Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –
средняя общеобразовательная школа №5 города Искитима Новосибирской области

Принято на заседании
педагогического совета
МБОУ СОШ №5 г. Искитима
Протокол № 1 от 28.08.2020 г.

Утверждено:
Директор школы
_____ И.И. Пихтарева
«01» 09 20 20 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественно-эстетической направленности

театральной студии «ЭТТИ ДЕТТИ»

Возраст обучающихся: 8 – 11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Грушина Любовь Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Искитим, 2020 год

Содержание программы

I. Комплекс основных характеристик программы.
1.1. Пояснительная записка.
1.2. Цель и задачи программы.
1 3.Содержание программы.
1.4.Планируемые результаты.
II. Комплекс организационно – педагогических условий
2.1. Календарный учебный график.
2.2. Условия реализации программы.
2.3. Формы аттестации.
2.4. Оценочные материалы.
2.5. Методические материалы.
2.6. Список литературы.
2.7. Приложение.

1.1.Пояснительная записка.

Нормативно – правовые основания для проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Этти ДеТТ»» составлены в соответствии с требованиями следующих нормативных документов:

1. Закон РФ от 29 декабря 2012 г. № 273 – РФ «Об образовании»;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 г. № 26. «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей;
5. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726 – р)
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018 г., протокол № 3);
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственного педагогического университета», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г., (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242.

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа дополнительной общеразвивающей программы «Этти ДеТТи»» разработана так же на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ.

Направленность программы: художественная.

Содержание учебного предмета «ЗТТи ДеТТи»» направлено:

на формирование у учащихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями, произведениями искусства;

на воспитание активного зрителя, участника творческой самодеятельности, а также на приобретение детьми начальных художественно-творческих умений и навыков в театральном искусстве.

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте от 7 до 10 лет.

Программа по учебному предмету «Театральное искусство» составлена с учетом возрастных особенностей детей и возможностей игровых методов обучения, а именно:

- игры являются одним из способов постижения мира, а также адаптации ребенка в социальной среде;

- игровая методика обучения способствует развитию у детей воображения, внимания, памяти;

- театральные беседы и игры способны реализовать потребности детей в самовыражении, а также раскрыть их творческий потенциал; они способствуют развитию у детей познавательных интересов;

- театральные игры обладают огромным потенциалом по раскрепощению, творческому преобразованию и раскрытию личности.

В игре ребенок испытывает радость общения, открывает в себе новые возможности.

Срок реализации учебного предмета

Срок освоения программы составляет 3 года. Продолжительность учебных занятий - 34 недели.

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

Объем учебного времени, составляет первый год обучения – 68 часов, второй год обучения – 68 часов, третий год обучения – 68 часов. Итого 204 часа за три года обучения.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные аудиторные занятия проводятся в форме групповых занятий (от 6 до 12 человек) в первый, второй, третий и четвертый год обучения.

Занятия проводятся из расчета 2 часа в неделю. Продолжительность урока: 45 минут с переменой 10 минут.

1.2.Цели и задачи учебного предмета

Цели программы:

● воспитание ребёнка через приобщение к театральному искусству;

● создание условий для раскрытия и развития творческих способностей детей, через погружение в мир театра;

● подготовка ребёнка к самостоятельному художественному творчеству, связанному с искусством театра.

Задачи программы:

Воспитательные:

● прививать культуру осмысленного чтения литературных и драматургических произведений;

● воспитывать интерес к мировой художественной культуре, театральному искусству и его жанровому многообразию;

● воспитать художественный вкус;

● научить воспитанников корректно общаться друг с другом в процессе репетиций;

● воспитание культуры речи.

Развивающие:

● развивать навык творческого подхода к работе над ролью;

● развивать пластические и речевые данные воспитанников;

● развивать творческие способности, воображение, фантазию и память, расширять словарный запас.

Образовательные:

- научить всему комплексу принципов и приёмов, необходимых для работы над ролью;
- увлечь детей театральным искусством;
- Расширить знания воспитанников в области драматургии.

Театр – искусство коллективное. Это прописная истина. И вместе с тем, театр – искусство индивидуальностей, ансамбль, объединённый одной общей целью. Этой целью обычно является постановка спектакля. Именно к достижению этой цели направлены все усилия, все компоненты творческого обучающего процесса. Именно в этом направлении бурно развивается фантазия и воображение воспитанников, как в области создания образа, так и в сфере создания костюмов, декораций, реквизита и т.д.

70% содержания планирования направлено на активную двигательную деятельность учащихся. Это: репетиции, показ спектаклей, подготовка костюмов, посещение театров. Остальное время распределено на проведение тематических бесед, просмотр электронных презентаций и сказок, заучивание текстов, репетиции. Для успешной реализации программы будут использованы Интерет-ресурсы, посещение спектаклей.

Программа «ЭТТи ДеТТи» строится на следующих концептуальных принципах:

Коммуникативный принцип – позволяет строить обучение на основе общения равноправных партнеров и собеседников, даёт возможность высказывать своё мнение (при взаимном уважении), формирует коммуникативно-речевые навыки.
Гуманистический принцип – создание благоприятных условий для обучения всех детей, признание значимости и ценности каждого ученика (взаимопонимание, ответственность, уважение).
Принцип культуросообразности – предполагает, что творчество школьников должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с нормами и ценностями, присущими традициям региона, в котором они живут.

Принцип патриотической направленности – предполагает использование эмоционально окрашенных представлений (образ эстетических явлений и предметов, действий по отношению к Отечеству, родному краю, гордость за российскую культуру).

Принцип коллективности – даёт опыт взаимодействия с окружающими, сверстниками, создаёт условия для позитивно направленных самопознания, эстетического самоопределения, художественно-творческой самореализации.

Принцип природосообразности – предполагает, что процесс творчества школьников основывается на научном понимании взаимосвязи естественных и социальных процессов, согласовывается с общими законами природы и человека, формирует у него ответственность за саморазвитие.
Принцип успеха – каждый ребенок должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я-концепции» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.

Принцип динамики – предоставить ребенку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравиться.

Принцип демократии – добровольная ориентация на получение знаний конкретно выбранной деятельности; обсуждение выбора совместной деятельности в коллективе на предстоящий учебный год.

Принцип доступности – обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.
Принцип наглядности – в учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеокассеты, аудиокассеты, грамзаписи.

Принцип систематичности и последовательности – систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе воспитанников. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Структура программы учебного предмета

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

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

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

Методы обучения

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

практические:

- игры, тренинги как комплекс упражнений, целью которых является приобретение и закрепление определенных навыков;

- творческие задания: письменные и устные (сочинения, рисунки), сценические (этюды, мини спектакли);

наглядные:

- просмотр видеозаписей спектаклей и презентаций по конкретным темам;

- просмотр спектаклей для детей, посещение концертов и выставок с обязательным обсуждением увиденного;

- просмотр творческих работ учащихся в различных видах деятельности;

репродуктивные:

- участие в концертах, театрализованных тематических вечерах, спектаклях, конкурсах и фестивалях различного уровня;

частично-поисковые:

- совместный с преподавателем выбор репертуара, определение темы, жанра;

- разработка этюдов к образу, экспромтов, импровизаций;

проблемные:

- создание проблемных ситуаций и поиска различных способов решения задачи.

индивидуальные:

- по мере необходимости в учебном процессе могут быть включены индивидуальные часы работы при подготовке к конкурсам чтецов, репетиции ролей в спектакле и т.д.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Средства, необходимые для реализации программы

Дидактические:

- наглядные и учебно-методические пособия;

- методические рекомендации;

- наличие учебной и методической литературы для учащихся и педагога.

Материально-технические:

- учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарным нормам и правилам;

- сценическая площадка с наличием звуковой и световой аппаратуры;

- учебная мебель (стулья, сценические станки, кубы, стол, лавки);

- спортивный инвентарь (маты, обручи, скакалки, мячи);

- видеомагнитофон, DVD проигрыватель;

- проектор и экран;

- слайды, диски;

- компьютер, оснащенный звуковыми колонками;

- видеотека;

- использование сети Интернет;

- материальная база для создания слайдов, дисков, видеороликов;

- спортивная форма, желательно однотонного цвета; удобная, нескользкая обувь в целях обеспечения техники безопасности на занятиях и свободы движения в процессе занятий;

-помещение для хранения реквизита и бутафории;

- школьная библиотека.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план

Первый год обучения

№ п/п	*Тема занятий*	*Форма проведения*	*Общее количество часов*
1	Вводный урок: «Театр – игра! Добро пожаловать в игру! «Сказка странствий»	Беседа	3
2	Игра 1 «Азбука тела»	Урок - образ	6
4	Игра 2 «Беби – степ»	Урок - игра	6
5	Игра 3 «Внимание, внимание, дорога – на внимание!»	Урок - этюд	8
6	Игра 4 «Вообразилия»	Урок - тренинг	6
7	Игра 5 «Герой»	Урок - игра	6
8	Игра 6 «Домашний театрик»	Урок - показ	10
9	Игра 7»Жизнь сказки»	Урок - игра	8
10	Игра 8 «Загадки превращений»	Урок - игра	8
11	Игра 9 «Заключительная»	Урок - зачет	4
12	Игра 10 «Итоговый показ»	Контрольный показ	3
	ИТОГО		**68 час**

Второй год обучения

№ п/п	*Тема занятий*	*Форма проведения*	*Общее количество часов*
1	Игра 1 «Контрасты»	Урок - образ	3
2	Игра 2 «Логика»	Урок - игра	5
3	Игра 3 «Монолог»	Урок - игра	5

4	Теория «Театральное искусство»	Урок - теория	8
5	Игра 4 «Мизансцена»	Урок - игра	6
6	Игра 5 «Необыкновенное приключение- обычного предмета»	Урок - показ	5
7	Игра 6 «Обыкновенное чудо»	Урок - игра	6
8	Игра 7 «Этюд»	Урок - показ	7
9	Игра 8 «Роль»	Урок - этюд	4
10	Игра 10 «Сказка импровизация»	Итоговый показ	2
	ИТОГО		**68 часов**

Третий год обучения

№ п/п	***Тема занятий***	***Форма проведения***	***Общее количество часов***
1	Теория « Театральные жанры»	Урок - теория	4
2	Теория «Современный театр»	Урок - презентация	3
3	Игра 1 «Театр и его жанры»	Урок-этюд	16
4	Игра 2 «Этюд»	Урок - тренинг	14
5	Игра 3 «Сказка странствий»	Урок - прогон	13
6	Игра - премьера	Урок - показ	1
	ИТОГО		**68 часов**

Годовые требования

1 год обучения

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

1. Вводный урок: Театр – игра! Добро пожаловать в игру «Сказки странствий».

Знакомство с детьми (контактные, сюжетно-ролевые игры).

Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Этика отношений на занятиях. Примерные правила поведения:

- обращаться друг к другу только по имени;

- слушать и не перебивать;

- не опаздывать на занятия;

- приходить в надлежащей форме одежды.

Правила поведения в театре (например, разыграть стихотворение А.Барто «В театре»).

Рекомендуемые игры для знакомства

Игра «Снежный ком».

Участники сидят в кругу. Первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имена первого и второго, потом – свое и т.д., пока круг не замкнется. В итоге, последний участник говорит имена всех играющих, а затем - и свое. Легче, конечно, быть первым, но последним – полезней (рекомендуется участие в этой игре не более 4-5 детей и преподавателя).

Игра «Назови свое имя».

Дети встают в круг, выбирается водящий. Водящий ребенок бросает мяч любому участнику круга и представляется: «Я - Миша», поймавший мяч должен представиться в ответ, назвав своё имя. Игра проводится несколько раз, причем преподаватель тоже играет с детьми, и дети обращаются к нему по имени. В ходе игры отметить, какие красивые имена у детей, вместе рассуждая о том, зачем нужно имя человеку. Правила игры можно изменять, придумывать новые.

Игра 1 «Азбука тела».

Знакомство с возможностями своего тела через игры: «Я – буква», «Я – цифра».

Игра «Я – цифра».

Мизансцена тела (принять позу) в форме цифр. Найти в позах своего тела цифры от 1 до 9. Игровая ситуация «учимся вместе считать». Например, дети с помощью различных поз изображают арифметический пример: 1+3 = 4. Такие знаки как «плюс», «минус», «равно» ребенок может показывать с помощью рук.

Игра «Я - буква».

Мизансцена тела (принять позу) в форме букв алфавита от А до Я.

Сначала знакомимся с гласными в следующей последовательности: И Э А О У Ы Е Я Ю.

Затем согласные: Б-П; В-Ф; Г-К; Д-Т; Ж-Ш; З-С.

Отдельно разобрать, на что похожи буквы и где живут: М Н Л.

Где рычит буква: Р-Р (мотоцикл, тигр и т.д.).

Где шипят буквы: Х Ч Щ («дыхание ёжика», «кузнечики стрекочут», «накачивают колесо» и т.д.).

Где цокает буква: Ц (лошадка и т.д.).

Игра на согласованность действий. Учимся телом «писать» слова: МАМА, ПАПА, ЖИЛИ – БЫЛИ.

Игра 2 «Беби-степ» – первый шаг ребенка на пути к слагаемым выразительности маленького актера. Знакомство с правилами игры для юного актера. Этика поведения на сцене.

Знакомство с такими понятиями выразительности как «жест», «мимика», «слово». Важно научить ребёнка понятно объяснять жестами свои желания.

Рекомендуемые игры

Игра «Угадай».

Ребёнок жестами объясняет остальным детям свои желания (пойти гулять, купить газированной воды, кушать, спать, играть и т.д.).

Учащиеся продумывают, какие жесты, позы, мимика характерны для уверенного, неуверенного или грубого человека. Затем каждый по очереди показывает, какие позы, жесты, походка, характерны для неуверенного или уверенного поведения, для грубого и воспитанного человека, а вся группа отгадывает.

Игра «Приветствие».

Всем известно, что слово «привет» можно заменить жестами – снять шляпу, поклониться, пожать друг другу руку. Участникам игры предлагается поздороваться жестами, которые могли бы быть у туземцев:

племени людоедов (придумать название племени); племени доброжелательных дикарей; племени скачущих человечков и т.д., при этом, не забывая, что театр – это фантазия и воображение.

Игра «Театральная разминка».

Раз, два, три, четыре, пять –
Вы хотите поиграть?
Сказки любите читать?
Артистами хотите стать?
Тогда скажите мне, друзья,
Как можно изменить себя?
Чтоб быть похожим на лису?
Или на волка, или на козу,
Или на принца, на Ягу,
Иль на лягушку, что в пруду?

(Примерные ответы детей: изменить внешность можно с помощью костюма, грима, прически, головного убора и т. д.).

А без костюма можно, дети,

Превратиться, скажем, в ветер,

Или в дождик, иль в грозу,

Или в бабочку, осу?

Что поможет здесь, друзья?

(Жесты и конечно мимика).

Что такое мимика друзья?

(Выражение нашего лица).

Верно, ну, а жесты?

(Это движения).

Бывает, без сомнения, разное настроение,

Его я буду называть,

Попробуйте его показать.

(Преподаватель называет, а дети показывают в мимике настроение: грусть, радость, спокойствие, удивление, страх, восторг, испуг и т.д.)

А теперь пора пришла

Общаться жестами, да-да!

Я вам слово говорю,

В ответ от вас я жестов жду.

(Преподаватель называет, а дети жестами показывают: «иди сюда», «уходи», «до свидания», «тихо», «здравствуйте», «нельзя», «я думаю», «понял», «нет», «да»).

Игра на выразительность жестов, мимики, голоса.

Преподаватель читает стихотворение, а дети сами должны изобразить услышанное с помощью жестов, мимики, движений, одновременно упражняясь в выразительности.

Мишка, мишка косолапый,

Мишка по лесу идет.

(Приподнять плечи, руки округлить, носки ног повернуть внутрь, идти переваливаясь).

Мишка хочет сладких ягод,

(Погладить себя по животу).

Да никак их не найдет.

(Оглянуться по сторонам, пожать плечами).

Вдруг увидел много ягод

И тихонько зарычал

(Восторг, двумя руками собирать ягоды в рот).

Подошли к мишутке детки,

Мишка ягоды им дал.

(Промаршировать. Протянуть руку вперед, имитируя жест «возьми»).

Можно предложить любые простейшие стихи, под которые дети придумывают движения.

Игра «Походка».

Определить по походке прохожего (балерина, солдат, задавака, старый человек, манекенщица, рассеянный).

Игра «Показать частями тела».

Как твои плечи говорят: «Я горжусь».

Как твоя спина говорит: «Я старый, больной человек».

Как твой палец говорит: «Иди сюда».

Как твой рот говорит: «М-м-м, я люблю это печенье…»

Как твое ухо говорит: «Я слышу птичку».

Как твой нос говорит: «Мне что-то не нравится…»

Игра 3 «Внимание, внимание, дорога - на внимание!».

Игры на внимание готовят учащихся к художественной театральной деятельности и способствуют более быстрой адаптации к новому предмету. Сценическое внимание – процесс, в котором участвуют все органы чувств: зрение, слух, осязание, обоняние. Для тренировки этого важного элемента в арсенале актёрского мастерства существует огромное количество упражнений, способствующих развитию сценического внимания. Виды внимания тоже известны – произвольное, непроизвольное. Объекты для внимания могут быть внешними и внутренними. Ребенку нужна не правильная формулировка, а полученные навыки и правильные ориентиры к их формированию.

Рекомендуемые игры

Игра «Эстафета».

Цель игры: развитие внимания, выдержки, согласованности действий.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпо-ритм и не вмешиваясь в действия друг друга. Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.

Игра «Что ты слышишь?».

Цель: тренировка слухового внимания.

Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

Игра «Что поменялось?»

Цель: тренировка зрительного внимания. Ход игры. Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету).

Водящий ребенок в это время отворачивается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Водящий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.

Игра «Руки – ноги».

Цель: развитие активного внимания и быстроты реакции.

Ход игры. По одному хлопку дети должны поднять руки, по двум хлопкам - встать. Если руки подняты: по одному хлопку - опустить руки, по двум - сесть.

Игра «Есть или нет?»

Цель: развитие внимания, памяти, образного мышления. Ход игры. Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий - в центре. Он объясняет задание; если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны - опускают руки и кричат: «Нет!».

Есть ли в поле светлячки?

Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у теленка?

Есть ли клюв у поросенка?

Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы?

Есть ли хвост у петуха?

Есть ли ключ у скрипки?

Есть ли рифма у стиха?

Есть ли в нем ошибки**?**

Игра «Дружные зверята».

Цель: развитие внимания, выдержки, согласованности действий.

Ход игры. Дети распределяются на три группы – «медведи», «обезьяны» и «слоны». Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлопнуть в

ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.

Игра «След в след».

Цель: развитие внимания, согласованности действий, ориентировки в пространстве.

Ход игры. Дети идут по залу цепочкой, ставят ногу только в освободившийся «след» впереди идущего. Нельзя торопиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают. Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы перебираются по камушкам через ручей и т.п. Обязательно делить детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.

Игра «Весёлые обезьянки».

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции.

Ход игры. Дети стоят врассыпную - это обезьянки. Лицом к ним - ребенок - посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

Игра «Внимательные звери».

Цель: тренировка слухового и зрительного внимания, быстроты реакции, координации движений.

Ход игры. Дети представляют, что они находятся в лесной школе, где учитель тренирует их ловкость и внимание. Ведущий показывает, например, на ухо, нос, рот и называет словом то, что он показывает. Дети внимательно за ним следят и называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет: «Ухо!». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.

Игра «Да и нет не говорить».

Ведущий задает вопросы каждому по кругу, а участники игры отвечают.

Например:

- Ты бывал на Марсе?
- Ты спишь на уроке?
- Ты умеешь летать на метле?
- Ты летал на самолете?
- Тебя зовут Женя?
- Лимон желтого цвета?

Ответы могут быть разными, только нельзя произносить два запретных слова - «да» и «нет».

Игра «Эй, узнай по голосу…»

Дети стоят в кругу спиной к ведущему, который заранее выбирается.

Ведущий стоит в центре круга и старается угадать по голосу, кто из детей говорит «Эй».

Игра 4 «Вообразилия».

«Перво-звук, перво-взгляд, перво-чувство».

Педагог предлагает сесть в «машину времени» и побывать в далеких - предалеких и стародавних временах, когда люди разговаривали одними гласными звуками …

Небо – ЕО, Река – ЕА, Гром – О … и т.д.

Задание 1: Попробуйте рассмотреть небо так, если б вы его увидели впервые; реку, совершенно незнакомую с кристально-чистой водой… Услышать раскат грома во время сбора ягод. Если гласные звуки - перво-звук наших предков, то как зовут тебя на их языке? Ирина – иИа (второй гласный звук должен звучать длиннее первого). Алексей – аеЕ. Ангелина – аеИа.

Задание 2: Попробуйте прохлопать ритмический рисунок своего имени, его ритмическую основу с акцентом на ударный слог; ритмический рисунок фамилии и имени.

Задание 3: Прохлопайте руками вслед за педагогом ритмические рисунки.

Задание 4: Повторите гласными звуками.

Задания 5: Попробуйте рассказать страшную историю встречи в джунглях с тигром, используя только гласные звуки, либо радостную историю находки сокровищ (банана, апельсина).

Задание 6: Используя язык инопланетян, попробуйте вступить в контакт с землянами.

А на каком языке разговаривали пришельцы с других планет? Придумайте язык и от имени инопланетянина вступите в контакт с землянином с целью воздействия – или о чём-то попросить, что-то приказать, признаться в любви к землянам и т.д.

Задание 7: Далее комплекс упражнений и этюдов, требующих целенаправленного словесного воздействия на несуществующем, «забытом» языке пра-пра-предков.

Например, попросить конфету, потребовать уйти с дороги, попросить о помощи и т.д.

Задание 8: Игры, направленные на развитие творческой активности, инициативы, воображения.

Игра «Клякса».

На лист бумаги наносятся красками несколько мазков, листок складывается пополам. Вновь развернув его, многие увидят в этой кляксе неопределенной формы пятно. Но если его как следует рассмотреть, то получится, что, скорее всего, это не клякса, а бабочка, туча, самолет, русалка и т.д. Учащиеся должны попробовать разглядеть в этой кляксе различные образы.

Игра «Точка-точка, запятая».

Эту игру лучше проводить за круглым столом. На одном листе бумаги ведущим рисуется сначала одна точка, на втором – две точки. А на третьем – запятая.

Каждый участник имеет право дорисовать только один предмет. Из точки может вырасти семечко, из семечка - цветок, из цветка – глаз или ракета и т.д.

По окончании нужно восстановить в памяти последовательность всех предметов.

Семечко - цветок - глаз – ракета и т.д.

Этюды на развитие творческого воображения.

Задание 9: Подойти к стулу и рассмотреть его, будто это: королевский трон, аквариум с экзотическими рыбками, костер, куст цветущих роз.

Задание 10: Передать книгу друг другу так, как будто это: кирпич, кусок торта, бомба, фарфоровая статуэтка.

Задание 11: Взять со стола карандаш так, как будто это: червяк, горячая печеная картошка, маленькая бусинка.

Задание 12: Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату.

Игра «Кругосветное путешествие».

Ход игры. Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь - по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле - и соответственно изменять свое поведение.

Игра 5 «Герой».

Кто твой герой? Друзья и враги. Препятствия на пути героя. Сюжетная линия - история по дороге в сказочное время. Путешествие в сюжет сказки. Необходимо постараться узнать, как выстраивается сказочная история, каким образом в ней «включается» сказочное время. Необходимо дать представление о построении сюжетной линии.

Примером может послужить любая сказка на выбор преподавателя, например, сказка «Курочка Ряба».

Задание 1: Найти вместе с детьми ответы на поставленные вопросы.

- Где происходит действие?
- Кто является героем – Курочка Ряба или золотое яичко?

- Бабка и Дед - друзья или враги?

- Мышка - враг или друг?

- Какие препятствия встретились на пути герою.

Задание 2: Вопрос для размышлений и фантазий.

- А кто бы вылупился из золотого яичка, если бы курочка Ряба его высидела (рисунок).

- А сколько нужно было потерпеть бабке и деду? (Три предложения о терпении и для чего оно необходимо человеку).

Задание 3: Сформулировав ответы на поставленные вопросы, разыграть с детьми маленькие этюды к сказке.

Игра 6 «Домашний театрик».

Понятие – «театр на столе». Организация сценического пространства или воображаемое пространство и предметы.

Задание 1: Выбрать знакомую сказку, на примере которой объяснить детям, как можно организовать игровое пространство на столе. Например, сказка «Теремок».

Организация игрового пространства на столе. Сцена - игровое поле для актера. Сегодня может послужить обычный стол. Книги здесь превращаются в домики, линейки в заборы, ластики с карандашами и бумагой в деревья и лес, а руки в персонажей. Сейчас в избушку войдёт мышка…

Задание 2: «Давайте сочиним сказку про паука, черепашку и т.д. на выбор детей и организуем для неё игровое пространство».

Подготовительная работа должна пройти по следующим этапам: сочинение – рисунок - сказка.

Игра -7 «Жизнь сказки».

Сочиняем микро-сказки с помощью подручных средств, предметов и при помощи рук. Это настоящий Хэнд-арт. Для начала нужно научиться обводить карандашом контур ладошки, затем на его основе придумывается и рисуется какой-нибудь персонаж, а затем создается его конструкция с помощью рук. Персонажам можно нарисовать лицо.

Задание 1: Конструирование индивидуальных персонажей с помощью рук (один актер): Цветок, Птичка, Черепашка, Улитка, Рыбка, Лебедь, Дерево, Человечек и т.д.

Задание 2: Создаём групповые проекты (два-три ребёнка-актера) в конструировании фигур руками: Страус, Павлин и т.д.

Игра 8 «Загадки превращений».

«Если бы…» - волшебное слово для превращений.

Загадки превращений предметов в персонажи. «Разукрашиваем» обезличенные предметы, придаем им анимационный характер (одушевление, оживление неодушевленных предметов). Например:

Что бы мог сказать самовар Федоре про ее горе?

Что бы могла сказать иголочка про елочку или снег? И т.д .

Рекомендуемые игры

Игра «Превращение предмета».

Цель: развитие чувства веры и правды, смелости, сообразительности, воображения и фантазии.

Ход игры. Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения.

Варианты превращения разных предметов:

- карандаш или палочка - ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

- маленький мячик - яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

- записная книжка - зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, мобильный телефон.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета. Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер.

Игра «Превращение комнаты».

Цель та же.

Ход игры. Дети распределяются на 2-3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.

Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

Игра «Превращение детей».

Цель та же.

Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

Игра 9 «Заключительная». Подготовка к итоговому показу. Репетиции.

Игра 10 «Итоговый показ». Театр на столе.

Второй год обучения

Данный раздел предполагает перенос концентрации внимания ребенка с предмета (игрушки, собственных рук) как арт-объекта на себя и своё тело. С этого момента арт-объектом является он сам - юный актер. Годовой комплекс творческих предложений, заданий и упражнений направлен на активизацию ассоциативного и образного мышления, развитие эмоциональной памяти. Он дает первоначальное представление о событии, о конфликте в разделе «Контрасты», в котором концентрируется больший объем упражнений на развитие ассоциативного мышления. А также - развитие творческой активности, воображения, импровизационного самочувствия. Предполагается дальнейшее совершенствование важного раздела основ актерского мастерства - сценическое внимание и память.

Включается теоретическая часть учебной программы по теме: «Театральное искусство». Занятия проводятся в форме бесед, лекций, видео презентаций с использованием различных дидактических материалов. Теоретическая часть рассчитана на 16 часов. Форма занятий: урок – теория.

Игра 1 «Контрасты».

Путешествие по планете Земля и на иные планеты. Знакомство с такими природными стихиями как Вода, Огонь, Воздух и Земля. Белое - черное. Теплое - холодное. Тяжелый – легкий. Вкусный – горький. Большое - маленькое. Колючее – мягкое.

Предлагаемый комплекс игр и упражнений основан на принципе яркой контрастности физических ощущений и эмоциональных воспоминаний, в результате чего и активизируется ассоциативное образное мышление.

Игра «Четыре стихии».

Все игроки находятся в кругу, ведущий знакомит с правилами игры.

«Если я скажу слово «земля», то все должны опустить руки вниз.

Если прозвучит слово «вода» - необходимо вытянуть руки вперед.

При слове «воздух» - поднять руки вверх,

Если услышите слово «огонь» - вращаем руками, согнув их при этом в локте.

Далее детям предлагается хаотичное движение по кругу, но как только звучит команда, они застывают в заданной позе.

Игра «День – ночь».

Правила игры. Если музыка играет – наступает день, когда она перестает звучать – пришла ночь. Днем каждый игрок может двигаться, разговаривать. Ночью же все живые существа в основном спят – это время тишины. Поэтому лучше вести себя ночью тихо, соответственно - постараться замереть, либо уснуть. И еще, ночью нужно внимательно вслушиваться в тишину, послушать внимательно, что в это время будет происходить вокруг.

Ведущий чередует день и ночь.

В финале собирает детей в круг и спрашивает, кто что увидел и расслышал.

Усложнение задачи.

Знакомимся сначала с выбранной преподавателем Музыкой Утра (Зари), Музыкой Дня (Солнца). Слушаем Музыку Вечера (Заката) и звуки Ночи (Звезд и Луны).

Далее аудитория условно делится на 4 части - Утро, День, Вечер и Ночь.

Когда звучит соответствующая музыка, необходимо очутиться в соответствующем пространстве.

Игра «Горячий – холодный».

Участникам игры предлагается вспомнить два контраста, например: горячий и холодный.

Задание. Какие предметы бывают горячими?

А что чаще всего бывает холодным?

А что может случиться, если встретятся сосулька и солнце?

Как поведет себя мороженое, решившее позагорать на пляже?

Что скажет лед в стакане горячего чая?

Игра «Вкусный - горький».

Если бы встретились, например, Красный гранат и Синий баклажан, то о чем бы они поспорили?

Что для вас вкусное?

Что бывает горьким?

А что было бы, если бы встретились Перец и Абрикос (Шоколадка и Микстура от кашля).

Игра «Тяжёлый - лёгкий».

Как встретились бы на одной тропинке: Слон и Стрекоза, Бегемот и Муравей, Перышко и Крыло самолета, Снежинка и Грузовик.

Игра «Угадай цвет».

Группа делится на две команды. Один из участников выходит за дверь. В это время дети договариваются о том, какой именно цвет они для себя выбирают для импровизации. Лучше начинать с основных цветов и контрастных - красный - синий, белый - черный. Водящему необходимо угадать, какой именно цвет «изображает» группа.

Игра «Пикассо - экспрессионист».

Для этой игры необходимо подготовить заранее чистые листы бумаги, жидкую краску (гуашь).

Далее даётся задание - выбрать цвет, подходящий для моего настроения. Теплый? Холодный? А теперь возьмите немного краски того цвета, который больше нравится, и нарисуйте в центре свое сегодняшнее настроение.

Сложите большой лист вдвое, причем таким образом, чтобы абстрактный рисунок отпечатался на второй половине листа. Разворачиваем и стараемся понять, какое настроение, рождается от созерцания этой картины.

Можно устроить вернисаж картин и выбрать из них самую солнечную, самую печальную, самую необычную.

Игра «Пикассо - дизайнер».

Ведущий просит дорисовать геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник - таким образом, чтобы получилась какая-нибудь картинка. На этой выставке может победить самая фантастическая версия.

Игра «Пикассо – музыка в красках».

После прослушивания музыки детям предлагается, используя четыре краски (красная, синяя, желтая, зеленая), попробовать изобразить ее образ и назвать рисунок.

Можно опять из всех рисунков общим голосованием выбрать самую запоминающуюся картину. Отметить самое оригинальное название.

Игра «Пикассо – боди-арт».

Ход игры. Стоящий за спиной партнера игрок рисует пальцем на спине впереди стоящему игроку внятный образ. Например: дерево, солнце, ракету. Партнер должен догадаться о намерениях юного художника, определить, что конкретно нарисовано на его спине. Если тот угадывает, то партнеры меняются местами.

Игра 2 «Логика».

Я - стихия; я – предмет, я - животное; я - фантастическое животное, фантастическое растение.

Оригинальные сочинения по схеме: рисунок – сочинение - этюд.

Основной задачей педагога является: научить выстраивать логичное предложение, сочинять маленькую историю, рассказ; во время тренинга попробовать найти логику поведения воображаемого предмета, наделяя характером неодушевлённые предметы: бытовой прибор, фантастическое растение или животное. В данном возрасте ребенку легче и охотнее удается представить нечто фантастическое, нежели что-то реальное. Если у взрослого человека уже сформированы представления об окружающем мире, то у ребенка они еще только формируются. Объясняя логику поведения животного, можно привести пример с пауком: «Ведь с точки зрения паука – это я свисаю с потолка…». О чем думает паук?

Упражнение «Редактор».

Правила игры. Ведущий зачитывает начало предложения, следующему игроку предоставляется возможность продолжить его. Но достроить в нем (этом предложении) возможно только одно слово таким образом, чтобы предложение имело смысл (продолжить логику). Выигрывает самое длинное предложение и тот, кто вовремя поставит знак препинания: точку, восклицательный или вопросительный знак.

Игра «Угадай-ка 1».

Ведущему запрещается вслух называть предмет, который он передает по кругу. Ему разрешено совершать только действия с воображаемым предметом. Третьему по счету игроку, стоящему в круге, необходимо внимательно «рассмотреть», угадать и вслух огласить, по его мнению: «Что это за предмет?» или «Какое было животное?». Третий участник совершает те же действия, что и ведущий, но с новым воображаемым предметом. Передаёт второму, а третий называет то, что он понял из увиденного.

Игра « Угадай-ка 2».

Ведущим дается задание для всех игроков.

Необходимо вспомнить свою любимую игрушку и показать для всех, как она работает, как она ведет себя в отсутствии взрослых (когда все спят). Каждому участнику

дается шанс загадать загадку. Задача для остальных - угадать игрушку. Загадывает следующую загадку тот, кто первым назвал верный ответ.

Упражнение «В свете ж вот какое чудо!».

Каждому из участников предлагается удивить сидящих в круге известием, поразившим весь мир (весь «белый свет») и продолжить цитату из сказки А.С.Пушкина: «На море житье не худо, в свете ж вот какое чудо».

Задание соседу слева достается роль благодарного слушателя: «Не слыхал такого чуда… Это чудо, вот так чудо!!!».

Задание соседу справа, ему достается роль Фомы-неверующего (без права задавать какие-либо вопросы): «Не может быть. Зря люди наговаривают. Врут. Не верю!»

Ведущему же отводится роль «зануды»: «А где именно происходило? А в каком году? А в каком же это царстве-государстве? А сколько километров от Москвы?».

Выигрывает тот, кому поверят все участники игры и, конечно, тот, кто правильно ответит на все вопросы «зануды».

Поощрения: участники должны получить приз за роль самого лучшего «благодарного слушателя» и за роль самого лучшего «Фомы».

Игра 3 «Монолог». Монолог маленького насекомого (например: муравья, божьей коровки и т.д.) в большом городе, сочиненный самостоятельно.

Педагог дает задание – сочинить монолог маленького насекомого (например: муравья, божьей коровки и т.д.), оказавшегося случайно в большом городе: «Какими могут быть мысли вслух лесного муравья, отдыхающего на большой витрине магазина?». «Что увидела маленькая божья коровка с подоконника огромного небоскреба?»

Задания для оригинальных сочинений происходят по схеме: рисунок – сочинение - этюд.

Игра 4 «Мизансцена».

Скульптура, стоп-кадр, развитие движения.

Выстраивая скульптурные композиции, мы знакомимся с понятием «мизансцена» как с расположением в сценическом пространстве человеческих тел (актеров) и предметов (стул, стол, дверь, стена, преграда).

Для раскрытия темы необходимо познакомиться с известным упражнением «Скульптура», с упражнением «Ожившая скульптура».

Пусть это будут скульптуры, которые впоследствии оживают в связи с тем, что им хочется вздохнуть, отмахнуться от назойливой мухи или комарика, почесать нос, чихнуть.

Педагог может выстроить картину с участием трех и более актеров и попросить оживить её.

Упражнение «Стоп – кадр».

Предложить изобразить фотоснимок и включить (оживить) его на несколько секунд.

Упражнение дает возможность понять, что мизансцена – это не застывшая пафосная скульптура, а остановленный процесс течения жизни. Дети приобретают навыки импровизационного самочувствия.

Игра 5 «Необыкновенное приключение обычного предмета».

Дать письменное задание сочинить сказку (историю) «Необыкновенное приключение обычного предмета» по схеме рисунок – сочинение - этюд. Прежде, чем перейти к этюду, проведите предложенные игры.

Комплекс упражнений на развитие ассоциативного мышления должны предварять одно-два упражнения на концентрацию внимания.

Игры «Поймай хлопок», «Что летает?», «Аисты и пингвины».

Задание 1: Рассмотреть предмет (книга, стол или стул) с тем, чтобы затем подробно описать его по памяти; на ощупь рассортировать предметы на столе по общему признаку; узнать по запаху, кому из присутствующих принадлежит та или иная вещь и т.д.

Задание 2: Выбрать любой предмет и рассмотреть его. Подумать, на что он похож. Попытаться представить, чем раньше был этот предмет или где он находился. Определить, какой у него характер, какое настроение в данный момент.

Задание 3: Сочинить и рассказать небольшую историю о данном предмете.

Задание 4: Придумать и воспроизвести беседу, которую ведут листик, камень, прищепка и т.д.

Задание 5: Каждый предмет обыграть в небольшой сценке, придуманной самим. Передать характер предмета-образа.

Задание 6: Принести из дома любимую игрушку. Показать ее другим ученикам и рассказать, какой у нее характер, что она любит.

Задание 7: Предложить двум детям побеседовать от имени игрушек.

Задание 8: Устроить импровизированный концерт, исполняемый игрушками.

Игра «Угадай-ка 3».

Суть игры состоит в следующем. Участник как можно точно старается изобразить один из бытовых приборов. Например: Миксер, Утюг, Чайник, Торшер и т.п. Остальные же стараются угадать предмет. Следующим выходит на площадку тот, кто первым угадал.

Игра «Угадай-ка 4».

Дети загадывают предмет (или животное) в отсутствии водящего. Водящий, по возвращении, задает наводящие вопросы каждому игроку с целью изучения признаков загаданного предмета. Какой он? Ответ может выражаться только прилагательными,

определяющими его цвет и форму. По этим расплывчатым прилагательным водящий пытается угадать задуманный всеми конкретный объект.

Игра 6 «Обыкновенное чудо».

Задание 1: Дать письменное задание сочинить диалог двух антагонистов.

Диалог антагонистов собственного сочинения, например, о чем поспорили Кощей Бессмертный и Жар-Птица, Баба Яга и Голубь; о чем спорили две головы Змея Горыныча при виде прекрасной Принцессы (Марьи Царевны, Елены Премудрой); о чем спорили три головы Змея Горыныча при виде на горизонте всадника на коне.

Задание 2: Попробовать разыграть эти ситуации на сценической площадке.

Упражнения на включение воображения.

Упражнения и ситуации, развивающие способность живо и интуитивно отвечать на объективные изменения условий вымысла:

- сел на бугорок, а это оказался муравейник;
- чем может быть стул – печкой, телевизором и т.д.;
- табуретка может быть собачьей конурой, колючим кустарником;
- прячусь в комнате - почему? от кого?;
- закрываю дверь – почему? как? и т.д.
- превращение аудитории в магазин, бассейн и т.д.

Упражнений на развитие воображения очень много, преподаватель может их добавить на своё усмотрение.

Игра 7 «Понятие этюда».

Дать первоначальное представление о событии. Череда событий. Организация события.

Игра «Ситуации».

Придумать ситуации, требующие быстрых и острых оценок, активной работы воображения, быстрого и яркого эмоционального отклика, например, ловлю рыбу – нет клева – клюёт; наливаю чай в стакан, кладу сахар, пью, а оказывается, что положил соль вместо сахара.

Обсудить: Как изменилось настроение героев? Из-за чего один из них погрустнел? По какой причине грустный стал жизнерадостным? Откуда пришел герой и куда собирался дойти? Что помогло не свернуть с намеченного пути? После всего произошедшего он пойдет куда? - обратно, продолжит путь, останется на месте?

Задания на маленькие этюды.

Показать, как Коза, Баба Яга, Красная Шапочка и другие персонажи знакомых сказок на выбор преподавателя и детей:

- смотрится в зеркало и что там увидела;
- пробует любимое блюдо, что-то помешало;
- пробует нелюбимое блюдо и вдруг оно нравится;
- выслушивает комплименты и не верит;
- выслушивает замечания;
- садится на стул.

Игра 8 «Роль».

Понятие роли как действия от имени персонажа. Импровизация на тему выбранного или предложенного персонажа. Импровизация от имени полюбившегося персонажа.

Педагог предлагает вспомнить сочиненные истории о маленьких насекомых, сказочных персонажах-антагонистах и перенести истории на сценическую площадку в репетиционной аудитории. Это маленькие этюды. Но именно они послужат основой для драматизации будущего спектакля. Педагог помогает внятно выстроить историю действия от имени персонажа, композиционное построение (целостную картину) будущего мини спектакля.

Проведите «Ролевую гимнастику».

Эта игра направлена на снятие напряжения, эмоциональное оживление, способствует расширению поведенческого репертуара ребёнка.

А) Рассказать знакомое стихотворение следующим образом:

- с пулемётной скоростью;
- со скоростью улитки;
- как робот;
- как иностранец.

Б) Походи, как:

- младенец;
- глубокий старик;
- лев.

В) Улыбнись, как:

- как кот на солнышко;
- само солнышко.

Г) Посиди, как:

- пчела на цветке;
- наездник на лошади;
- Карабас-Барабас.

Д) Попрыгай, как:

- кузнечик;
- козлик;
- кенгуру.

Е) Нахмурься, как:

- осенняя туча;
- рассерженная мама;
- разъярённый тигр.

Далее попробуйте разыграть эту игру от имени персонажа будущего спектакля, фантазируйте, изменяйте условия игры и двигайтесь к намеченной цели – спектакль маленький, а роль большая.

Игра 9 «Спектакль маленький, а роль большая». Подготовка к итоговому показу.

Игра 10 «Сказка – импровизация». Итоговый показ.

Третий год обучения

Третий год обучения предполагает дальнейшее развитие у ребенка импровизационного самочувствия, включает его в стихию импровизации. В учебную программу входит теоретическая форма занятий по темам: « Театральные жанры» (8 часов) и «Современный театр» (6 часов). Форма проведения занятий, как и на втором году обучения урок – теория.

На первых занятиях выбирается готовый драматургический материал из числа русских народных сказок. Например, «Волк и семеро козлят», «Колобок» и другие. При выборе сказки нужно помнить, что сказки имеют возрастные ограничения, а детский спектакль должен иметь счастливый финал.

Принцип построения занятий сводится к простой схеме.

1. Знакомство с театральными жанрами на основе изучения учебных презентаций, видеоматериалов, дающих представление об отличительных особенностях жанров: кукольный театр, пантомима, клоунада, скоморошина и другие.

2. Импровизация на тему сказки: «Волк и семеро козлят» («Колобок») в жанре кукольного театра. Это небольшие этюды на тему сказочной истории. Основная задача – рассказать эту историю средствами, например, кукольного театра из кукол и предметов. Либо сами актеры действуют от имени персонажа, но под управлением кукловодов.

3. Для изучения выразительных средств одного из жанров театра педагог проводит тренинг. Для конкретной темы подбирается арсенал упражнений, направленных на решение конкретных проблем.

Например, для театра кукол могут пригодиться известные классические упражнения: Зеркало, Тень, Тряпичная кукла, Марионетка.

Игра 1 «Театр и его жанры».

Импровизация в жанрах на тему одной из выбранных сказок: «Терем-теремок», «Колобок» и т.д.

- Игра «Ярмарка» в жанре кукольного театра.
- Игра «Уличный театр Парижа» в жанре пантомимы.
- Игра «Венецианский карнавал» в жанре итальянской оперы.
- Игра «Голливуд» в жанре кино.
- Игра «Цирк» в жанре клоунады.
- Игра «Балаганчик» в жанре скоморошины.

Игра 2 «Сказка странствий».

Спектакль на тему выбранного драматического материала. Проиграв одну и ту же историю в разных жанрах, педагог приступает к заключительному этапу - постановке импровизационного спектакля, в котором он использует всё богатство выразительных средств. Это будет, скорее всего, сплав выразительных средств, в полном смысле - синтетический спектакль. Спектакль-фантазия «Сказка Странствий».

Подготовка к итоговому показу – репетиции.

Игра – премьера: итоговый показ.

1.4. Планируемый результат

Данный раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «ЭТТи ДеТТи»:

<u>В процессе реализации программы учащиеся должны знать:</u>

- Сценографию, терминологию, мезансценирование
- Приёмы выразительности речи
- Основы композиционного и эпизодического построения
- Технику применения средств художественной выразительности
- Последовательность работы над текстом

<u>Должны уметь:</u>

- Сочинять, подготавливать и выполнять усложненные этюды на беспредметное действие, пластические и мимические этюды
- использовать все сценическое пространство
- пользоваться терминологией
- сохранять образ героя на протяжении всего действия
- вносить коррективы в свое исполнение отрывка
- Соблюдать этику сцены

- Самостоятельно выстраивать действие по законам композиционного и эпизодического построения
- анализировать работу, свою и товарищей

Предполагаемые результаты реализации программы

Воспитательные результаты работы по данной программе внеурочной деятельности можно оценить по трём уровням.

Результаты первого уровня (Приобретение школьником социальных знаний): Овладение способами самопознания, рефлексии; приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимодействия; развитие актёрских способностей.

Результаты второго уровня (формирование ценностного отношения к социальной реальности): Получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, культура)

Результаты третьего уровня (получение школьником опыта самостоятельного общественного действия): школьник может приобрести опыт общения с представителями других социальных групп, других поколений, опыт самоорганизации, организации совместной деятельности с другими детьми и работы в команде; нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы УУД.

Метапредметными результатами изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

<u>Личностные УУД:</u>

- эмоциональность; умение осознавать и определять (называть) свои эмоции;
- эмпатия – умение осознавать и определять эмоции других людей; сочувствовать другим людям, сопереживать;
- чувство прекрасного – умение чувствовать красоту и выразительность речи, стремиться к совершенствованию собственной речи;
- любовь и уважение к Отечеству, его языку, культуре;
- интерес к чтению, к ведению диалога с автором текста; потребность в чтении;
- интерес к письму, к созданию собственных текстов, к письменной форме общения;
- интерес к изучению языка;
- осознание ответственности за произнесённое и написанное слово;
- осознание значимости занятий театральным искусством для личного развития.

<u>Регулятивные УУД:</u>

Обучающийся научится:

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над пьесой;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успеха/неуспеха, осваивать с помощью учителя позитивные установки типа: «У меня всё получится», «Я ещё многое смогу».

Познавательные УУД:

Обучающийся научится:

- пользоваться приёмами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей, проводить сравнение и анализ поведения героя;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные творческие способности при сочинении рассказов, сказок, этюдов, подборе простейших рифм, чтении по ролям и инсценировании.

Коммуникативные УУД:

Обучающийся научится:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность
- работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

Учащиеся научатся:

- читать, соблюдая орфоэпические и интонационные нормы чтения;
- выразительному чтению;
- различать произведения по жанру;
- развивать речевое дыхание и правильную артикуляцию;
- видам театрального искусства, основам актёрского мастерства;
- сочинять этюды по сказкам;
- умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злоба, удивление, восхищение

Первый год обучения

знать:

- правила поведения и технику безопасности на занятиях;

- правила поведения в театре;

- что такое мизансцена тела;

- начальные слагаемые выразительности маленького актера – жест, мимика, слово;

- что такое перво-звук, перво-взгляд, перво-чувство;

- правила предлагаемых преподавателем театральных игр;

- о понятии «герой сказки»;

- как выстраивается сказочная история;

- о театральном жанре «театр на столе»;

- о театральном направлении «хэнд - арт»;

- волшебное слово для превращений «если бы» и как им пользоваться;

уметь:

- объяснять жестами свои желания;

- угадывать через жест желания других;

- приветствовать жестами;

- в мимике отразить настроение;

- принимать позу в форме цифр, букв и «писать телом» в команде несложные слова;

- показать походки разных людей, их настроение;

- участвовать в играх на слагаемые выразительности;

- владеть своим телом;

- участвовать в играх на знакомство;

- участвовать в играх на внимание;

- согласованно действовать в группе;

- сосредотачиваться на задании преподавателя и выполнять его;

- одновременно командой выполнять заданные движения и придумывать новые;

- ориентироваться в сценическом пространстве;

- фантазировать на заданную тему;

- словесно воздействовать на партнера;

- активно участвовать в играх;

- восстанавливать последовательность всех предметов задания;

- изменять свое поведение в соответствии с заданием;

- участвовать в этюде;

- организовывать сценическое пространство на столе из подручных предметов;

- сочинять маленькие сказки с помощью подручных предметов и при помощи рук;

- с помощью рук конструировать сказочных персонажей;

- фантазировать с предметами и превращать их в нечто другое;

- превращать комнату в сценическую площадку для разыгрывания придуманных историй;

- «превращаться» по заданию преподавателя в предметы, растения и животных;

- держать внимание в течение 5-10 минут;

- равномерно размещаться по сценической площадке, двигаться, не сталкиваясь друг с другом в разных темпах;

- участвовать в 5-10-минутном импровизационном спектакле, сочинённом самостоятельно и разыгранном индивидуально или в группе в жанре «театра на столе».

Второй год обучения

знать:

- о контрастах в жизни и в театре;

- по 2-3 упражнения на внимание, на воображение, на развитие памяти;

- по 2-3 упражнения на активизацию ассоциативного или образного мышления;

- по 2-3 упражнения на развитие эмоциональной памяти и на импровизационное самочувствие;

- что такое этюд;

- что такое событие;

- что такое роль;

- театральное искусство (теорию).

уметь:

- переносить внимание с предмета на себя и свое тело;

- участвовать в упражнениях на активизацию ассоциативного, образного мышления;

- участвовать в упражнениях на развитие эмоциональной памяти;

- участвовать в упражнениях на импровизационное самочувствие;

- выполнять задания с музыкальным сопровождением;

- участвовать в упражнениях на развитие логики;

- объяснять свое поведение в том или ином упражнении или этюде;

- логически достраивать начатое предложение;

- запоминать заданные преподавателем мизансцены;

- сочинять маленький монолог от придуманного персонажа;

- составлять предложение из 3-4-х заданных слов;

- представлять себя другим существом или предметом и сочинять монолог от его имени;

- оживлять скульптуру и фотографию в упражнениях «скульптура» и «стоп кадр»;

- находить оправдание заданной позе;

- сочинять и рассказывать сказку (историю) «Необычное приключение обычного предмета»;

- обыграть предмет в небольшой сценке, придуманной самостоятельно;

- передать характер предмета-образа;

- рассказать, какой характер у любимой игрушки, принесённой из дома;

- побеседовать от имени своей игрушки с партнером;

- устроить импровизированный концерт с игрушками;

- превращаться в предмет и угадывать превращения других;

- создавать образы живых существ и предметов через пластические возможности своего тела;

- угадывать задуманный всеми в группе конкретный объект;

- сочинять диалог двух антагонистов и разыграть его на сцене;

- живо и интуитивно реагировать на объективные изменения условий вымысла («сел на бугорок, а это оказался муравейник»);

- придумывать ситуации, требующие активной работы воображения и яркого эмоционального отклика;

- организовывать события в маленьком этюде;

- импровизировать на тему выбранного или предложенного персонажа;

- одни и те же действия выполнять в разных обстоятельствах, ситуациях по-разному;

- «участвовать, как герой в сказке» – импровизации, придуманные в группе совместно с преподавателем.

Третий год обучения

знать:

- о кукольном театре;

- о пантомиме;

- об итальянской опере;

- о скоморошине;

- о понятии «спектакль» и его слагаемых;

- театральные жанры;

- современный театр.

уметь:

- импровизировать сказку на заданную тему в жанрах кукольного театра, пантомимы, итальянской оперы, скоморошины;

- участвовать в подобранных преподавателем для решения этой задачи упражнениях;

- рассказывать сказку от имени разных героев;

- согласовывать свои действия с партнёрами;

- строить диалог с партнером на заданную тему;
- реагировать на команду или музыкальный сигнал;
- запоминать заданные режиссером мизансцены;
- удерживать внимание 15-20 минут;
- действовать на сценической площадке естественно;
- оценивать действия других детей и сравнивать их со своими;
- участвовать от имени персонажа в итоговом спектакле.

II Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации по реализации программы

Объем учебного времени, составляет первый год обучения – 68 часов, второй год обучения – 68 часов, третий год обучения – 68 часов. Итого 204 часа за три года обучения.

Год обучения	1-й год	2-й год	3-й год
Форма занятий	Групповая	Групповая	Групповая
Аудиторная (в часах)	68	68	68

ВСЕГО: 204 часа

Недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

- 3 год обучения – по 2 часа в неделю;

2.2. Условия реализации программы

В системе общеобразовательной школы, для проведения успешных занятий по данной дополнительной общеразвивающей программы, имеется все необходимое: учебный класс, сцена, отличное материально- техническое обеспечение (мультемедио, аудиоаппаратура, микрофоны и.т.д.), информационное обеспечение, костюмерная, реквизит и т.д. Расписания занятий вписывается в учебный процесс школы и является предметом дополнительного внеурочного обучения.

2.3. Формы аттестации

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Программа предусматривает текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестации учащихся и проводятся в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого отчёта. Формы промежуточной и итоговой аттестации:

первый год обучения: мини спектакли в жанре «театр на столе» с использованием подручных предметов и рук, сочинённые совместно с преподавателем (индивидуальные, групповые);

второй год обучения: сказка-импровизация, придуманная совместно с преподавателем, в которой героями становятся дети;

третий год обучения: спектакль-фантазия «Сказка странствий» на тему уже существующего литературного материала, выбранного преподавателем совместно с детьми.

Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные контрольные уроки по разделам программы (текущий контроль и мониторинг).

Итоговая аттестация проводится в форме публичного выступления.

2.4. Оценочные материалы

Дополнительное образование должно отвечать потребностям социума и удовлетворять потребности ребенка, но возникает проблема, каким образом отслеживать результаты обучения ребёнка в системе дополнительного образования.

Для *контроля и оценки* деятельности учащихся используются методы устного, письменного и практического контроля и самоконтроля

Для определения личностных результатов освоения программы используются диагностические методики:
Мониторинг направленности на творчество.
Методика Л.А. Воловича ***(приложение 1)***
Выявление уровня направленности на творчество учащегося.
Педагогическое наблюдение.

2.5. Методическое материалы

Методической особенностью обучения в программе является личностная ориентированная технология обучения, т.е. используются педагогические приемы, принципы, методы и формы для реализации творческого потенциала каждого ребенка.

Используются следующие методы и формы:

1. По источнику передачи и восприятию информации:

- наглядный (репродукции, фильмы, эскизы декораций и костюмов, фотоматериалы, показ педагога, сотрудничество в совместной продуктивной деятельности);

- практический (упражнения, этюды).

2. По дидактическим задачам:

- приобретение знаний через знакомство с театральной терминологией, через игры, упражнения, этюды;

- применение знаний через моделирование игровых ситуаций;

- закрепление через разыгрывание игровых ситуаций;

- проверка результатов обучения через показательные занятия, комплексные занятия-праздники.

3. По характеру деятельности:

- репродуктивный - разработка и показ этюдов по образцу;

- частично-поисковый - во время работы детям даются задания в зависимости от их индивидуальных способностей.

В программе используются следующие педагогические:

1. Приемы:

- исключения - умение обнаружить и устранить внутренние препятствия;

- физического действия - выстраивание этюдов на основе простых физических действий;

2. *Принципы*

- наглядности - использование наглядных пособий, декораций, эскизов;

- систематичности, последовательности - обучение ведется от простейших упражнений и этюдов к более сложным через развитие наблюдательности, фантазии, памяти, воображения, чувства-ритма и т.д.;

- гуманизации- дает возможность знакомства с общечеловеческими и историческими ценностями, беречь их и сохранять;

- детоцентризма - превращение ребенка в равноправного субъекта образовательного процесса путем формирования партнерских отношений в группе: взаимному уважению.

Условия реализации программы:

<u>Материальное обеспечение:</u>

- Помещение – просторный, хорошо проветриваемый класс .
- Элементы театральной декорации, костюмы.
- Аудио установка (магнитофон).
- Спортивный зал и спортивный инвентарь (мячи, обручи, скамейки и т.д.)

Дидактическое обеспечение:

- Наглядные пособия (иллюстрации, таблицы, видеоматериал, фонограммы, карточки для заданий).
- Музыкальная фонотека.
- Методическая копилка (разработки занятий, сценарии и т.д.)

Средства общения:

- Участие в детских театральных фестивалях, мероприятиях .
- Посещение профессиональных и самодеятельных театров, встречи с членами других детских театральных коллективов.
- Взаимное общение детей из различных творческих объединений.

3. Список литературы и интернет – ресурсов

Список рекомендуемой методической и учебной литературы

Ануфриев А. Ф. и др. Как преодолеть трудности в обучении детей. - М., 2001

Гавриленко Н. Театральные уроки. «Начальная школа», 2005: №1

Гаврина С.Е. и др. Развиваем внимание (рабочая тетрадь). - М., 2003

Генералова И.А. Театр. Пособие для дополнительного образования. 2, 3, 4 классы. - М., Баласс, 2004

Гипиус С.В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств. СПб, Прайм-Еврознак, 2008

Голубовский Б.Г. Читайте ремарку. – М., «ГИТИС», 2004

Голубовский Б.Г. Актер - самостоятельный художник. - М., «Я вхожу в мир искусства», 2004

Голубовский Б.Г. Путь к спектаклю. - М., «Я вхожу в мир искусства», 2005

Голубовский Б.Г. Большие, маленькие театры. - М., Издательство имени Собашниковых,1998

Голубовский Б.Г. Шаг в профессию. - М., «ГИТИС», 2002

Голубовский Б.Г. Наблюдения. Этюд. Образ. - М., «ГИТИС», 2001

Гурков А.Н. Школьный театр. - Ростов н/Д: Феникс, 2005

Доронова Т.Н. Играем в театр. - М., Просвещение, 2004

Ершова А., Захарова Е. Искусство в жизни детей. - М., «Просвещение» 1991

Ершов П.М. Технология актерского искусства. - М., ТОО «Горбунок», 1992

Ершова А., Букатов Б. Актерская грамота – подросткам. - М., «Просвещение», 1994

Ершов П.М. Искусство толкования. «Режиссура как практическая психология». Т 1. - Дубна, Издательский центр «Феникс», 1997

Ершов П.М. Искусство толкования. т.2. - Дубна, Издательский центр «Феникс», 1997

Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Развивающая сказкотерапия. - СПб, Речь, 2006

Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Игры в сказкотерапии. - СПб, Речь, 2006

Кипнис М.Ш. Актерский тренинг. - СПб, Прайм-Еврознак, 2008

Кнебель М.И. О действенном анализе пьесы и роли.- М., «Театр», 1955: №№ 1-2

Кожанова. Как хорошо, что есть театр. - «Начальная школа», 2005: №1

Колчеев Ю.В. Театрализованные игры в школе. М., «Школьная пресса», 2000

Кравцова Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. - М., Просвещение, 2006

Мастерская чувств (Предмет «Театр» в начальной школе). Методическое пособие. Ч. 1,2. - М., ГОУДОД ФЦРСДОД, 2006

Михайлова А.Я. Ребенок в мире театра. - М., «Я вхожу в мир искусства», 2004

Миллер С. Психология игры. - СПб, 1999

Немировский А.В. Пластическая выразительность актёра. - М., Искусство,1976

Новицкая Л.Н. Уроки вдохновения. – М., ВТО, 1984

О школьном театре. «Классный руководитель», 2002: № 6

Погосова Н.М. Погружение в сказку. Коррекционно-развивающая программа для детей. - СПб, Речь; М., Сфера, 2008

Попов П.Г. Жанровое решение спектакля. - М., ВЦХТ (“Я вхожу в мир искусств”), 2008

Рабочая книга школьного психолога / под ред. И. В. Дубровиной. - М., 1987

Рутберг И.Г. Пантомима. Первые опыты. - М., Искусство, 1972

Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения и коррекционные программы. - М., 1993

Скрипник И.С. Театр теней. – М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2005

Скурат Г.К. Детский психологический театр: развивающая работа с детьми и подростками. - СПб, Речь, 2007

Станиславский К.С. Работа актёра над собой. – М., «Искусство», 1954-1961

Стреллер Д. Театр для людей. - М. «Радуга», 1984

Субботина Л.Ю. Детские фантазии: Развитие воображения у детей. – Екатеринбург, У-Фактория, 2006

Сценическая акробатика в физическом тренинге актера по методике А.Дрознина. - М., ВЦХТ («Я вхожу в мир искусств»), 2005

Театр: практические занятия в детском театральном коллективе. - М., «Я вхожу в мир искусства», 2001

Театр, где играют дети (учебно-методическое пособие для руководителей детских театральных коллектив) под редакцией А.Б.Никитиной. – М., Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001

Ткачева Е.М. Пьесы. - М., ВЦХТ (“Репертуар для детских и юношеских театров”), 2008

Чехов М. Об искусстве актера. Т.2. - М., «Искусство», 1995

Чурилова Э.Г. Методика и организация театрализованной деятельности М., «Владос» 2004

Шихматов Л. Сценические Этюды. - М., «Просвещение» 1971

Школа творчества: Авторские программы эстетического воспитания детей средствами театра. - М., ВЦХТ, 1998

Энциклопедия для детей. Искусство. Музыка. Театр. Кино. – М., «Аванта», 2003

Янсюкевич В.И. Репертуар для школьного театра: Пособие для педагогов. - М., Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001

Список рекомендуемых Интернет-ресурсов

Актерское мастерство. – Режим доступа: http://acterprofi.ru.

Каталог: Театр и театральное искусство. – Режим доступа: http://www.art-world-theatre.ru.

Театральная библиотека: пьесы, книги, статьи, драматургия. – Режим доступа http://biblioteka.teatr-obraz.ru

Хрестоматия актёра. – Режим доступа: http://jonder.ru/hrestomat

В. П. Шильгави. Начнём с игры. 01. Мы будем играть. http://dramateshka.ru/index.php/education/4032-v-p-shiljgavi-nachnyom-s-igrih-01-mih-budem-igratj

"Лукошко сказок" - сказки для детей. www.lukoshko.net

Большая библиотека для мам и детей. Забавные истории, загадки. www.kid.ru

Детская литература и детские книги в бесплатной электронной библиотеке детской литературы. www.kidsbook.ru

Театральная библиотека Сергея Ефимова. http://www.theatre-library.ru/authors/p/panchev

Библиотека Машкова, раздел «Литература для детей». http://lib.ru/

4. Приложение

1. Цветодиагностика эмоционального благополучия учащихся

Цветопись дает возможность «увидеть» картину настроения изо дня в день, определить периоды его спада и подъема, установить причинно-следственные связи между настроением и вызвавшими его событиями.
Вариант задания для обучающихся: из предложенных цветных квадратов выбрать по окончании занятия соответствующий вашему мнению.
Оценка результатов:
Красный – занятия полезные, я с пользой и хорошо работаю, понимаю все, о чем говорит учитель и что надо делать.
Голубой – занятия интересные, я принимаю активное участие в занятиях, мне достаточно комфортно.
Фиолетовый – пользы от занятия получаю мало, не очень понимаю, о чем идет речь, мне это не очень нужно.
Каждый цвет – условный знак настроения:
красный – восторженное;
оранжевый – радостное, веселое;
желтый – светлое, приятное;
зеленый – спокойное, ровное;
синий – печальное, грустное;
фиолетовый – тревожное, напряженное;
черный – унылое, упадническое.

2. Опросник «Направленность на творчество»
(Методика Л.А. Волович)

Инструкция: Выберите один из предложенных вариантов поведения в ситуации:
Если бы у вас был выбор, то вы бы предпочли?
1. а) читать книгу – 0.
б) сочинять книгу – 2.
в) пересказывать содержание книги друзьям – 1.
2. а) выступать в роли писателя – 1.
б) выступать в роли читателя – 0.
в) выступать в роли критика – 2.
3. а) рассказывать всем о прочитанном на уроке – 0.
б) не рассказывать об это никому – 1.
в) прокомментировать то, что прочитал – 2.
4. а) придумывать новые темы сочинений – 2.
б) писать, используя испытанные темы – 0.
в) искать темы хорошо раскрытые в литературе – 1.
5. а) исполнять указания учителя – 0.
б) давать поручения одноклассникам – 2.
в) быть помощником учителя – 1.
6. а) работать на уроке каждому за себя – 2.
б) работать на уроке, где можно проявить себя – 1.
в) работать всем классом – 0.
7. а) смотреть интересный фильм дома – 1.
б) читать книгу – 2.
в) проводить время в компании друзей – 0.
8. а) думать, как написать красивое сочинение – 2.

б) обсуждать с друзьями, как написать красивое сочинение – 1.
в) читать красивый рассказ – 0.
9. а) написать рассказ всем классом – 0.
б) написать рассказ вместе с другом – 1.
в) написать свой рассказ – 2.
10. а) отдыхать на самом лучшем курорте – 0.
б) отправиться в путешествие на корабле – 1.
в) отправиться в экспедицию с учёными – 2.

КЛЮЧ К ТЕСТУ: подсчитывается средний арифметический балл (сумма баллов делится на количество ответов: 10).
РЕЗУЛЬТАТ: уровни направленности на творчество.

- ***низкий*** – от 0 до 1 балла;
- ***средний*** – от 1 до 1,5 баллов;
- ***высокий*** – от 1,5 до 2 баллов.

Приложение №1