

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА ДОЛГОПРУДНЫЙ

муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
детская театральная школа «Семь Я»  
городского округа Долгопрудный (ДТШ «Семь Я»)

**РАССМОТРЕНА**

Методическим советом

ДТШ «Семь Я»

Протокол № 3

от 6.03. 2024 года

**ПРИНЯТА**

Педагогическим советом

ДТШ «Семь Я»

Протокол № 4

от 13.03. 2024 года

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор

ДТШ «Семь Я»

 А.Л. Смирнова

Приказ от 25.03. 2024 года

№ 26



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«ТЕАТР - ИГРАЕМ ВМЕСТЕ»**

**Учебный предмет**

**«АКТЁРСКОЕ МАСТЕРСТВО»**

**Возраст обучающихся – 6,5-9 лет**

**Срок реализации – 3 года**

Составители:  
преподаватели  
Чернышкова А.М.  
Орешкова Н.В.

г.о. Долгопрудный

2024 г.

## **Структура программы учебного предмета**

### **I. Пояснительная записка**

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета и 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**

- *Учебно-тематический план;*
- *Содержание тем (видов работ);*

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся**

### **IV. Методическое обеспечение учебного процесса**

- *Методические рекомендации педагогическим работникам;*

### **V. Список литературы и средств обучения**

## **I. Пояснительная записка**

1. *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе*

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «Актёрское мастерство» рассчитана на обучение детей младшего школьного возраста.

Театр – коллективное искусство и для того, чтобы принять участие в этой интереснейшей игре, ребёнку необходимо согласовать своё поведение с правилами группы, организовать пространство для общей игры, наладить коммуникативные связи со всеми участниками.

Один из основных видов деятельности детей - игра. Игровая методика обучения способствует развитию у детей воображения, внимания, памяти. В игре ребенок испытывает радость общения, открывает в себе новые возможности. Детские игры не просто приносят удовольствие ребёнку, но и подготавливают 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 «Актёрское мастерство» учитывает особенности младшего школьного возраста и предполагает освоение различных типов игр, а также приобретение умения провести эти игры со своими сверстниками.

2. *Срок реализации учебного предмета «Актёрское мастерство» - для детей, поступивших в образовательное учреждение в возрасте от 6 лет 6 месяцев до 9 лет, составляет 3 года).*

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

*Таблица 1*

Срок обучения/классы	3 года
	1-2 классы
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	198
Количество часов на аудиторные занятия	198

4. *Форма проведения учебных аудиторных занятий: групповая (от 7 до 12 человек), продолжительность урока – 40 минут.*

5. *Цель и задачи предмета «Актёрское мастерство»*

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

### Задачи:

- обучение развивающим, познавательным, подвижным, народным, сюжетно-ролевым и режиссёрским 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 определённых правил;
- воспитание выдержки, настойчивости и работоспособности;
- развитие навыков самостоятельного творческого образного мышления;
- воспитание творческой инициативы.

### *б. 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 обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

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

## 7. Методы обучения

- игровой метод;
- метод сюжетно-ролевой игры;
- метод перемены ролей в одной и той же сюжетно-ролевой игре;
- практико-ориентированный метод;
- проблемный метод;
- рефлексивный метод.

## 8. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

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

Материально-технические условия реализации предмета:

- учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарных норм и правил.
- стол;
- стулья;
- магнитофон;
- компьютер, оснащенный звуковыми колонками;
- фонотека;
- использование сети Интернет;
- набор детских музыкальных инструментов: бубны, свистульки, трещотки, молоточки, колокольчики;
- спортивный инвентарь: скакалки, верёвочки, обручи, резиновые, теннисные мячики, мячи для пинг-понга
- репетиционные ткани, костюмы
- мягкие игрушки

Учащиеся должны иметь спортивную форму; удобную, нескользкую обувь.

## II. Содержание учебного предмета

### 1. Сведения о затратах учебного времени

- общий объем аудиторной нагрузки обязательной части составляет 198 часов.
- Недельная аудиторная нагрузка составляет 2 часа.
- Самостоятельная работа по данному предмету не предполагается.

Основу практической части предмета составили познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые и режиссёрские игры. Упражнения на внимание, воображение, общение, словесное действие, на создание атмосферы, существование в определённых предлагаемых обстоятельствах, также включены в программу обучения и осваиваются путём игровой методики.

Основные типы игр:

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

### Учебно-тематический план 1 класс

Таблица 2

№ №	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные Занятия
1	Основы актерского мастерства. Формы и виды игр	Урок	4		4
2	Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти	Урок	4		4
3	Игровые комплексы для снятия излишнего мышечного напряжения	Урок	5		5

4	Игры для развития фантазии и воображения	Урок	5		5
5	Игры для развития сценического общения	Урок	12		12
6	Народные игры	Урок	11	-	11
7	Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)	Урок	20		20
8	Режиссёрские игры	Урок	10	-	10
9	Итоговое занятие	Концерт-Просмотр	1		1
Итого:			72		72

### **Раздел.1. Основы актерского мастерства. Формы и виды игр.**

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

*по форме:* индивидуальные, парные, мелкогрупповые, коллективные; настольные, аудиторные, игры на открытом воздухе, игры на воде и т.п.

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

*сюжетные игры* (игра на темы сказочных или бытовых сюжетов).

Практические игры по предложенным ребятами темам. Новые игры, предложенные педагогом. Разбор занятий: что развивают игры, в которые мы играли сегодня? Какие качества они помогут развить в жизни?

### **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 «*Знакомство*». Каждый называет своё имя, друг за другом повторяя по кругу для всей группы 3-5 раз. Затем первый называет своё имя, второй - имя первого и своё,

третий - имя первого, второго и своё и т.д. Развитие этой игры - «*Баранья голова*». По кругу называются уже не имена, а слова на какую-либо тему («осень», «еда», «новый год» и т.п.). Участник игры, сбившийся с порядка, или забывший слово, вместо своего слова говорит: «баранья голова». Усложняя игру, можно попробовать рассказать по кругу рассказ. Каждый участник добавляет одно-два слова к общему рассказу. Игра тренирует слуховое внимание, память, в том числе образную, так как чтобы легче запомнить надо связать слова с образом того, кто их произнёс.

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 ребёнок запомнил это расположение. Затем снова накрывает платком «натюрморт». Ребёнок отворачивается. Педагог меняет расположение предметов или забирает 1-2 из них. При повторном раскрытии композиции играющий ребёнок должен рассказать, что изменилось и вернуть всё в первоначальное положение, попросив у педагога недостающие предметы.

У этой игры множество вариантов. Например, та же композиция, но рядом стоит «*Волшебный сундучок*» - что-то достаётся 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.

*Телеграмма*. Тренирует слуховое внимание. Ведущий - педагог «посылает телеграмму» каждому обучающемуся из 4-5 слов. Например, «Маша, с днём рождения». «Петя, приезжай в субботу», «Наташа, встречай подругу на вокзале». Задача каждого - повторить точно текст «телеграммы».

Народные игры «*Ладони*», «*Верёвочка*», «*Колечко*», «*Летает-не летает*», «*Суша-море*» и многие другие также тренируют внимание, а разучивание несложных поговорок и стихотворений при их исполнении - комбинирует речевые и подвижные игры с упражнениями на внимание и наблюдательность. Например, повторы



несложных комбинаций с верёвочками-резинками из игры «*Верёвочка*» и народной поэзии: «Скок- поскок, молодой дроздок, по водицу пошёл, молодицу нашёл...»

Так же программа предполагает введение простейших упражнений на развитие внимания. К примеру: упражнение «хлопки». Группа стоит в шахматном порядке и следит за педагогом (ведущим). Задача группы – «поймать хлопок» педагога (ведущего). Т.е. хлопнуть в ладоши одновременно с ним, не раньше, не позже.

Упражнение позволяет сконцентрировать внимание группы и хорошо подходит для начала занятия. Возможны усложнённые варианты этого упражнения: добавляются невидимые «Ниточки» между ведущим и группой. Задача: не дать этим ниточкам провиснуть или порваться, продолжая при этом «ловить хлопок». Или, «поймать хлопок» с закрытыми глазами. С закрытыми глазами точно воспроизвести хлопок педагога (ведущего): силу хлопка, по какой части тела он был произведён. Упражнение тренирует концентрацию внимания, слуховое внимание.

### **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 определённых групп мышц, чему способствуют музыкальные акценты, смена темпа и ритма музыкального сопровождения. Действуя в соответствии с методикой «от простого - к сложному» можно включать в игровые упражнения дыхательные упражнения и текст. Например, в игре «Лес шумит» - от звуков шелестящих на ветру листьев деревьев (звук «ттттттттттттттт...») до звуков пения птиц («ку-ку, фьюить-фить...»), зверей («рррр, фрррр 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 определённую пластику при выполнении игрового упражнения.

*Упражнение «Пластилин».* Каждый ребёнок – новенький брекетик пластилина. Сначала пластилин жёсткий, твёрдый (ребёнок лежит на спине, вытянувшись, руки вдоль туловища, мышцы напряжены). Пластилин начинают разогревать и разминать,

сначала слегка, потом всё сильнее и сильнее (каждый делает соответствующие движения). В процессе выполнения упражнения «пластилин» скатывается в «комочек», раскатывается в «лепёшку», «колбаску» и т.д. Разминка длится несколько минут. Пластилин становится мягкий, тёплый (мышцы расслаблены). Теперь из него лепят фигурку. Далее фигурка может «жить». Упражнение позволяет не только снять излишнее мышечное напряжение, размяться пластически, но и развивает фантазию и творческое мышление.

#### **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 исполняется под музыкальное сопровождение. Обучающийся импровизирует. По сигналу педагога музыканты замирают. По следующей команде - «оживают», но с другим музыкальным инструментом. Один из обучающихся может быть «дирижёром».

*Юный скульптор.* Скульптор «лепит» из одного или нескольких обучающихся композицию на заданную тему. Например, *Спорт, Зимние игры, Пловцы, Хоровод и т.п.* Это упражнение можно делать при помощи сочетания пластических команд с речевыми - для того, чтобы скульптор мог грамотно и понятно поставить задачу перед исполнителями - «глиной». Усложнение упражнения: скульптура «оживает» по команде скульптора.

*Известная игра «Море волнуется»* так же позволяет развить фантазию. Причём замирать могут не только «морские фигуры», но «лесные», «животные Африки», «северные животные», «предметы на кухне» и т.д.

*«Сказка под музыку».* Дети удобно располагаются в аудитории. Можно лечь, сесть на мягкие модули, в уголочке – как угодно. Педагог включает музыку (желательно, классическую музыку с развитием, например «Утро», «Танец горного короля» Э.Грига, «Болезнь куклы» П.Чайковского и т.д.) Детям предлагается закрыть глаза и «посмотреть сказку», которую «рассказывает» музыка. Потом все рассказывают, что «увидели». На следующем этапе педагог предлагает каждому подвигаться под эту музыку, делая акцент на том, что движения, события в «сказке» зависят от характера

музыки. Это упражнение может сопровождаться домашним заданием – нарисовать свою сказку. Такие музыкальные импровизации развивают музыкальный вкус, умение слушать и воспринимать музыку, воображение и творческую фантазию, речевую культуру и навык связной речи.

## **Раздел 5. Игры для развития сценического общения**

Это парные, мелкогрупповые и групповые игры и игровые упражнения.

Задача - воспитать чувство партнёра, навыки работы в команде.

*«Зеркало».* Один из обучающихся - человек, другой - его «отражение». Задача «отражения» - точно и быстро повторять движения и действия человека. Например, умыться, расчесаться, поправить причёску и т.п. Усложнением этой игры может быть такое задание: передать партнёру важное сообщение через «толстое стекло», не пропускающее звуков. При этом запрещается писать буквы и слова в воздухе.

*«Встреча с инопланетянином».* Один из обучающихся - человек, другой - инопланетянин. Педагог даёт инопланетянину задачу, например, спросить у землянина, но на своём языке («и-а-о-у-ы») как пройти куда-то или который час, или, как его имя? Задача землянина - понять и ответить.

*«Перемирие».* Задача партнёров игры помириться после, ссоры (из-за чего произошла ссора - придумывают сами обучающиеся).

Все игры этого раздела должны содержать действие, реакцию на это действие и его оценку.

## **Раздел 6. Народные игры**

Задача этого раздела - приобщение детей к игровой копилке традиционной народной культуры, развитие интереса к изучению народных традиций. Игры в музыкальном сопровождении «Каравай», «Утушка» «Галка», «Змея», «Зайныка». Знакомство с играми народного календаря. Весенние игры. Святочные игры. Колядки.

*Игры народов мира.*

*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 петуху похитить цыпленка. Задача цыплят двигаться в ряд за Курицей, не отходя от неё, каждый на своём 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.

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

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

*Импровизационная игра под музыку «Рождение фантастического существа»*

На далёкой-далёкой планете рождается из яйца необыкновенное существо. Оно учится ходить, летать, ползать. Исследует свою планету, находит друзей. В зависимости от изменений характера музыки меняется и сюжет импровизации: на планете начинается сезон дождей, дует холодный ветер, идёт дождь. Существо засыпает. Приходит весна. Существа просыпаются. Импровизация сопровождается комментариями педагога. Возможно усиление создания атмосферы с помощью изменения освещения. Обращать внимание учеников на особенности их существа, как оно передвигается, какое оно

(пушистое, игольчатое, крылатое, с щупальцами), что любит, чего боится. Также педагог следит за тем, чтобы между существами возникали и развивались отношения: дружба, антипатия и т.д. Общение ведётся на выдуманном «инопланетянском» языке.

*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 ребёнка навыки сочинительства, ответственности за свою собственную работу, лидерские качества. 1 вариант - с привлечением партнёров - обучающихся, которым сам ребёнок - ответственный режиссёр - поставит исполнительские задачи. Педагог следит за корректностью поведения при постановке, вежливостью, как условием общения между юными режиссёрами и актёрами.

*Стихи и сказки.* Разыгрывание небольших стихотворений и сказочек на разные лады, разными исполнителями под руководством педагога. Предполагаемый репертуар: стихи из цикла народных сказок, потешек, закличек.

Итоговый показ в форме концерта-спектакля по пройденным темам, в который могут войти лучшие народные игры-хороводы. лучшие работы юных «режиссёров», разыгранные стихи и сценки.

**Учебно-тематический план  
2 класс**

Таблица 3

№ №	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельн ая работа	Аудиторные занятия
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.	Режиссёрские игры	Урок	21		21
8.	Итоговое занятие (зачет)	Концерт-просмотр	2		2
	Итого		72		72

**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. *Усложнение упражнения:* развитие зарисовок на простейшие беспредметные действия (шить, гладить, нанизывать бусинки, чистить обувь и т.д.) в небольшие этюды.

Упражнения на внимание из программы первого года обучения: «хлопки», «ниточки», «зеркало»

Цикл упражнений «школа шпионов»: запомнить порядок предметов, с одного раза максимально точно и близко к смыслу пересказать незнакомый текст, найти новый предмет в классе и пр.

Назвать все предметы в классе на букву «О» (любую другую букву).

«Прятки в параллельных мирах». Игровое упражнение, направленное на концентрацию и удержание внимания. Участники распределяются по аудитории и начинают заниматься каким-либо делом (в разных вариантах это может быть как работа с реальными предметами: рисовать, вышивать, собирать конструктор и т.д., так и с воображаемыми). По условиям игры каждый находится в своём отдельном мире, где больше нет никого. Ведущий старается отвлечь участников: заговаривает с ними, садится рядом и пр. (запрещается кричать, трогать участников или их вещи). Те, кто выпал из «своего мира» в аудиторию, выходит из игры. Следует обратить внимание на то, что участник может «выпасть» даже не смотря на ведущего. Упражнение тренирует концентрацию, собранность и чувство «публичного одиночества».

## **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, сама пишущая («самопишущая») рассказы ручка, линейка- фонарь и т.п.
- «превращение предметов». По кругу передаётся предмет, например, ручка. Но это уже не ручка, а расчёска, тушь для ресниц, вилка и т.д.
- Этюды «Я – предмет». Ребята сами сочиняют небольшую сказочку про предмет (например: «Старое кресло», «Новенькая чашка») и разыгрывают свою историю.

## **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.

- Упражнение «Пушинка и бревно»

- передача по кругу воображаемых предметов различной тяжести: вёдра с водой, тазик с вареньем, подушка и пр.

- перетягивание воображаемого каната, передвинуть шкаф и пр.

#### **Раздел 4. Игры для развития сценического общения**

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

*Игры-загадки.* Обучающиеся разбиваются на пары. Задача загадывающего - не просто загадать свои загадки, а ещё и создать интригу, например, в образе факира или лесного волшебника, Бабы Яги, Василисы Премудрой, Волшебного зеркальца или Кощея 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» («Нестейдзиес»).*

Игроки образуют полукруг. Выбранный водящий (в первый раз - педагог), стоя напротив, начинает выполнять различные движения (упражнения). Все должны повторить за ним упражнения 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 развёрнутой 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 развить, 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. По стихотворениям Б. Заходера, А. Барто, А. Милна и др.

Итоговый показ в виде концерта-просмотра.

### Учебно-тематический план 3 класс

Таблица 3

№ №	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельн ая работа	Аудиторные Занятия
1.	Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти	Урок	4		4
2.	Упражнения для развития фантазии и воображения	Урок	4		4
3.	Упражнения для снятия излишнего мышечного напряжения	Урок	4		4
4.	Сценическое действие	Урок	7		7
5.	Предлагаемые обстоятельства	Урок	10		10
6.	Сюжетно-ролевые игры (в том числе музыкальные)	Урок	16		16

7.	Режиссёрские игры	Урок	25		25
8.	Итоговое занятие (зачет)	Концерт-просмотр	2		2
	Итого		72		72

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

#### ***Пример. Упражнение, направленное на внимание – «Пишущая машинка».***

Поставить группу в полукруг либо в круг. Раздать каждому участнику букву алфавита (у одного ребенка может быть несколько букв). Проверить, знают ли все ученики, у кого какие буквы. Преподаватель произносит слово, придуманное им заранее.

Например, слово – «носорог». Преподаватель хлопает в ладоши, ему в ответ хлопает ученик, у которого была буква «Н», затем вновь преподаватель хлопает в ладоши – ученик, у которого буква «О» хлопает ему в ответ и так далее. В конце слова хлопает вся группа. В дальнейшем упражнение усложняется, печатаются целые фразы в

определённом ритмическом рисунке и без хлопков преподавателя. Ребята, мы с вами оказались на необитаемом острове. Нам с вами нужно написать письмо и отправить его с голубем на материк, тогда к нам в гости смогут приехать наши родители и близкие друзья. А писать мы будем наше письмо волшебным способом.

Каждую букву мы будем по очереди хлопать в ладоши. Например, слово «Здравствуйте!». А в конце нашего слова два хлопка будет делать наш голубь (выбранный из учеников). Это будет означать, что он запомнил это слово, и мы может печатать дальше. В итоге, печатается целое предложение. Голубь, запомнив всю фразу, улетает на материк, чтобы пригласить всех близких в гости на необитаемый остров.

Важно в этом интересном возрасте создавать предлагаемые обстоятельства «сказочной игры», тогда линия поведения ребенка будет интегрирована в близкие для него обстоятельства, что послужит импульсом для его включения в театрально-игровой процесс, что повлияет на его творческое развитие.

### ***Раздел 2. Упражнения для развития фантазии и воображения***

Игра - ассоциации. Встать по парам. Сказать на какой цвет краски похож ваш партнер и что бы вы нарисовали и т.д.

Оживить картину. Придумать что было до того как герои этой картины оказались в этой мизансцене и после. Картина «Опять двойка», «Три богатыря», «Охотники на отдыхе», «Тройка»

превратиться в объект, в обычной жизни неодушевлённый (например, бытовой предмет, явление природы, механизм) с определённым эмоциональным состоянием.

- злой ноутбук;

- испуганный водопад;

- объевшийся степлер;

- и т.п.

получает задание - «оживить» одного из персонажей этой картины. *Персонажа называют ведущие, актёр заранее не знает – кто именно из персонажей ему достанется.*

Актёр принимает максимально соответствующую изображению форму, и оживает.

Произносит одну-две реплики от лица персонажа. Если необходимо – двигается.

Времени на обдумывание и подготовку не предусмотрено.

*Персонажем может оказаться и неодушевлённый предмет, изображённый на картине – например, конкретный персик с картины Валентина Серова.*

### **Раздел 3. Упражнения для снятия излишнего мышечного напряжения**

упражнения на чередование напряжения-расслабления;

«Потягивания»;

упражнения на поиск необходимого целесообразного мышечного напряжения

для выполнения действий (передача разного веса, перетягивание каната и т.д.);

«Я не боюсь быть смешным», «Дураковаление»;

«Бунтующее тело».

### **Раздел 4. Сценическое действие**

- Законы органичного существования на сцене: логика и последовательность поступков, восприятие, оценка, воздействие, кинолента видений, внутренняя речь как основа (контролёр) органичности поведения.

- Структура сценического действия (предлагаемые обстоятельства, событие, конфликт, задача и пр.), обоснованность, целесообразность и продуктивность сценического существования.

- Групповые упражнения, подводящие к пониманию и освоению элементов сценического общения.

### **Раздел 5. Предлагаемые обстоятельства**

Различные жизненные обстоятельства побуждают нас к тому или иному

действию. Мы постоянно находимся во взаимодействии с этими обстоятельствами, их мы либо сами себе создаем, либо они существуют и появляются в нашей жизни независимо от нас. На сцене — это обстоятельства, предложенные автором, то есть предлагаемые обстоятельства. Они побуждают к действию, двигают и развивают процесс:

- **обстоятельства места** – где происходит действие,
- **обстоятельства времени** – когда происходит действие,
- **личные обстоятельства** – кто действует,
- **ситуативные обстоятельства** – чем живет человек в данной ситуации:

– откуда пришел?

– зачем пришел?

– куда направляюсь?

– чего хочу?

– что мешает добиться желаемого?

Итак, предлагаемые обстоятельства – это совокупность условий и ситуаций, в которых происходит сценическое действие.

### ***1. «Если бы....»***

Магическое «если бы» К.С. Станиславского, подлинная вера в сочиненные обстоятельства являются основой в работе над этюдами.

Совершение ранее выполненных физических действий с условием «если бы...». Как я буду рисовать, если бы у меня болела рука, или постоянно ломался бы карандаш или плохо пишет ручка и т.д.

### ***2. «Я в предлагаемых обстоятельствах»***

Выполнение одного и того же действия, с различными предлагаемыми обстоятельствами. Разбор педагога с учащимися насколько удачно или неудачно, логично или нелогично придуманы и использованы различные предлагаемые обстоятельства.

### ***3. Действенная борьба с предлагаемыми обстоятельствами***

Обострение предлагаемых обстоятельств активизирует сценическое действие, а наличие препятствий и их преодоления через активное, конкретное целеустремленное, органичное действие, делает его более интересным.

### ***4. Этюды в предлагаемых обстоятельствах литературного произведения.***

Тема разрабатывается совместно с педагогом по художественному слову. Учащимся предлагается выполнить этюды по предлагаемым обстоятельствам, заявленным в литературных произведениях, взятых для чтецкой работы.

Выполнение упражнений на предлагаемые обстоятельства. Участие в играх-инсценировках, играх-превращениях, сюжетных играх.

Этюды-превращения: «Я – дерево, цветок, травинка, листик, шишка, раковина и т.д.», «Я – ветер, облако, водопад, морская волна, гром, выюга, солнечный свет», «Я – арбуз, яблоко, лимон, авокадо, морковь, лук, семечко и т.д.».

Игры-перевертыши: собака – кошка, лиса – заяц, волк – медведь, ворона – воробей и т.д.

Игра в теневой театр – создание с помощью рук образов зверей, птиц, сказочных существ.

Выполнение упражнений: «Угадать шумы», «Искусственные шумы», «Радио», «Слышать одного» и др.

Выполнение этюдов: «Встреча», «Знакомство», «Ссора», «Радость», «Удивление».

Обыгрывание бытовых ситуаций из детских литературных произведений.

Сочинение и представление этюдов по сказкам.

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

Игры в развёрнутой форме. Игры-путешествия. Комплексы сюжетно-ролевых игр, в которые включены: элементы подвижных, спортивных, игр; развивающих, интеллектуальных, музыкальных игр. Сюжеты игр и персонажей дети могут придумывать на основе литературных персонажей из постановки. Игра фантазия- что было бы с моим персонажем, «если бы».

Практическое исполнение и обсуждение. Сочинение новых игр.

## **Раздел 7. Режиссерские игры**

Литературно-музыкальная композиция по стихам или сказкам детских писателей..

Итоговый показ в виде концерта-просмотра.

## **Раздел 8. Итоговое занятие (зачет)**

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся**

В результате освоения программы обучающиеся приобретут:

- знание видов и типов игр;
- знание основных приемов и средств воплощения игровой ситуации;
- умение провести игры из копилки народного фольклорного наследия и отдельные игры прошлых эпох;
- умение объяснять 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;

### **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

*Аттестация: цели, виды, форма, содержание*

В процессе освоения обучающимися предмета «Актерского мастерства» преподаватель контролирует качество полученных знаний, умений и навыков в соответствии с определёнными 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 «Актерского мастерства» 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 четвёртого 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 предпрофессиональной программе "Искусство театра". Поэтому уровень освоения программы детьми может определяться не дифференцированной оценкой, а по их работе в течение 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 идёт на контакт. Не слишком работоспособен, т.к. быстро утомляется. Материал усваивается частично. Знает об элементах сценическое внимание, общение. Фантазия и воображение не достаточно развиты. Не достаточно пластичен. Частично владеет словесным действием. Может рассказать о некоторых театральные 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. Необходимы личная беседа с обучающимся и родителями для рассмотрения вопроса о дальнейшей целесообразности занятий по предпрофессиональной программе. (Незачет).

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

*Качество подготовки обучающихся оценивается по пятибалльной шкале.*

## V. Методическое обеспечение учебного процесса

### *Методические рекомендации педагогическим работникам*

Обучение по предмету «Актерское мастерство» проходит в 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 ребёнка.

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 учётом психофизических особенностей каждого. Необходимо применение деятельностного подхода, когда результат обучения зависит от того, насколько активно ребенок 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, ребёнок вспомнит эти понятия при начале обучения по программе «Основы актёрского мастерства».



Метод сюжетно-ролевой игры на более сложном, развёрнутом 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 партнёров.

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 ребёнком в игровой форме на сценической площадке с одним партнёром или с группой ребят.

Проблемный метод используется при сочинении различных сюжетов игр.

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

Примерная структура занятия:

1. Разминка. Игровые комплексы:

- для снятия излишнего мышечного напряжения;
- для развития внимания и памяти;
- для развития фантазии, воображения;
- для развития сценического общения.

2. Народные игры.

3. Сюжетно-ролевые или режиссёрские игры.

4. Обсуждение занятия.

В учебный процесс могут быть включены групповые посещения музеев и выставок, посвящённых 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 ребёнка, 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. Артёмова 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 ребёнка 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. Каптерев П. Ф. О детских играх и развлечениях // Народное образование. - 2009. - №10. С.228-240
13. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. - М.: Просвещение, 2006
14. Минаева В.М. Развитие эмоций дошкольников, М., 2000
15. Менджеричкая Д.Б. Игра // Дошкольная педагогика. 2006
16. Миллер С. Психология игры. - СПб, 1999
17. 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
18. Праздники в народных традициях. Литературно-музыкальный альманах «Молодежная эстрада» № 11-12, 2004. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. - М: Владос, 1994
19. Станиславский К. С. Актерский тренинг. Работа актера над ролью / К. С. Станиславский. - Москва: АСТ, 2009 - (Золотой фонд актерского мастерства)
20. Французские песни-игры: в сопровождении фортепиано / сост. О. А. Быстрицкая. - М.: Музыка, 1991
21. Шангина И.И. Русские традиционные праздники. - СПб: «Азбука-классика», 2008
22. Эльконин Д.Б. Игра, её место и роль в жизни и развитии детей.