

**ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«КОЛЛЕДЖ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА»**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ  
ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

**МДК.02.01. ОСНОВЫ РЕЖИССЕРСКОГО И СЦЕНАРНОГО  
МАСТЕРСТВА  
(ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ)**

Специальность 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам) Вид:  
Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и  
театрализованных представлений

Москва, 2026г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Методические указания по выполнению практических работ разработаны для студентов специальности 51.02.02 Социально- культурная деятельность, вид: Организация и постановка культурно- массовых мероприятий и театрализованных представлений и предназначены студентам очной формы обучения при освоении профессионального модуля ПМ.02 Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений, МДК.02.01 Основы режиссерского и сценарного мастерства (Игровые технологии).

Цель методических рекомендаций: освоение игровых технологий и применение их в работе с детьми разного возраста.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи:

- овладеть необходимыми умениями в выборе игровых технологий для разных возрастных групп;
- овладеть необходимыми умениями и навыками подготовки и проведения различных видов игр и игровых программ;
- ознакомиться с классификациями, видами игр;
- освоить методику игрового общения с разновозрастной аудиторией.

Игровые технологии являются неотъемлемой частью в подготовке выпускника ПОО АНО ККС специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам), вид: Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений.

Применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения – одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности. Спектр таких методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям. Практика использования игровых технологий доказала их успешность в повышении эффективности не только образовательной деятельности, но и в решении комплексных, полипрофессиональных и междисциплинарных проблем.

Игра сопровождает все этапы становления личности. Без игры немислимо «очеловечивание» человека. Игра также позволяет формировать компетенции обучающихся, то есть, является важным фактором в освоении профессий и специальностей.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению любого предмета. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции студента.

Изучая профессиональный модуль МДК.02.01. Основы режиссерского и сценарного мастерства (Игровые технологии), обучающиеся получают знания о теоретических и методологических основах игры как технологии образования,

закономерностях, принципах, методах обучения и воспитания детей и подростков, моделировании игры в образовательной деятельности; анализируют собственный уровень подготовки, свои возможности в процессе овладения теоретическим материалом и в ходе практической деятельности; моделируют игровое пространство современного школьника в образовательном процессе; решают образовательные и воспитательные задачи в нетрадиционной форме; проявляют творчество и неординарность мышления.

Содержание практических работ предусматривает комплексное решение задач, связанных с освоением игровых технологий: видов игр, игровых принципов, методов активизации игрового действия, игровых технологий разного возраста, методики организации и проведения игр.

Среднее профессиональное образование сегодня ориентировано на активное включение студентов в учебный процесс и формирование у них следующих общих и профессиональных компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно- нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ПК 2.1. Организовывать культурно-массовые мероприятия и театрализованные представления с применением современных методик..

ПК 2.2. Осуществлять управление коллективами народного художественного творчества, досуговыми формированиями (объединениями)..

ПК 2.3. Разрабатывать сценарии культурно-массовых мероприятий, театрализованных представлений, осуществлять их постановку, лично участвовать в них в качестве исполнителя.

ПК 2.4. Организовывать и проводить репетиционную работу, тренинги с коллективом и отдельными исполнителями в процессе подготовки культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений, применять игровые технологии и технические средства.

Для успешной, в дальнейшем, профессиональной деятельности специалисты в области социально-культурной деятельности должны:

**иметь практический опыт:**

- подготовки сценариев, организации, постановки; художественно-технического оформления культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений;
- личного участия в постановках в качестве исполнителя;

**уметь:**

- организовывать и проводить репетиционную работу с отдельными исполнителями;
- работать с разнородным и разножанровым материалом на основе монтажного метода;

**знать:**

- приемы активизации зрителей, специфику выразительных средств;
- методы создания сценариев, специфику работы над сценарием культурно-массового мероприятия, театрализованного представления на закрытой и открытой площадках.

Процесс выполнения обучающимися практических заданий является не только индивидуальной учебной деятельностью каждого студента, а становится коллективным творчеством группы, так как завершается творческой защитой проектов и обсуждением в группе способов, приёмов и методов решения практического обоснования полученных результатов.

Перед выполнением заданий практической работы студент получает инструктаж, который включает цель задания, алгоритм его выполнения, методические рекомендации по выполнению практических заданий, контроль деятельности и критерии оценки.

Содержание практических работ носит и репродуктивный, и продуктивный характер. Многие практические задания носят поисковый, творческий характер. У студентов стимулируются самоанализ, саморегуляция, инициатива, развитие прогностических и конструктивных (проективных) способностей.

Практические задания составлены с учетом практической направленности занятий и способствуют освоению разнообразных игровых технологий.

Критериями оценки результатов практической работы студентов на занятиях по игровым технологиям являются:

- знание теоретических и практических основ игровой деятельности;
- правильность подбора игры, исходя из аудитории, площадки и тематики мероприятия;

- соответствие подобранных выразительных средств игре: музыкальное оформление, реквизит;
- оригинальность текста ведущего, согласно требованиям методики подготовки и проведения игры;
- соответствие методике подготовки и проведения игры.

Методами контроля результатов освоения профессионального модуля в рамках междисциплинарного курса является практическая работа, творческий показ.

Учебным планом на выполнение практических работ обучающихся в процессе освоения профессионального модуля ПМ.02. Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений МДК.02.01. Основы режиссерского и сценарного мастерства (Игровые технологии) отводится 39 часов.

### **ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№ п/п	Наименование МДК и тем изучаемого раздела	Практические работы (час.)
	<b>ПМ.02. Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений.</b>	
	<b>МДК 02.01 Основы режиссерского и сценарного мастерства (Игровые технологии).</b>	
1.	Тема 4.1. Методика игрового общения.	4
2.	Тема 4.3. Методика организации и проведения народной игры.	4
3.	Тема 4.4. Конкурсный и аттракционный принципы построения игр.	7
4.	Тема 4.5. Сценарий – один из важнейших компонентов технологического процесса игровой деятельности.	7
5.	Тема 4.6. Роль ведущего-аниматора в организации игрового действия.	2
6.	Тема 4.7. Игровые программы для школьников по основным воспитательным направлениям.	5
7.	Тема 4.8. Игры и игровые программы для детей в летней период.	4
8.	Тема 4.9. Игра как основной компонент праздника.	3
9.	Тема 4.10. Игра как форма контроля знаний, умений, навыков воспитанников в досуговых формированиях (объединениях).	3
	<b>ИТОГО:</b>	<b>39</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ.

### Практическая работа № 1-4.

#### Тема 4.1. Методика игрового общения.

**Цель:** овладеть технологией игрового общения со зрителями.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- методы вовлечения аудитории в игровое действие;
- основные элементы игрового общения.

научится:

- проводить манок – приглашение к игровому общению;
- организовывать игровое общение на любом мероприятии.

**Задания:**

1. Разработка и осуществление приглашения (манок) к игровому общению (тема мероприятия задается преподавателем).
2. Подбор форм игрового общения в соответствии с возрастом аудитории и организация игрового общения.

#### Методические рекомендации

Технология игрового общения – это искусство, мастерство использования совокупности методов и средств воздействия на духовный мир участников игр. В момент проведения игры ведущий ведет жесткий расчет – условий игрового поля, настроений собравшихся, их интеллектуальных и физических возможностей, интересов и много другого.

Для того чтобы осуществлять технологию игрового общения, ведущему (аниматору) необходимо знать все об игре. И, прежде всего то, что любая организованная игра состоит из составляющих ее элементов, расположенных в определенной последовательности.

Все начинается с появления ведущего на игровом поле. Он приветствует собравшихся, пока просто зрителей, не проявляющих интереса к играм.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** ведущему продумать свой сценический образ - костюм, грим, пластику, речь.

Далее требуется сломить стену отчуждения, создать условия активного игрового общения. Необходимо действие. Нужен конфликт, решить который могут только присутствующие.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** для создания такой ситуации подготовить ассистента. Это может быть аниматор – юморист, человек без юмора. Возможен вариант сказочных персонажей – вечно ссорящиеся Лиса Алиса и Кот Базилио, Баба Яга и Кикимора и т.п. Ведущий с ассистентом спорят, присутствующие уже вовлечены в круговорот проблем, они уже соучастники разворачивающихся событий.

Один из важных элементов игрового общения - вызов участника. Для игры необходимо конкретное число участников. Как их вызвать, минуя просьбы, объяснения, возможные препирательства? На помощь приходит манок – прием незаметного для присутствующих вовлечения в игровое действие.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** загадывание загадок; предложение продолжить

известное стихотворение; повторить скороговорку... Это все «крючки», на которые цепляются желающие взаимодействовать с ведущим, становящиеся сразу участниками предлагаемой игры или конкурса.

Появившиеся на игровом поле участники становятся артистами. С ними надо познакомиться, присвоить им роли, объяснить правила игры.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ участникам игрового соревнования мизансценировать, то есть удобно расставить для взаимодействия друг с другом, с реквизитом, ведущим и зрителем.

Игровое действие проходит до полного выполнения условий игры. Заканчивается игра определением победителя по решению жюри или зрительской симпатии.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ наградить победителей аплодисментами, разыгрываемым призом, концертным номером и т.п.

### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Перечислите методы активизации игрового действия.
2. Определите составляющие элементы игрового действия: «ломка стены»; приглашение к игровому общению; объявление условия игры; мизансценирование; проведение игры; завершение игры – определение победителя; форма поощрения.

## **Практическая работа № 5-8.**

### **Тема 4.3. Методика организации и проведения игры.**

**Цель:** овладеть умением организации и проведения игры.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- основные законы игры;
- методику организации и проведения народной подвижной игры.

научится:

- подбирать игры в соответствии с основными требованиями;
- применять законы игры в своей практической деятельности;
- организовывать и проводить народную подвижную игру.

### **Задания:**

1. Определение составляющих элементов игры.
2. Моделирование игровой ситуации.
3. Проведение народной подвижной игры.

### **Методические рекомендации**

Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно. В организации и проведении игры важна методика объяснения игры.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой праздника, занятия или игровой ситуации. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников и болельщиков.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ при освоении методики организации и проведения народных подвижных игр учитывать вид, группу народной игры, а также возможность ее проведения в условиях учебной аудитории.

### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Перечислите основные законы игры.
2. Перечислите требования к подбору игрового материала.
3. Подберите игры в соответствии с требованиями и законами.
4. Назовите составляющие элементы игры.
5. Смоделируйте игровую ситуацию на каком-либо досуговом мероприятии.
6. Перечислите виды подвижных игр, приведите примеры.

## **Практическая работа № 9-14.**

### **Тема 4.4. Конкурсный и аттракционный принципы построения игр.**

**Цель:** овладеть умением проведения конкурсов и аттракционов с различными группами населения, умением составления положения о конкурсах.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- основные этапы организации и проведения конкурса;
- аттракционный принцип игры;
- специфику подготовки и проведения конкурсных программ для детей и взрослых;
- методику построения конкурсных программ;
- специфику подготовки и проведения конкурсов профессионального мастерства;
- методику составления положения о конкурсе.

научится:

- проводить любой конкурс, аттракцион;
- отбирать нужный конкурсно-игровой материал, соответствующий творческой задумке и адресной аудитории;
- подготавливать и проводить конкурсную программу;
- разрабатывать положения о конкурсах.

**Задания:**

1. Проведение конкурса и аттракциона.
2. Составление и проведение тематической конкурсной программы (возраст детей по выбору студента).
3. Составление положения о конкурсе.

## **Методические рекомендации**

Конкурс – соревнование, имеющее целью выделить лучших участников, лучшие работы. Главное отличие конкурса от игры в том, что конкурс всегда требует выявления лучшего.

Критерии конкурса: количественный «кто больше»; качественный «кто точнее»; временной «кто быстрее»; смешанный.

Победители или проигравшие выделяются или в ходе конкурса, или по реакции зрителей (например, по шумному приветствию), или каким-то другим приемом.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ придумать мотив для конкурса. Именно мотивировка делает убедительным появление конкурса. Можно использовать литературные или исторические факты.

Аттракцион – это все разновидности тиров, кегельбанов, горок, трамплинов, городков, мишеней, серсо и мн. др.; это фактически, игровое оформление пространства; это игра с использованием большого яркого реквизита.

Аттракционы делятся на четыре направления:

- межпространственное - игры, которые располагаются вертикально от земли или от пола вверх;
- напольное - игры, которые располагаются горизонтально по полу или по земле;
- потолочное - это игры, которые свисают от потолка вниз;
- настенное - игры, которые располагаются на стенах игрового пространства мероприятия - в фойе, коридорах и т.п.

Главное слово, которое обязательно должно присутствовать при действии аттракционного принципа – это слово соблазн.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ при организации аттракционов использовать слово соблазн. И этот соблазн является «манком» для участия в аттракционных играх.

Конкурсная программа – это программа, основой которой являются игры и конкурсы. Конкурсные программы имеют не только внешнюю развлекательную сторону, но и познавательную, а также элемент спортивно-состязательного характера. Здесь соревнуются в остроумии, находчивости и участники, и их болельщики. Единица измерения конкурсной программы – конкурс. Он требует от игроков творчества. Выполнение конкурса должно носить действенный характер, процесс развития.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ собрать команду организаторов программы, которая определит тему, число участников, по какому принципу организуют в команды, количество команд, назначит ведущего, пригласит членов жюри. Прогнозировать ход конкурсной программы, уметь предвидеть реакцию зрителя на реплики, конкурсные задания.

### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Раскройте понятия «Конкурс», «Аттракцион».
2. Перечислите педагогическое назначение конкурсных мероприятий.
3. Расскажите методические требования к организации и проведению конкурса, аттракциона.
4. Перечислите элементы, которыми различаются конкурсные программы для детей и для взрослых.
5. Перечислите требования к организации и проведению конкурсной

- программы.
6. Раскройте специфику подготовки и проведения конкурсов профессионального мастерства.
  7. Расскажите методику составления положения о конкурсе.

### **Практическая работа № 15-21.**

#### **Тема 4.5. Сценарий – один из важнейших компонентов технологического процесса игровой деятельности.**

**Цель:** овладеть методикой составления сценариев игровых программ.

В результате выполнения практических заданий студент

освоит:

- приемы монтажа;
- виды конфликта в игровых программах;
- законы композиционного построения игровой программы.

научится:

- выстраивать конфликт в игровых программах;
- выстраивать сценарий игровой программы с помощью приемов монтажа.

**Задания:**

1. Определение вида конфликта предложенных сценариев игровых программ.

#### **Методические рекомендации**

Сценарий – это подробная литературно-режиссерская разработка, где конкретно указано, что говорят и что делают действующие лица, какие произведения исполняются, каково оформление сценической площадки, какие коллективы принимают участие. Сценарий раскрывает тему, показывает авторские переходы от эпизода к эпизоду, приводит тезисы всех публицистических выступлений, предусматривает средства повышения активности аудитории, описывает особенности и сценографию всех сценических площадок и технические средства, используемые на них.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ при составлении сценария игровых программ учитывать его специфические особенности.

Конфликт играет важное значение в драматургии игровой программы. Суть игрового конфликта – это противоборство сил, умений, сноровки и эрудиции. Составление игровой программы заключается в умелом создании игровой конфликтной ситуации. Это основа и стержень игрового действия, о чем бы ни шла речь, проблемы решаются в игровом ключе. Основа любой игры – это преодоление препятствий. Благодаря напряженному конфликту и интересному сюжету многие игры приобретают своеобразную драматургию, представляя собой маленькие жанровые сценки, насыщенные юмором.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ при выстраивании конфликта включать в сюжет игры набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

Знание законов композиционного построения драматургического произведения требует умения гибко использовать основные приемы монтажа

сценарного материала. Различные приемы монтажа, используемые внутри композиционного построения, придают программе оригинальность и разнообразие способов подачи разнородного материала.

#### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Перечислите специфические особенности, которые надо учитывать при написании сценария.
2. Перечислите приемы монтажа и приведите примеры.
3. Перечислите виды игровых конфликтов.

### **Практическая работа № 22-23.**

#### **Тема 4.6. Роль ведущего-аниматора в организации игрового действия.**

**Цель:** овладеть профессиональными знаниями и умениями ведущего-организатора игрового общения.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- методику Андреа Кембелл «Лидер в игре»;
- приемы вовлечения зрителей в игровое действие на различных мероприятиях.

научится:

- проводить любую игровую программу;
- применять эти приемы вовлечения зрителей в игровое действие в своей работе.

#### **Задания:**

1. Просмотр и анализ видеоматериалов с работой известных ведущих игровых и шоу-программ, определение приемов вовлечения зрителей.
2. Анализ своих профессиональных и личностных качеств как ведущего игровых программ, составление таблицы.
3. Проигрывание 2-3 приемов вовлечения зрителей в игровое действие.

### **Методические рекомендации**

Ведущий – это человек, который должен уметь организовать игру ума, фантазии, воображения, а играющего сделать не просто отвечающим на вопросы, а участником творческого процесса, артистом из народа.

У французского писателя Антуана де Сент-Экзюпери мы можем найти ответ на вопрос – какова роль ведущего в организации игрового общения: «Быть может, величие и значение любого искусства в том, чтобы, прежде всего, объединять людей, есть лишь одна настоящая роскошь – это роскошь человеческого общения».

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** изучить и соблюдать профессиональные требования к организатору игрового общения.

Приемы – это способы вовлечения публики в действие театрализованного представления, коллективное творчество масс. Приемы активизации возникают еще в замысле, закладываются в сценарном плане, выстраиваются в сценарии и реализуются в ходе проведения мероприятия.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** подробно изучить все приемы и способы вовлечения

публики в игровое действие.

### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Перечислите личностные, профессиональные качества ведущего игровых программ.
2. Перечислите 6 способов стать лидером в игре по методике А. Кембелл.
3. Заполните таблицу «Профессиональные требования к ведущему-организатору игр».
4. Перечислите приемы вовлечения зрителей в игровое действие.

### **Практическая работа № 24-26.**

#### **Тема 4.7. Игровые программы для школьников по основным воспитательным направлениям.**

**Цель:** овладеть технологией подготовки игровых программ для школьников.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- методику подготовки и проведения игровых программ;
- специфику построения танцевально-музыкальных и сюжетно-игровых программ;
- алгоритм выстраивания образно-смыслового хода игровой программы;
- схему распределения обязанностей между участниками.

научится:

- подготавливать и проводить танцевально-музыкальные, сюжетно-игровые программы;
- выстраивать в сценарии образно-смысловой ход игровой программы;
- составлять план-график работы над программой;
- распределять обязанности между участниками программы.

### **Задания:**

1. Разработка сценарного хода игровой программы (по выбору студента).
2. Составление план-графика работы над программой.
3. Подготовка и показ сюжетно-игровой программы.
4. Разработка сценарного плана танцевально-музыкальной программы.

### **Методические рекомендации**

Сюжетно-игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных оригинальным сюжетом и режиссерским ходом. Программа должна нести идейную нагрузку. Большое значение имеет композиционное решение.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** при подготовке сюжетно-игровых программ выстраивать нарастание действия в его движении к кульминации. Продумать финал, в котором уместно спеть общую песню. Правильно чередовать игровые моменты: от подвижных к малоподвижным, от зрелищных к массовым.

В практике игровых программ существует такое понятие, как «ход». Его иногда называют драматургическим, режиссерским, сценарным. Но поскольку режиссер и драматург при работе над сценарием выступает в одном лице, то его

можно назвать сценарно-режиссерским. Сценарно-режиссерский ход – это образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели художественно педагогического воздействия. Сценарно-режиссерский ход должен быть найден на этапе разработки замысла, когда у автора сформулирована проблема, появилась четкая концепция, определены конкретные сценические задания.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ**, прежде чем приступить к написанию сценария, найти единый прием его ведения, стержень, соединяющий все эпизоды, увлекательный ход, который удержит интерес зрителей до конца мероприятия. Использовать все элементы схемы-хода при выстраивании своей авторской игровой программы.

### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Расскажите методические требования к организации и проведению музыкально-танцевальных и сюжетно-игровых программ.
2. Дайте определение сценарному ходу игровой программы.
3. Нарисуйте схему хода игровой программы.
4. Причислите все моменты, которые учитываются при распределении обязанностей между участниками.

### **Практическая работа № 27-28.**

#### **Тема 4.8. Игры и игровые программы для детей в летней период.**

**Цель:** овладеть технологией подготовки игровых программ для детей в летний период.

В результате выполнения практических заданий студент

#### освоит:

- специфику проведения игровых программ на открытом воздухе;
- методику подготовки и проведения игр-путешествий по станциям (квест);
- технологию изготовления маршрутного листа.

#### научится:

- подготавливать и проводить игровую программу на открытом воздухе (парк, сквер, лагерь);
- подготавливать и проводить игру-путешествие по станциям (квест).

### **Задания:**

1. Разработка проекта игровой программы по станциям (или квест-игры).
2. Разработка эскиза маршрутного листа.
3. Защита проекта игры-путешествия по станциям.

### **Методические рекомендации**

Специфические особенности игровых программ на открытом воздухе (парк, сквер):

- люди приходят в парк отдохнуть в выходные и праздничные дни;
- аудитория представляет собой разные социальные общности, группы, разный возраст;
- посетителям парковых гуляний присуща внутренняя установка на общение, готовность к соучастию в действии;
- в парке свободный выбор объектов внимания.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** при подготовке игровой изучить план парка, сквера, в котором будет проводиться программа, его пространственные особенности, а также отобрать приемы работы со зрителями, учитывая возрастные особенности участников и умело направлять внимание зрителей на нужные художественно-массовые формы, умело сочетать их с моментами свободного гуляния.

Квест-игра или игра-путешествие по станциям - это активная, приключенческая игра, в которой команда, используя свои знания, интеллект, смекалку, силу, должна выполнить все задания и преодолеть дистанцию в определенной последовательности, за определенное время. Все точки (уровни) и задания подчинены единой идее и теме и объединены общим сценарием. Количество точек и их сложность определяются для каждой игры в отдельности.

**РЕКОМЕНДУЕТСЯ** при написании сценария необходимо четко сформулировать цель квеста, выполнение которой означает победу; при подготовке игры-путешествия по станциям особое внимание уделить маршрутному листу, чтобы не было столкновений участников на станциях; построить игру так, чтобы она была событийной, чтобы в ней постоянно менялись задания в рамках достижения единой цели.

При проведении квеста на свежем воздухе тщательно просмотрите все особенности территории. Желательно, если у участников будет карта, по которой они смело будут передвигаться, а вы заранее ограничите территорию игры и определите игровые точки. Учитывайте погодные условия и будьте готовы заменить задания и реквизит.

#### **Вопросы для самоконтроля:**

1. Перечислить специфические особенности проведения игровой программы на открытом воздухе.
2. Перечислить виды и типы квест-игр.
3. Раскройте методические требования к организации и проведению игры-путешествия по станциям (квеста).

### **Практическая работа № 29-31.**

#### **Тема 4.9. Игра как основной компонент праздника.**

**Цель:** овладеть технологией подготовки детского праздника.

В результате выполнения практических заданий студент освоит:

- технологию подготовки и проведения детского праздника;
- технологию подготовки и проведения государственного и профессионального праздников;
- методику подготовки календарно-обрядового праздника;
- технологию проведения обрядового действия.

научится:

- подготавливать и проводить детский праздник;
- подготавливать и проводить государственные и профессиональные праздники;

- композиционному построению обрядов.

### **Задания:**

1. Просмотр видеоматериалов и анализ государственных и календарно-обрядовых праздников.
2. Посещение детского праздника и заполнение карты анализа мероприятия.
4. Разработка сценарного плана детского праздника.
5. Подготовка и показ отрывков детского праздника.
6. Разработка сценарного плана календарно-обрядового праздника.
7. Подготовка и показ отрывков календарно-обрядового праздника.

### **Методические рекомендации**

Праздники – это важнейшие социально-культурные ценности, способствующие формированию личности, духовному развитию человека, человечества. Праздники вводят детей в мир прекрасного, приобщают их к искусству, формируют нравственные ценности. Праздник должен привлекать детей к работе сердца и разума. Он должен служить познанию мира и развивать мировоззрение юных граждан, укреплять в них нравственные принципы, прививать тонкие эстетические вкусы.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ создать штаб праздника, куда войдут взрослые и дети, составить подробный план подготовки праздника, где расписать каждому обязанность. Очень важно выбрать ведущих праздника. При подготовке праздника обязательно учитывать основные компоненты праздника.

Народный праздник имеет специфические средства эмоционального воздействия. Это живое слово, создающие образы, речь ведущего, занимающая в себе важную роль, соединяющая эпизоды, поэтическое слово, имеющее сильное воздействие на зрителей, а также средства искусства, которые эмоционально настраивают участников массового праздника, усиливают воздействие происходящего на сценической площадке событий, передают чувства действующих лиц, дополняют и двигают вперёд действия. Отличительной особенностью драматургии и режиссуры массовых народных представлений является, человек, пришедший на праздник, он должен быть участником, а не зрителем, поэтому в сценарной и режиссёрской разработке важно предусмотреть пути его активизации, каналы, по которым может развиваться активная деятельность каждого участника во время праздника.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ изучить обряд праздника, найти сюжетный ход праздника, который будет двигать развитие сюжета, являться основным связывающим моментом при монтаже эпизодов сценария.

### **Вопросы для самоконтроля**

1. Перечислите специфические особенности детского праздника.
2. Перечислите основные компоненты праздника.
3. Назовите особенности подготовки государственного и профессионального праздников.
4. Перечислите основные компоненты карты анализа воспитательного мероприятия.
5. Расскажите о сложившейся системе праздников в России.
6. Раскройте сущность понятий «Обряд», «Ритуал».
7. Перечислите педагогические требования к организации и проведению

обрядов.

8. Назовите выразительные средства, которые используют в обрядах.

### **Практическая работа № 32-33.**

#### **Тема 4.10. Игра как форма контроля знаний, умений, навыков воспитанников в досуговых формированиях (объединениях)..**

**Цель:** овладеть технологией проведения церемонии, протокола.

В результате выполнения практических заданий студент

освоит:

- Технологию подготовки аукциона и вернисажа как форм нетрадиционного контроля знаний, умений, навыков;
- технологию подготовки конкурсной программы как формы нетрадиционного контроля знаний, умений, навыков.

научится:

- проводить аукцион, вернисаж;
- подготавливать и проводить конкурсную программу;
- составлять кроссворд.

**Задания:**

1. Составление сценарного плана аукциона.
3. Составление оценочного листа к вернисажу.
4. Составление конкурсной программы (5 конкурсов).
5. Составление кроссворда по заданной теме.

### **Методические рекомендации**

Нетрадиционные формы контроля не значит неизвестные. Просто все они основаны на игре. Игра - основной вид деятельности детей разного возраста. Игровая методика при грамотном использовании помогает формировать у детей потребность в познании, развивать целеустремленность, наблюдательность, любознательность, творческое воображение.

*Аукцион* - распродажа идей, конфет, книг, значков. Аукцион может быть познавательный. И в этом случае эта форма контроля выступает как проверка знаний воспитанников в определенной области.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ составить круг вопросов, выбрать ведущего аукциона, договориться с ребятами о том, как будут оцениваться ответы участников. Например: «правильно», «неправильно», «близко к правильному». За ответы детям выдавать жетоны - красный, синий, зеленый (соответственно по уровню ответа). В руках ведущего молоточек. Им он стучит о стол, «закрывая» ответ.

*Вернисаж* - выставка, форма итогового контроля, осуществляемая с целью определения уровня мастерства, культуры, техники исполнения творческих продуктов, а также с целью выявления и развития творческих способностей воспитанников.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ разработать оценочные листы, которые могут заполнять и педагог, и сами ребята. По итогам выставки-вернисажа лучшие участники награждаются дипломами или призами.

*Конкурсная программа* - это творческая форма контроля, соревнование, состязание, имеющее целью выявить лучших из числа участников. Конкурсная

программа очень популярна и любима подростками не только как форма организации досуга, но и как форма контроля. Особенно часто эту форму используют коллективы художественно-эстетической направленности.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ составить сценарий конкурсной программы, подобрать конкурсные задания, разработать систему оценки в баллах. Например, для театральных коллективов:

- «Азбука театра» (понятийный аппарат, словарь терминов);
- «Реклама» (творческое задание - проект рекламы своего коллектива);
- «Сначала было слово» (задания по сценической речи);
- «Театральный этюд» (домашнее задание по теме);
- «Образ» (создать образ сказочного героя, используя грим, костюмы).

*Кроссворд* - задача, построенная на пересечении слов. В клетки, начиная от числового обозначения, нужно вписывать ответы к предложенным значениям слов.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ поработать с информацией, используя разные источники (сеть Internet, энциклопедии, практические пособия, учебная литература), изучить ее и составить вопросы с ответами. Загаданные слова должны быть именами существительными в именительном падеже единственного числа.

### **Вопросы для самоконтроля**

1. Раскройте понятия «Знания», «Умения», «Навыки».
2. Назовите основные методические требования к организации и проведению аукциона, вернисажа.
3. Назовите основные методические требования к организации и проведению конкурсной программы.
4. Перечислите правила составления кроссворда.