

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Протокол  
Педагогического совета

№ 116

от « 30 » августа 20 23 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 243-ОД

от « 30 » августа 20 23 г.

Директор ГБУ ДО ДДЮТ  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

\_\_\_\_\_ О.В. Федорова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Мастерская праздника»**

Срок освоения 18 дней

Возраст обучающихся 12 -17 лет

Разработчик:

Медведева Александра Витальевна,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Мастерская праздника» (далее – программа) – социально-педагогическая (социально-гуманитарная).

### **Адресат программы**

На обучение по программе принимаются обучающиеся в возрасте 12-17 лет, желающие заниматься данным видом деятельности.

### **Актуальность программы**

Условия современной жизни достаточно чётко выявляют проблему организации досуга детей и подростков, формирования их способности ценить и правильно организовывать своё свободное время. Сегодня молодым людям, как никогда, надо уметь адекватно оценивать себя, знать и развивать свои возможности, правильно выбирать сферу профессиональной деятельности, добиваться поставленных целей, чтобы быть признанными в своем кругу и успешными в жизни. Программа направлена на развитие потенциала личности ребенка, его включение в систему социальных коммуникаций, в общественно полезную практику и досуг.

**Уровень освоения программы** - общекультурный.

**Объём освоения программы** – 36 часов.

### **Срок освоения программы:**

18 дней по 2 часа;

12 дней по 3 часа.

**Цель программы** – развитие организаторских и художественно-творческих способностей обучающихся средствами досуговой деятельности.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

✓ получение знаний об особенностях разработки игровых программ и сценариев мероприятий;

✓ формирование практических умений и навыков в подготовке и проведении культурно-досуговых программ, игр, конкурсов.

✓ овладение приемами сценической речи и сценического движения;

#### **Развивающие:**

✓ развитие коммуникативные способности;

✓ формирование навыков грамотной речи и сценического движения.

#### **Воспитательные:**

✓ получение опыта взаимодействия в команде во время выполнения заданий;

✓ формирование мотивации к дальнейшим занятиям данным видом деятельности.

### **Планируемые результаты**

**Личностные:**

✓ будет проявлять активность в получении знаний и отработке практических умений в организаторской деятельности.

**Метапредметные:**

✓ получит опыт взаимодействия со сверстниками во время выполнения практических заданий.

**Предметные:**

- ✓ будет знать особенности разработки игровых программ и сценариев мероприятий;
- ✓ будет уметь организовывать и проводить мероприятия;
- ✓ будет владеть приемами сценической речи и сценического движения;

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

*Язык реализации* – государственный язык РФ – русский.

*Форма обучения* – очная.

*Условия набора и формирования групп*

На обучение принимаются дети в возрасте от 12 до 17 лет включительно. Могут формироваться как одновозрастные группы, так и разновозрастные. Количество обучающихся не менее 15 человек.

*Формы организации и проведения занятий*

Занятия проводятся всем составом или по малым группам. Программа предполагает теоретическую подготовку и практические занятия для отработки игровых навыков. При обучении используются различные формы проведения занятий: лекция, мастер-класс, игра.

Приемы обучения: рассказ, беседа, игра или отдельные игровые приемы, упражнения по закреплению навыков сценического движения и речи, практическая работа по подготовке и проведению мероприятия.

*Особенности организации образовательного процесса*

Большая часть занятий проводится в формате мастер-классов, практических занятий.

*Материально-техническое оснащение:*

- ✓ аудитория для теоретических занятий
- ✓ пространство для проведения практических занятий
- ✓ магнитная доска
- ✓ музыкальная аппаратура (колонки, микрофоны, микшерный пульт по необходимости)
- ✓ ноутбук
- ✓ экран и проектор
- ✓ готовый реквизит для мероприятий либо материалы для его изготовления.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Игры на знакомство	2	1	1	Беседа и наблюдение
2	Организаторская деятельность	6	2	4	Опрос, наблюдение, творческое задание
3	Методика игровой деятельности	6	2	4	Опрос, наблюдение, творческое задание
4	Основы актерского мастерства	8	2	6	Опрос, наблюдение, творческое задание
5	Практика по разработке мероприятий для детей	12	-	12	Опрос, наблюдение, творческое задание
6	Итоговое занятие	2	-	2	Круглый стол, наблюдение
	Итого	36	7	29	

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### Задачи

#### Обучающие:

- ✓ получение знаний об особенностях разработки игровых программ и сценариев мероприятий;
- ✓ формирование практических умений и навыков в подготовке и проведении культурно-досуговых программ, игр, конкурсов.
- ✓ овладение приемами сценической речи и сценического движения;

#### Развивающие:

- ✓ развитие коммуникативные способностей;
- ✓ формирование навыков грамотной речи и сценического движения.

#### Воспитательные:

- ✓ получение опыта взаимодействия в команде во время выполнения заданий;
- ✓ формирование мотивации к дальнейшим занятиям, данным видом деятельности.

## **Содержание программы**

### **1. Вводное занятие. Игры на знакомство.**

Теория. Знакомство с обучающимися. Содержание программы. Инструктаж по правилам поведения и технике безопасности.

Практика. Игры на знакомство.

Контроль. Беседа и наблюдение

### **2. Организаторская деятельность.**

Теория. Понятие организаторской деятельности. Организатор: кто он? Качества, необходимые организатору. Особенности и трудности в работе организатора.

Практика. Игры на сплочение.

Контроль. Опрос, наблюдение

### **3. Методика игровой деятельности.**

Теория. Понятие игры. Правила игры. Сценарий игровой программы. Виды игр и игровых программ. Особенности разработки игровых программ. Приемы привлечения участников в игру.

Практика. Проведение игр на сплочение, выявление творческих способностей, подвижных игр.

Контроль. Опрос, наблюдение

### **4. Основы актерского мастерства.**

Теория. Знакомство со сценическим действием. Владение голосом. Сценическая речь. Образ и стиль ведущего.

Практика. Упражнения для развития речи, управления голосом. Дыхательные упражнения. Скороговорки. Мимические упражнения. Тренинги на достижение состояния раскрепощенности, на формирование ощущения уверенности в себе («Марионетки», «Я-робот» и другие).

Контроль. Опрос, наблюдение

### **5. Практика по разработке мероприятий для детей.**

Практика. Разработка сценария мероприятия совместно с педагогом. Подготовка реквизита. Распределение ролей и текста сценария. Репетиция мероприятия. Проведение мероприятия.

Контроль. Опрос, наблюдение

### **6. Итоговое занятие.**

Практика. Подведение итогов обучения по программе. Обсуждение проведенных мероприятий. Игра-общение.

Контроль. Круглый стол, наблюдение.

**Планируемые результаты:**

**Личностные:**

✓ будет проявлять активность в получении знаний и отработке практических умений в организаторской деятельности.

**Метапредметные:**

✓ получит опыт взаимодействия со сверстниками во время выполнения практических заданий.

**Предметные:**

- ✓ будет знать особенности разработки игровых программ и сценариев мероприятий;
- ✓ будет уметь организовывать и проводить мероприятия;
- ✓ будет владеть приемами сценической речи и сценического движения.

**Методическое обеспечение**

В процессе реализации общеобразовательной программы используются следующие образовательные педагогические методы и технологии:

**Коммуникативные** технологии включают в себя объяснение нового материала, беседу, а также направлены на воспроизведение учебного материала, на применение логических и умений, на практическое применение полученных знаний.

**Информационные** технологии - презентации, видеофильмы, иллюстрации реализуют принцип наглядности обучения. Эффективным представляется использование компьютерных презентаций, которые дают возможность наглядного и поэтапного объяснения нового материала.

**Технологии проблемного изложения** материала используются при изучении большинства тем программы. Главная задача педагога на занятии заключается в том, чтобы активизировать мышление обучающихся. Проблемное обучение является одним из наиболее эффективных средств активизации мышления ребенка. Создание поисковой ситуации дает возможность ребятам самостоятельно получить новую информацию, анализируя фактический материал.

**Игровые** технологии отличаются наличием четко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Игры, формулирующие умение выделять основные, характерные признаки, сравнивать, сопоставлять их. Группы игр на обобщение по

определенным признакам. Игровые технологии позволяют судить о том, насколько глубоко обучающиеся смогли усвоить учебный материал.

Методы обучения - словесные, наглядные, игровые.

#### **Список литературы.**

1. Афанасьев С., Каморин С. 300 творческих конкурсов./ С. Афанасьев, С. Каморин //М. 2001.
2. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития./В.И.Андреев// Изд.казанского университета.
3. Бесова М.А. Шутки, игры, песни соберут нас вместе.Ярославль 2001г.
4. Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга. /А. Ф.Воловик, В.А.Воловик// М.1998.
5. Давыдова М.А., Агапова И.А. Праздник в школе: Игры, турниры, сценарии: Для учащихся 6-11 классов. – М.: Рольф, 2001
6. Данилов С.В., Илюшин Л.С. Праздник длиной в учебный год СанктПетербург 2001.
7. Кох И.Э. Основы сценического движения. /И.Э.Кох// Л., 1976.
8. Нещерет Л.Г. Воспитание и развитие личности в социуме Н.Новгород 2000.
9. Тимофеев О. Рецепты веселой вечеринки Ярославль 2002 г.
10. Чудакова Н.В. Праздники для детей и взрослых./Н.В.Чудакова// В 2х книгах. М. 1997.
11. Шмаков С.А. Уроки детского досуга. /С.А.Шмаков// М. 1993.
12. Шубина И.Б. Организация досуга и шоу-программ. Творческая лаборатория сценариста 2-е изд. / Серия «Хит сезона». - Ростов на Дону: Феникс, 2004.
13. Энциклопедия игр и развлечений. М., 1999.

#### **Список интернет-ресурсов:**

1. Этапы формирования коллектива и стили лидерства по Лутошкину [http://studopedia.ru/7\\_175980\\_stadii-razvitiya-kollektiva-po-lutoshkinu.html](http://studopedia.ru/7_175980_stadii-razvitiya-kollektiva-po-lutoshkinu.html)
2. Хейзинга И. <http://mymap-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/ЙоханХейзинга---Человек-играющий.pdf>
3. Правила составления презентаций эл.ресурс [zavuch.ru](http://zavuch.ru)
4. «Основные моменты составления сценария» Иванова О.И. эл.ресурс [p baza.ucoz.ru](http://p baza.ucoz.ru)
5. «Социальное проектирование: природа, сущность, методология» Курбатов В.И., Курбатова О.В. эл.ресурс [sospedagogika.narod.ru](http://sospedagogika.narod.ru)
6. <https://vk.com/vojatnik>
7. [psi.webzone.ru](http://psi.webzone.ru) - сайт под названием «Психологический словарь».

## Оценочные материалы

Проводится входной, промежуточный и итоговый контроль.

**Входной контроль** в виде беседы и наблюдения проводится на первом занятии, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей и определения природных способностей.

**Текущий контроль** осуществляется по результатам выполнения детьми творческих заданий.

**Итоговый контроль** включает обсуждение проведенных мероприятий на Круглом столе.

### Форма фиксации результатов

### Диагностическая карта

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Освоение теории и практики по программе			Метапредметные результаты	Личностный рост		Всего баллов
		Овладение знаниями (теория)	Овладение умениями и навыкам и (практика)	Знание базовых понятий и терминов	Выполнение творческих заданий	Навыки межличностных отношений	Активность участия в творческих заданиях	
1								
2								

*Критериальный аппарат:*

**По каждой позиции ставится от 1 до 3 баллов**

- До 6 баллов. Удовлетворительно - обучающийся не проявляет интереса к организации досуговой деятельности, но усвоил основные термины и необходимые действия.
- До 12 баллов. Хорошо - обучающийся проявляет интерес к организации досуговой деятельности, усвоил основные термины и необходимые действия; выполняет задания педагога.
- 13 – 18 баллов. Отлично - обучающийся заинтересовался организацией досуговой деятельности, усвоил основные термины и необходимые действия грамотно и



самостоятельно выполняет задания, может предлагать свои идеи и воплощать их в жизнь.