура, звуковоспроизводящая аудиоаппаратура;
- Ноутбук, компьютер;
- Фортепиано или рояль;
- Фонотека;
- Использование сети интернет;
- Набор детских музыкальных инструментов: бубны, свистульки, трещотки, молоточки, колокольчики;
- Спортивный инвентарь: скакалки, веревочки, обручи, мячи (теннисные);
Учащиеся должны иметь спортивную форму, удобную, нескользкую обувь.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на основе учебного предмета «Театральные игры», на максимальную, самостоятельную нагрузку обучающихся и аудиторные занятия:

При реализации программы «Театральные игры» в составе дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области театрального искусства «Искусство театра» со сроком обучения 8 лет общий объем аудиторной нагрузки обязательной части составляет 130 часов.

Недельная аудиторная нагрузка составляет 2 часа. Самостоятельная работа по данному предмету не предполагается.

Рекомендуются консультации в форме мастер-классов, дополнительных занятий при

подготовке к зачету, завершающему обучение, - 4 часа на втором году обучения. В ходе работы над освоением программы необходима работа с концертмейстером.

Требования по годам обучения

Предмет «Театральные игры» представляет программу «Основы актерского мастерства» и тесно взаимосвязан с другими учебными предметами программы «Искусство театра».

Основу практической части предмета составили народные, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые и режиссерские игры. Упражнения на внимание, воображение, общение, словесное действие направлены на создание атмосферы существования в определенных предлагаемых обстоятельствах, включены в программу обучения и осваиваются путем игровой методики. В итоге обучения происходит накопление знаний, умений, навыков, необходимых для следующих этапов освоения программы «Искусство театра». Существует множество подходов к классификации видов игр по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности.

Основные типы игр:

- игры с фиксированными, открытыми правилами (дидактические, познавательные и подвижные, игры развивающие, интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы);
- игры со скрытыми правилами (сюжетные игры: ролевые, режиссерские, игры-драматизации).

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются именно указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Учебно-тематический план 1 класс

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная	Аудиторные занятия
1	Основы театральной игры. Формы и виды игр	Урок	4	-	2
2	Игровые комплексы различных типов для	Урок	4	-	5

	развития внимания и памяти				
3	Игровые комплексы для снятия излишнего мышечного напряжения	Урок	5	-	6
4	Игры для развития фантазии и воображения	Урок	5	-	5
5	Игры для развития сценического общения	Урок	10	-	10
6	Народные игры	Урок	5	-	5
7	Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)	Урок	20	-	20
8	Режиссерские игры	Урок	10	-	10
9	Итоговое занятие	Урок	1	-	1
Итого:			64		64

Раздел 1. Основы театральной игры. Формы и виды игр

Беседа о практике игр в жизни каждого ребенка группы, в ходе которой он делится своим опытом, и под руководством педагога все игры, о которых рассказали обучающиеся, объединяются в общие квалификационные категории. Например:

По форме: индивидуальные, парные, мелкогрупповые, коллективные, настольные, аудиторные, игры на открытом воздухе и др.

По видам: подвижные, спортивные, игры развивающие, интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы;

Сюжетные игры (игра на темы сказочных и бытовых сюжетов).

Практические игры по предложенным ребятами темам. Новые игры, предложенные педагогом. Разбор занятий: что развивают игры, в которые мы играли сегодня?

Раздел 2. Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти

Педагог по своему усмотрению подбирает упражнения по принципу *от простого к сложному*, в зависимости от особенностей каждой группы обучающихся. Примеры некоторых игровых упражнений.

Игра на знакомство «Снежный ком». Каждый называет свое имя. Участники сидят в кругу. Первый участник называет свое имя, второй - имя первого и свое, третий -

имена первого и второго, потом свое и т.д., пока круг не замкнется. В итоге, последний участник говорит имена всех играющих, а затем и свое. Легче, конечно, быть первым, но последним полезней.

Игра на знакомство «Имя и жест» (поза, движение)

Участники встают в круг. Начиная с ведущего, каждый называет свое имя и делает жест, позу или движение, наиболее характерное для себя. Все остальные повторяют имя и движение этого человека. Можно продолжить упражнение – каждый участник называет имена и повторяет движения всех стоящих в кругу.

Игра «Ха-бум-зип» Все участники стоят в кругу. Ведущий объясняет правила игры: все должны выучить три простых жеста «Ха»- это хлопок с указанием на того, кому мы отправляем энергетический посыл (так же можно сказать, что мы отправляем стрелу человеку), «Бум» - поднимаем обе руки сгибая в локтях, это означает, что мы не принимаем посыл (можно сказать, что мы выставляем щит, который отбивает стрелу), «Зип» - присели, это означает мы увернулись от стрелы и она переходит следующему, кто стоит по часовой стрелке, ВАЖНО «Зип» могут сделать только рядом стоящие с права и слева с отправителем. Начинает игру ведущий отправляет только одному глядя прямо в глаза и произносит «Ха», тому кому он отправил посыл может принять, а может и не принимать. Игра развивает концентрацию внимания, реакцию и взаимодействие с партнером. Можно играть на выбывание, если кто-то путается в движениях и названиях жестов, либо долго реагирует выбывает из игры.

Игра «Передай мяч каждому» Все участники стоят в кругу. Ведущий кидает мяч называя имя, кому он его передает, следующий бросает другому называя так же имя, суть игры заключается в том, что мяч должен получить каждый только один раз, если мяч падает, игра начинается сначала и передается в том же порядке как начинали.

Игра «Машинки». Все участники стоят в хаотичном порядке занимая все пространство в помещении. Ведущий называет скорости сначала по порядку начиная с самой маленькой скорости «1,2,3...» затем переключает в разном порядке. Можно представить, что ребята это машинки, которые едут с разной скоростью. Важно не сталкиваться друг с другом и реагировать на команды ведущего. Игра развивает: внимание, работу в коллективе, ориентацию в пространстве, реакцию.

Игра «Хлопки» Ребята стоят напротив ведущего в свободном порядке, занимая все пространство. 1 Хлопок – подпрыгнули, 2 хлопка – присели, 3 хлопка – покружились. Эту игру можно комбинировать с игрой «Машинки».

Игра «Что в комнате?» Эта игра комбинируется с игрой «Машинки», т.е. все участники двигаются в хаотичном порядке переключая скорости и в определенный момент, ведущий останавливает движение хлопком «Стоп», все замирают и закрывают глаза. Ведущий подходит к любому участнику и спрашивает: «Назови все предметы белого, черного, зеленого, красного цвета». Участник называет все предметы, которые помнит определенного цвета.

Игра «Как одеты ребята?» Все участники двигаются в хаотичном порядке и с кем сталкиваются взглядом - здороваются и представляются (называют свое имя), например «Привет, меня зовут Маша», партнер тоже здоровается и так же называет свое имя. В процессе ведущий в любой момент может хлопнуть в ладоши и сказать «Стоп», все замирают на местах и закрывают глаза. Ведущий подходит к любому

участнику и спрашивает: «Как сегодня одета Маша, какого цвета у нее волосы, какого цвета глаза, есть сережки или украшения или нет» и т.д. Можно усложнять задание, спрашивая про настроение.

Игра «Фото» Преподаватель выбирает одного желающего, все остальные участники встают общую фотографию делая разные позы. Желающий должен запомнить это фото, кто где стоит и в каких позах. Затем он отворачивается и происходит 2 изменения, это либо перестановка участников, либо смена поз. Необходимо вернуть всех в исходную фотографию, важно, и самим участникам запомнить как они точно стояли и где, потому что их могут неправильно исправить, а они должны в итоге показать исходную правильную фотографию.

«Запомни в каком порядке сидят ребята» Преподаватель выбирает одного желающего, все остальные сидят на стульях в один ряд или полукругом, кого выбрали, должен запомнить в какой очередности сидят ребята, когда он отвернется, поменяются два игрока. Нужно найти ошибку.

Игра «Что изменилось». Педагог заготавливает на столе под платком 5-6 предметов (например: ручку, кубик, линейку, игрушку, ластик, книгу, яблоко и т.п.) Поднимая платок – показывает их расположение играющему и медленно считает до пяти, чтобы ребенок запомнил это расположение. Затем снова накрывает платком «натюрморт». Ребенок отворачивается. Педагог меняет расположение предметов или забирает 1-2 из них. При повторном раскрытии композиции играющий ребенок должен рассказать, что изменилось и вернуть все в первоначальное положение, попросив у педагога недостающие предметы.

У этой игры множество вариантов. Например, та же композиция, но рядом стоит «Волшебный сундучок» - что-то достается или отправляется в волшебный сундучок. Вопрос: что мы отправили в волшебный сундучок? Или, что мы прибавили из сундучка?

Игра тренирует зрительное внимание, память, наблюдательность, речевую культуру, умение разъяснить ситуацию и поставить задачу – что нужно сделать, чтобы восстановить композицию.

Игра «Глухой телефон». Тренирует слуховое внимание. Ведущий говорит на ухо одному из участников фразу, например, «Катя съела весь праздничный торт», тот передает следующему, в итоге последний говорит вслух, что до него дошло.

Раздел 3. Игровые комплексы для снятия излишнего мышечного напряжения

Пластические подвижные игры «Море», «Лес», «Пушинки», «Кукольный магазин», «Змейка» и другие в музыкальном сопровождении. Игры построены по принципу - расслабление-напряжение определенных групп мышц, чему способствуют музыкальные акценты, смена темпа и ритма музыкального сопровождения. Действуя в соответствии с методикой «от простого - к сложному» можно включать игровые упражнения дыхательные упражнения и текст. Например, в игре «Лес шумит» - от звуков, шелестящих на ветру листвой деревьев (звук «шшшш...») до звуков пения птиц («ку-ку, «фьюить-фить...», зверей («ррр,фрр» и

т.п.) до поговорок “В сильный ветер в лесу тихо, а в поле лихо”, “Что в лесу родится дома пригодится”, “Тишь да камыш, лесная глушь, слышь...”

В *Кукольном магазине* все куклы сделаны из разных материалов: тряпичные, пластмассовые, резиновые, фарфоровые и т.п., что обуславливает определенную пластику при выполнении игрового упражнения.

К этим же играм можно отнести всем известную игру “*Море волнуется раз...*”, по условиям которой все играющие двигаются, представляя себя морскими обитателями - рыбами, медузами, дельфинами, ужами и т.п. После слов “Море волнуется раз... море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри..”, - все замирают. Тот обучающийся, до которого дотронулся ведущий, продолжает свои движения и все должны отгадать, кого он изображает.

Игра “Кукловод и марионетки”. Есть два вида этой игры:

1. вариант: участвуют все вместе. Все стоят на против преподавателя в свободном порядке, так чтобы не мешать друг другу и видеть педагога. Преподаватель - это кукловод, а все остальные - марионетки. Кукловод называет часть тела, за которую будет управлять (например, нос, грудь, живот, правое плечо, левое плечо и т.д.) далее он привязывает воображаемую нитку, и эта часть тела становится ведущей.

2 вариант: Ребята делятся на группы по 5 человек, из которых 1 кукла и 4 кукловода, каждый кукловод отвечает за определенную часть тела (например, правая рука, левая рука, правая нога, левая нога) Кукла должна совершать движения, которые задает ей кукловод, задевая его руки и ноги. Все должны работать слаженно, это упражнение на взаимодействие в группе, на доверие, чувство партнера, на пластичность.

Игра “Скульптор и глина” Участвуют по парам. Один скульптор, второй участник - глина. Задача скульптора вылепить какую-то фигуру из глины (своего партнера), например, кошку, балерину, робота и т.д. Так же можно участвовать по трое, и уже слепить композицию из двух людей (например, цветок и человек, встреча двух друзей, инопланетянин и человек, кот и собака и т.д.) И придумать название данной фигуре (например, “Не ждали”, “Радость”, “Любовь”, “Дружба”, “Инопланетяне атакуют”, “Взрыв”, “Сюрприз”, и т.д.) Это упражнение развивает фантазию, направлено на умение взаимодействовать с партнером, пластичность.

“Танец частей тела” Все участники стоят в свободном порядке, так чтобы не мешать друг другу. Начинаем с лица, лицо начинает танцевать (корчим очень активно рожицы, задействуем все: нос, рот, глаза, язык, лоб) все остальное тело не подвижно, затем только правое плечо, только левое плечо, только правый локоть, и т.д. Производя танец только определенной частью тела, мы должны изучить все возможные варианты движения этой части тела, а когда мы изучили все возможности каждой части тела, мы включаем в танец, постепенно две руки, грудь, бедра, ноги, голову и все тело, когда включается все тело, то танец получается очень свободный и пластичный. Это упражнение направлено на раскрепощение, снятие зажимов в теле и пластичность.

“Зернышко”. Все стоят в свободном порядке, так чтобы не мешать друг другу. У всех закрыты глаза. Преподаватель задает правила игры: “вы маленькие зернышки, которые посадили в землю (ребята должны сесть в маленькие комочки как им удобно), затем вас начинают поливать, и вы медленно-медленно прорастаете сквозь землю, это очень сложно, потому что земля очень твердая, а вы слишком маленькие, но вы очень хотите вырасти, и пробиваетесь применяя очень много сил, вот наконец-то первый росток

пробился к свету, вы растете еще и распускаетесь в красивый цветок, у каждого он свой, представьте какого он цвета, какой у него аромат, рассмотрите себя, изучите, ваши руки это лепестки, какие они, вот к вам прилетела бабочка, рассмотрите ее, какой у нее узор на крылышках, какая она, она улетела, прилетела пчелка, она собирает нектар, вам щекотно? Или неприятно? У каждого своя реакция. Вот капнула капелька воды на ваш лепесток, еще одна, пошел дождик, вы выросли еще, но вот дождик стал усиливаться, подул сильный ветер, вода стала расти, и вы погружаетесь в воду, по колена, по пояс, вот вы уже полностью погрузились в воду, но все равно продолжаете бороться за жизнь, воздуха не хватает...”Хлопок, и вы оказались людьми, вы вновь в комнате. Сбросили предлагаемые обстоятельства. Только по окончании этого тренинга мы спрашиваем у ребят подробности, каким цветком они были, какую бабочку видели, что чувствовали, легко ли было представлять, о чем говорили, поверили в предлагаемые обстоятельства, какие ощущения испытали. Очень важно это проговорить и обсудить, для того чтобы понять эффективность этого тренинга. Сами ребята должны осознавать свои сильные и слабые стороны, над чем стоит поработать, а что получается с легкостью.

“Воздушные шарики”. Участники стоят в свободном порядке, так чтобы не мешать друг другу. Перед началом все должны сесть в маленькие комочки, преподаватель начинает хлопать, каждый хлопок, это поток воздуха воздушным шариком, т.е. с каждым хлопком шарики все больше и больше начинают надуваться. Когда уже полностью надулись, полетели, чувствуя легкость и невесомость, при столкновении с другими шарами, мы легко от них отталкиваемся. Еще один хлопок, означает, что шарик лопнул, т.е. шарик начинает быстро сдуваться и летать в хаотичном порядке, так чтобы сильно не столкнуться с другими участниками.

Раздел 4. Игры для развития фантазии и воображения

Игровые упражнения.

Оркестр. Каждый придумывает себе этюд с музыкальным инструментом - барабаном, трубой, гитарой, флейтой и т.п. Упражнение выполняется под музыкальное сопровождение. Обучающийся импровизирует. По сигналу педагога музыканты замирают. По следующей команде - “оживают”, но с другим музыкальным инструментом. Один из обучающихся может быть “дирижером”.

“Продолжи сказку” Педагог начинает “Жили-были...”. Далее - по кругу каждый добавляет фразу, продолжая сказочный сюжет. Перед началом, необходимо обсудить, что такое сказка (в ней случается волшебство, существуют фантастические герои), структура есть начало, развитие, кульминация (событие главное), развитие событий и конец (чем все закончилось).

“Все герои в гости к нам!” Каждый придумывает небольшой монолог сказочного героя, чтобы мы угадали - кто это, из какой сказки. Можно использовать элементы пластики, реквизит.

“Переправа” Ребята находятся на одном берегу, преподаватель, находится на другом, между ними река, глубина которой по колена, течение реки обговаривается, по

команде ребята должны перебраться, представляя все предлагаемые обстоятельства (течение, температура воды, какое дно и т.д.). Затем река становится все глубже и глубже, сначала по пояс, затем по шею. Далее нужно перейти комнату по покрашенному полу, ноги прилипают, затем по гальке, по горячему песку, мягкой траве, по канату натянутому над обрывом и т.д.

“Оправдай предмет”. Берем любой предмет, нужно его оправдать, что это может быть. Например, мячик будто яблоко, апельсин, новогодняя игрушка, горячая картошка, камень и т.д. чем больше придумают вариантов, тем лучше. Так же можно усложнить игру, дети могут сделать рекламу данного предмета, т.е. рассказать: что это? Какими свойствами обладает, сколько стоит и т.д. Так же они должны проявить свои актерские способности, так, чтобы другие ребята захотели это купить.

“Оправдай место” Берем несколько стульев и создаем необычную композицию. Задача ребят оправдать, что это такое. Например, космический корабль, самолет, тренажерный зал, трактор, лес, необитаемый остров и т.д.

Ребята не просто должны сказать, что это, но и провзаимодействовать так, чтобы другие ребята поняли, что это такое.

“Подводный мир” (Водоросли и льдины) Ребята стоят в произвольном порядке, так чтобы не мешать друг другу. Закрываем глаза, и ведущая говорит предлагаемые обстоятельства: “Вы морские водоросли, представьте, что ваше тело, очень пластично, вы находитесь на дне океана, представьте его, какие морские жители там обитают (медузы, крабы, рыбы, осьминоги, морские коньки, ракушки, кораллы, морские звезды и т.д.) представляйте подробно, какого цвета размера, они проплывают рядом с вами рассмотрите их. Посмотрите вверх, сквозь толщу воды пробиваются маленькие лучики солнца, вы никогда не были на поверхности воды, но очень хотите там очутиться. Вы видите проплывающий над вами огромный корабль, вы видите лишь дно этого корабля, какое оно? Посмотрите перед собой, вы видите что-то огромное плывет прямо на вас, но не понимаете что это, оно приближается все ближе и ближе и вы уже понимаете, что это огромная акула, она проплывает очень близко, так, что вы отрываетесь от дна океана и плывете вверх, быстрее и быстрее, и вот впервые в жизни вы оказались на поверхности океана и вы плывете по волнам, рассмотрите небо, облака, пролетающих чаек, вы видите проплывающие рядом корабли уже полностью. Ваше тело превратилось в большую льдину (лежим на спине, руки и ноги в стороны). Солнышко начинает сильно припекать, и вы начинаете таять. Руки и ноги сворачиваются, и вы становитесь маленьким комочком льда”. По хлопку сбрасываем предлагаемые обстоятельства.

“Придумай своего персонажа” Ребятам даются листок бумаги и цветные карандаши, они должны нарисовать несуществующий персонаж, придумать ему имя, где он обитает, чем питается, как двигается и т.д. Чем подробней и интересней придумает ребенок, тем лучше. Сначала он должен рассказать о нем, а затем показать этого персонажа (его пластику, мимику, голос, звуки и т.д.)

“Стихии” (огонь, вода, воздух, земля) Для каждой стихии подбирается музыкальное сопровождение. Ребята стоят в свободном порядке, так, чтобы не

мешать друг другу. Под музыку ребята должны двигаться как огонь, вода, воздух и

земля. Включая свое воображение у каждого получится свой танец. По окончании этого тренинга необходимо обсудить, что ребята чувствовали, легко ли им было переключаться и перевоплощаться в стихии.

Раздел 5. Игры для развития сценического общения

Это парные, мелкогрупповые и групповые игры и игровые упражнения. Задача - воспитать чувство партнера, навыки работы в команде.

“Зеркало” Один из обучающихся человек, другой его “отражение”. Задача “отражения” точно и быстро повторять движения и действия человека. Но и человек не должен забывать о партнере и делать движения не быстро, так, чтобы получалось синхронно. Сначала делаем медленно, затем можно придумывать этюды у зеркала. Например, в тренажерном зале, “доброе утро”, “собираюсь на свидание”, “Учу танец”, “Балерина” и т.д.

“Встреча с инопланетянином”. Один человек, другой - инопланетянин. Педагог дает инопланетянину задачу, например, спросить у землянина, но на своем языке как пройти куда-то или который час, или как его имя? Задача землянина понять и ответить.

“Перемирие”. Задача партнеров игры помириться после ссоры (из-за чего произошла ссора - придумывают сами обучающиеся).

“Тень” Один участник тень, другой человек. Ребятам дается время на подготовку. Они должны придумать сюжет, например:

Крадущийся ниндзя;

Поход в лесу, собирает грибы и ягоды;

Кошка видит свою тень, но не понимает, что она ее;

Скалолаз;

Космонавт на луне;

Ребенок в песочнице;

В цирке (гимнаст, акробат, канатоходец и т.д.)

Повар на кухне;

“Слепой и поводырь” 1 вариант (групповой). Один участник зрячий, т.е. поводырь, а вся остальная группа слепые. Первый встает поводырь, все остальные встают друг за другом и кладут руки на плечи предыдущему. Все закрывают глаза, видит только поводырь. Нужно проехать путь с разными препятствиями, которые создает преподаватель (низкие потолки, ступеньки, переступить через бревно, обойти что-то). Задача поводыря провести так, чтобы никто не пострадал, а задача всех остальных довериться предыдущему. Эта игра на доверие и умение работать в группе.

2. вариант. (Работа в паре). Те же задачи, но уже в парах.

“Волна”. Все ребята стоят в линии, плечо к плечу. Необходимо поднять руки друг за другом и опустить, так чтобы получилась волна. Обгонять предыдущего нельзя следим и чувствуем друг друга очень внимательно.

“Задания в группе” Преподаватель дает разные задания всей группе:

Построиться по росту (от самого маленького до самого высокого);

От самого высокого к самому маленькому;

Встать в круг;

Построиться в галочку;

Построиться по цвету волос от самого светлого к самому темному;

Построиться по цвету глаз от самого светлого к самому темному;

По цвету обуви от белого к черному.

Можно усложнить задание, выполнять все задания молча, если кто-то произнесет хоть слово начинают все сначала.

“В гостях у обезьянок”. Все участники стоят в кругу, в центре ведущий. Можно предложить обстоятельства, что все обезьянки, которые передразнивают посетителя (посетитель в центре). Посетитель начинает подходить к каждому и строить рожицы, кривляться, и издавать разные смешные звуки, задача обезьянок повторить все в точности за посетителем, кто не справился становится ведущим.

Ниндзя. Выбираем двух участников - это ниндзя. Все остальные садятся в круг, так чтобы участники находились внутри круга. Один ниндзя в одном углу, другой в другом углу. Каждому присваивается номер 1 и 2. Первый номер должен поймать второй, но по хлопку они меняются ролями. Двигаемся закрытыми глазами, а пластика как у ниндзя. Все остальные участники создают шум леса, пение птиц, звуки ветра, вой животных и т.д. Создаем атмосферу.

“Переубеди” (импровизация). Выбираем два участника. Задаем тему ребята говорят слово, например, “котенок”. Один начинает: “Давай заведем котенка”, оппонент говорит: “Зачем у меня на котов аллергия!”, и далее кто кого переубедит, приводя больше аргументов, у кого закончились аргументы или начинает повторяться, тот и проиграл. Может быть вариант, когда оппонент сам соглашается.

Колокол. Работаем в маленьких группах примерно по 5-6 человек, встаем в круг, один человек в центре, кто находится в центре он должен напрячь все тело и падать в разные стороны, все остальные участники должны ловить его и передавать другим участникам, так, чтобы он не упал. Задача центрального участника довериться группе, задача других участников не уронить его.

“Выберись из леса” Вся группа стоит в кругу, выбираем одного участника. Круг создаем очень плотный, стоим плечо к плечу и держимся очень крепко либо за руки, либо за пояс друг друга. Задача участника, который находится в центре выбраться из этого леса. Все остальные участники не должны выпустить его ни в коем случае!

“Баба Яга (Квазимодо) и скульптура”

Вся группа делится на две части, так, чтобы у каждого участника был партнер. Одна команда - это Квазимодо или Баба Яга (вспоминаем кто это, какая у них внешность, пластика и голос), а вторая команда - это скульптура, участники должны встать в произвольную статичную позу, так, чтобы не закрывать глаза и рот. Задача квазимодо рассмешить скульптуру, но скульптура не должна рассмеяться. Кто справился со своей задачей тот и побеждает. Затем команды меняются ролями.

“Все вместе” Все передвигаются в хаотичном порядке, любой из участников в любой момент делает простое движение (например, хлопает) вся остальная группа должна моментально это повторить. Движения должны меняться и инициативу должны брать разные участники. Задача почувствовать каждого участника и быстро реагировать на смену движений.

“Неразрывны”. Это упражнение делаем в парах. Сначала мы должны соединиться только взглядом со своим партнером передвигаясь в хаотичном порядке,

можно прыгать, ползать, но ни в коем случае ни разу не свести взгляд с партнера. Затем соединяемся только кончиком указательного пальца, и определяем ведущего и ведомого (определяет преподаватель), затем меняемся, по тому же принципу, соединяемся двумя ладонями, спинами, плечом и т.д.

Встреча. Делимся на две группы. Идем по одному человеку из каждой группы, встречаясь в центре, сначала встречаемся взглядом, затем говорим: “Привет”, (у каждого своя интонация), потом здороваемся за руку (так же говорим: “Привет”), затем обнимаемся (говорим: Привет! Подтекст: Как я рад тебя видеть), не рады видеть, но должны поздороваться. Задачи могут быть разные (по внутреннему действию), важно не изображать эмоции, а проживать, чтобы они рождались здесь и сейчас. Это упражнение дает понять, что одно и то же слово можно произнести с разными смыслами, с разным отношением, так же дает понять, что такое “подтекст”.

Сменяющиеся команды

По сигналу педагога, например, “Четверки!” игроки должны как можно быстрее образовать группы по четыре человека в каждой. Как только команды появились, педагог называет действие, которое должны выполнить игроки, например, “пожмите каждому руку и представьтесь друг другу”.

Важно, чтобы каждый раз образовывались новые команды, а действия были новыми, темы интересными. Вот несколько вариантов:

“Тройки!” - участники берутся за руки и рассказывают друг другу, какие запахи им особенно нравятся;

“Шестерки!” - игроки выставляют правое плечо, каждый говорит о том, что умеет хорошо делать;

“Четверки!” - все члены команды поднимают руки над головой и говорят о месте своего рождения;

“Пятерки!” - игроки поднимают брови, каждый говорит о том, кого считает лучшим из мужчин или прекраснейшей из женщин;

“Семерки!” - попытавшись пошевелить ушами, члены группы рассказывают друг другу о звуках, которые им приятно слышать;

“Двойки!” - игроки хлопают себя по плечу и вслух вспоминают свои достижения за прошлый год;

“Восьмерки!” - каждый участник, почесав подбородок, задает какой-нибудь волнующий его вопрос.

В конце игры все собираются в большой круг и обхватывают за талию стоящих рядом. Педагог предлагает всем сделать шаг вперед, чтобы круг стал настолько тесным, насколько это возможно, и громко крикнуть название своего коллектива.

Поздоровайся.

Все будут здороваться, но не совсем привычными способами. По хлопку в ладоши и по команде педагога участники должны поздороваться со всеми, кто стоит рядом. “Руки!” все пожимают друг другу руки, “Колени!” все касаются коленом колена и называют свое имя. Можно называть все что угодно (щеки, локти, уши, лодыжки, спины, волосы, носы и т.д.)

Раздел 6. Народные игры

Задача этого раздела - приобщение детей к игровой копилке традиционной народной культуры, развить интерес к изучению народных традиций. Игры в музыкальном сопровождении “Каравай”, “Яблонька”, “Галка”, “Заинька”. Игры народного календаря. Весенние игры. Святочные игры. Колядки. Виды весенних хороводов “змейка”, “улитка”.

Игры народов мира.

Например, музыкальные французские игры-песни “Сорву я розу”, “Мы сажали капусту” и др.

Например, *болгарская игра “Цыплята”*.

В эту игру играют дети в Южной Европе и даже в Африке, но в Болгарии она сопровождается вопросами и ответами.

Выбираются курица и петух. Остальные - цыплята. Они стоят строем за курицей, петух роет что-то. Курица вначале говорит: “Куд-кудах”, цыплята: “Пиу-пиу”.

Курица водит цыплят взад и вперед, потом останавливается перед петухом и говорит: “Что ты делаешь?” - “Амбар строю”. - “А зачем тебе амбар?” –

“Кукурузу хранить”. - “А зачем тебе кукуруза?” - “Цыплят кормить”. - “А где цыплята?” - “За твоей спиной” - “Да ведь они мои!” - “Они и твои, они и мои!”

Петух пробует подобраться к цыплятам, обходя курицу справа и слева. Курица, распростерши руки, защищает цыплят и все время находится в движении с ними вместе, чтобы не дать похитить цыпленка. Задача цыплят двигаться в ряд за курицей, не отходя от нее, каждый на своем месте. Петух может добраться до цыплят, только обойдя курицу, и может поймать лишь последнего цыпленка. Когда он схватит цыпленка, повторяются вопросы-ответы, и игра начинается сначала. Она идет до тех пор, пока последнего цыпленка не схватит петух. Тогда

роли меняются, бывшая курица становится петухом, а петух курицей. Игра воспитывает подвижность, умение работать в команде.

Эстонская игра “В речку - на берег” (Йыкке-кадале).

Нужно проложить из веревки или провести на полу две параллельные линии. Эти две линии образуют реку. Расстояние между ними и их длина зависят от возраста и количества игроков. Все участники становятся на берег за линией или на оба берега реки. Ведущий быстро приказывает: “В речку! На берег! В речку!” Играющие должны точно прыгать по приказу ведущего: на территорию, ограниченную линиями, и обратно. Кто ошибется, выходит из игры и должен будет после проскакать на одной ноге вдоль “речки”. Выигрывает последний, не выбывший из игры. Он может стать новым ведущим. Ведущий может, подавая команды, выполнять обманные движения. Например, отдав команду “На берег!”, прыгнуть в реку. Наступивший на черту выбывает из игры. Игра воспитывает внимание, быстроту реакции и ловкость.

Раздел 7. Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)

Это - основной раздел, в котором дети соприкасаются с комплексным подходом к

освоению актерского мастерства, с умением самостоятельно развивать сюжет.

Примерные сюжеты игр:

Групповое упражнение “На острове сокровищ”. Группа из 3-6 человек поставлена в условия “зоны оправданного молчания”, т.к. рядом - пираты, они могут их услышать и поймать. А мы должны пробраться к кораблю и уплыть.

Сюжетно-ролевая музыкальная игра по игровой французской народной песенке “Братец Яков, спишь ли ты?”. Роли: группа детей, зовущих Якова, сам Яков и башенные часы (куклы, которые “выезжают” приборе часов - у каждой фигурки - свой образ - танцовщицы, кузнеца, воина и т.п.). Прodelав круг под музыкальное сопровождение, можно с колокольчиками, бубнами, флейтой, часы прекращают бить, а фигурки двигаться. Братец Яков все спит... Игра развивает воображение, пластичность, музыкальность и чувство ритма.

Коллективная игра “джунгли”. Объединение этюдов-наблюдений “Звери”, “Растения”, элементы выстраивания взаимоотношений. Пластическая игра без текста, со звукоподражанием животным и музыкальным сопровождением.

Коллективная игра “Цирк”. Объединение этюдов-наблюдений “в цирке”, стихотворений о цирке С. Михалкова, С. Маршака, А. Барто и др. В увлекательное представление с музыкальным сопровождением.

Раздел 8. Режиссерские игры

Игры этого раздела воспитывают у ребенка навыки сочинительства, ответственности за свою собственную работу, лидерские качества.

Кукольный театр. При помощи любого вида кукол, которыми несложно руководить (пальчиковые, перчаточные куклы, обычные игрушки) разыграть сюжет какой-либо сказки, стихотворения. Например, по сказке В. Сутеева “Кто сказал “мяу”, “Репка”, “Теремок”, “Кот в сапогах” и т.д.

1 вариант - самостоятельный показ.

2 вариант - с привлечением партнеров - обучающихся, которым сам ребенок - ответственный режиссер - поставит исполнительские задачи. Педагог следит за корректностью поведения при постановке, вежливостью, как условием общения между юными режиссерами и актерами.

Итоговый показ в форме концерта-спектакля по пройденным темам, в который могут войти лучшие народные игры-хороводы, игровой показ “Цирк”, лучшие работы юных режиссеров.

Учебно-тематический план

2 класс

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная	Самостоятельная	Аудиторные занятия

			нагрузка	работа	
1.	Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти	Урок	4	-	4
2.	Игры для развития фантазии и воображения	Урок	4		4
3.	Игровые комплексы для снятия излишнего мышечного напряжения	Урок	4		4
4.	Игры для развития сценического общения	Урок	5		5
5.	Народные игры	Урок	7		7
6.	Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)	Урок	25		25
7.	Режиссерские игры	Урок	15		15
8.	Итоговое занятие (зачет)	Концерт-просмотр	2		2
	Консультации		4		4
	Итого с консультациями		70		70

Раздел 1. Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти

Игровые упражнения, игры для развития слуховой и зрительной памяти. Игровые упражнения на память физических действий. Например, упражнение “Подготовка у Новому году: украшение елки, комнаты, новогоднего стола, упаковка подарков” с беспредметными действиями. Можно играть в это игру, распевая новогодние песенки в музыкальном сопровождении.

Раздел 2. Игры для развития фантазии и воображения

Примерные игры:

В мире фантастических открытий. Обыгрывание простых предметов - стула, стола, ручки, линейки, ленты и других, как необычных вещей из будущего - летающий стул, стол со скатертью самобранкой, лента-путеводитель, самопишущая рассказы ручка, линейка-фонарь и т.п.

Путешествие в мир юмора. Сочинение смешных историй на школьную тему с привлечением известных персонажей детской литературы (Василисы Премудрой, Старика Хоттабыча и других) и разыграйте их. Например, *Василиса Премудрая за партией с двоичником Семеном на уроке математике. Или - Старик Хоттабыч и компьютер... и др.)*

Раздел 3. Игровые комплексы для снятия излишнего мышечного напряжения

Игра “Спортсмены”: *Лыжник, конькобежец, фигуристы, хоккеист и т.п.* с элементами переноса мышечного напряжения из одной части тела в другую. Музыкальное сопровождение с акцентами для времени “переката” напряжения

Раздел 4. Игры для развития сценического общения

Парные, мелкогрупповые и групповые и игровые упражнения для воспитания чувства партнера, коммуникативных навыков.

Игры-загадки. Обучающиеся разбиваются на пары. Задача загадывающего - не просто загадать свои загадки, а еще и создать интригу, например, в образе факира или лесного волшебника, Бабы Яги, Василисы Премудрой, Волшебного зеркала или Кошечки Бессмертного. А задача отвечающего - разгадать загадки, да с присказками и с “исполнением желаний”.

Раздел 5. Народные игры.

Игры народного календаря. Хороводы. Подвижные игры. Обрядовые игры. Колядки. Рождественские посиделки. Скоморохи. Заклички. Игра “Ярмарка”.

Игры народов мира. Например, *Латышская игра “Не спеши” (“Нестейздиес”).*

Игроки образуют полукруг. Выбранный водящий (в первый раз - педагог), стоя напротив, начинает выполнять различные движения (упражнения). Все должны повторить за ним движение с опозданием на одно движение, т.е. при выполнении водящим первого движения все стоят спокойно, когда он показывает второе движение, все, выполняют показанное им первое движение и т.д. Допустивший ошибку отходит на один шаг назад и продолжает участвовать в игре. Побеждают игроки, ни разу не допустившие ошибки. Движения у водящего должны быть простыми, чтобы любой из играющих мог их выполнить.

Показанное движение должно выполняться без задержки (нельзя дожидаться, пока его выполнят другие игроки). Сообразно возрасту можно выполнять 3-4 движения за один подход. Эта игра на координацию, внимание, чувство ритма.

Раздел 6. Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)

Игры в развернутой форме. Игры-путешествия. Комплексы сюжетно-ролевых игр, в которые включены: элементы подвижных, спортивных, игр; развивающих, интеллектуальных, музыкальных игр.

Например, *игра на сюжет повести Л. Гераскиной “В стране невыученных уроков”*. Сюжет можно развивать, дополнив соревнованиями, прохождением конкурсов, отгадыванием шарад и т.п.

Практическое исполнение и обсуждение. Сочинение новых игр.

Раздел 7. Режиссерские игры

Разыгрывание игровых миниатюр по циклу С. Маршака “Детки в клетке”. По русским народным сказкам, сказкам народов мира и т.п. По стихотворениям Б. Заходера, А. Барто, А. Милна и др. Режиссеры и исполнители сами ребята.

Итоговый показ в виде концерта-просмотра с интерактивным общением с залом, приглашением к игре по пройденным темам “Играем с нами!”.

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

В результате освоения программы обучающиеся приобретут:

- Знание типов и видов игр;
- Знание основных приемов и средств воплощения игровой ситуации;
- Умение провести игры из копилки народного фольклорного наследия и отдельные игры прошлых эпох;
- Умение объяснить правила проведения игры;
- Умение самостоятельно планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- Умение координировать свои действия с участниками игры;
- Навыки коллективного творчества при реализации события в игровом задании;
- Навыки владения голосом, средствами пластической выразительности при создании игрового образа;
- Навыки координации движений.

IV. Формы и методы контроля, система оценок

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, в том числе (на усмотрение педагога) включающих зрителей.

Итоговые занятия в форме показа творческих работ с приглашением зрителей проводятся в конце второго и четвертого учебных полугодий по восьмилетнему курсу обучения.

Данная программа создана, в первую очередь, для развития заинтересованности и работоспособности детей младшего школьного возраста, подготовки их к следующему, основному этапу обучения по профессиональной программе “Искусство театра”.

Поэтому уровень освоения программы детьми может определяться дифференцированной оценкой, а по их работе в течении всего процесса обучения по следующим критериям:

Высокий уровень освоения программы. Обучающийся активно, с творческим интересом занимается в коллективе. Уважительно относится к другим детям. Готов помочь в работе. Работоспособен. Материал усваивается на высоком уровне. Инициативен. Сценически выразителен. Владеет сценическим вниманием, общением. Фантазия и воображение активно развиты. Пластичен. Принимает и развивает игровую роль. Поддерживает ролевой диалог.

Использует разные сюжеты игры. Активен при перемене ролей. На высоком уровне владеет словесным действием. Может обучить театральным играм других. (Зачет)

Средний уровень освоения программы. Обучающийся достаточно активно занимается в коллективе. Уважительно относится к другим детям, но замкнут. Тяжело идет на контакт. Не слишком работоспособен, т.к. быстро утомляется. Материал усваивается частично. Знает об элементах сценическое внимание, общение. Фантазия и воображение недостаточно развиты. Недостаточно пластичен. Частично владеет словесным действием. Может рассказать о некоторых театральным играх. Видны его желание и стремление развиваться (Зачет).

Низкий уровень освоения программы. Недисциплинированность. Неуважение к коллективу. Пропуски без уважительных причин. Не может провести игру. Не владеет сценическим вниманием. Не усваивает материал. Следует рассмотреть вопрос о целесообразности дальнейших занятий, согласовав показатели по данному предмету с уровнем показателей по другим предметам. Необходима личная беседа с обучающимся и родителями для рассмотрения вопроса о дальнейшей целесообразности занятий по предпрофессиональной программе. (Незачет).

После четвертого полугодия, по завершении прохождения программы, проводится итоговое занятие - зачет (дифференцированный зачет) в виде концерта-просмотра.

Критерии оценки

Качество подготовки обучающихся оценивается по пятибалльной шкале: 5 (“отлично”), 4 (“хорошо”), 3 (“удовлетворительно”), 2 (“неудовлетворительно”).

Критерии оценки качества подготовки обучающегося по предмету “Театральные

игры”:

5 (“отлично”). Обучающийся усваивает материал на высоком уровне. Инициативен. Сценически выразителен. Владеет сценическим вниманием, общением. Фантазия и воображение активно развиты. Пластичен. Принимает и развивает игровую роль. Поддерживает ролевой диалог. Использует разные сюжетные игры. Активен при перемене ролей. На высоком уровне владеет словесным действием. Может обучить театральным играм других.

4 (“хорошо”). Фантазия и воображение развиты. Владеет элементами сценического внимания, общения. Материал усваивается, но есть недочеты в работе. Недостаточно удаётся перемена ролей в играх. Необходимо развивать сценическую выразительность, пластичность, внимание. Вместе с тем, трудоспособен, виден прогресс в развитии.

3 (“удовлетворительно”) Материал усваивается частично. Знает об элементах сценического внимания, общении. Фантазия и воображение недостаточно развиты. Недостаточно пластичен. Частично владеет словесным действием. Может рассказать о некоторых театральные играх. Заметны его желание и стремление развиваться.

2 (“неудовлетворительно”) Недисциплинированность. Неуважение к коллективу. Пропуски без уважительных причин. Не может провести игру. Не владеет сценическим вниманием. Не усваивает материал.

V. Методическое обеспечение учебного процесса

Методические рекомендации педагогическим работникам

Обучение по предмету “Театральные игры” проходит по форме игровой деятельности, с постановкой игровых задач, игровых действий под руководством педагога.

Игровые комплексы и упражнения сгруппированы по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Но в основном используются в сочетании.

Занятия ведутся в мелкогрупповой форме, но индивидуальный подход к каждому ученику очень важен. Педагогу необходимо создать условия для проявления инициативы и самостоятельности ребенка.

Также важно создать творческую атмосферу занятий, атмосферу доброжелательности, и вместе с тем - осознанной дисциплины. Обучающийся может захотеть сам провести игру, придумать новую. Эта инициативность должна приветствоваться и развиваться педагогом. На занятиях должна соблюдаться творческая дисциплина.

Педагог должен развивать мотивацию обучающихся, поддерживать их уверенность в дальнейших творческих успехах, ставить новые задачи с учетом психофизических особенностей каждого. Необходимо применение деятельностного подхода, когда результат обучения зависит от того, насколько ребенок активно включается в творческую деятельность, играет, выполняет задания и этюды, обсуждает работу других членов группы и т.д.

Игровой метод не противоречит освоению в конце обучения профессиональных понятий. Например, мы можем путешествовать, играя в *Страну Внимания, на Остров Общения, в мир Фантазии и Воображения, на планету Действия*. Таким образом, ребенок вспомнит эти понятия при начале обучения по программе “Основы актерского

мастерства”.

Метод сюжетно-ролевой игры на более сложном, развернутом уровне воспитывает у детей умение создавать и развивать совместную игру в небольших подгруппах, опираясь не только на общие правила игры, но и на сюжетные замыслы партнеров. Метод перемены ролей в одной и той же сюжетно-ролевой игре воспитывает гибкость и пластичность сценического поведения; коммуникативные навыки; развивает фантазию и воображение.

Практико-ориентированный метод подразумевает, что любое задание выполняется ребенком в игровой форме на сценической площадке с одним партнером или с группой ребят.

Проблемный метод используется при сочетании различных сюжетов игр.

С помощью рефлексивного метода обсуждаются итоги занятия и проходит их анализ.

Примерная структура занятия:

Разминка. Игровые комплексы:

для снятия излишнего мышечного напряжения;

Для развития внимания и памяти;

Для развития фантазии и воображения;

Для развития сценического общения.

Народные игры.

Сюжетно-ролевые или режиссерские игры.

Обсуждение занятия.

В учебный процесс могут быть включены групповые посещения музеев и выставок, посвященных истории игры и игрушки, игровых программ; драматических, музыкальных и кукольных театров; концертов и других мероприятий в сфере культуры.

Также возможны и виртуальные экскурсии с использованием информационных средств, возможностей интернет-пространства, что будет способствовать устойчивому развитию уровня общей культуры ребенка, а также освоению дальнейших навыков самостоятельной работы в процессе изучения программы “Искусство театра” в целом.

Предполагается участие группы в творческих мероприятиях и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

VI. Список рекомендуемой методической литературы

1. Азаров Ю.Л. Радость учить и учиться. СПб: Изд-во “Алетейя”, 2010
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: МИРОС, 2006
3. Апиян Т.А. Мир игры. - СПб: Изд-во С-Петербургского гос. Ун-та, 1992
4. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. - М., 2009
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991
6. Гипиус С.В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств. - СПб: Прайм- Еврознак, 2008
7. Жуковская Р.И. Воспитание ребенка в игре. - М., 1999
8. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. В 2-х томах. - М, 1986

9. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях // Народное образование. - 2009. - №10. С.228-240
10. Кипнис М.Ш. Актерский тренинг. - СПб: Прайм-Еврознак, 2008
11. Колчеев Ю., Колчеева Н. Театрализованные игры в школе. - М., 2000
12. Календарные обрядовые праздники для детей. Учеб. Пособие/Сост. Н.В. Пугачева, Н.А. Есаулова. - М.: Пед. Общ-во России, 2007
13. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях // Народное образование. - 2009. - №10. С.228-240
14. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. - М.: Просвещение, 2006
15. Минаева В.М. Развитие эмоций дошкольников, М., 2000
16. Менджерицкая Д.Б. Игра// Дошкольная педагогика. 2006
17. Миллер С. Психология игры. - СПб, 1999
18. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть: Рус. Дет. Игровой фольклор: В кн. "Для учителя и учащихся" / сост. М.Ю. Новицкая, Г.М. Науменко. - М.: Просвещение, 1995
19. Русское народное поэтическое творчество: Хрестоматия по фольклористике / Сост. Ю.Г. Круглова. - М.: Высшая школа, 1986
20. Праздники в народных традициях. Литературно- музыкальный альманах "Молодежная эстрада" № 11-12, 2004. 18. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. - М: Владос, 1994
21. Станиславский К.С. Актерский тренинг. Работа актера над ролью / К.С. Станиславский. - Москва: АСТ, 2009 - (золотой фонд актерского мастерства)
22. Французские песни-игры: в сопровождении фортепиано / сост. О. А. Быстрицкая. - М.: Музыка, 1991
23. Шангина И.И. Русские традиционные праздники. - СП.: "Азбука классика", 2008
24. Эльконин Д.Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей // Дошкольное воспитание, 2006. - № 5. С. 73-97
25. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Владос, 1999

СОГЛАСОВАНО:

Методист:

 Л.А. Моисеева

« 30 » марта 2026 г.