

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «01» апреля 2024г.
Протокол №2



Утверждаю:
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 100-Н от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Школа ведущих»**

Возраст обучающихся: 11-16 лет
Срок реализации: 1 год

Авторы - составители:
Бузорина Глина Александровна
педагог дополнительного образования,
Караульщикова Людмила Юрьевна
методист

г. Верхняя Пышма, 2024

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы - социально-гуманитарная.

Программа разработана в соответствии с современными нормативными документами в сфере образования, локальными актами учреждения и спецификой регионального компонента образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Учебный материал по подготовке ведущих соответствует требованиям федерального государственного стандарта дополнительного образования, направлен на личностно-ориентированную модель взаимодействия, развитие личности ребенка и его творческого потенциала. Пробуя себя в разнообразных формах деятельности, будущие аниматоры проверят постоянство своих интересов, коммуникативные умения и свою жизненную позицию. Мотивационным основанием для составления программы стала широкая востребованность данного вида деятельности, так учреждение дополнительного образования часто организует и проводит различные мероприятия, игровые и культурно-досуговые программы.

Программа содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности детей, обеспечивает максимальное включение их в содержательную, социально значимую деятельность, организацию и проведение детских программ и праздников. Обучение по программе развивает у школьников особую форму общения, начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора детского и молодежного досуга.

Содержание программы предусматривает несколько видов деятельности: актерское мастерство, игровые тренинги, режиссуру, работу над оформлением мероприятий, работу над реквизитом, ознакомление с ее профессиональными компетенциями. В тренингах, проводимых на занятиях, используются элементы личностных упражнений и ролевых игр. Такие занятия позволяют подросткам уверенно выступать перед любой публикой, быть открытыми, раскрепощенными, гибкими и находчивыми в неожиданных ситуациях. Программа является одним из ориентиров профессионального самоопределения обучающихся среднего и старшего школьного звена.

Актуальность программы. Сегодня дети и подростки перестали общаться вербально и не потому что не хотят, а просто потому, что все общение заменил виртуальный «друг» - компьютер. Именно поэтому нужно научить детей и подростков коммуникативному общению, грамотной речи, сценическому искусству представления, сопереживания и перевоплощения в жизненных обстоятельствах. Обучаясь по программе обучающиеся научатся организаторскому искусству, расширят границы своей фантазии, попробуют си-

лы в написании сценария, примеряют на себя роль костюмера и декоратора. Содержание программы в основном базируется на практических упражнениях, тренингах и играх, которые дают детям необходимый опыт сценического искусства. Актуальность данной программы определяется необходимостью успешной социализации ребёнка в современном обществе, его жизненным и профессиональным самоопределением, продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой жизни.

Новизна программы заключается в гармоничном соединении теории и практики через включение обучающихся в реализацию культурно-досуговой деятельности учреждения, работу весеннего и летнего лагеря, а также в использовании в образовательном процессе инновационного интерактивного оборудования и разнообразного игрового реквизита.

Педагогическая целесообразность программы в том, что, обучаясь по программе, подростки учатся проводить свободное время увлекательно, познавательно и активно, самостоятельно организуя свой досуг. Насыщенная содержанием образовательная деятельность будет способствовать социальному, культурному и профессиональному самоопределению, творческой самореализации обучающихся и интеграции обучения в современную жизнь. Образовательная деятельность направлена на развитие инициативы детей, способности оказывать влияние на участников мероприятия своими действиями и пробуждать интерес к происходящим событиям, увеличивая эффективность образовательного процесса, расширяя поле личностного и профессионального развития школьников. Творческая деятельность, сценическое движение, актерское мастерство, правильная речь, художественный вкус и умение работать в команде, все это формирует социальную активность подростка и развивает навыки практической деятельности в процессе освоения разных видов деятельности.

Отличительные особенности программы в создании творческой площадки на базе учреждения, на которой обучающиеся могут проявить свои лидерские качества и развить организаторские навыки ведения различных культурно-досуговых мероприятий. Специальная развивающая среда сделает богаче чувственно-эмоциональную сферу обучающихся, подвигнет на самовыражение, творческую самореализацию и обеспечит интенсивное погружение в разнообразные образовательные технологии.

Адресат программы – обучающиеся от 11-ти до 16-ти лет.

Условия набора на обучение. При зачислении не требуется базовых знаний и специальной подготовки. Учебная группа формируется разновозрастная с постоянным составом до 14-ти человек.

Возрастные особенности обучающихся. В этом возрасте у подростков появляется стремление к независимости, они охотно ориентируются на мир взрослых и стремятся самоутвердиться в обществе. Возникает потребность правильной оценки и использования своих возможностей. Происходит изменение поведения, выстраивается система ценностей и взглядов. Активно развиваются произвольные познавательные психические процессы, способности к познавательной и личностной рефлексии. Приобретается значимость общения со сверстниками, совершенствуется критичность мышления, улучшаются способности к мыслительному абстрагированию. Подростковый период называют «критическим» из-за сложности и важности происходящих изменений, в их число входят проявления дестабилизации психики, которые вызывают трудности общения, именно от того, какие на данном этапе обучающийся приобретет навыки и умения, какими будут его социальные знания, зависит его дальнейший психологический портрет.

Уровень освоения программы *ознакомительный*, предполагает среднюю сложность программного обучения, использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации учебного материала в культурно-досуговой деятельности.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

Объем программы, запланированной на весь период обучения - 144ч.

Срок освоения программы –1 год, продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель - 9 учебных месяцев.

Форма обучения очная.

Виды занятий - теоретические, практические, контрольные.

Формы подведения результатов - педагогическое наблюдение, устный опрос, контрольные упражнения, творческие задания, турнир, конкурс, викторина, дискуссия, круглый стол, тренинг, квест, поиск, исследование, мозговой штурм, анализ работ, открытое мероприятие.

Цель программы – развитие социальной компетентности и личностный рост ребенка посредством овладения знаниями, умениями и навыками в области организации и проведения разнообразных видов культурно-досуговых мероприятий.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить с видами игровых программ и праздниками;
- обучить основным правилам ведения игровых программ, соответствующих возрасту с помощью интерактивного оборудования и разнообразного реквизита;
- обучить способам организации коллективной творческой деятельности;
- сформировать навыки в организации и проведении игротехнического процесса;
- сформировать знания, умения и навыки по техническому сопровождению игровых программ;
- обучить самостоятельно разрабатывать тематические программы с новыми игровыми правилами;

Развивающие:

- развивать организаторские способности и познавательную активность;
- развивать ключевые компетентности: умение общаться, умение представлять свою позицию, умение взаимодействовать в команде, умение доводить дело до конца;
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное);
- развивать творческое воображение и фантазию обучающихся;
- развивать адекватную оценку своих достижений и достижений товарищей;
- развивать креативный подход при моделировании тематических и игровых программ.

Воспитательные:

- способствовать приобретению позитивного опыта освоения социальных ролей;
- способствовать формированию социально-активной личностной позиции;
- воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективных мероприятий;
- воспитывать доброжелательность и толерантность по отношению к окружающим;
- формировать коммуникативные навыки и навыки группового взаимодействия.

Планируемые результаты

Не эпизодическое, а последовательное, систематическое включение обучающихся в стабильно функционирующее творческое объединение «Школа ведущих», которое в дальнейшем будет разрабатывать анимационные проекты и программы, апробировать различные варианты досуговой деятельности, заниматься организационным сопровождением новых форм творческой поисковой деятельности на базе МАОУДО «ДДТ».

Метапредметные результаты:

- Личностная компетентность: самостоятельность в поступках и действиях, ответственность за их результаты, целеустремленность и настойчивость в достижении результата, лидерские и организационные способности, мотивация к игровой деятельности, творческие способности.
- Личностная компетентность: умение обозначать цели и прогнозировать результаты, планировать и анализировать свою деятельность, постановка общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; способности решения проблем творческого и поискового характера.
- Рефлексивная компетентность: умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- Коммуникативная компетентность: активное использование речевых средств и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; освоение умений налаживать конструктивный диалог с другими учениками деятельности, аргументировано убеждать в правильности предлагаемого решения, признавать свои ошибки и принимать чужую точку зрения в ходе групповой работы над совместным проектом, умения работать в команде, умения подчинять личные интересы общей цели.
- Информационная компетентность: использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом образовательном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями игр.

Личностные результаты:

- Гражданско-патриотические ценностные ориентации: патриотизм, уважения к традициям, культуре, традиционным ценностям народа, осознание своей этнической принадлежности.

- Нравственные ценностные ориентации: уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, сотрудничество со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста.
- Социальные ценностные ориентации: следование социальным нормам, правилам поведения, ролям и формам социальной жизни в группах и сообществах.
- Трудовые ценностные ориентации: формирование ответственного отношения к деятельности, саморазвитие, самообразование, труд, творчество.

Предметные результаты:

- Освоение форм и методов организации культурно-досуговой, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности;
- Владение основными навыками актерского и аниматорского мастерства.

В процессе реализации программы, обучающиеся будут знать:

- разнообразие игр;
- технологию организации и проведения игры;
- различные источники информации для подготовки игр;
- как организовать досуг;
- национальные праздники;
- правила проведения игр с залом;
- правила проведения интеллектуальных игр.

Будут уметь:

- проводить игры в своем коллективе;
- оформлять помещения к праздникам;
- работать в коллективе;
- правильно выбирать площадки для проведения игр;
- культурно вести беседы, игры;
- принимать самостоятельно решения;
- выбирать команды для игр.

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу «Школа ведущих»	6	4	2	Входная диагностика
2.	Игровые технологии	28	8	20	Анкетирование
3.	Классификация персонажей. Копилка образов	8	2	6	Устный опрос
4.	Методика проведения игровых программ	20	2	18	Педагогическое наблюдение
5.	Актерское мастерство	12	2	10	Дискуссия
6.	Виды и типы игр	22	2	20	Тест
7.	Классификация игровых программ	8	1	7	Контрольное задание/ упражнение
8.	Форс-мажорные ситуации	2	1	1	Круглый стол
9.	Актерский тренинг	4	1	3	Тренинг
10.	Игры для старших школьников	12	2	10	Конкурс
11.	Театрализованные программы	4	1	3	Викторина
12.	Работа с текстом	2	1	1	Педагогическое наблюдение
13.	Работа с реквизитом	2	1	1	
14.	Репетиционная деятельность	10	2	8	Анализ работ
15.	Итоговые занятия	4	-	4	Итоговая диагностика
	Итого:	144	30	114	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Тема. Введение в программу «Школа ведущих» (6ч.)

Теория.

1. Введение в программу обучения. Знакомство с планом работы, с целями, задачами, основными направлениями образовательной программы. Краткий обзор всех тем занятий. Правила поведения во время занятий, на перемене, на сцене, на репетиции, с микрофоном. Техника безопасности.
2. Кто такие аниматоры? Законы и виды аниматорской деятельности. Специфика деятельности аниматора. Правилах аниматорской деятельности.
3. Сценическая и этическая культура аниматора. Стиль и имидж аниматора.

Практика.

1. Проведение игр на знакомство: «Великолепная Валерия», «Снежный ком», «Три факта», «Мы идем в поход», «Расскажи о себе».

2. Тема. Игровые технологии (28ч.)

Теория.

1. Классификация игр. Знакомство с видами игр. Сюжетно-ролевая игра. Подвижные игры. Настольно-печатные игры. Театрализованные игры. Дидактические игры. Фольклорные игры.
2. Игры на сплочение коллектива и их особенности.
3. Игры и их особенности на выявление творческих способностей.

4. Виды игр для детей дошкольного возраста. Знакомство с возрастными и психологическими особенностями детей дошкольного возраста. Знакомство с основными видами игр для детей дошкольного возраста: подвижные, ролевые, настольные, дидактические.
5. Знакомство с методами и способами приглашения на конкурс или игру.
6. Знакомство с возрастными и психологическими особенностями детей младшего школьного возраста. Знакомство с основными видами игр: музыкальные, дидактические, спортивные, игры-драматизации, с правилами, за столом.
7. Игры на развитие фантазии. Виды и типы игр. Игровые правила.
8. Игры на развитие внимания и воображения. Правилами проведения игр.

Практика.

1. Игры «Белка», «5 вещей». Рассмотрение и проведение игры из выбранной классификации.
2. Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий и игр. Игры «Узел», «Синхронное действие», «Искра».
3. Групповой коллаж, «Новоселье», «Радуга» и т.д.
4. Игры с хоровыми ответами. Загадки с хоровыми ответами. Игры - кричалки, игры-путалки.
5. Отработка навыков с проведением конкурсов. Проигрывание конкурсов с методикой приглашения в игру.
6. Проведение игр на занятиях.
7. Проведение игр: «Иманджинариум», «Страна снов», «Друдлы» и др.
8. Проведение игр: «Зеркало», «Запрещенная буква», «Четыре стихии», «Что изменилось», «Условное слово», «Важные мелочи» и т.д.

2. Тема. Классификация персонажей. Копилка образов (8ч.)

Теория.

1. Знакомство с особенностями работы над положительным и отрицательным образом.
2. Специфика образа положительного персонажа.
3. Специфика образа.

Практика.

1. Работа над созданием копилки выдуманных образов.
2. Работа над положительным образом. Представление образа.
3. Работа над отрицательным образом. Представление образа.

4. Тема. Методика проведения игровых программ (20ч.)

Теория.

1. Методика проведения новогодних игровых программ. Новогодние игры и конкурсы.
2. Новогодние сказочные персонажи, специфика образа.
3. Новогодние игровые программы.
4. Подвиды игровых программ. Театрализованные игровые программы. Фольклорные программы. Тематические программы. «Оранжевое настроение», «Русские забавы» и т.д. Новогодние игровые программы. Массовки.
5. Особенности построения новогоднего сценария. Правила организации игровой программы от первого шага до проведения.
6. Новогодние елки.

Практика.

1. Новогодние игры и конкурсы. Эффективное проведение новогодних игр.
2. Работа над образом Деда Мороза. Работа над образом Снегурочки.
3. Работа над отрицательными новогодними персонажами.
4. Работа над идеей и сюжетом новогодних программ и массовок. Подбор игр и конкурсов, музыкального оформления, реквизита.
5. Пробная самостоятельная работа над новогодним сценарием.
6. Проведение новогодних игр на школьных мероприятиях. Проведение новогодней елки в учреждении.

5. Тема. Актерское мастерство (12ч.)

Теория.

1. Актерское мастерство. Сценическое действие. Этюды.
2. Импровизация и ее принципы.
3. Взаимодействие на сцене. Бессловесные и словесные этюды. Способы взаимодействия на сцене.
4. Скороговорки.

Практика.

1. Этюды: «Сценическое общение», «Взаимодействие с партнером», «Парные этюды на освоение сценического пространства».
2. Этюды на импровизацию. Работа над этюдами.
3. Отработка словесных и бессловесных этюдов.
4. Работа со скороговорками.

6. Тема. Виды и типы игр (22ч.)

Теория.

1. Виды и типы игр. Реквизит. Поиск новых решений по поиску и подбору реквизита
2. Музыкальные и танцевальные игры. Знакомство с музыкальными и танцевальными играми, с русскими народными играми, обрядами, хороводами, потешками, небылицами.
3. Музыкальное оформление игровой программы.
4. Игры для детей среднего школьного возраста. Основные виды игр (ролевые игры, познавательные, народные игры, подвижные игры, игры-эстафеты, игры с залом, игры на открытой местности и др.).
5. Игры с интерактивным оборудованием разного типа. Описание интерактивного оборудования и правила работы с ним.

Практика.

1. Виды реквизита, методика изготовления реквизита.
2. Отработка навыков проведения игр в самостоятельной работе.
3. Отработка навыков музыкального оформления программы.
4. Изучение игр и их проигрывание. «Водолазы», «Первый у цели», «Тяни - толкай», «Тоннель» и т.д. «Веселые старты», «Чехарда», «Слалом» и др.
5. Проведение игр с интерактивной песочницей, интерактивной доской, интерактивной стеной, интерактивной панелью.

7. Тема. Классификация игровых программ (8ч.)

Теория. Классификация игровых программ. Моделирование игровой программы для детей младшего школьного возраста по этикету. Виды игровых программ.

Практика. Самостоятельная работа над сценарием игровой программы по этикету.
Составление сетки мероприятия.

8. Тема. Форс-мажорные ситуации (2ч.)

Теория. Новые термины и понятия. Обстоятельств, явления и события в игровой практике организатора. Способы решения форс- мажорных ситуаций во время проведения программы.

Практика. Отработка навыков решения способов решения форс-мажорных ситуаций во время проведения игровой программы.

9. Тема. Актерский тренинг (4ч.)

Теория. Новые термины и понятия. Актерский тренинг. Приемы по смене игр и упражнений.

Практика. Проведение актерского тренинга на снятие зажимов и раскрепощение. Осуществление последовательного, поэтапного выполнения элементов актерской техники и пробуждение личной активности без насилия над его природой.

10. Тема. Игры для старших школьников (12ч.)

Теория. Новые термины и понятия. Виды игр и их классификация для детей старшего школьного возраста: интеллектуальные (ребусы, шарады, кроссворды), сюжетно- ролевые и др.

Практика. Отработка навыков в проигрывании игрового материала. Самостоятельная работа.

11. Тема. Театрализованные программы (4ч.)

Практика. Самостоятельная работа над сценарием игровой театрализованной программы и ее проведение. Подбор художественного и литературного материала. Распределение ролей. Разработка эскизов костюмов. Подбор музыки и оформления игрового пространства. Работа над сказочными персонажами. Репетиция.

12. Тема. Работа с текстом и реквизитом. Репетиционная деятельность (14ч.)

Теория.

1. Новые термины и понятия. Особенности тестового материала. Приемы работы с текстом.

Практика.

1. Отработка навыков чтения текстов разных форматов. Проработка речевой выразительности (произношение, четкость).

2. Работа над реквизитом к мероприятию, подбор нужных элементов, костюмов.

3. Подбор музыкального оформления мероприятия. Репетиционная деятельность.

13. Тема. Итоговые занятия (4ч.)

Практика. Открытое мероприятие. Коллективная театрализованная работа - проведение игровой программы для обучающихся разного возраста. Анализ деятельности. Подведение итогов года.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

- знание особенностей профессии аниматора и деятельности организатора мероприятий;
- знание технологии, форм и методов организации культурно-досуговой, игровой и коллективной творческой деятельности;
- владение базовыми навыками актерского и аниматорского мастерства;
- умение оформлять место событий и подбирать музыкальное содержание;
- умение работать в команде и сообща проводить разнообразные по форме, стилю мероприятия;
- умение раскованно и артистично взаимодействовать с разновозрастной детской публикой.

Метапредметные результаты:

- проявление навыков социального взаимодействия с людьми разного возраста в процессе социально-значимой деятельности;
- проявление целеустремленности, определяющей готовность к дальнейшему самоопределению;
- проявление познавательной и творческой активности, фантазии и воображения;
- наличие компетентностей: личной, рефлексивной, коммуникативной, информационной.

Личностные результаты:

- проявление уверенности в себе и ответственности за порученное дело;
- проявление стремления к здоровому образу жизни и позитивного настроения;
- проявление объективности восприятия и моральная готовность к специфике организаторской деятельности;
- наличие ценностных ориентаций: гражданско-патриотических, нравственных, социальных и трудовых.

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Продолжительность учебного года	Продолжительность учебного периода			Сроки каникул	Праздничные дни
Начало уч. года: 01.09.2023 г.	1 полугод.	с 01.09.2023г.- по 31.12.2023г.	16 недель	Зимние: 01.01.-08.01	04 ноября 31 декабря 23 февраля
Конец уч. года: 31.05.2024 г.	2 полугод.	с 09.01.2024г. по 31.05.2024г.	20 недель	Летние 01.06-31.08	08 марта 01-03 мая 09 мая

Условия реализации программы

Образовательный процесс - очный.

Организация образовательного процесса предполагает создание для ребенка специальной развивающей среды, в он получит максимальную пользу для развития творческих способностей. Исходя из его психофизических особенностей, применяются методы и формы работы, отвечающие принципам развивающей педагогики.

Методические особенности проведения занятий

Стрежнем содержания обучения является модульно-кольцевая структура, которая включает в себя чередование занятий по разделам учебного (тематического) плана. В ходе обучения школьник изучает программный материал не последовательно, согласно образовательного плана, а с постоянным перемещением учебных тем. Вариативность программной тематики способствует развитию интеллектуальных, творческих и организаторских способностей детей, углублению и активизации познавательного интереса к насыщенному событиями образу жизни.

Программа построена на общих дидактических принципах педагогики:

- систематичности (занятия проводятся регулярно);
- доступности (с учетом особенностей возраста);
- прогрессирования (возрастания интеллектуальной нагрузки).

Содержание программы соответствует принципам гуманистической педагогики:

- без оценочной деятельности (освобождение от страха делать ошибки);
- сознательности и активности (воспитание инициативы, активности, самостоятельности в решении поставленных задач и умения регулировать свое психофизическое состояние);
- творческой деятельности (применение знаний и умений в любой обстановке);
- сотрудничества и кооперации (выполнение задач самостоятельно или в команде);
- взаимодействия с родителями (приобщение к культуре и инициативе).

Родители частые гости на культурно-досуговых мероприятиях, поэтому педагог внимательно наблюдает за их реакцией и предлагает поддерживать им эмоционально обучающихся для успешной организаторской деятельности.

Для достижения поставленной цели использовались следующие средства и методы:

Методы обучения на занятиях:

- *наглядный* – изучение приемов и правил игры;
- *информационно-рецептивный* - подключение различных анализаторов;
- *репродуктивный* - воспроизводство знаний и способов деятельности;

- практический* - использование на практике полученных ЗУН;
- словесный* - описание, объяснение, сопровождение и демонстрация действий выполнения заданий;
- проблемный* - постановка проблемы и поиск решения;
- игровой* - использование персонажей для сюжетных программ;
- частично-поисковый* - решение проблемных задач с помощью педагога.

Формы и методы реализации программы:

При реализации программы используются традиционные, инновационные формы и методы работы:

- репродуктивный метод* (когда ребенок перенимает навыки и умения, которые демонстрирует педагог);
- метод игры и игрового тренинга* (с помощью упражнений игровой и театральной педагогики решаются задачи комплексного развития способностей ребенка: развития и совершенствования основных психофизических процессов ребенка: ощущения, восприятия, мышления, внимания, памяти, воли, эмоций и производных от них свойств: наблюдательности, фантазии, смелости публичного выступления);
- метод театрализации* (костюмирование, досуговые аксессуары, обряды позволяют детям с большим интересом и легкостью погружаться в мир фантазий, учат замечать и оценивать свои промахи и ошибки других, знакомят с разнообразными сюжетами жизни);
- метод импровизации* (действие, не осознанное и не подготовленное заранее (экспромт), выводит на практическую и творческую предприимчивость); • *опросный метод* (необходимый для эффективного проведения рефлексии, как в ходе занятий, так и по результатам проведенной работы);
- метод состязательности* (состязание - внутренняя «пружина» раскручивания творческих сил, стимуляция к поиску, открытию, побед над собой).

Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приемы следующих видов деятельности: игровой, познавательной, проблемно-ценностного общения, досугово - развлекательной, художественного творчества, спортивно-оздоровительной, развлекательной, художественного творчества, спортивно-оздоровительной.

Формы занятий:

- познавательные беседы, проводятся с целью ознакомления детей с новым материалом.
- подвижные игры, проводятся для смены деятельности на занятиях, может и проводятся и в конце занятия.
- конкурсные игровые программ, проводятся с целью создания благоприятный эмоционально - психологический климат между детьми, воспитания доброжелательного отношения к друг другу, содействия развитию воображения, сообразите, проводятся с целью закрепления пройденного материала;
- театрализованная постановка, проводятся в виде инсценировок сказок или постановки этюдов с целью проверки самостоятельного творчества;

—проведение праздников, игровых программ и концертов, проводятся с целью закрепления материала и создания положительных эмоций обучающихся.

В образовательной деятельности используются педагогические технологии:

—информационные технологии, без которых практически невозможно реализовать себя современному ведущему. Учебный процесс оснащается современными техническими средствами, средствами изобразительной наглядности, игровыми реквизитами. С помощью мультимедийных элементов занятие визуализируется, вызывая положительные эмоции обучающихся и создавая условия для успешной деятельности каждого ребенка.

—технология коллективного творческого воспитания, согласно которой, мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самосовершенствованию;

—технология исследовательского обучения, согласно которой обучающиеся самостоятельно постигают ведущие понятия и идеи культурологической деятельности, а не получают их от педагога в готовом виде;

—проектная технология, согласно которой, итогом комплексной деятельности всех воспитанников школы является творческий продукт совместного труда;

—тимбилдинг или командообразование, обычно применяется к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. В настоящее время тимбилдинг представляет собой одну из перспективных технологий, обеспечивающих полноценное развитие детского объединения, и является одним из наиболее эффективных инструментов управления. Командное проектирование направлено на создание групп равноправных обучающихся, сообща несущих ответственность за результаты своей деятельности и на равной основе осуществляющих разделение труда в команде.

Формы обучения:

—групповые занятия;

—индивидуальные занятия;

—сводные занятия.

Для образовательного процесса используются как групповые, так и индивидуальные занятия, которые проводятся при подготовке конкретного мероприятия и с наиболее способными обучающимися. На индивидуальных занятиях работа проводится с детьми в количестве от 1 до 3 человек. Для успешной реализации программы предусматриваются также проведение сводных занятий. Сводные занятия преследуют своей целью объединение в совместной деятельности групп разного года обучения.

Алгоритм проведения занятия:

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

—Первая часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

—Вторая часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь

происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности.

—Третья часть – предполагает анализ проделанной работы и подведение итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Во время занятий происходит доброжелательная коррекция. Педагог добивается того, чтобы все участники пытались максимально ярко и точно выполнить задание.

Программа является вариативной, поэтому педагог может вносить изменения в тематические учебные занятия, изменять или дополнять их содержание.

Педагогические технологии:

- технология группового обучения;
- технология модульного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология проектной деятельности;
- технология проблемного обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- технология коллективной творческой деятельности;
- технология проектной деятельности.

Принципы образовательной деятельности:

- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принцип сотворчества педагога и обучающегося предполагает взаимодействие педагога и детей в социально-педагогической деятельности, а также совместное проектирование культурно-досуговых программ;
- принцип воспитания предполагает осознание и формирование общечеловеческих ценностей;
- принцип практико-ориентированности предполагает разработку социально значимых творческих проектов, культурно-досуговых программ от идеи до ее реализации.

Формы работы с родителями:

- Родительские чаты.
- Индивидуальные консультации.
- Участие в открытых мероприятиях в качестве гостей.

Материально-техническое обеспечение

- *Оборудование:* сценическая площадка, учебный кабинет с зеркалами, рабочие места для обучающихся, стеллажи для хранения инвентаря и декораций.
- *Техническое обеспечение:* ноутбук (персональный компьютер); интерактивные: панель, песочница, стена, доска; музыкальное оборудование (колонки, микшерный пульт, микрофоны), мультимедийный проектор, видео камера.
- *Методическое обеспечение:* серия тематических презентаций, профессиональная и дополнительная литература, учебное пособие, конспекты занятий, сценарные разработки.

- *Дидактическое обеспечение*: картотека наглядного материала, шаблоны для изготовления реквизита, схемы, таблицы, канцтовары и инструменты, игровой реквизит, инвентарь и костюмы для проведения мероприятий.
- *Программные средства обучения*: операционная система, файловый менеджер (в составе операционной системы или др.), интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, электронные таблицы и средства разработки презентаций, видео-редактор, аудио-редактор.
- *Информационное обеспечение*: аудиоматериалы, видеоматериалы, фотоматериалы, интернет-источники.

Педагогические кадры

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми среднего и старшего школьного возраста.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Педагогическая диагностика

Формы аттестации/контроля, критерии результативности обучения.

Образовательной программой предусмотрено проведение *входной* диагностики и *промежуточной аттестации*.

Входная диагностика проходит в форме собеседования и анкетирования с целью выявления интересов, индивидуальных особенностей детей, определения уровня творческих способностей.

Промежуточная аттестация проходит в конце первого полугодия и в конце учебного года в форме тестирования, практических занятий, проведения игр, участия в досуговых мероприятиях, создания и реализация проектов.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- *высокий уровень*: обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; знает специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- *средний уровень*: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70- 50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- *низкий уровень*: обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;
- *программу не освоил*: обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- *высокий уровень*: обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; применяет полученную информацию на практике; выполняет практические задания с элементами творчества; демонстрирует свободное владение теоретической информацией по программе, умение анализировать информационные источники; выявлять причины

успеха/неуспеха, активно принимает участие в профильных мероприятиях, конкурсах.

—*средний уровень*: у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70- 50%; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительное владение теоретической информацией по темам программы, умеет пользоваться литературой при подготовке авторских проектов; участвует в профильных конкурсах.

—*низкий уровень*: обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при выполнении заданий по программе; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

—*программу не освоил*: обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков, периодически просит практической помощи педагога.

Формы контроля: опрос, конкурс, презентация, просмотр и анализ выполненных работ, соревнование.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
6. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
7. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

Литература для педагога:

1. Афанасьев, С.П. Новогодний утренник [Текст]: Сценарии новогодних театрализованных представлений для начальной школы / С.П. Афанасьев, С.Н Грознов., С.Ю. Новиков. – Кострома: МЦ «Вариант», 1999. - 85 с.
2. Бекина, С.И. Музыка движения [Текст]: Упражнения, игры и пляски для детей / С.И. Бекина, Т.П. Ломова, Е.Н Соковнина. - М.: «Просвещение», 1983. – 124 с.
3. Бирженюк, Г.М. Методическое руководство культурно – просветительской работой [Текст]: Учебное пособие для студентов институтов культуры / Г.М. Бирженюк, Л.В. Бузине, Н.А. Горбунова. – М.: Просвещение, 1989. – 212 с.
4. Бурдихина, Н.В. 50 игр с залом. [Текст] / Н.В. Бурдихина, И.М. Матусяк. – Ярославль: Академия развития, 2000. – 98 с.
5. Былеева, Л.В. Игры народов СССР. [Текст] / Л.В. Былеева, В.М. Григорьев. – М.: Физкультура и спорт, 1985. – 132 с.
6. Былеева, Л.В. Русские народные игры [Текст] / Л.В. Былеева. - М.: Советская Россия, 1988. – 104 с.
7. Былеева, Л.В. Игра?.. Игра! [Текст] / Л.В. Былеева, В.А. Таборко. – М.: «Молодая гвардия», 1988. - 56 с.
8. Буяльский, Б.А. Искусство выразительного чтения [Текст]: Книга для учителя. / Б.А. Буяльский. - М.: Просвещение, 1986. – 74 с.
9. Геллер, Е.М. Игры на переменах для школьников. [Текст] / Е.М. Геллер. - М.: Физкультура и спорт, 1985. – 86 с.
10. Гурков, А.Н. Школьный театр [Текст]: Классные шоу – программы / А.Н. Гурков. - Ростов– на– Дону: Феникс, 2005. – 138 с.

11. Гущина, Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: [Текст]: Практическое пособие / Т.Н. Гущина. - Москва: Издательство «Арти», 2008. – 94 с.
12. Григоренко, Ю.Н. Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. [Текст] / Ю.Н. Григоренко, У.Ю. Кострецов. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 67 с.
13. Григоренко, Ю.Н. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере [Текст] / Ю.Н. Григоренко. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 72 с.
14. Гришков, В.И. Детские подвижные игры [Текст] / В.И. Гришков. - Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 1999. – 82 с.
15. Данилков, А.А. Игры на каждый день [Текст]: Пособие для организаторов развивающего досуга / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. – Новосибирск: Сибирский университет, 2004. – 58 с.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Вархолов Ф. М. Грим. - М.: 2005.
2. Васильева Т. И. Упражнения по дикции (согласные звуки). Учебное пособие по курсу «Сценическая речь». - М.: ГИТИС, 2004.
3. Генералова И. А. Мастерская чувств. – М., 2006.
4. Козлянинова И. П. Орфоэпия в театральной школе. Учебное пособие для театральных и культурно-просветительных училищ. - М.: Просвещение, 2003.
5. Невский Л. А. Ступени мастерства. - М.: Искусство, 2005.
6. Петрова А. Н. Сценическая речь. - М.: 2002.
7. Рубина Ю. Театральная самодеятельность школьников. - М.: Просвещение, 1994.
8. Шильгави В. П. Начнем с игры. - М.: Просвещение, 1994.
9. Школьников С. Н. Основы сценического грима. - Минск: Высшая школа, 2004.
10. Эфрос А.В. Репетиция-Любовь моя. - М.: 2001.
11. Козак О. Н. Игры и забавы во время каникул и праздников [Текст] / О.Н. Козак. - СПб.: Издательство «Союз», 2001. – 54 с.
12. Афанасьев С. П. Сценарии новогодних театрализованных представлений для начальной школы [Текст] / С.П. Афанасьев, С.Н. Грознов, С.Ю. Новиков. – Кострома: МЦ «Вариант», 1999. – 69 с.
13. Струве Г. В. Театр, где играют дети [Текст] / Г.В. Струве. - М.: Дрофа, 2001. – 64 с.
14. Шароев И. Г. Режиссура эстрады и массовых представлений [Текст] / И.Г. Шароев. - М.: Просвещение, 1986. – 108 с.
15. Коган М. С. Игровая кладовая [Текст] / М.С. Коган. – Новосибирск: Сибирский университет, 2004. – 98 с.

Интернет-ресурсы:

1. [https://ru.wikihow.com/Как быть хорошим ведущим мероприятий](https://ru.wikihow.com/Как_быть_хорошим_ведущим_мероприятий) [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: [http:// https://ru.wikihow.com/](http://https://ru.wikihow.com/)
2. <https://intalent.pro/article/kak-stat-radiovedushchim-i-popast-na-radio-bez-opyta-likbez-dlya-molodyh>. Как стать радиоведущим и попасть на радио без опыта: ликбез для молодых [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL:

<https://intalent.pro/article/kak-stat-radiovedushchim-i-popast-na-radio-bez-opyta-likbez-dlya-molodyh>.

3. <https://videoforme.ru/wiki/oratorskoe-iskusstv> Как стать ведущим мероприятий? Советы для начинающих. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <https://videoforme.ru/wiki/oratorskoe-iskusstv>

Входная анкета-тест «Что я знаю об аниматорах»

Ф.И. _____ Возраст _____

Назови свои увлечения:

Перечис-

лите профессии людей, которые работают в данной сфере:

Чем игра отличается от конкурса?

1) _____

2) _____

Правильный ответ: вы, наверняка, обратили внимание, что строки 2, значит, ответ состоит из двух частей. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

Основные отличия состоят в том что: 1) конкурс- это состязание (соревнование), а значит результат - это победитель и проигравший, результатом игры является удовольствие, т.к. игра проводится для развлечения 2) временной момент: конкурс - конечен, он заканчивается или по истечении отведенного времени (например, за минуту отжаться максимальное количество раз), или при достижении результата (добежал, забросил и т.п.); игра может быть "бесконечной", то есть ее заканчивают не строго определенное время, а когда "надоест".

Самооценка уверенности в себе

Цель: оценить степень уверенности в себе. Данная черта характера влияет на эффективность вашей деятельности и объективность оценки своих успехов и неудач. Предлагаемая анкета позволяет проверить степень уверенности в себе. Анкета включает 20 вопросов. Ответ в виде «+» или «-» напишите в листе ответов. Затем посчитайте количество «+» (за каждый «+» начисляется один балл).

1. Обычно я рассчитываю на успех в своих делах.
2. Чаще у меня бывает хорошее настроение.
3. Со мной все ребята советуются, считаются.
4. Я уверенный в себе человек.
5. Считаю, что я сообразительный и находчивый.
6. Я уверен, что всегда всем нужен.
7. Я все делаю хорошо.
8. В будущем я обязательно осуществлю свою мечту.
9. Люди часто помогают мне.
10. Я стараюсь обсуждать мои планы с близкими людьми.
11. Я проявляю самостоятельность в учебе и труде.
12. Я люблю участвовать в спортивных соревнованиях.
13. Меня мало беспокоят возможные неудачи.
14. Я стараюсь планировать свою деятельность.
15. Я редко жалею о том, что уже сделал.
16. Я уверен, что в будущем добьюсь успеха.
17. Мне нравится принимать участие в различных олимпиадах и конкурсах.

18. Я учусь лучше, чем все остальные.
19. Мне чаще везет, чем не везет.
20. Учеба для меня не представляет труда.

Количество баллов от 17-20 отражает высокую степень уверенности в себе. Можно предположить, что в сложной ситуации Вы проявляете решительность, самостоятельность в принятии ответственных решений. В ситуации выбора избираете задачи средней трудности, чтобы избежать неудачи.

Результат 1-10 баллов свидетельствует о том, что Вы испытываете неуверенность в себе, которая проявляется и в учебе, и в труде. Наблюдается небольшая критика в оценке достигнутого, заниженный уровень притязаний в планировании своей судьбы.

Тест для текущего контроля

1. Какой из методов не является методом анимационной деятельности?
 - Монтаж
 - Иллюстрирование
 - Театрализация
 - Лекция
 - Игра
2. Что лежит в основе конструктивного монтажа?
 - Распределение фрагментов по месту и времени
 - Построение сложной психической связи между фрагментами
 - Создание художественного образа
3. Что является основной задачей театрализации?
 - Формирование активной жизненной позиции участников и зрителей представления
 - Внушение зрителям и участникам представления точки зрения режиссера
 - Создание зрелищно активной (интерактивной) ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и участвует в коллективных действиях
4. Что определяет специфику анимационной режиссуры?
 - Включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего
 - лица – аудитории
 - Наличие художественных образов
 - Использование фольклорных традиций
5. Что из перечисленного не относится к видам театрализованных постановок?
 - Литературно-музыкальная композиция
 - Театрализованный концерт
 - Театрализованное представление
 - Фестиваль народного творчества
6. Чем является музыка в литературно-музыкальной композиции?
 - Частью действенной структуры
 - Музыкальным фоном
 - Средством возвеличивания какого-либо предмета, явления или средством его развенчания
7. С чего начинается создание культурно-досуговой программы?
 - С мизансценирования
 - С драматургического замысла
 - С отбора выразительных средств
8. Чем является сценарий культурно-досуговой программы?
 - Руководством к действию
 - Самостоятельным литературным произведением

- Формой организации досуга
9. В чем сущность контрастности как приема художественного монтажа?
- Чередование резко не схожих между собой элементов сценария
 - Монтирование эпизодов в логической последовательности
 - Проникновение эпизодов один в другой при параллельных действиях
10. Что такое лейтмотив?
- Работа над композицией
 - Сюжетный стержень, сквозная нить повествования
 - Наивысшая по эмоциональности точка развития событий
11. Что означает термин «реминисценция»?
- Причинно-следственная связь событий, определяющая поведение персонажей
 - Расположение участников на сцене
 - Воспоминание, повествование о событиях прошлого
12. Цель инсценировки?
- Преобразование литературного текста в драматургическую форму
 - Соединение эпизодов программы в единое целое
 - апробирование сценария в постановочной работе
13. Что такое «синопсис»?
- Окончательный вариант сценария
 - Ремарка, касающаяся действия персонажей
 - Документ, включающий сценарный план, в котором ключевые элементы композиции постановки проработаны более подробно.
14. На кого возлагается ответственность за выполнение идейно-творческого замысла постановки?
- На осветителя
 - На звукооператора
 - На режиссера
15. Что такое «кульминация»?
- Наивысшая точка накала страстей
 - Часть композиции, в которой завязывается действие
 - 3.Фрагмент завершения всякого сценического действия
16. Что является единицей действия в культурно-досуговой программе?
- Выразительное средство
 - Номер
 - Творческий метод
17. Какой из терминов не является аналогом «интермедии»?
- Этюд
 - Скетч
 - Сценка
 - Спектакль
18. Цель сценографии?
- Оформление сценической постановки
 - Участие в реальных событиях

- Охрана безопасности участников представления
19. Что такое фоновая музыка?
- Музыкальное произведение, предназначенное для самостоятельного исполнения
 - Инструментальная музыка с неярко выраженным драматическим характером
 - Музыкальное произведение, завершающее спектакль
20. Задача аниматора в рамках игры?
- Поддержать творческий процесс, сформировать индивидуальный стиль деятельности
 - каждого участника
 - Подчинить участников единому стилю поведения и образу мысли
 - Контролировать поведение участников

Диагностическая карта

ФИ учени- ка	Год рож- дения	Параметры						Ре- зультат
		Коммуникативные навыки	Уверенность в себе	Активность	Организаторские способности	Владение навыками игротехнических игр	Владение навыками в разработке сценариев	
Текущий контроль								
Промежуточная аттестация								
Итоговый контроль								

Формы фиксации результатов:

- индивидуальные карты обучающихся;
- подборки материалов (папки);
- фото- и видеоматериалы.

Глоссарий «Формы мероприятий»

А	
<p>Аншлаг Аттракцион Аккорды литературные Акция Альманах Альянс литературно-музыкальный (союз, объединение) Анализ (книги, работы)</p>	<p>Ансамбль литературных звезд Арт-встреча Арт-пространство (выставочный зал) Арт-час Арт-терапия Ассорти Аукцион книжный Аукцион литературный</p>
Б	
<p>Байки литературные Бал литературный Бал-маскарад Балаганчик книжный Беби-шоу (детское представление) Бенефис Бенефис книги Бенефис читающей семьи Беседа Беседа-диалог Беседа-диспут Беседа-игра Беседа-обсуждение Беседа-практикум Бестселлер-шоу Библиодень Библиокараван Библио-кафе Библио-магия</p>	<p>Библиночь Библио-обзор контрастный (драйв-книга, релакс-книга, элит-книга, статус-книга, книга-шок, книга-сенсация и т.д.) Библиосумерки Библио-шоу Блиц-опыт (форма производственной учебы) Блиц-опрос Блиц-программа Блицтурнир Бой интеллектуальный Бой ораторов Брейн-ринг Бренд-автор-шоу (узнаваемый автор) Бюллетень Бюро литературных новинок Бюро творческих находок</p>
В	
<p>Вариации литературные Вернисаж Вернисаж литературный Вернисаж газеты Версиада (игра) Вечер Вечер библиографический Вечер вопросов и ответов Вечер выпускной Вечер загадочный Вечер изящной словесности Вечер исторический Вечер книги</p>	<p>Вечер-реквием Вечер русского романса Вечер-фантазия Вечер-элегия Комильфо-вечер (вечер хороших манер) Вечеринка литературная (тертулия) Вечеринка светская Видео- Видео викторина Видео круиз Видео лекторий Видеосалон</p>

<p>Вечер краеведческий Вечер критики и восхвалений Вечер литературный Вечер литературно-публицистический Вечер отдыха Вечер памяти Вечер поэзии Вечер поэтического настроения Вечер рецензий Вечер семьи Вечер смеха / юмора Вечер читательских впечатлений Вечер-аукцион Вечер-встреча Вечер-дискуссия Вечер-комплимент Вечер-портрет Вечер-посвящение</p>	<p>Видео урок Видео экскурсия Видео энциклопедия Викторина Викторина-поиск Шанс-викторина Экспресс-викторина Электронная викторина «БиблиоIQ» Вирази литературные Водевиль Встреча Встреча за самоваром Встреча литературная Встреча тематическая Встреча-интервью Встреча-презентация Выборы литературные</p>
Г	
<p>Газета говорящая Газета живая Галерея Гид литературный Глобус литературный (рассказ о писателях разных стран)</p>	<p>Гороскоп литературный Гостиная краеведческая Гостиная литературно-музыкальная Громкое чтение Гуляние народное Гурман-вечер любителей жанра</p>
Д	
<p>Дайджест Дайджест проблемно-тематический Дебаты литературные Дебют Дебют литературный Девичник Дегустация литературных новинок Дежа-вю (неизвестное об известных, уже виденных, прочитанных произведениях) Дежурство («Дежурный по ...») Декада молодого специалиста Декада толерантности Дело литературное № Деловой круг Демонстрация День библиотеки День веселых затей День возвращенной книги</p>	<p>День книги День открытых дверей День профессии День русских традиций День специалиста День читательских удовольствий День чтения (семейного) Десант библиотечный (в детский сад) Десант литературный Диалог актуальный Диалог женский Диалог литературный Дилижанс литературный Дискуссия Диспут Дистусовка Дни национальных культур Доклад Домино книжное</p>

<p>День забывчивого читателя День молодёжной книги День информации</p>	<p>Досье информационно-библиографическое (ИБД) Дуэль литературная</p>
Ж	З
<p>Живой журнал Виртуальный журнал Открытый журнал Журнал устный</p>	<p>Загадки литературные Заседание Звездный час Звездопад поэтический</p>
И	
<p>Игра Игра библиографическая Игра деловая Игра интеллектуальная Игра историческая Игра литературная Игра познавательная Игра профорientационная Игра психологическая Игра ролевая Игра семейная Игра экологическая Игра экономическая Игра-загадка Игра-конкурс Игра-отчет Игра-представление Игра-путешествие Игра-фантазия Игра-экскурсия</p>	<p>Игротека Иллюзион русской словесности Имидж-коктейль (встреча с кем-либо) Империя игр Импровизация Инсценировка Интервью Интермедия Интрига литературная Инфомания Информ-дайджест Информ-досье (сборник материалов о ком-либо, о чем-либо) Информ-курьер Информ-релиз Информминутка Испытание книгой Испытание литературное Исторические выражи</p>
К	
<p>Кадр книжный Каламбур литературный Конструктор книжный Казино Календарь Калейдоскоп интересных фактов Калейдоскоп рекомендаций Капустник Караван впечатлений, историй, книг Карнавал идей, книг Карнавал литературный Каскад литературных удовольствий Кафе литературное Качели дискуссионные (обсуждение)</p>	<p>Композиция сценическая Конкурс Конкурс виртуозной критики Конкурс заочный Конкурс краеведческий Конкурс профессиональный Конкурс читающих семей Конкурс чтецов собственного сочинения Конкурс эрудитов Конкурс-концерт Конкурс-экспедиция Спринт-конкурс Фотоконкурс Консультация</p>

<p>двумя командами какой-либо проблемы, вопроса) Квест (командная игра) Клип-обзор Клуб веселых и находчивых Клуб веселых и начитанных Клуб видео путешественников Клуб дискуссионный Клуб знатоков Клуб литературный Клуб любителей чего-либо Клуб семейного чтения Книга-поиск Коктейль Коллаж Компас литературный Композиция литературная Композиция музыкальная Композиция поэтическая</p>	<p>Конференция Конференция читательская Конфетти новогоднее Концерт сказочный Копилка опыта (форма производственной учебы) Королевство библиографическое Креатив-проект Креатив-лаборатория Креатив-коллекция Крестики-нолики литературные Круглый стол Кругосветка литературная Кружок Круиз литературный Круиз литературно-краеведческий Кураж-вечер Курсы литературные</p>
Л	
<p>Лаборатория Лаборатория творческая Лаборатория успеха Лаборатория читательского вкуса Лаборатория читательского творчества Лабиринт Лавка писательская Лекторий</p>	<p>Лекция Лестница знаний Лестница-словесница Лицей литературный Лицей для малышей Лонг-лист Лотерея книжная Лото литературное Лоция литературная</p>
М	
<p>Марафон Маскарад Мастер-класс Мастерская радости Меморина Месячник первокурсника Мечты и думы о профессии (профессиональные встречи) Мини-студия Миниатюры сатирические Минута славы Минутка веселая</p>	<p>Минутки творческие Минуты радостного чтения Мистерия Митинг Мозаика Мозговой штурм Мониторинг книжных новинок Музей книги Музей литературный Музей поэтический (малоизвестные литературные факты) Мюзикл</p>
Н	
<p>Набат литературный Навигатор книжный</p>	<p>Новоселье книги Нон-стоп (стихи на одну тему, одного</p>

Навигация литературная Неделя краеведческой книги	автора или авторские) Ностальгия
О	
Обзор библиографический Обзор аналитический Обзор литературный Обзор театрализованный Обзор-размышление Обзор-ретро Обзор-реклама Обзор-игра Обзор-интервью Обзор-путешествие Обзор-шоу Отчет творческий	Обмен информацией (форма производственной учебы) Обсуждение Объединение литературное «Творцы и таланты» Олимпиада Опрос Орбита литературная Отзыв Открытая трибуна Открытый микрофон
П	
Пазл читательских предпочтений Палаццо книг (зарубежная литература) Панно любимых книг (авторов) Панорама Парад книг (по одной теме) Парад литературных героев Парад национальных культур Параграф книжный (научные знания о чем-либо) Пеленг (поиск новых литературных имен, читателей) Передача (теле-, радио-) Перекресток мнений Пирамида знаний Плакат экологический Плен книжный Площадка интерактивная Площадка литературная Площадка свободного чтения спортивной литературы Подарок читателю (к Дню ...) Подиум Подиум литературный Подиум мнений Поединок фантазеров Поле чудес Полемика Полигон мнений	Представление театрализованное Представление фольклорное Представление кукольное Представление музыкально-игровое Представление театрализованное Представление фольклорное Представление эстрадное Презентация автора, книги, журнала Премьера журнала (книги) Прения Престиж-встреча Признание в любви к жанру (книге, автору) Приключение книжное Присяга (книге) Пресс-конференция Пробег (от Эзопа и Лафонтена до Крылова) Проводы (зимы) Прогноз литературный Программа Программа игровая Программа информационная Программа конкурсная Программа концертная Программа литературная Программа познавательная Программа развлекательная Программа творческая

<p>Портал информационный Портфель книжный (обзор новинок) Посвящение в читатели Посиделки девичьи Посиделки вечерние Посиделки фольклорные Последний звонок Постановка театрализованная Поучение книжное Поход за знаниями Почтамт (обзор периодики) Праздник Праздник библиографических открытий Праздник военно-патриотический Праздник книги Праздник семейный Праздник фольклорный Праздник читательских удовольствий Праздник чтения Практикум Представление Представление кукольное Представление музыкально-игровое</p>	<p>Программа учебно-игровая Программа чтения (летнего, семейного) Программа-розыгрыш Прогулка Прогулка по литературному скверу Прогулка по библиотеке Прожектор библиотеки Промо-акция Пропаганда книжной культуры Пульс библиотечный Пульс литературный Путеводитель Путешествие виртуальное Путешествие заочное Путешествие литературно-этнографическое Путешествие музыкальное Путешествие по золотому кольцу русской литературы (XIX век) Путешествие по серебряному кольцу русской литературы (нач. XX века) Путешествие сказочное</p>
Р	
<p>Работа творческая Радар книжный Радиоигра Радиопередача Развал книжный Развлечение познавательное Размышление / рассуждение Рандеву с книгой Ракурс литературный Раритет литературный Рассказ инсценированный Ребус Регата литературная Репортаж-обзор</p>	<p>Респект-встреча Ретро взгляд (путешествие в прошлое) Речевой тьюнинг (обогащение словарного запаса) Ринг библиотечный Ринг литературный Ринг правовой Ринг эрудитов Ристалище рыцарей слова (книги) Робинзонада Родословная книги Розыгрыш литературный (библиографический)</p>
С	
<p>Сад книжный Сага (сказание) литературная Салон литературный Салон литературно-музыкальный</p>	<p>Слет / Сбор Словесные перепалки Смех-тайм (ко Дню смеха) Смотр-конкурс Собрание знатоков</p>

<p>Салон поэтический Светёлка литературная Светофор литературный Секретные материалы Семинар Семинар-практикум Семинар-тренинг Сенсация литературная Серпантин Сказка вслух Сказка-подсказка (правоведческие ситуации) Скатерть-самобранка книжная Сквер библиотечный Скоморошинки Слайд-программа / путешествие</p>	<p>Собрание любителей книги Состязание литературное Спектакль Спор-диалог Справка-шоу Стиль-встреча Стол дискуссионный Странствия по книголэнду Студия Ступени книжные Сувенир книжный Суд литературный Сундучок литературный Сценка-поздравление Сценка-сюрприз Счастливый случай</p>
Т	
<p>Творческая лаборатория (библиотекаря) Театр книги Театр кукольный Телешоу Телемост Тертулия (литературная вечеринка) Территория чтения Тест</p>	<p>Тир интеллектуальный Ток-шоу Тренинг Тренинг интеллектуальный Тренинг-практикум Трибуна полемики смелых гипотез Тур литературный Турнир</p>
У	
<p>Универсиада Урок библиографический Урок библиотечный Урок веселый Урок занимательный Урок краеведения Урок литературный Урок памяти</p>	<p>Урок творческий Урок-беседа Урок-игра Урок-путешествие Урок-сказка Урок-фантазия Урок экологический Утренник</p>
Ф	
<p>Фабрика поэтических звезд Фаворит-книга Фант-ночь (Новогодний фантастический праздник) Фазтон литературный Феерия Фейерверк-ночь Феномен-клуб Фестиваль дружбы народов</p>	<p>Фестиваль молодежной книги Фестиваль профессий Фестиваль здоровья Флэш-моб (сбор людей с целью проведения одноразовой акции) Формула успеха (встреча с кем-либо) Форум Фото-кросс</p>

Х	Ц
Хит-парад Хобби-клуб Хоровод	Церемония Цикл встреч Цикл-галерея
Ч	
Чаепитие театрализованное Чародей-вечер Час взаимопроверки (форма производственной учебы) Час вопросов и ответов Час информации Час истории Час литературно-исторический Час хорошей литературы Час музыки Час мультимедийный Час нестандартных идей Час общения Час познаний и открытий	Час поэзии Час правоведа Час профессионального общения (форма производственной учебы) Час размышлений Час фантазии Час экологический Чат (виртуальная беседа) Чтения Чтения громкие Чудодейственное чтение Чтения юношеские Чудеса в библиотеке
Ш	
Шабаш (на ночь всех святых) Шатер библиотечный Шедевры литературного мира Школа Школа гениев Школа общения Школа ремёсел, садоводов-любителей	Школа цветоводов, огородников Шок-беседа Шоу Шоу интеллектуальное Шоу-блиц Шоу-программа Шутка-минутка
Э	
Эволюция жанра Экскурсия Экскурсия виртуальная Экскурсия-путеводитель виртуальная Экспедиция Эксперимент Экспозиция Экспресс-обзор (обсуждение) Экспромт	Энциклопедия хорошего литературного вкуса Эрмитаж уникальных встреч Эрудит-шоу Эскизы удивительной жизни Эстафета Эстет-шоу Этикет-класс Этюд библиографический
Ю	
Юбилей книги Юбилей жанра Юбилей писателя Юморина	Я Явка с повинной (для задолжника) Ярмарка литературная Ярмарка творческих идей (форма производственной учебы)

Дидактический материал «Классификация игр»

Существует семь основных типов досуговых программ:

- разовая игровая программа;
- конкурсно-игровая программа по заданной тематике;
- игра-спектакль;
- театрализованная сюжетная игра;
- зрелище;
- праздник;
- длительная досуговая программа.

1. Разовая игровая программа, не требующая подготовки участников, когда ведущий включает детей в игру, массовый танец, пение, непосредственно в ходе программы. Она может длиться от 30 минут и более, в зависимости от возраста детей и выбора развлечений. Такой сеанс «затейничества» может быть и частью более крупной программы, например, масштабной, праздничной.
2. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике с предварительной подготовкой участников (КВН, «Брейн-ринг», и т.д.). Готовить такие программы могут как педагоги, так и старшеклассники под их руководством.
3. Игра-спектакль для приглашенной (неподготовленной) аудитории. Возможен в учреждении, где есть хотя бы небольшой коллектив организаторов, владеющих сценарным и актерским мастерством. Сюжет спектакля строится таким образом, что в него включаются игры, аттракционы. В ходе игры спектакля дети неожиданно для себя оказываются в игровой ситуации. Они наделяются ролями, им предлагается выполнить задания, помогая героям спектакля.
4. Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например, «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников. В оформленном виде такая программа не может выглядеть просто как сценарий – это лишит школьников возможности самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:
 - четко изложенные педагогические задачи;
 - план подготовки игры;
 - экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);
 - сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения школьников в ту или иную ситуацию;
 - список литературы для подготовки детей к игре.
5. Зрелище (концерт, литературно-музыкальная композиция, спортивное состязание и др.) характеризуется наличием исполнителей и зрителей. Для исполнителя – юного певца, танцора, гимнаста выступление – всегда волнение, душевный подъем. Зритель, даже если он очень эмоционально относится к программе, остается воспринимающим субъектом (реципиентом). Очень важно воспитать у детей зрительскую культуру

ру – умение спокойно, доброжелательно воспринимать выступления своих сверстников. Лучший способ здесь – организовать дело так, чтобы школьники периодически выступали то в роли артистов, то в роли зрителей.

6. Праздник– особо значимый и весьма трудоемкий по организации тип досуговой программы. Он предполагает разнообразие развлечений, зрелищ, выставок, публичных выступлений с активным участием детей. В зависимости от поставленных педагогических задач праздник может быть торжественным ритуалом, связанным с социально значимым событием или значительным событием в жизни коллектива, например, день рождения клуба, объединения, юбилей учреждения. Праздник обязательно рассчитан на активную подготовку к нему всех участников; это одно из главных условий в создании атмосферы ожидания праздника. Праздничные формы культурно-досуговой деятельности весьма разнообразны.

К ним относятся:

- слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фестивали детского творчества;
- приветствия, презентации, церемонии;
- гулянья, карнавальные шествия, театрализованные представления;
- физкультурный праздник;
- тематические недели, тематические дни и др.

7. Длительная досуговая программа представляет собой систему воспитательной работы педагога или педагогического коллектива. Она обязательно состоит из четко спланированных этапов в соответствии с поставленными педагогическими задачами. Такая программа планируется на целый учебный год или даже на несколько лет.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025