

Программа работы сектора «Затейник»

В условиях динамичного, высокотехнологичного, наполненного массой событий 21 века от современного человека требуется множество навыков и умений. Общество нуждается в компетентных, самостоятельных, прогрессивно меняющихся, готовых к сотрудничеству людях, одной из основных черт которых является коммуникабельность и развитые творческие способности.

Данная программа «Затейники» художественно-эстетической направленности написана на основании анализа материалов для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ: Учебное пособие «Искусство организатора» В.О. Усачева, Л.П.Школяр, Москва, «Вентана-Граф», 2004.и авторской программы «Творчество» Ю.В. Колчеев и Н.М. Колчеевой, Москва, «Просвещение», 2008.

Программа адресована учащимся 5 – 7 классов, срок реализации 3 года. Занятия 1 час в неделю, за год - 35 часов.

Цель: Развитие коммуникативных и творческих способностей учащихся через освоение игровых технологий.

Задачи программы:

- развитие основных психических процессов (восприятие, память, внимание, воображение).
 - развивать речевой аппарат и пластической выразительности движений;
 - формирование умений и навыков лидерского поведения и коллективно – творческого мышления;
 - формирование практических умений и навыков в подготовке культурно – досуговых программ.
- В течение месяца программа предусматривает проведение мероприятий самими детьми, либо непосредственное участие в них, что способствует закреплению полученных знаний, умений и навыков.

Программа предусматривает проведение проверки знаний, умений и навыков в конце каждого триместра. Итоговый анализ работ проводится в конце учебного года в виде творческих работ и игровых программ.

Основная форма работы – занятия со всем коллективом при проведении групповых и индивидуальных упражнений и тренингов. Большое внимание уделяется практическим занятиям, тренингам, играм, работе в качестве организаторов и ведущих, что отвечает подвижности и активности детского возраста.

Методы и приёмы образовательной деятельности: беседы и диалоги, создание проблемной ситуации и различные игровые приёмы. При этом опора происходит на такие дидактические принципы, как доступность, поэтапность освоения знаний, опора на жизненный опыт, а также элементы метода эмоциональной драматургии и развивающих игротехник.

Принципы, положенные в основу данной примерной программы:

- развитие индивидуальности каждого ребёнка в процессе социального и профессионального самоопределения в системе внеучебной деятельности;
- учет возрастных особенностей учащихся;
- атмосфера доброжелательности и взаимопомощи;
- общественно - полезная направленность в деятельности.

При **организации процесса обучения** в рамках данной программы предполагается применение следующих педагогических технологий обучения: элементы личностно – ориентированной и проблемного обучения.

Описание **видов деятельности**, которые адекватны возрастным возможностям учащихся:

- совместно-распределенная деятельность (коллективная, групповая и индивидуальная работа);
- игровая деятельность;
- творческая деятельность (художественное творчество, вербальное и ритмическое фантазирование).

Учебный план

№ п/п	Тема	1 год	2 год	3 год
1.	Введение	2 ч	2 ч	2 ч

2.	Мастерство организатора	19 ч	17 ч	15 ч
3.	Игротека	8 ч	10 ч	12ч
4.	«Мастерок»	6 ч	6 ч	6 ч
	Итого:	35 ч	35 ч	35 ч

Учебно-тематический план. 1 год обучения

	Всего (часов)	Теория (часов)	Практика (часов)
I. Введение	2	2	-
1.1. Введение в предмет Организационная работа			-
1.2. Вводное занятие. Понятие «наш досуг», «Организатор досуга»	1	1	-
1.3. Игра – как форма досуга. История возникновения и развития игры	1	1	-
II. Мастерство организатора.			
2.1 Введение в предмет.	1	1	-
2.2. Основы актерского мастерства	5		5
2.3. Сценическая речь	6		6
2.4. Пластика	5		5
III. «Игротека»			
3.1 Введение в предмет	1	1	-
3.2. Организаторы игры, функции, качества	1		1
3.3. Виды игр: подвижные, малоподвижные, развивающие	1		1
3.4. Слагаемые игры: место, время, условия	1		1
3.5. Основные формы организации досуговых программ	1		1
3.6. Методика подготовки и проведения конкурса, игры	1		1
3.7. Содержание игровых заданий.	2		2
IV «Мастерок»			
4.1. Введение. Знакомство с терминами «дидактический материал»; наглядное пособие.	1	1	-
4.2. Настольные игры. Виды и типы.	1		1
4.3. Знакомство с методикой составления картотек.	1		1
4.4. Подбор материала и дидактических пособий к игровой программе	1		1
4.5. Разработка и изготовление реквизитов.	2		2

Итого:

35 часов.

7 часов

28 часа

Учебно-тематический план. 2 год обучения

	Всего часов	Теория часов	Практика часов
<i>I. Введение</i>			
1.1. Введение в предмет	1	1	
1.2. Понятие «праздник». История возникновения праздника.	1	1	
<i>II. Мастерство организатора.</i>			
2.3. Актерское мастерство.	5	1	4
2.4. Сценическая речь.	5	1	4
2.5. Ритмопластика.	5	1	4
2.6. Роль ведущего в праздничной программе.	1		1
2.7. TV – ведущие. Имидж. Амплуа.	1	1	-
<i>III. «Игротека»</i>			
3.1. Виды и формы праздничных программ.	1	1	-
3.2. Игра в праздничной программе. Музыкальные игры.	2		2
3.3. Сюжетно-ролевые программы.	1		1
3.4. Методика подготовки и проведения праздничных программ.	2	2	-
3.5. Музыкальное и художественное оформление в праздничной программе.	2		2
3.6. Работа над праздничной программой	2		2
<i>IV. «Мастерок».</i>			
4.1. Составление и оформление ребусов, викторин, дидактических игр на заданную тему.	2	1	1
4.2. Подбор аудио- и видеоматериала к игровой программе.	2	-	2
4.3. Изготовление костюмов, реквизита.	2	-	2

Итого:

35 часов

10 часов

25 часов

Учебно-тематический план. 3 год обучения

	Всего часов	Теория часов	Практика часов
<i>I. Введение</i>			
1.1. Досуг мир полезного и познавательного. Знакомство с выдающимися людьми: режиссер, актер, художник, ведущие ТВ.	1	1	-
1.2. Досуг за рубежом. Их традиции и обычаи.	1	1	-
<i>II. Мастерство организатора</i>			
2.1. Мастерство организатора.	1	1	-
2.2. Сценическая речь.	4	-	4
2.3. Сценическое движение.	4	-	4
2.4. Организация работы детского коллектива.	2	1	1
2.5. Репетиции. Виды репетиции.	4	-	4
<i>III. «Игротека».</i>			
3.1. Эстрадные игры.	3	1	2
3.2. Интеллектуальные игры.	2	-	2
3.3. Театральные игры.	3	1	2
3.4. Подбор информации. Работа с литературой.	1	-	1
3.5. Работа над игровыми досуговыми программами.	3	-	3
<i>IV. «Мастерок».</i>			
4.1. Составление и оформления кроссвордов, тестов, викторин дидактических игр, наглядных пособий	2	1	1
4.2. Оформление папок: «Дорожный калейдоскоп», «Затейник».	2	1	1
4.3. Изготовление костюмов, реквизитов.	2	-	2

Итого:

35 часов

8 часов

27 часов

Условия реализации программы:

Для реализации программы нужно следующее материально – техническое обеспечение.

1. Для проведения занятий нужен зал со сценой, оборудованный кулисами.
2. Технические средства: магнитофон, аудиокассеты, фонограммы, микрофон.
3. Видеомагнитофон и телевизор.
4. Материал для изготовления костюмов и реквизитов, дидактического пособия, наглядного материала.
5. Комната для изготовления и хранения костюмов, художественного оформления, реквизита и наглядного материала.

При реализации программы и проведении занятий используется:

- Лекционный материал по темам: «Культура и этика общения», «Основы мастерства ведущего», «Эстрадное искусство».

Комплексы упражнений, тренинги:

- На развитие сценического внимания.
- На освобождение мышц и снятия сжатости.
- На развитие пластичности.
- На артикуляционную гимнастику.
- На развитие лидерских качеств.
- На развитие речевого дыхания.
- На четкое произношение звуков
- На культуру речи.
- Раздаточный материал в виде карточек с различными знаниями по сценической речи, мастерству ведущего, сценическому движению.

Методы и формы реализации программы:

При реализации программ предлагается сотрудничество со школами и другими образовательными учреждениями на предмет проведения программ, тематических, бесед, семинаров.

Взаимоотношения педагога и учащихся основаны на сотрудничестве и взаимоотношении. Досуговая деятельность ребенка проходит в совместном с руководителем творческом поиске.

Для создания необходимой творческой объективности на занятиях применяются различные формы и методы обучения:

- репродуктивный (педагог сам объясняет материал);
- объяснительно – иллюстративный;
- проблемный (педагог помогает в решении проблем);
- поисковый (учащиеся сами решают проблему, а педагог делает выводы);
- эвристический (изложение педагога + творческий поиск обучаемых);

Эффективными методами воспитательной деятельности и формирование опыта поведения являются:

- беседы на этические темы и культуру речи;
- личный пример;
- поручение;
- игры;
- коллективно – творческая деятельность;
- поощрение;
- соревнования;
- награждения;
- посещение мероприятий; праздников.

Проведение итогового занятия в форме творческих отчетов микрогрупп обучаемых о жизни и работе кружка. Программа ведет к наибольшему раскрытию творческого потенциала детей, их самовыражению, что в данном возрасте особенно необходимо, а также позволяет педагогу проанализировать выполнение учебной программы.

Критерии оценки уровня обученности воспитанников

I. Мастерство организатора.

Высокий уровень.

Знать и выполнять упражнения актерского тренинга и сценической речи.

Дать формулировку понятиям: «актерский тренинг», «интонация», «артикуляция», «пластика», «ведущий»

Средний уровень

Выполнять упражнения актерского тренинга и артикуляционной гимнастики при помощи наглядных пособий.

Низкий уровень

Знать элементы простого актерского тренинга и сценической речи.

II. «Игротека»

Высокий уровень

Самостоятельно подготовить и провести игру, конкурс, знать виды игр и владеть методикой проведения игры.

Средний уровень.

Принимать участие в подготовке и проведении игры, конкурса.

Низкий уровень.

Помогать в подготовке и проведении развивающих игр.

III. «Мастерок»

Высокий уровень.

Четко знать понятие и формулировку, дидактическое пособие, наглядный материал, знать методику составления картотек.

Средний уровень.

Знание требований к оформлению наглядных пособий и дидактического материала.

Низкий уровень.

Принимать помощь в оформлении реквизита, наглядных пособий, костюмов.