

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
«СТАРТ+»  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**ПРИНЯТА**

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2022 г. № \_\_\_\_\_

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом от 31.08.2022 г. № \_\_\_\_\_  
Директора ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«ШКОЛА ЮНОГО ВЕДУЩЕГО»**

Возраст учащихся: 6-7 лет

Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования  
Дженджеруха А.С.

Санкт-Петербург 2022 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа юного ведущего» (далее – Программа) имеет **социально-педагогическую** направленность. Уровень освоения Программы – **общекультурный**.

Программа является для ребёнка первой ступенью к познанию искусства проведения игровых мероприятий. Её освоение способствует формированию у детей общей культуры речи, коммуникативных навыков, умения держаться на сцене и вести мероприятия. Содержание Программы включает актёрское и режиссёрское мастерство, игровую деятельность, азы сценической речи, ораторское искусство.

### **Актуальность Программы**

К современной образовательной системе предъявляется много требований, и одно из них – это возможность адаптироваться под социально-культурную среду. По мере развития информационных технологий, игры и общение со сверстниками все больше проходят через сеть, а количество живого общения сокращается, что негативно сказывается на важном этапе формирования личности ребенка – его социализации.

Дети не умеют общаться друг с другом, правильно формулировать свои мысли, заводить новых друзей. Замкнутость, отсутствие коммуникативных навыков - актуальная проблема подрастающего поколения. В связи с этим в основу Программы «Школа юного ведущего» положена – игра. Применение игровых технологий в воспитательном процессе позволяют развивать такие качества как: умение общаться и формулировать свои мысли, эмпатия, навыки работы в команде. Также, игры в воспитательном процессе положительно влияют на формирование активной жизненной позиции и лидерских навыков. Ребенку предоставляется выбор разнообразных общественно-значимых ролей, создаются условия, активизирующие потенциал его возможностей и талантов. Но самое главное, игра – способ общения, обучения, воспитания и развития всех участников процесса.

Актуальность программы заключается в формировании активной социальной позиции ребенка в постоянно изменяющихся условиях и возможности развить лидерские навыки, умение решать нестандартные проблемы, в области коммуникации и сотрудничества. Данная Программа направлена на развитие именно таких качеств, т.к. ведущий должен уметь быстро принимать решения, находить выход из нестандартных ситуаций, общаться с большим количеством людей.

### **Отличительные особенности Программы**

Программа «Школа юного ведущего» ориентирована на развитие творческих способностей детей, и позволяет дифференцированно подойти к выявлению и развитию этих способностей. Благодаря данной Программе учащиеся не только усваивают нормы и правила поведения в коллективе сверстников, в общении с педагогами, родителями, но и используют свой опыт при организации игровых программ в кругу сверстников и младших товарищей.

### **Адресат Программы**

Данная Программа адресована детям в возрасте от 6 до 7 лет, проявляющим интерес к изучению своего внутреннего мира, осознающим свою неповторимость,

имеющим собственную систему жизненных ценностей, высокую потребность в самореализации в социуме.

## **Объем и срок реализации Программы**

Срок реализации Программы: 1 год.

Часы реализации: 36 часов.

## **Цель Программы**

Создание условий для погружения воспитанников в творческую среду посредством использования игровой деятельности.

В процессе реализации Программы решаются следующие **задачи**:

### **Обучающие:**

- заложить первичное представление о разнообразии игр у детей;
- заложить базовые навыки сценической речи с помощью упражнений, дыхательной гимнастики, скороговорок, пословиц и т.д.);
- научить самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств

### **Развивающие:**

- развить навыки публичного выступления и коммуникативной культуры;
- сформировать умение организовывать, планировать и оценивать свою деятельность для применения в различных жизненных ситуациях.

### **Воспитательные:**

- воспитать умение взаимодействовать с окружающими, учитывать их мнение и интересы;
- воспитать уважительное отношение к базовым культурным и традиционным ценностям.

## **Условия реализации Программы**

### ***Условия набора и формирования групп***

В группу принимаются все желающие дети. Специального отбора не производится. Группы формируются от 15 человек.

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Содержание образовательного процесса при освоении материала Программы является для ребёнка первой ступенью к познанию искусства проведения игровых

мероприятий. Её освоение способствует формированию у детей общей культуры речи, коммуникативных навыков, умения держаться на сцене и вести мероприятия. Содержание Программы включает актёрское и режиссёрское мастерство, игровую деятельность, азы сценической речи, ораторское искусство.

### ***Формы занятий***

Основными формами проведения занятий являются:

- игровое занятие (Приложение 1, 2);
- мастер-класс;
- соревнование;
- конкурс.

### ***Формы организации деятельности учащихся на занятиях***

- Групповые - организация работы по малым группам (придумывание этюдов, сценок, репетиции, выступления);
- Коллективные - организация проблемно- поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми (театрально-творческие задания);
- Индивидуальные - показ, репетиция, монолог, выступление;
- Работа в паре - диалог во время упражнения, ведение игры в паре;
- Работа в команде - постановка мероприятия.

## ***Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение Программы***

***Кадровое обеспечение:*** педагог с соответствующим профилем программы образованием.

***Материальное обеспечение,*** необходимое для работы:

1. Стулья по количеству занимающихся,
2. Небольшие игрушки (10 шт.)
3. Мяч надувной (1 шт.)
4. Просторное помещение, не загроможденное мебелью.
5. Место для хранения реквизита.
6. Звуковоспроизводящая аппаратура, фонотеки.

### ***Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.***

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например, с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами *электронной почты, официальной группы ВКонтакте*, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителям и законным представителям) оказывается *по телефону, через электронную почту, группу ВКонтакте* в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные (Приложение 4):**

*Учащиеся:*

- знают разнообразные игры;
- научились правильному дыханию, дикции, произношению;
- умеют организовать и провести мероприятия с учётом особенностей участников, условий;

### метапредметные:

*Учащиеся*

- проявляют способность к творческой самореализации на сцене, игровых площадках и других местах перед публикой;
- умеют организовывать, планировать и оценивать свою деятельность при различных жизненных ситуациях;

### личностные:

*Учащиеся*

- умеют сотрудничать со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;
- уважительно относятся к базовым культурным и традиционным ценностям.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>«Играй – школа юного ведущего», что это такое?</b>	<b>9 ч.</b>	<b>3 ч.</b>	<b>6 ч.</b>	
1.1	Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности.	1			беседа
1.2.	Будем знакомы (игры на знакомство)	2			Игра
1.3.	Будем вместе (игры на сплочение коллектива)	2			Устный опрос
1.4.	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	1			Игра
1.5.	Игры на развитие памяти	1			Игра
1.6.	«Театральные игры»	2			Игра
<b>2.</b>	<b>Мы-веселые ребята, любим бегать и играть!</b>	<b>9 ч.</b>	<b>3 ч.</b>	<b>6 ч.</b>	
2.1	Спортивные игры	2			Игра
2.2.	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	1			Игра
2.3.	В слова и со словами	2			опрос
2.4.	Новогодние игры	1			Игра
2.5.	Игры-соревнования	2			Игра
2.6.	Танцевальные игры	1			Игра
<b>3.</b>	<b>Так играли еще в старину</b>	<b>9 ч.</b>	<b>3 ч.</b>	<b>6 ч.</b>	
3.1	Русские народные игры	2			Устный опрос
3.2	Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора)	1			Игра
3.3.	«Масленичные игры»	2			Игра
3.4.	«Пасхальные игры»	2			Игра
3.5.	Зачёт по играм	2			Игры
<b>4.</b>	<b>Сам себе затейник</b>	<b>7 ч.</b>	<b>2 ч.</b>	<b>5 ч.</b>	
4.1	Игры на развитие фантазии.	2			Игра

	(«Игра телеведущий», Игра режиссер»)				
4.2.	Игры на развитие речи	2			Игра
4.3.	Игры на развитие воображения.	1			Игра
4.4.	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2			Игра
<b>5.</b>	<b>Итоговое занятие.</b>	<b>1 ч.</b>		<b>1 ч.</b>	Игра
<b>6.</b>	<b>Выступление на концерте.</b>	<b>1 ч.</b>		<b>1 ч.</b>	
	<b>ИТОГО</b>	<b>36 ч.</b>	<b>11 ч.</b>	<b>25 ч.</b>	

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

**Входной контроль** проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области игровой деятельности, первоначальных навыков дикции и произношения.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение каждым учащимся заданий.

Срок проведения – сентябрь

Входной контроль осуществляется по следующим параметрам:

- техника безопасности (навыки безопасного поведения, понимание инструкций по технике безопасности);
- знание игр (проверка знаний о различных играх);
- дикция (произношение скороговорок, выполнение упражнений).

Результаты входного контроля фиксируются в Бланке входного контроля (Приложение 3) с использованием следующей шкалы:

Оценка параметров
Начальный уровень – 1- 3 баллов
Средний уровень – 4-7 баллов
Высокий уровень – 8-10 баллов
Допустимый уровень: 1–3 балла для первого года обучения

**Текущий контроль** осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала по разделам Программы.

**Промежуточный контроль** осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме зачёта по играм. Перечень билетов и показатели для оценивания зачета представлены в Приложении №3

**Итоговый контроль** проводится по окончании первого обучения. Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой подготовку и проведение отчётного мероприятия самими учащимися. Для оценки степени достижения результатов используются следующие критерии:

- знание текста выступления;
- артистичность;
- ведение мероприятия;
- владение вниманием аудитории;
- умение держаться на площадке (сцен.движение)
- работа с реквизитом
- самостоятельность

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в Карте педагогического мониторинга.

### **Методические материалы**

Основным элементом образовательного процесса является учебное занятие, на котором используются следующие фронтально – индивидуальные методы обучения:

- Метод «физических действий», позволяющий учащимся с самых первых занятий окунуться в атмосферу театральной игры.
- Создание проблемных ситуаций, побуждающих к поиску самостоятельных решений.
- Переход из позиции исполнителя в позицию зрителя, анализ и самоанализ выполнения задания.

В образовательном процессе объединения используются различные виды игр:

- эмоционально-сенсорные игры, основанные на развитии чувственной и эмоциональной сферы личности ребёнка (игры-знакомства, игры на внимание, эмоционально-разогревающие игры, пальчиковые игры);
- интеллектуальные игры, ориентированные на развитие нестандартного самостоятельного мышления, логики, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции (словесные, наглядно-предметные, соревновательные и интерактивные);
- креативные игры, способствующие развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремления к творчеству в процессе жизнедеятельности (словесные, пластические и драматические, изобразительные);
- подвижные игры, которые носят полифункциональный характер, развивая чувство ритма, мысль, навыки общения, фантазию, волю, внимание и т.д. Одна из важнейших их особенностей – вариативность и возможность усложнения (сюжетные, соревновательные, эстафеты, аттракционы, народные хороводные игры).

<b>Компоненты учебно - методического комплекса</b>	<b>Для педагога, учащихся и родителей</b>
Информационные, справочные материалы.	Должностная инструкция педагога доп. образования, инструкции по технике безопасности.
Тематические методические пособия, разработки	Методические разработки по темам программы («Тренинг творческого мышления», «Театрально-творческие задания», «Организация учебного процесса», «Интересно и поучительно о театре» и др.)
Дидактические игры	«Слово и движение», «Узнай



	настроение», «Немое кино», «Угадай мимику», «Изобрази животное», «Да, нет, не знаю» и др.
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	Фотоотчеты о проведенных мероприятиях
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Эмоции», картотека игр.
Кино- видео- мультимедийные материалы, аудиозаписи.	Аудиозаписи музыки музыкальных произведений разных жанров для сопровождения игр и упражнений, мероприятий.
Конспекты занятий.	Конспекты открытых занятий
Обобщенный опыт (Фото, рефераты, и др.)	Фотоотчеты, портфолио педагога
<b>Методики контроля:</b>	
Тесты, опросники	Контроль мотивации.
Карты	Психолого-педагогическая характеристика обучающихся
Тематические, авторские, комплексные методики	Рейтинговая оценка освоения программы Оценка уровня творческой активности учащихся (комплексная методика)
<b>Памятки для детей и родителей</b>	Правила внутреннего распорядка и техники безопасности, расписание занятий, требования по ТБ во время занятий.
<b>Методики педагогического контроля коллектива:</b>	
Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Игры	Игро-тренинг на коллективное взаимодействие

<b>Методики педагогического контроля личности:</b>	
Опросники	«Мои интересы и увлечения» (для учащихся)
Игры	Игры-тесты на изучение сплоченности коллектива: «Гусеница», «Необитаемый остров»
Тематические, авторские, комплексные методики	Методика изучения развития эмоциональной сферы ребенка. Методика изучения творческого развития ребенка.
<b>Памятки для детей и родителей</b>	Санитарно-гигиенические требования к одежде и внешнему виду учащихся
<b>Методики педагогической контроля коллектива:</b>	
Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Опросники	Мотивация занятий в объединении (опросник для

	учащихся) Определение результативности занятий - как это лучше сделать? (опросник для руководителей, учащихся. Разработан методической службой ЛДТЮ)
Игры	«Необитаемый остров»
Карты	«Педагогическая характеристика обучающихся», «Карта самооценки учащимися своих достижений»
Дневники	Дневник наблюдений педагога.

<b>Компоненты УМК</b>	<b>Для педагога, учащихся и родителей</b>
<b>Методико-прикладные средства</b>	
Информационные, справочные материалы.	«Какие бывают театры». - М.: Школьная пресса, 2011 Островский С.Л., Усенков Д.Ю. «Как сделать презентацию к уроку».- Фестиваль педагогический идей «Открытый урок», электронное издание «Первое сентября», 2011
Научная, специальная, методическая литература.	Ласкавая Е.В. Дыхание-голос-дикция.-М.: Индрик, 2012 Гиппиус С.В. «Тренинг развития креативности. Гимнастика чувств» - СПб: Издательство "Речь", 2010
Дидактические игры.	«Эрудит», «Тик-так, бум!», «Друдлы» (упражнения на развитие креативности)
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	«Угадай мимику» (подбор иллюстраций) «Ловкость языка» (наглядный материал по скороговоркам)
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Скороговорки» «Упражнения на развитие дикции»
Опросники	«Что ты знаешь об игре» «Твое самочувствие на сцене»
Карты	«Выявление образовательных потребностей обучающихся»
Тематические, авторские, комплексные методики	Разработка коллажей «Мы - ведущие», «Моя будущая профессия», «Символы игры».
Игры	«Мышка в клетке», «Слепец и поводырь», «Взгляды»
Методические разработки	Сценарии мероприятий, таблицы игр.

### Список литературы

Для педагога:

1. Буренина И.А. От игры до спектакля. СПб., 2010.
2. Детский праздник; содержание, технологии, педагогическая результативность СПб, 2011.
3. Гальперина Т.И. Режиссура культурно - досуговых программ – М: Советский спорт, 2008 г- 163 с.
4. Жаркова Л.С. Деятельность учреждений культуры. Учебное пособие - 3-е изд. испр. и доп. - М.: МГУКИ, 2003. – 234 с.
5. Карелова И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно - методическое пособие. – СПб.: ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2011.-77с.
6. Карелова И.М. Современные игровые технологии в системе дополнительного образования детей. - СПб.: «Стратегия успеха», 2014. -224с.
7. Карелова И.М. Педагогика развития. Содержательный досуг и его секреты. – СПб: «Феникс», 2015.- 384с.
8. Приезжева Е.М., Социально-культурная анимация - М.: РИБ Турист, 2010.- 220 с.

### Электронные ресурсы.

1. Шульга И.И. Педагогическая анимация - новая профессия организатора досуга. [Электронный ресурс] / Шульга И.И. – Режим доступа: [http://vestnik.sutr.ru/journals\\_n/1317917654.pdf](http://vestnik.sutr.ru/journals_n/1317917654.pdf)
2. Информационная система «Чем развлечь гостей. Интернет-база сценариев и поздравлений». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gostika.ru/>
3. Дистанционный образовательный портал «Продлёнка». Методические разработки. Сценарии праздников. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.prodlenka.org/scenarii-prazdnikov.html>
4. Международный образовательный портал. Разработки. Сценарии праздников [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.maam.ru/obrazovanie/scenarii-prazdnikov>.
5. Ковтун В.В. Игра как основной компонент детского досуга. Игровые принципы в детских досуговых программах. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gigabaza.ru/doc/311-pall.html>
6. Все для Организатора. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://organizator.at.ua/publ/dokumentacija\\_pedagoga\\_organizatora/3](http://organizator.at.ua/publ/dokumentacija_pedagoga_organizatora/3)
7. Социальная сеть работников образования. Сценарии спортивных программ. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/fizkultura/stsenarii-sorevnovanii-veselye-starty-2-3-klassy>
8. Инфоурок. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://infourok.ru/dopolnitelnoe-obrazovanie.html>

### **Для детей:**

1. Белянская Л.Б. Хочу на сцену - Донецк, 2011.
2. Покровский Е.А. Детские игры: Преимущественно русские. - Москва, Терра, Стрельцова Л.Ю. Литература и фантазия. М., 2012
3. Театр, где играют дети./ под редакцией Никитиной А.Б., М., Владос, 2011.

### **Для родителей:**

1. Матер-класс Игоря Вагина. Лучшие психотехники. Питер. 2015.
2. А.Г. Назарова. Игротренинг. Санкт-Петербург. 2013.
3. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. М., 2009

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Описание некоторых игр, используемых в Программе Подвижные игры

##### «Воробьи и вороны»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

##### «Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

##### «Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

##### "День-ночь"

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово "День".

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово "Ночь".

В это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах, в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).

Самым "интересным" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть "День и Ночь" в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

#### Русские народные игры

##### «Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

### **«Стадо»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры. Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

### **"Колечко"**

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные лодочкой руки и приговаривая:

"Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю" и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит:

"Колечко-колечко, выйди на крылечко!" При этих словах отмеченный игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому отмеченный старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

### **"Али-баба"**

По правилам игры участники делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии пять - семь метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али-баба!" Вторая команда хором отвечает: "О чем слуга" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Ваню нам сюда!" При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

## **Игры народов мира**

### **"Поезда"**

Аргентинская игра для семи и более человек. Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят депо" очерчивая небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У

него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим паровозом.

### **"Шарик в ладони"**

Игра из Бирмы, в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30 - 40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и тогда игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

## **Игры-соревнования**

### **«Паровозик»**

Направляющий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

### **«Белые медведи»**

Двое водящих берутся за руки, а свободными руками стараются «запятнать» бегущих по площадке детей. Пойманные присоединяются к водящим, образуя тройки, четверки и т. д., и помогают водящим. Игра проводится до тех пор, пока не будут пойманы все играющие.

### **«Петушинный бой»**

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

## **Игры – забавы**

### **«Донести рыбку»**

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две удочки длиной в 1 метр. На конце каждой удочки кладется фанерная рыбка. Удочки держатся одна в правой руке, другая – в левой. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 8-10 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на удочки и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

### **«Повяжу я шелковый платочек»**

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

## **Игры на площадке**

### **«Космонавты»**

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету».

#### **«Горный козел» (таджикская)**

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (селят их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман. Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

#### **«Хлебчик» (украинская)**

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком.

- Пеку-пеку хлебчик! (кричит хлебчик)
- А выпечешь? (спрашивает последняя пара)
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком. Правила игры: Последняя пара может бежать только после окончания переключки.

#### **«Волк и ягнята» (бурятская)**

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» -

«Чтобы вас всех съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их. Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

#### **"Тише едешь-дальше будешь"**

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

"Тише едешь - дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно, и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

## **"Светофор"**

Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим. Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию. Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится не его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

## **«Увернись от мяча»**

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

## **"Штандер-стоп"**

Для игры нужно не меньше четырёх игроков и мяч. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша" Тот, чьё имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!" Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги такие:

\*гигантские - шаг на весь размах ноги

\*человеческие - обычные шаги

\*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

\*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

\*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

\*утиные - шаги вприсядку

\*лягушка - прыжок

\*верблюжьи - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

## **«Перехватчики»**

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят:

Мы веселые ребята.

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать!



После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

#### **«Мельница»**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее двух метров друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним

## **Приложение 2**

### **Подборка подвижных игр на площадке**

Сова (день-ночь) <http://www.psyoffice.ru/4-0-113.htm>  
Палочка – вырuchалочка <http://www.psyoffice.ru/4-0-656.htm>  
Быстрый поезд <http://www.psyoffice.ru/4-0-5175.htm>  
Прыгунки <http://www.psyoffice.ru/4-0-5169.htm>  
Классики <http://www.psyoffice.ru/4-0-5416.htm>  
Золотые ворота <http://www.psyoffice.ru/4-0-5332.htm>  
Вызов <http://www.psyoffice.ru/4-0-563.htm>  
Ловишки с приседанием) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>  
Пятнашки <http://www.psyoffice.ru/4-0-726.htm>  
12 палочек <http://www.psyoffice.ru/4-0-3815.htm>  
Здравствуй, догони! <http://www.psyoffice.ru/4-0-505.htm>  
Солнце <http://www.psyoffice.ru/4-0-491.htm>  
Ключи (нар.) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>

### **Подборка игр в семейном кругу**

Затейник (внимание, фантазия) <http://www.psyoffice.ru/4-0-606.htm>  
Почта <http://www.psyoffice.ru/4-0-734.htm>  
Джунгли <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Маски <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Идет, идет к нам Дед Мороз <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>  
Ригу-рагу <http://www.psyoffice.ru/4-0-635.htm>  
Неподвижная картина <http://www.psyoffice.ru/4-0-4577.htm>  
Крокодил <http://www.psyoffice.ru/4-0-1738.htm>  
Театр-экспромт <http://www.psyoffice.ru/4-0-2645.htm>

**Контрольно – измерительные материалы**

**Контроль. Собеседование.**

**Бланк для входного контроля.**

№	Вопросы / задания Критерии оценивания (баллы)			
		баллы	Сумма по разделу	% выполнения
1	Техника безопасности -Какие правила во время проведения подвижных игр? Критерии: 0-3 б. – не знают, один вариант ответа; 4-7 б.– два правила; 8-10 б. – три правила и более.			
2	-Какие правила поведения во время массового мероприятия? Критерии: 0-3 б. – не знают, один вариант ответа; 4-7 б.– два правила; 8-10 б. – три правила и более.			
3	Назовите пять игр? Критерии 0-2б.- названо 1-2 игры; 3-4 б.– названо 3-4 игры; 5 б.- названо 5 и более игр.			
	Какие виды игр вы знаете? 0-2б. – ни одного вида не названо; 3-4б. - названо 1-2 вида игр; 5 б- названо 3 виды игр.			
4	Кто такой аниматор? 0- Нет ответа 5б.- есть правильный ответ			
	Что такое игры-соревнования? 0 – не знают 2 б- 1-2 варианта ответа 5б. – правильный ответ			
5	Задание. Произноси быстро скороговорки: Мимо маленькой Марины пробежал медведь с малиной. Волховал волхв в хлеву с волхвами. Проворонила ворона вороненка. Критерии:			

0б.- медленный произнёс			
5б- средний темп и произношение			
10б.- всё быстро и чётко произнёс			

### Промежуточный контроль. Зачет по играм.

#### 1 год обучения.

#### Описание зачета.

Ребята вытаскивают билет с названием пройденной темы игр. Билеты соответствуют подразделам образовательной программы «Играй- школа- юных ведущих». Задача обучающихся вспомнить 2-3 игры из данного блока. Время на подготовку – 10 минут. Далее обучающихся рассказывают теоретически игры (*теорию игры*) и практически проводят их с обучающимися (*практика игры*).

- 1) Билет№1. Будем знакомы (игры на знакомство)
- 2) Билет№2. Будем вместе! (игры на сплочение коллектива)
- 3) Билет№3. «Театральные игры»
- 4) Билет№4. «Спортивные игры»
- 5) Билет №5. «Забавы, шутки и разные уловки ведущего»
- 6) Билет №6. «В слова и со словами»
- 7) Билет №7. «Игры-соревнования»

#### Показатели оценивания зачета.

№	Критерии оценки	Баллы (до 10баллов)	Оценочная шкала
1.	Знание игры (теория, терминология)	до 10б.	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень
2.	Артистичность	до 10б.	
3.	Речь, тембр голоса	до 10б.	
4.	Умение выступать перед аудиторией	до 10б.	
5.	Работа с реквизитом	до 10б.	
6.	Самостоятельность в проведение игр	до 10 б.	
7.	Память, внимание, самоконтроль	до 10 б.	

## ДЕСКРИПТОРЫ

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Задача	Планируемый результат	Дескрипторы	Критерии	Тема	Оценочные шкалы	Контрольно-измерительные материалы
Обучающие	<b>Теоретическая подготовка ребенка:</b>					
1.Формирование представления детей о структуре и содержания мероприятия, о разнообразии игр.	1.Понимание содержания мероприятий, знание игр.	Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)  1.1.Знать правила безопасного поведения во время игр. Знать структуру игры, мероприятия. 1.2.Знать названия, содержание и правила игр знакомства, сплочения, подвижных, игр-соревнований, народных и театральных игр и др.	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям  1.1. Знание техники безопасности во время проведения игр, мероприятий. 1.2.Знание разнообразия игр и последовательности проведения их. 2* Проверка теоретических знаний осуществляется в процессе выполнения	- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. - Будем знакомы (игры на знакомство) - Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания) -Игры на сплочение коллектива -« Театральные игры» -Спортивные игры -Забавы, шутки и разные уловки ведущего - В слова и со словами - Игры-соревнования - Русские народные игры -Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора) -«В гостях у тетушки	1.8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень 2. 8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень	1.Бланк для предварительного собеседования. 2. Зачёт по играм.

2. Способствовать становлению актёрского, ораторского мастерства.	2. Усвоение знаний об актёрском, ораторском мастерстве	2.1. Иметь представление об основах актерского мастерства. 2.2. Иметь представление об игровой программе как театральном жанре. 2.3. Знать выразительные средства речи.	практических заданий.	Арины» -«Масленичные игры» - Игры на развитие фантазии и воображения - Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)		
		1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы. 1.1. Знать термины, используемые в игровой и театрализованной деятельности: правила игры, ведущий, водящий, шеренга, колонна, круг, враспынную, сценарий, режиссер, реквизит, декорации и др.	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии 1.1. Владение специальной терминологии.	- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. - Будем знакомы (игры на знакомство) - Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания) - Игры на сплочение коллектива -« Театральные игры» - Спортивные игры - Забавы, шутки и разные уловки ведущего - В слова и со словами - Игры-соревнования - Русские народные игры - Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора) -«В гостях у тетушки Арины» -«Масленичные игры»	1.8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень 2. 8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень	(1)1. Бланк для предварительного собеседования. (2)2. Зачёт по играм.

<b>Практическая подготовка ребенка:</b>						
3.Получение навыка сценической речи (упражнения, дыхательная гимнастика, скороговорки, пословицы и т.д.).	3.Становление дыхания, дикции, произношения, выполнение правильно упражнений	2.1.Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы) 3.1.Уметь правильно произносить скороговорки. 3.2.Уметь правильно выполнять упражнения на дыхание. 3.3.Уметь правильно произносить пословицы, поговорки. 4.1.Уметь объяснить содержание и правила игры. 4.2.Уметь проводить игры среди сверстников с помощью педагога или самостоятельно.	Критерии зачёта. 1. Знание игры. 2. Артистичность 3.Речь, тембр голоса 4.Владение вниманием аудитории. 5. Умение держаться на площадке (сцен. движение) 6.Работа с реквизитом	- Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. - Будем знакомы (игры на знакомство) - Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания) -Игры на сплочение коллектива -« Театральные игры» -Спортивные игры -Забавы, шутки и разные уловки ведущего - В слова и со словами - Игры-соревнования - Русские народные игры -Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора) -«В гостях у тетушки Арины» -«Масленичные игры»	8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень	Зачёт по играм.

<p>4.Формирование умения самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств.</p>		<p>2.2.Владение специальным оборудованием и оснащением.</p> <p>1.Уметь пользоваться с реквизитом. 2.Уметь пользоваться с микрофоном.</p>	<p>* Проверка владением спец.оборудованием осуществляется в процессе выполнения практических заданий.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)</li> <li>- Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)</li> <li>-« Театральные игры»</li> <li>-Подвижные игры</li> <li>-Забавы, шутки и разные уловки ведущего</li> <li>- В слова и со словами</li> <li>- Игры-соревнования</li> <li>- Техноёлка</li> <li>- Русские народные игры</li> <li>-Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора)</li> <li>-«В гостях у тетушки Арины»</li> <li>-«Сударыня-масленица»</li> <li>- Крибле, крабле, бумс! (игры на развитие фантазии и воображения)</li> <li>- Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)</li> </ul>	<p>8-10 баллов – высокий уровень 5-7 баллов – средний уровень 1-4 баллов – низкий уровень</p>	<p>Зачёт по играм.</p>
---	--	--	---	--	---	------------------------

		<p>2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)</p> <p>1. Уметь проводить игры на мероприятиях, проводимые на базе ГБДОУ №100</p> <p>2. Уметь проводить игры (игровые переменки) среди детей из творческих объединений ГБДОУ №100.</p> <p>3. Уметь организовывать и проводить полностью и самостоятельно мероприятие.</p>	<p>1. Знание игры.</p> <p>2. Артистичность</p> <p>3. Речь, тембр голоса</p> <p>4. Владение вниманием аудитории.</p> <p>5. Умение держаться на площадке (сцен. движение)</p> <p>6. Работа с реквизитом</p>	<p>-« Театральные игры»</p> <p>-Подвижные игры</p> <p>-Забавы, шутки и разные уловки ведущего</p> <p>- В слова и со словами</p> <p>- Игры-соревнования</p> <p>- Техноёлка</p> <p>-«В гостях у тетушки Арины»</p> <p>- Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)</p>	<p>8-10 баллов – высокий уровень</p> <p>5-7 баллов – средний уровень</p> <p>1-4 баллов – низкий уровень</p>	<p>Итоговое выступление на отчётном концерте.</p> <p>Итоговое мероприятие.</p>
--	--	---	---	---	---	--