

Администрация городского округа Тольятти  
Департамент образования  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»  
городского округа Тольятти

Программа принята к реализации  
решением педагогического  
совета. Протокол № 5  
от «\_29\_» июня 2023г.



УТВЕРЖДАЮ.

Директор МБОУ ДО ГЦИР

 А.В. Хаирова

«\_29\_» июня 2023г. Приказ № 64

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«ШКОЛА АНИМАТОРОВ «ДЖОВАННИ»**

Направленность социально-гуманитарная

Возраст детей – 12-17 лет

Срок реализации – 3 года

**Разработчик:**

Кудряшова Ярославна Алексеевна,  
педагог дополнительного образования.


**Методическое сопровождение:**

Лазарева Мария Сергеевна,  
методист

Тольятти

2023

## Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа аниматоров «Джованни»
Краткое название программы	Школа аниматоров «Джованни»
Изображение (логотип)	
Место реализации программы (адреса)	МБОУ ДО ГЦИР: 445045, Самарская область, Тольятти, ул. Чайкиной, 87
Разработчик (и) программы	Кудряшова Ярославна Алексеевна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Лазарева Мария Сергеевна, методист
Краткое описание (для навигатора)	Программа направлена на развитие умений перспективного видения; ознакомление с принципами и основанием планирования будущих творческих проектов досуговых программ. Ребята среднего и старшего школьного возраста пробуют себя в качестве: организатора, сценариста, режиссера, актера мероприятий
Ключевые слова для поиска	Аниматор, школа аниматоров, детский праздник, праздник, игровая программа, режиссер, актер, сценарист, актерское мастерство.
Цели и задачи (для родителей, кратко и понятно)	Приобретение навыков в составлении игровой программы и написании сценария театрализованного праздника, освоение умений актерского мастерства через тренинги и этюды, реализация детской игровой театрализованной программы
Результаты освоения (для родителей)	Выпускник программы научится основам организаторской деятельности, сценарному делу, научиться составлять игровые программы, накладывать грим. В качестве ведущего и аниматора выпускник сможет проводить игровые программы
Материальная база (перечислить имеющееся оборудование)	Мультимедийное проекционное оборудование, реквизит для игр
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2020 год. Решение педагогического совета МБОУ ДО ГЦИР от 24 августа 2020 г. Протокол № 1
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Социально-гуманитарная
Направление (вид)	Организаторские практики

деятельности	
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислить кратко)	Проектный метод, игровые технологии. Интерактивные технологии. Технология воспитания социально активной личности
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	12- 17 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	3 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования. За рамками муниципального финансирования – на платной основе
Итоги экспертизы программы на соответствие требованиям ПФДО	Итоговое заключение ОМЭС №9 от 30.12.2020 г.
Итоги участия программы в конкурсах	

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	<b>4</b>
Введение .....	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ .....	5
Цель и основные задачи программы.....	5
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	6
Основные характеристики образовательного процесса .....	7
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса .....	8
Воспитательная деятельность в рамках программы .....	9
Планируемые результаты освоения программы.....	11
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса .....	11
<b>УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ</b> .....	<b>13</b>
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</b> .....	<b>13</b>
ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ .....	13
ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ.....	20
ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ .....	25
<b>ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b> .....	<b>31</b>
Кадровое обеспечение.....	31
Методическое обеспечение .....	31
Информационное обеспечение.....	32
Материально-техническое обеспечение программы .....	33
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	<b>34</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>36</b>
Календарный учебный график программы .....	36
Методические материалы к программе.....	37

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа аниматоров «Джованни» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г.о. Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа «Школа аниматоров «Джованни» направлена на развитие умений перспективного видения; ознакомление с принципами и основанием планирования будущих творческих проектов досуговых программ. Ребята среднего и старшего школьного возраста пробуют себя в качестве организатора, сценариста, режиссера, актера мероприятий.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей* и ориентирована на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Программа имеет *социально-гуманитарную направленность*, поскольку способствует развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирует психические свойства личности, организует социальный досуг обучающихся.

## Актуальность и педагогическая целесообразность программы

*Актуальность* дополнительной программы «Школа аниматоров «Джованни» определяется необходимостью успешной социализации ребёнка в современном обществе, его жизненным и профессиональным самоопределением, продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой реализацией. Эта актуальность нацелена на решение задач, определенных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Постановлением Правительства РФ 31 марта 2022 года, № 678-р), в части необходимости реализации «современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности», в том числе организуемой на основе проектных технологий. В рамках предлагаемой программы «Школа аниматоров «Джованни» предполагается использование метода проектов.

Программа содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности детей, обеспечивая максимальное включение их в содержательную, социально значимую деятельность - это проекты в виде организации и проведения детских программ и праздников.

*Педагогическая целесообразность программы* заключается в том, что используемая проектная технология создаёт и обеспечивает необходимые условия для личностного развития и творческого труда обучающихся и позволяют удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся применении полученных знаний и умений в практической деятельности.

Программа в контексте заданной цели, интегрирует усилия профессиональной и социальной педагогики. Она предоставляет возможность, помимо получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного человечеством социально-культурного опыта, безболезненной адаптации в окружающей среде и позитивному самоопределению. Обучение детей отличается практической и гуманитарной направленностью.

«Школа аниматоров «Джованни» – это особая форма общения, где обучающиеся учатся вести себя и вести за собой, учатся навыкам общения. В процессе освоения программы обучающиеся приобретают начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора молодежного досуга.

Предусматривается несколько видов деятельности: актерское мастерство, игровые тренинги, режиссура, работа над оформлением программ, работа над реквизитом, а главное – деятельность организатора, что обеспечивает каждого воспитанника позитивным опытом прохождения разных социальных ролей и предусматривается в образовательной программе как ознакомление с профессиональными компетенциями. В тренингах, проводимых на занятиях, используются элементы личностных упражнений и ролевых игр. Эти занятия позволяют обучающимся уверенно выступать перед любой публикой, то есть быть открытыми, раскрепощёнными, гибкими и находчивыми в неожиданных ситуациях при сохранении высоких ценностных ориентиров.

### **Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ**

**Новизной программы** является использование педагогической технологии «метод проектов». Программа содержит модуль «Сценарное мастерство», который подразумевает разработку обучающимися проектов, направленных на освоение сценарного мастерства в сфере театрализованных представлений и разработке праздничного сценария.

**Отличительная особенность** данной программы от уже существующих образовательных программ заключается в гармоничном соединении:

- 1) технологии коллективного творческого воспитания (Иванов И.С), согласно которой, мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самосовершенствованию;
- 2) проектной технологии, согласно которой, итогом комплексной деятельности всех воспитанников школы является творческий продукт совместного труда. Программа связывает теоретическое обучение с самостоятельной работой, формирует первоначальный опыт проектной деятельности;
- 3) практико ориентированный подход дает возможность каждому ребенку осуществить осознанный профессиональный выбор, владея достаточными знаниями и умениями для поступления на режиссера, актера, сценариста, работника сцены, звукорежиссёра, сценографа; знаниями о требованиях к личностным и профессиональным характеристикам людей, выбравшим сферой своей будущей профессиональной деятельности режиссуру, актерское мастерство, сценарное дело, работника сцены, сценографа, звукорежиссера, о рисках данных профессий.

### **Цель и основные задачи программы**

**Цель программы** - личностное самоопределение ребят среднего и старшего школьного возраста на основе формирования ценностей и компетенций по разработке и реализации социально значимых творческих проектов и досуговых программ и готовности осуществлять творческую практику.

#### **Основные задачи:**

##### **Обучающие:**

- 1) Формировать универсальные учебные действия, определяющие способность личности к обучению, сотрудничеству, освоению и преобразованию творческого пространства;
- 2) Учить способам организации коллективной творческой деятельности;
- 3) Формировать компетенции по созданию досуговых программ и социально значимых творческих проектов на основе изучения праздников народов Поволжья.

##### **Воспитательные:**

- 1) Воспитывать необходимость осознания особенностей собственного поведения и личностных качеств.
- 2) Формировать личностные ценности: толерантность, целеустремленность, активность и коммуникацию.
- 3) Воспитывать стремление сделать что-то своими силами во благо страны, своей малой родины, своего образовательного учреждения, своей семьи;
- 4) Обеспечить приобретение позитивного опыта освоения социальных ролей.

- 5) Вовлечь обучающихся в общественно-полезную деятельность по изучению, охране и популяризации историко-культурного наследия родного края посредством изучения праздников Самарской области.

***Развивающие:***

- 1) Развивать социальные компетенции: учить умению собрать вокруг себя людей и организовать их на культурно-досуговую деятельность;
- 2) Формировать у обучающихся готовность к переносу полученных учебных навыков в ситуации реальной жизнедеятельности и реального общения.
- 3) Развивать коммуникативные компетенции: учить навыкам общения, умению вести конструктивный диалог, публично выступать.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого модуля.

**Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса**

Реализация программы «Школа аниматоров «Джованни» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

***Принцип сознательности и творческой активности*** обучаемых утверждает их субъектность в учебном процессе. Это обосновывается тем, что активность личности по своей природе социальна и субъектна. Она является интегрированным показателем ее направленности и деятельной сущности. Реализации принципа сознательности и творческой активности способствует применение различных форм самоуправления в учебном процессе. Обучаемые должны научиться принимать самостоятельные решения, делать целесообразные выборы и прогнозировать свое продвижение в обучении. Отказ от чрезмерной регламентации поведения и деятельности учащихся, от ненужной опеки, излишнего администрирования является необходимым условием реализации идеи самоуправления в обучении.

***Личностно-ориентированный принцип*** предполагает ориентацию на интересы, склонности, возможности ребенка, учет его индивидуальных особенностей, а также глубокое уважение к личности, достоинству ребенка, ненасильственность развивающих воздействий.

***Принцип наглядности*** – один из старейших и важнейших в дидактике – означает, что эффективность обучения зависит от целесообразного привлечения органов чувств к восприятию и переработке учебного материала. Это "золотое правило" дидактики сформулировал еще Я.А. Коменский. В процессе обучения детям надо дать возможность наблюдать, измерять, проводить опыты, работать практически – и через это вести к знанию. Однако использование наглядности должно быть в той мере, в какой она способствует формированию знаний и умений, развитию мышления. Демонстрация и работа с предметами должны вести к очередной ступени развития, стимулировать переход от конкретно-образного и наглядно-действенного мышления к абстрактному, словесно-логическому.

***Принцип положительной мотивации*** и благоприятного эмоционального климата обучения. Этот принцип получил свое оформление на основе фундаментальных исследований Ш.А. Амонашвили, М.Н. Скаткина, Г.И. Щукиной. В противовес мотиву долженствования, согласно которому ученик обязан осознать необходимость учения и беспрекословно выполнять все предписания педагога, гуманистический характер обучения предполагает сотрудничество и сотворчество педагога и обучающегося, а это возможно при постоянном стимулировании внутренних мотивов учения: интересов, потребностей, стремления к познанию, увлеченности процессом и результатом учения. Чтобы такие мотивы успешно формировались у обучающихся, этот принцип предусматривает прежде всего преобладание на учебных занятиях спокойного, доброжелательного тона общения, уважение к внутреннему миру учащегося, оптимистический настрой и педагога, и учащихся, эмоциональный комфорт участников образовательного процесса. Данный принцип

регулирует прежде всего коммуникативную сторону обучения, характер отношений в учебном коллективе, предусматривает деловое сотрудничество и сотворчество педагога и учащихся, создание атмосферы доверия и благожелательности, отношений товарищества, взаимопомощи и здоровой состязательности между учащимися.

**Принцип проектности** предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются художественные и творческие и проекты.

### **Основные характеристики образовательного процесса**

**Возраст детей**, участвующих в реализации программы: программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, в возрасте от 12 до 17 лет. Воспитательно-образовательный процесс в объединении строится с учетом следующих возрастных и психологических особенностей обучающихся. Средний и старший школьный возраст – время активного мировоззренческого поиска, центром которого становится проблема смысла жизни. Потребность в самоопределении не только влияет на характер учебной деятельности ребят среднего и старшего школьного возраста, но часто и определяет ее. В этом возрасте формируется восприятие и переживание природы, появляются духовные ценности. Чувство любви раскрывает им «я» другого человека. Одна из проблем этого периода — выбор профессии. В аспекте этой проблемы программа становится пробой по освоению профессий из сферы «организация праздников».

**Условия набора детей** в объединение: принимаются все желающие дети без конкурсного отбора, не имеющие медицинских противопоказаний.

**Категория детей**, для которых предназначена программа: по программе могут заниматься дети, одаренные в художественной сфере.

**Форма обучения** очная.

**Срок реализации** программы - 3 года.

**Количество обучающихся** в группе – 15-20 человек.

**Уровень освоения содержания** программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

**Вид программы** по способам организации содержания: модульная.

**Взаимодействие программы** с другими объединениями МБОУ ДО ГЦИР:

- медиагруппа «Зеркало» - совместные творческие проекты;
- объединение «Курс на бизнес» – помощь в организации и проведении Городской профильной смены «Бизнес-погружение»;
- театр моды «Шляпка» – совместное изучение основ пошива костюмов и реквизита для аниматоров, а также изготовление костюмов, реквизита, атрибутов и оформления для праздничной программы, совместные художественные проекты;
- Школа дошкольников «Филиппок» - проведение мероприятий и игр для дошкольников.

**Взаимодействие с другими учреждениями:** взаимодействие с Культурным центром «Автоград» в целях осуществления руководства проектными работами детей и для консультирования по определенным темам творческой работы.

**Примерный режим работы:** занятия проводятся один раз в неделю по 3 учебных часа или два раза в неделю по одному и двум учебным часам. В соответствии с СП 2.4.3648-20 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста– 40 мин.

**Продолжительность образовательного процесса:** для первого года обучения - 36 учебных недель (начало занятий 15 сентября, завершение 31 мая) для второго и третьего годов обучения - 38 учебных недель (начало занятий 1 сентября, завершение 31 мая).



**Объем учебных часов** по программе - 336. В том числе: 108 часов для первого года обучения по 36 часов на каждый учебный модуль, 114 часов для второго и третьего годов обучения по 38 часов на каждый учебный модуль.

### **Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса**

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

Содержание программы направлено на создание условий для развития лидерских качеств, финансовой, правовой и медиа-грамотности, предпринимательской деятельности, в том числе с применением игровых форматов и технологий, использования сетевых коммуникаций в реальной и виртуальной среде, формирования у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека.

Содержание программы ориентировано на:

- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном и культурно-социальном развитии;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся;
- воспитание патриотических чувств обучающихся, уважения к культуре и истории Самарской области.

Содержание программы структурировано следующим образом.

Программа рассчитана на 3 года обучения. Каждый год обучения включает по 3 модуля.

#### **Первый год обучения**

1. «Игровая копилка». Модуль предусматривает учебные занятия по изучению видов и типов игр, методик составления игровых программ; изучение основных видов аниматорской деятельности.
2. «Работа над собой». Модуль предусматривает учебные занятия по изучению основ актерского мастерства, идёт ознакомление с элементами органического действия, закрепление коммуникативных компетенций и применение их на практике.
3. «Сценарное мастерство» - модуль, который представляет собой учебный проект, направленный на освоение сценарного мастерства в сфере театрализованных представлений и разработке праздничного сценария.

#### **Второй год обучения**

1. «Шоумен» Модуль предусматривает учебные занятия по ораторскому искусству, искусству импровизации и коммуникации.
2. «Очумелые ручки» Модуль предусматривает учебные занятия по ознакомлению с работой художника оформителя, разработке декораций, реквизита и созданию атмосферы праздника.
3. «Организация мероприятия» Модуль предусматривает учебные занятия по организации различных мероприятий, работе с заказчиками, сценаристами, актерами, звукорежиссерами и художниками-оформителями.

#### **Третий год обучения**

1. «Атмосфера праздника». Модуль предусматривает учебные занятия по изучению атмосферы праздника. Из чего состоит атмосфера мероприятия.
2. «Техническое оснащение праздничной программы». Модуль предусматривает учебные занятия по изучению технического оснащения праздничной программы.
3. «Организация мероприятия». Модуль предусматривает практические занятия по разработке, постановке и организации мероприятия по всем этапам.

Освоение программы ведется через использование активных методов обучения, моделирование реальных условий, использование информационно-коммуникативных технологий.

Для решения поставленных задач на каждом этапе обучения организуется культурно-творческая работа детей, а также беседы с демонстрацией презентаций проделанной групповой или индивидуальной творческой работы, игры и викторины и внеаудиторные занятия: посещение городских массовых мероприятий, ярмарок, театров.

Вся эта работа дополнена практической общественно-полезной работой обучающихся по заданию администрации Центра:

- помощь в организации и проведении Городской профильной смены «Бизнес-погружение» (совместно с объединением «Курс на бизнес») – ежегодно сентябрь. При подготовке ребята совместно с руководителем проекта прописывают программу всей профильной смены, распределяют задачи, придумывают мероприятия, прописывают сценарии, продумывают логистику деятельности детей. На самой смене участники объединения проводят мероприятия, игры, квесты, воркшопы и метапы, организуют деятельность детей заезда;
- участие в организации и проведении учрежденческого итогового мероприятия Фестиваля интеллекта и творчества «Мы в Центре» - ежегодно май. Всё второе полугодие ребята собирают информацию со всех объединений центра по поводу творческих номеров, за месяц до мероприятия начинают выстраивать логистику концерта, писать сценарий театрализованной программы, подготавливать костюмы, реквизит и декорации. В конце мая ребята выступают в качестве режиссеров и актеров данного мероприятия;
- работа на летних профильных отрядах – ежегодно июнь. Весь учебный год ребята разрабатывают новые летние авторские игры, мероприятия, квесты и праздники для детей младшего школьного возраста в количестве 100 человек. С марта по май участники объединения готовят календарь мероприятий, выстраивают логистику организации деятельности детей на площадках совместно с педагогами МБОУ ДО ГЦИР. Весь июнь ребята проводят подготовленные мероприятия, выступая в роли режиссеров, актеров, ведущих, звукорежиссеров.

Изучение содержания программы осуществляется в двух основных **формах**:

- коллективных (всем составом объединения): организация и проведение досуговых мероприятий;
- групповых: деловые игры по планированию деятельности, обсуждение итогов, практическая работа, проектная работа.

### **Воспитательная деятельность в рамках программы**

Воспитательная работа с обучающимися – неотъемлемая часть программы. Обучение и воспитание представляют собой единый процесс целенаправленного формирования личности ребёнка. Образование не может сводиться исключительно к передаче знаний, оно должно выполнять и такие функции, как формирование ряда новых личностных качеств, новых ценностных ориентаций, гибкого мышления, установок на диалог и сотрудничество.

Воспитательные задачи программы (см. подраздел «Цели и основные задачи») реализуются в процессе педагогического общения, в использовании активных методов обучения, побуждающих детей к проявлению себя в совместной деятельности, к осознанию особенностей собственного поведения и личностных качеств. Проектная деятельность, другие используемые технологии способствуют приобретению навыков работы в команде, формируют личностные ценности и личностные качества: толерантность, целеустремленность, активность и коммуникацию.

Важное актуальное значение имеет общественно-полезная деятельность по заданию Центра, в ходе которой воспитывается стремление сделать что-то своими силами во благо страны, своей малой родины, своего образовательного учреждения, своей семьи.

В течение всех трех лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях.

**Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении**

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	День открытых дверей объединения	Сентябрь	Набор в объединение. Формирование мотивации к творческой деятельности
2.	Тематическое занятие в Культурном центре Автоград	Ноябрь (каникулы)	Формирование мотивации к творческой деятельности
3.	Участие в городской акции «Протяни руку помощи» в день памяти Николая Чудотворца	19 декабря	Приобщение к благотворительности, воспитание способности к состраданию, милосердию и деятельной помощи нуждающимся
4.	Рождественский праздник в объединении	Январь	Организация досуга. Формирование сплоченного детского коллектива
5.	Посещение Молодежного драматического театра	Март (каникулы)	Формирование мотивации к творческой деятельности
6.	Участие в международной акции «Читаем детям о войне» (Самарская областная детская библиотека)	Май	Воспитание патриотизма, чувства гордости за подвиг народа в Великой Отечественной войне
7.	Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива
8.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива

Воспитательная работа осуществляется в тесном взаимодействии с родителями обучающихся. Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя:

<i>№</i>	<i>Вид работы</i>	<i>Цели проведения данных видов работ</i>
1.	Индивидуальные и коллективные очные консультации для родителей	Совместное решение задач по воспитанию и развитию детей. Выработка единых требований к ребёнку семьи и объединения дополнительного образования
2.	Дистанционные консультации для родителей в группе объединения в социальной сети «ВКонтакте»	Презентация достижений детей, решение организационных вопросов
3.	Привлечение родителей к посильному участию в жизни детского коллектива (помощь в приобретении расходных материалов, пошив костюмов, изготовление декораций, помощь в организации и посещениях театров города)	Формирование сплочённого коллектива. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса
4.	Приглашение родителей на досуговые, презентационные мероприятия в объединении	Презентация достижений детей. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса

## Планируемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников направлены на овладение обучающимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к культурным ценностям.

### 1. Предметные результаты

Ожидаемые предметные результаты освоения каждого учебного модуля описаны в их пояснительных записках.

### 2. Метапредметные результаты

*По окончании обучения по программе обучающийся будет:*

- использовать приемы наблюдения, сравнения, описательной характеристики;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении задачи;
- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного проекта с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с педагогом;
- составлять план решения проблемы (задачи) совместно с педагогом;
- отбирать необходимые для решения учебной задачи источники информации среди предложенных педагогом словарей, энциклопедий, справочников;
- представлять информацию в виде устного или письменного текста, компьютерной презентации в программе MicrosoftPowerPoint.
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы;
- обнаруживать и формулировать проблему совместно с педагогом;

### 3. Личностные результаты

*По окончании обучения по программе обучающийся будет:*

- действовать в соответствии с выбранными ценностями и понимать последствия своего выбора и поступка;
- демонстрировать положительное отношение к проектной деятельности;
- стремиться анализировать причины успеха в проектной деятельности, понимание оценок педагога, других взрослых, товарищей, родителей;
- проявлять способность к самооценке на основе критериев успешности проектной деятельности;
- оценивать жизненные ситуации (поступки людей) с разных точек зрения (нравственных, гражданско-патриотических, с точки зрения различных групп общества);
- объяснять свою точку зрения, свои позиции по различным жизненным ситуациям;
- действовать и поступать в соответствии с принятой системой ценностей и отвечать за свои поступки и действия.

## Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

В программе «Школа аниматоров «Джованни» применяется механизм диагностики качества образовательного процесса, который позволяет отследить уровень освоения обучающимися программы, динамику роста знаний, умений и навыков.

Уровни развития творческих способностей детей среднего и старшего школьного возраста:

Оцениваемые параметры	Уровни развития	
	Средний	Высокий
Основы моделирования игровой программы	Дети знакомы с основами моделирования игровой программы. Моделируют игровую программу не учитывая возраст и способности детей	Дети самостоятельно моделируют игровую программу соответствующую возрасту и возможностям детей
Основы	Дети знакомы с основами	Дети самостоятельно проводят

актерского мастерства	актерского мастерства, но без помощи педагога не могут провести актерскую разминку	актерскую разминку и самостоятельно занимаются этим вне учебного заведения
Основы грима	Дети знакомы с техникой накладки грима и умеют пользоваться косметикой и театральным гримом, но им нужна помощь педагога	Самостоятельно используют косметику и театральные гримы. Владеют техникой самостоятельной накладке грима
Основы режиссуры	Дети знакомы с основами режиссуры и сценарного мастерства. Некорректно составляют театральную программу, нарушая композицию повествования. Неправильно или некорректно ставят задачи перед своими сверстниками, исполняя роль организатора	Самостоятельно пишет сценарии, соблюдая композицию повествования. В качестве организатора уверенно и корректно ставит задачи перед своими сверстниками.

Диагностика проводится по окончании каждого модуля. Результаты обследования заносятся в «Лист результатов диагностики»:

№	Ф.И. ребенка	Основы моделирования игровой программы	Основы актерского мастерства	Основы грима	Основы режиссуры

В диагностической таблице используется следующее обозначение: высокий уровень - В, средний - С, низкий - Н.

На основе полученных данных делаются выводы, строится стратегия работы, выявляются сильные и слабые стороны, разрабатываются технологии достижения ожидаемого результата, формы и способы устранения недостатков.

#### **Подведение итогов реализации программы**

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме презентации творческих проектов.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

По окончании обучения учащиеся получают свидетельства об освоении дополнительной образовательной программы «Школа аниматоров «Джованни».

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Наименование модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	<b>Первый год обучения</b>	<b>108</b>	<b>35</b>	<b>73</b>
1	Игровая копилка	36	11	25
2	Работа над собой	36	11	25
3	Сценарное мастерство	36	13	23
	<b>Второй год обучения</b>	<b>114</b>	<b>23</b>	<b>91</b>
1	Шоумен	38	7	31
2	Очумелые ручки	38	8	30
3	Организация мероприятия	38	8	30
	<b>Третий год обучения</b>	<b>114</b>	<b>28</b>	<b>86</b>
1	Атмосфера праздника	38	8	30
2	Техническое оснащение праздничной программы	38	14	24
3	Организация мероприятия	38	6	32
	<b>Итого часов по программе:</b>	<b>336</b>	<b>86</b>	<b>250</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

#### МОДУЛЬ 1 «ИГРОВАЯ КОПИЛКА»

Содержание первого модуля предусматривает учебные занятия по изучению видов и типов игр, методик составления игровых программ; изучение основных видов аниматорской деятельности. Дети учатся самостоятельному проведению игр и игровых программ, учатся анализировать и подводить итоги.

**Цель модуля** – формирование умений моделировать и проводить игровую программу.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление об аниматорской деятельности, стиле и имидже аниматора, этической и сценической культуре аниматора.
- 2) Научить проводить разные виды игр: интеллектуальные, на сплочение коллектива, музыкальные, подвижные, сюжетно-ролевые.
- 3) Формировать умения планирования и проведения всех этапов моделирования игровой программы.

#### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике деятельности аниматора;
- о правилах и видах аниматорской деятельности;
- о стиле и имидже аниматора;
- об этической и сценической культуре аниматора;

### **будут знать**

- виды игр;
- методы и приемы приглашения в игру;
- методику проведения интеллектуальных игр, игр на развитие;
- методику проведения игр на сплочение коллектива;
- методику проведения музыкальных, танцевальных и подвижных игр;
- методику проведения сюжетно-ролевых игр;
- методику модулирования игровой программы;

### **будут уметь:**

- правильно приглашать в игру;
- проводить интеллектуальные игры, игры на развитие;
- проводить игры на сплочение коллектива;
- проводить музыкальные, танцевальные и подвижные игры;
- проводить сюжетно-ролевые игры;
- моделировать игровую программу;
- составлять сетку мероприятия;

### **Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение в программу обучения. Законы аниматорской деятельности	2	1	3
2.	Классификация игр	1	2	3
3.	Интеллектуальные игры и игры на развитие	1	2	3
4.	Игры на сплочение коллектива	1	2	3
5.	Музыкальные и танцевальные игры	2	4	6
6.	Подвижные игры	1	2	3
7.	Сюжетно - ролевые игры	2	4	6
8.	Игры на открытом воздухе	1	2	3
9.	Моделирование игровой программы	1	5	6
	<b>Итого по модулю:</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	<b>36</b>

### **Содержание учебного модуля**

#### **Тема 1. Введение в программу обучения. Законы аниматорской деятельности.**

**Теория.** Знакомство с планом работы. Техника безопасности. Введение в программу обучения. Знакомство с целями, задачами, основными направлениями образовательной программы. Краткий обзор всех тем занятий. Проведение инструктажа по технике безопасности. Правила поведения во время занятий. Законы аниматорской деятельности. Специфика деятельности аниматора. Виды аниматорской деятельности. Стиль и имидж аниматора. Этическая и сценическая культура аниматора.

**Практика.** Проведение игр на знакомство.

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

#### **Тема 2. Классификация игр.**

**Теория.** Виды игр. Сюжетно-ролевая игра. Подвижные игры. Настольно-печатные игры. Театрализованные игры. Дидактические игры. Фольклорные игры. Методы и приемы приглашения на конкурс или игру.

**Практика.** Практическое занятие с проведением конкурсов и игр. Практическое занятие с использованием методов и приемов приглашение на конкурс или игру.

#### **Тема 3. Интеллектуальные игры и игры на развитие.**

**Теория.** Интеллектуальные игры. Игры на развитие воображения и фантазии. Игры на развитие внимания. Ребусы, шарады, кроссворды.

**Практика.** Практическое занятие с проведением игр. Изучение и применение методики составления ребусов, шарад и кроссвордов.

#### **Тема 4. Игры на сплочение коллектива.**

**Теория.** Игры на сплочение коллектива.

**Практика.** Создание эмоциональной атмосферы, способствующей проявлению творческой активности детей. Снятие барьеров и комплексов, формирование уверенности в процессе общения детей между собой. Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий и игр. Игры «Узел», «Синхронное действие», «Искра».

#### **Тема 5. Музыкальные и танцевальные игры.**

**Теория.** Методика проведения музыкальных и танцевальных игр.

**Практика.** Изучение и применение методики проведения музыкальных и танцевальных игр.

#### **Тема 6. Подвижные игры.**

**Теория.** Виды подвижных игр. Методика проведения подвижных игр. Игры-эстафеты. Игры на открытой местности.

**Практика.** Практическое занятие с проведением игр.

#### **Тема 7. Сюжетно-ролевые игры.**

**Теория.** Виды сюжетно-ролевых игр. Методика проведения сюжетно-ролевых игр.

**Практика.** Практическое занятие с проведением игр. Изучение и применение методики проведения сюжетно-ролевых игр.

#### **Тема 8. Игры на открытом воздухе**

**Теория.** Виды местности, на которых рекомендуется проводить игры. Правила техники безопасности нахождения детей на открытом пространстве. Игры для открытого пространства.

**Практика.** Практическое занятие с проведением игр.

#### **Тема 9. Моделирование игровой программы.**

**Теория.** Правила моделирования игровой программы. Формы игровой программы.

**Практика.** Моделирование игровой программы. Работа над игровой программой. Составление сетки мероприятия.

**Подведение итогов модуля.** Презентация игровой программы.

### **МОДУЛЬ 2 «РАБОТА НАД СОБОЙ»**

Содержание второго модуля предусматривает учебные занятия по изучению основ актерского мастерства, идёт ознакомление с элементами органического действия, закрепление коммуникативных компетенций и применение их на практике.

**Цель модуля** – освоение умений актерского мастерства через тренинги и этюды.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее понятие о способах самостоятельной работы над ролью в творческом процессе создания художественного образа.
- 2) Формировать умение пользоваться гримом.
- 3) Развивать способность к перевоплощению через импровизацию и создание этюдов.

#### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление:**

- о специфике деятельности актера;
- о технологии грима;
- о принципах импровизации;



- о технологии постановки этюда;
- о принципах взаимодействия на сцене с партнером;

**будут знать:**

- упражнения на дыхание;
- актерские упражнения на пластику;
- упражнения артикуляционной гимнастики;
- дикционные упражнения;
- анатомические основы грима;
- схемы театрального грима;
- виды театральных этюдов;

**будут уметь:**

- участвовать в коллективной работе как основной составляющей творческого процесса;
- настроить себя на творческий процесс в условиях публичности, заданных спецификой профессии;
- самостоятельно работать над образом персонажа;
- самостоятельно развивать пластичность;
- самостоятельно развивать дикцию;
- самостоятельно ставить этюды.

**Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Знакомство с понятием актерское мастерство	1	0	1
2.	Актерская разминка	2	4	6
3.	Актерские тренировки	2	7	9
4.	Коммуникативные компетенции	1	2	3
5.	Основы грима	1	2	3
6.	Импровизация	2	4	6
7.	Этюды	2	5	8
<b>Итого по модулю:</b>		<b>11</b>	<b>25</b>	<b>36</b>

**Содержание учебного модуля**

**Тема 1. Знакомство с понятием актерское мастерство.**

**Теория.** Что такое актерское мастерство. Элементы актерского мастерства.

**Практика.** Игра «Я актер»

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

**Тема 2. Актерская разминка.**

**Теория.** Культура речи: голос, интонация, дикция, сценическое произношение, логика речи. Мимика. Внешний вид. Поза. Речевая разминка. Челюстная разминка. Разминка на развитие диафрагмы. Дыхательная разминка. Мимическая разминка. Сценическое движение.

**Практика.** Упражнения на дыхание. Работа над мимикой. Упражнения на развитие речевого аппарата. Разминочные упражнения для тела и мышц.

**Тема 3. Актерские тренировки.**

**Теория.** Элементы органического действия: настройка на действия, преодоление мышечных зажимов, восприятие и наблюдательность, память на ощущения, действия в условиях вымысла, развитие артистической смелости и непосредственности, действия с воображаемыми предметами, взаимодействие с партнером. Невербальные средства общения. Восприятие объектов внешнего мира. Объекты живой и неживой природы как материал овладения основами актерского искусства.

**Практика.** Актерские тренировки на развитие пластичности, дикции и артикуляции. Актерские тренировки на раскрытие и снятие зажимов.

#### **Тема 4. Коммуникативные компетенции.**

**Теория.** Нравственные основы общения при исполнении различных социальных ролей. Содержание и средства общения. Понятие «конфликтная личность». Необходимость гармонизации общения. Конфликтная ситуация и выход из нее. Практические умения в разрешении конфликтов. Качества, необходимые для продуктивного общения.

**Практика.** Ролевые игры. Тестирование. Игровой тренинг.

#### **Тема 5. Основы грима.**

**Теория.** Анатомические основы грима. Строение лицевой части черепа. Моделирование лица в гриме. Коррекция в гриме, макияже. Изменение формы лица, деталей лица в гриме. Пластическая проработка объемов, деталей лица: геометрические формы. Схемы грима. Характерный грим. Сказочный грим. Животный грим.

**Практика.** Изучение и применение основ грима. Работа с гримом и театральной косметикой.

#### **Тема 6. Импровизация**

**Теория.** Импровизация как феномен художественного творчества. Виды сценической импровизации. Природа перевоплощения. Композиционное мышление. Ассоциативное мышление.

**Практика.** Тренинги и этюды на импровизацию. Актерские тренинги на взаимодействие с партнером.

#### **Тема 7. Этюды**

**Теория.** Что такое этюд. Цель этюдной работы. Компоненты этюда. Фиксированная и импровизационная работа над этюдом.

**Практика.** Работа над этюдами. Сценическое действие. Этюды. ПФД. Этюд на зерно.

**Подведение итогов модуля:** Демонстрация готовых этюдов.

### **МОДУЛЬ 3 «СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО»**

Модуль представляет собой учебный проект, который направлен на освоение сценарного мастерства в сфере театрализованных представлений и разработке праздничного сценария. Он создает условия для получения практического опыта и проектной работы в команде.

**Цель модуля** – написание сценария детской игровой театрализованной программы.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление о работе над сценарием.
- 2) Сформировать умение организовать деятельности по решению задачи в соответствии с жизненным циклом проекта;
- 3) Формировать умения планирования всех этапов реализации проекта направленного на написание сценария детской игровой театрализованной программы;
- 4) Формировать умение использования информационных технологий;

**Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

**Предметные результаты**

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление:**

- о специфике деятельности сценариста;
- о правилах и видах сценарной деятельности;
- об этапах написания сценария;
- об этапах планирования детской игровой театрализованной программы;

**будут знать:**

- режиссерский замысел;

- формы праздников и мероприятий;
- классификация художественных средств выразительности;
- история праздника народов Поволжья;
- виды и классификации персонажей и игровых мастеров детской игровой театрализованной программы;
- этапы написания сценария;
- этапы планирования детской игровой театрализованной программы;

**будут уметь:**

- писать сценарий;
- прорабатывать персонажей;
- подбирать костюм и грим персонажу;
- подбирать музыкальное оформление к программе;
- организовывать планирование детской игровой театрализованной программы;
- анализировать проделанную работу.

**Метапредметные результаты**

По окончании модуля обучающиеся **будут**

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного проекта с использованием дополнительной литературы;
- публично выступать с защитой и доказательством своей идеи на мини-конференциях;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- осуществлять аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям;
- работать в команде, договариваться, приходить к общему решению.

**Личностные результаты**

- владеть монологической и диалогической формами речи;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- проявлять самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;
- стремиться сотрудничать в проектной команде, предлагать свою помощь одноклассникам, принимать помощь других детей, взрослых.

**Подведение итогов и оценка результатов модуля**

Подведение итогов модуля осуществляется в следующих **формах:**

- Защита проекта.
- Анализ оформления творческих папок.
- Анализ качества созданного в ходе проекта сценария.
- Коллективное обсуждение результатов проекта.

**Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Подготовительный этап проекта. Особенности сценария игровой программы. История праздников народов Поволжья	4	2	6
2.	Поисковый этап проекта. Особенности праздников Поволжья	2	4	6
3.	Аналитический этап проекта	3	6	9
4.	Практический этап проекта	2	7	9
5.	Презентационный этап проекта. Ярмарка проектов	1	2	3
6.	Контрольный этап проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта	1	2	3
<b>Итого по модулю:</b>		<b>13</b>	<b>23</b>	<b>36</b>

## Содержание учебного модуля

### **Тема 1. Подготовительный этап проекта. Особенности сценария игровой программы. История праздников народов Поволжья.**

**Теория.** С чего начинается сценарий. Замысел сценария. Особенности сценария игровой программы. История праздников народов Поволжья. Проблема проекта. Гипотеза. Замысел проекта. Проектирование.

**Практика.** Игры: «Горелки», «Золотые ворота», «Казачьи разбойники», «Допиши», «Мозговой штурм», «Сценарист», «Выбор», «Сколько лет», игры для разных возрастных категорий. Фильм «История Поволжья». Поиск проблемы, дебаты, тренинг на командообразование, тренинги.

**Консультации** «Планирование деятельности в рамках проекта; «Как работать в команде?»».

### **Тема 7. Поисковый этап проекта. Особенности праздников Поволжья.**

**Теория.** Поиск информации. Работа с источниками. Особенности праздников Поволжья. Игры Поволжья. Творческая папка.

**Практика.** Работа с текстовыми редакторами.

### **Тема 8. Аналитический этап проекта.**

**Теория.** Структура сценария. Персонажи. Виды сценариев игровой программы. Структура сценария. Праздники Поволжья. Персонажи. Тема игровой программы. Возрастные особенности детей в игровой программе. Сюжет. Диалоги. Логика игр в сценарии. Игровая программа. Театрализованное представление.

**Практика.** Работа над созданием сценария и персонажей. Игры: «Горелки», «Золотые ворота», «Казачьи разбойники», «Допиши», «Выбор», «Сколько лет», игры для разных возрастных категорий.

**Консультации** «Анализ информации», «Структура письменного отчета по проекту».

### **Тема 9. Практический этап проекта. Сценарий.**

**Теория.** Сценарий праздника. Структура сценария. Художественный окрас сценария.

**Практика.** Написание сценария.

### **Тема 10. Презентационный этап проекта. Ярмарка проектов.**

**Теория.** Презентация. Как правильно отвечать на вопросы экспертов.

**Практика.** Подготовка к конкурсу защиты проектов. Подготовка мультимедийной презентации. Подготовка текста выступления. Ролевая игра «Конференция» (репетиция выступления). Участие в Ярмарке проектов.

**Консультация** «Способы ведения дискуссии».

### **Тема 11. Контрольный этап проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта**

**Теория.** Критерии оценки проекта.

**Практика.** Коллективное обсуждение итогов Ярмарки проектов. Обсуждение критериев оценки проекта. Оценка проекта по критериям. Дооформление творческой папки. Просмотр и обсуждение лучших папок. Подведение итогов проекта.

**Консультация** «Анализ качества выполнения проекта».

**Подведение итогов модуля.** Коллективное обсуждение итогов модуля. Определение лучшего проекта года.

**Подведение итогов учебного года.** Презентация достижений на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Итоговая аттестация обучающихся в форме презентации творческих проектов. Коллективное обсуждение итогов освоения программы. Праздник окончания учебного года.

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### МОДУЛЬ 1 «ШОУМЕН»

Содержание первого модуля предусматривает учебные занятия по ораторскому искусству, искусству импровизации и коммуникации.

**Цель модуля** – подготовка ведущих мероприятий.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление о работе ведущего мероприятий.
- 2) Научить вести мероприятия разного характера.
- 3) Формировать умения ораторского искусства, искусства импровизации и коммуникации.

#### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике деятельности ведущего мероприятий разного характера;
- о правилах грамотной работы ведущего мероприятий разного характера;
- о стиле и имидже ведущего мероприятий разного характера;
- об этической и сценической культуре ведущего мероприятий разного характера;

**будут знать**

- формат мероприятия;
- методы и приемы общения с гостями;
- методику проведения мероприятий разного характера;
- методика работы с аудиторией;

**будут уметь:**

- вести мероприятий разного характера;
- применять мастерство ораторского искусства;
- применять мастерство импровизации;
- применять искусство коммуникации;

#### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Правила ведущего мероприятий	1	2	3
2.	Ораторское искусство	2	4	6
3.	Искусство коммуникации	2	7	9
4.	Импровизация	2	4	6
5.	Актерские тренинги	0	6	6
6.	Практика ведения мероприятия	0	8	8
<b>Итого по модулю:</b>		<b>7</b>	<b>31</b>	<b>38</b>

#### Содержание учебного модуля

##### Тема 1. Правила ведущего мероприятий.

**Теория.** Понятие ведущий мероприятия. Правила ведения мероприятия. Какие бывают мероприятия.

**Практика.** Игра «Я ведущий», тренинги.

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

##### Тема 2. Ораторское искусство.

**Теория.** Ораторское искусство. Как заинтересовать зрителя. Интонация. Развитие речи. Постановка голоса.

**Практика.** Актерские разминки, тренинги.

### Тема 3. Искусство коммуникации.

**Теория.** Что такое коммуникация. Речевая самооборона. Конфликт. Как выходить из конфликта.

**Практика.** Актерские разминки, тренинги.

### Тема 4. Импровизация.

**Теория.** Импровизация ведущего мероприятий. Когда можно применять импровизацию. Импровизация как часть общения с аудиторией.

**Практика.** Актерские разминки, тренинги.

### Тема 5. Актерские тренинги.

**Практика.** Актерские разминки, тренинги, игры.

### Тема 6. Практика ведения мероприятия.

**Практика.** Ведение готового мероприятия, наблюдение за профессионалами.

## МОДУЛЬ 2 «ОЧУМЕЛЫЕ РУЧКИ»

Содержание второго модуля предусматривает учебные занятия по ознакомлению с работой художника-оформителя, разработке декораций, реквизита и созданию атмосферы праздника.

**Цель модуля** – разработать и создать художественное оформление к празднику.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление о работе художника оформителя.
- 2) Научить разрабатывать и создавать художественное оформление праздника.
- 3) Воспитать чувства прекрасного.

### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике и видах работы художника-оформителя;
- о стиле и атмосфере праздника;

**будут знать**

- этапы разработки реквизита, декораций, костюма;
- разновидности материалов для изготовления реквизита, декораций, костюма и их особенности;

**будут уметь:**

- разрабатывать и изготавливать реквизит;
- разрабатывать и изготавливать декорации;
- разрабатывать и изготавливать оформление для праздника;
- разрабатывать костюм для аниматоров.

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Особенности профессии художника оформителя	1	2	3
2.	Разновидности реквизита для игровых программ	1	2	3
3.	Материалы для изготовления реквизита	1	2	3
4.	Изготовление реквизита	0	6	6
5.	Разновидности декораций для игровых программ	2	4	6
6.	Материалы для изготовления декораций	1	2	3
7.	Изготовление декораций	0	6	6
8.	Особенности профессии художника по костюмам	1	2	3
9.	Особенности костюмов для аниматоров	1	4	5
	<b>Итого по модулю:</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>38</b>

## Содержание учебного модуля

### Тема 1. Особенности профессии художника оформителя

*Теория.* Кто такой художник оформитель. Функции художника оформителя. Художник-реквизитор. Художник-декоратор. Художественные приемы.

*Практика.* Игра «Я в пространстве», игра «Рисую, как хочу», игра «Переработка», беседы.

*Входная диагностика.* Педагогическое наблюдение.

### Тема 2. Разновидности реквизита для игровых программ

*Теория.* Понятие реквизит. Виды реквизита. Характер реквизита. Особенности и тонкости в создании реквизита для аниматора.

*Практика.* Игра «ПФД», викторина «Угадай для чего», игра «Молоток», игра «Скакалка».

### Тема 3. Материалы для изготовления реквизита

*Теория.* Виды материалов. Виды крепежей. Стыки и как с ними бороться.

*Практика.* Игра «Я инженер», игра «Столяр», викторина «Угадай для чего»

### Тема 4. Изготовление реквизита

*Практика.* Изготовление реквизита.

### Тема 5. Разновидности декораций для игровых программ

*Теория.* Понятие декорация. Виды декораций. Характер декораций. Особенности и тонкости в создании декораций.

*Практика.* Игра «Я инженер», игра «Столяр», викторина «Угадай для чего»

### Тема 6. Материалы для изготовления декораций

*Теория.* Виды материалов. Виды крепежей. Стыки и как с ними бороться.

*Практика.* Игра «Я инженер», игра «Столяр», викторина «Угадай для чего»

### Тема 7. Изготовление декораций

*Практика.* Изготовление декораций.

### Тема 8. Особенности профессии художника по костюмам

*Теория.* Кто такой художник по костюмам. Функции художника по костюмам. Художественные приемы и техники.

*Практика.* Игра «Я в костюме», игра «Рисую, как хочу», игра «Переработка», беседы.

### Тема 9. Особенности костюмов для аниматоров

*Теория.* Виды костюмов для аниматоров. Виды и свойства тканей.

*Практика.* Игра «Модный приговор».

## МОДУЛЬ 3 «ОРГАНИЗАТОРСКИЕ ШТУЧКИ»

Содержание третьего модуля предусматривает учебные занятия по организации различных мероприятий, работе с заказчиками, сценаристами, актерами, звукорежиссерами и художниками-оформителями.

**Цель модуля** – освоение умений организаторского мастерства.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление об организаторской деятельности;
- 2) Научить организовывать мероприятие, праздник, событие;
- 3) Формировать умения планирования и проведения всех этапов моделирования мероприятия, праздника и события.

**Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике деятельности режиссера-организатора;
- о правилах организации мероприятия, праздника и события;
- о специфике работы с заказчиками, сценаристами, актерами, звукорежиссерами и художниками-оформителями;

**будут знать**

- об этапах организации мероприятия;
- систему организации мероприятия, праздника и события;
- методы и приемы в работе с заказчиками, сценаристами, актерами, звукорежиссерами и художниками-оформителями.

**будут уметь:**

- составлять этапы постановки и организации мероприятия, праздника, события;
- работать с заказчиками;
- четко формировать заказ мероприятия, праздника, события;
- работать и давать четкие указания сценаристам, актерам, звукорежиссерам и художникам-оформителям;
- организовывать мероприятие, праздник, событие.

**Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Понятие «Организация мероприятия»	2	1	3
2.	Правила организации мероприятия	1	2	3
3.	Работа с заказчиками	1	2	3
4.	Работа со сценаристами	1	5	6
5.	Работа с актерами	1	2	3
6.	Работа со звукорежиссерами	1	2	3
7.	Работа с художниками-оформителями	1	2	3
8.	Игра «Праздник за 30 мин»	0	2	2
9.	Сборка мероприятия	0	9	9
10.	Презентация собранного мероприятия	0	3	3
	<b>Итого по модулю:</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>38</b>

**Содержание учебного модуля**

**Тема 1. Понятие «Организация мероприятия».**

**Теория.** Режиссер-организатор и его функции. Организация мероприятия.

**Практика.** Игра «Соберись», тренинг «Я командир».

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

**Тема 2. Правила организации мероприятия.**

**Теория.** Сбор информации. Правила безопасности. Подготовка.

**Практика.** Викторина «Пирамидка», игра «Соберись», тренинг.

**Тема 3. Работа с заказчиками.**

**Теория.** Правила речевой самообороны. Конструктивный диалог. Сбор информации. Работа на имидж.

**Практика.** Ролевая игра «Заказчик», викторина «?», игра «Кто больше?».

**Тема 4. Работа со сценаристами.**

**Теория.** Правила и рекомендации работы со сценаристами.

**Практика.** Ролевая игра «Сценарист», викторина «?».

**Тема 5. Работа с актерами.**

**Теория.** Правила и рекомендации работы с актерами.



*Практика.* Ролевая игра «Актер», викторина «?».

**Тема 6. Работа со звукорежиссерами.**

*Теория.* Правила и рекомендации работы со звукорежиссерами.

*Практика.* Ролевая игра «Звукарь», викторина «?».

**Тема 7. Работа с художниками-оформителями.**

*Теория.* Правила и рекомендации работы с художниками-оформителями.

*Практика.* Ролевая игра «Художник», викторина «?».

**Тема 8. Игра «Праздник за 30 мин».**

*Практика.* Игра.

**Тема 9. Сборка мероприятия.**

*Практика.* Сборка мероприятия.

**Тема 10. Презентация собранного мероприятия.**

**Подведение итогов модуля:** Презентация собранного мероприятия.

**Подведение итогов учебного года.** Презентация достижений на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Итоговая аттестация обучающихся в форме презентации творческих проектов. Коллективное обсуждение итогов освоения программы. Праздник окончания учебного года.

## ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### МОДУЛЬ 1 «АТМОСФЕРА ПРАЗДНИКА»

Содержание первого модуля предусматривает учебные занятия по изучению атмосферы праздника. Из чего состоит атмосфера мероприятия. Изучение особенностей оформления, костюма, реквизита, декораций, актерской игры и музыкального сопровождения для создания атмосферы праздника, мероприятия или события.

**Цель модуля** – разработка и создание атмосферного мероприятия.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление об атмосфере праздника, мероприятия, события;
- 2) Научить создавать и реализовывать атмосферные мероприятия;
- 3) Научить ориентации и поиску отличительных особенностей в пространстве;

#### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике обустройства пространства;
- о влиянии сценария, оформления, костюмов, звукового сценария, игры актеров, места и гостей на атмосферу праздника;

**будут знать**

- понятие «Атмосфера праздника»;
- систему создания атмосферного праздника, мероприятия, события;

**будут уметь:**

- создавать атмосферное мероприятие, праздник, событие по средствам сценария, костюмов, оформления, реквизита, декораций, звукового сопровождения и игры актеров;

#### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Понятие «Атмосфера праздника»	1	2	3
2.	Влияние сценария на атмосферу праздника	1	2	3
3.	Создание атмосферного сценария	0	3	3
4.	Влияние оформления на атмосферу праздника	1	2	3
5.	Создание атмосферного оформления	0	3	3
6.	Влияние костюмов на атмосферу праздника	1	2	3
7.	Создание атмосферного костюма	0	3	3
8.	Влияние звукового сценария на атмосферу праздника	1	2	3
9.	Создание атмосферного звукового сопровождения	0	3	3
10.	Влияние игры актеров на атмосферу праздника	1	3	4
11.	Влияние места проведения на атмосферу праздника	1	2	3
12.	Влияние гостей на атмосферу праздника	1	2	3
13.	Сборка атмосферного мероприятия	0	2	2
<b>Итого по модулю:</b>		<b>8</b>	<b>31</b>	<b>39</b>

#### Содержание учебного модуля

##### Тема 1. Понятие «Атмосфера праздника»

**Теория.** Что такое атмосфера. Атмосферный праздник. Этапы подготовки к созданию атмосферного праздника.

**Практика.** Игра «Управляй мечтой», игра «Где я?».

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

##### Тема 2. Влияние сценария на атмосферу праздника

**Теория.** Особенности создания сценария для атмосферного праздника. Как обогатить сценарий.

*Практика.* Игра «Воображариум», игра «Командное письмо».

### **Тема 3. Создание атмосферного сценария**

*Практика.* Создание атмосферного сценария

### **Тема 4. Влияние оформления на атмосферу праздника**

*Теория.* Особенности создания художественного оформления для атмосферного праздника. Влияние цвета на восприятие пространства.

*Практика.* Игра «Воображариум», игра «Командная картина».

### **Тема 5. Создание атмосферного оформления**

*Практика.* Создание атмосферного оформления

### **Тема 6. Влияние костюмов на атмосферу праздника**

*Теория.* Особенности создания костюмов для атмосферного праздника. Влияние формы на восприятие персонажа.

*Практика.* Игра «Воображариум», игра «Кто здесь?».

### **Тема 7. Создание атмосферного костюма**

*Практика.* Создание атмосферного костюма

### **Тема 8. Влияние звукового сопровождения на атмосферу праздника**

*Теория.* Особенности создания музыкального оформления для атмосферного праздника. Влияние звуков на восприятие персонажа, обстановки и сюжета.

*Практика.* Игра «Воображариум», игра «Я слышу голоса».

### **Тема 9. Создание атмосферного звукового сопровождения**

*Практика.* Создание атмосферного звукового сопровождения

### **Тема 10. Влияние игры актеров на атмосферу праздника**

*Теория.* Работа с актерами над созданием образов. Образ. Как прочесть характер персонажа. Как сыграть характерного персонажа.

*Практика.* Игра «Воображариум», тренинги.

### **Тема 11. Влияние места проведения на атмосферу праздника**

*Теория.* Особенности места проведения праздника. Как сделать недостатки местности – достоинствами.

*Практика.* Игра «Воображариум», игра «Где я?».

### **Тема 12. Влияние гостей на атмосферу праздника**

*Теория.* Особенности работы с гостями. Погружение в атмосферу. Особенности работы актеров и ведущих с гостями.

*Практика.* Игра «Воображариум», игры с залом и гостями.

### **Тема 13. Сборка атмосферного мероприятия**

*Практика.* Сборка атмосферного мероприятия.

*Подведение итогов модуля.* Презентация готового мероприятия.

## **МОДУЛЬ 2 «ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ПРАЗДНИЧНОЙ ПРОГРАММЫ»**

Содержание второго модуля предусматривает учебные занятия по изучению технического оснащения праздничной программы.

**Цель модуля** – научиться пользоваться техническим оснащением для праздничной программы.

**Задачи модуля:**

- 1) Дать общее представление о техническом оснащении для праздничной программы.
- 2) Научить подготавливать и выставлять техническое оснащение для праздничной программы.
- 3) Формировать бережное отношение к технике.

**Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- о специфике технического оснащения для праздничной программы;
- о правилах безопасности в работе с техническим оснащением для праздничной программы;
- об этапах подготовки технического оснащения для праздничной программы;

**будут знать**

- особенности и возможности проектора;
- виды и особенности звукового оборудования;
- виды и особенности видео- и фото- оборудования;
- виды и особенности светового оборудования;

**будут уметь:**

- Подготавливать, выставлять и работать со звуковым оборудованием, проектором, видео- и фото-оборудованием и со световым оборудованием;

**Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Техническое оснащение праздничной программы	2	4	6
2.	Звуковое оборудование. Виды и особенности	3	6	9
3.	Проектор. Особенности и возможности	3	6	9
4.	Видео- и фото- оборудование. Виды и особенности	3	6	9
5.	Световое оборудование. Виды и особенности	2	4	6
<b>Итого по модулю:</b>		<b>14</b>	<b>24</b>	<b>39</b>

**Содержание учебного модуля****Тема 1. Техническое оснащение праздничной программы.**

**Теория.** Что нужно для игровой программы. Звук. Фото. Видео. Свет. Проектор.

**Практика.** Игра «А это что такое?».

**Входная диагностика.** Педагогическое наблюдение.

**Тема 2. Звуковое оборудование. Виды и особенности**

**Теория.** Звук. Как воспроизводится звук. Микрофон. Аудиосистема. Микшерный пульт. Как подключать звуковую систему. Правила расстановки аппаратуры на разной местности и в помещении. Настройка аппаратуры.

**Практика.** Работа с микрофонами Работа с аудиосистемами.

**Тема 3. Проектор. Особенности и возможности**

**Теория.** Проектор. Ноутбук. Программа Power point. Сайт Canva. Подключение проектора.

**Практика.** Разработка презентаций с помощью соответствующих программ. Работа с проектором.

**Тема 4. Видео- и фото-оборудование. Виды и особенности**

**Теория.** Видеокамера. Фотоаппарат. Особенности съемки.

**Практика.** Работа с видео- и фото-оборудованием.

## Тема 5. Световое оборудование. Виды и особенности

**Теория.** Свет. Цвет. Влияние света на постановку. Правила работы со световым оборудованием. Виды светового оборудования.

**Практика.** Работа со световым оборудованием.

**Подведение итогов модуля.** Тестирование «Техническое оснащение праздничной программы».

### МОДУЛЬ 3 «ОРГАНИЗАЦИЯ МЕРОПРИЯТИЯ»

Содержание третьего модуля предусматривает учебные занятия по разработке, постановке и организации мероприятия по всем этапам.

**Цель модуля** – провести мероприятие.

**Задачи модуля:**

1) Дать общее представление об особенностях процесса разработки, репетиции и проведения мероприятия.

2) Научить разрабатывать и организовывать мероприятие.

3) Формировать умения планирования, организации мероприятия и работе в команде.

#### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

**будут иметь представление**

- об особенностях работы режиссера организатора;
- о правилах работы в команде;
- об правилах и особенностях работы со сценаристами, актерами, художниками оформителями, звукорежиссерами, заказчиками и гостями мероприятия;

**будут знать**

- процессы разработки мероприятия;
- процессы создания мероприятия;
- процессы организации мероприятия;
- процессы проведения мероприятия;
- процесс управления командой;
- процесс подведения итогов по прошедшему мероприятию;

**будут уметь:**

- разрабатывать сценарий, художественное оформление, декорации, костюм аниматора, игровой реквизит, грим, музыкальный сценарий, проектируемый материал;
- создавать сценарий, художественное оформление, декорации, костюм аниматора, игровой реквизит, грим, музыкальный сценарий, проектируемый материал;
- проводить сводные и генеральные репетиции;
- организовывать общий процесс подготовки к мероприятию;
- проводить мероприятие;
- подводить итоги пройденного мероприятия.

#### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Разработка сценария	1	2	3
2.	Разработка художественного оформления	1	2	3
3.	Создание художественного оформления	0	1	1
4.	Разработка игрового реквизита	1	2	3
5.	Создание игрового реквизита	0	2	2
6.	Разработка костюма и грима персонажей	1	2	3
7.	Создание костюма и грима персонажей	0	2	2
8.	Разработка звукового сопровождения	1	2	3
9.	Создание звукового сопровождения	0	1	1

10.	Разработка проектируемого материала	1	2	3
11.	Создание проектируемого материала	0	2	2
12.	Репетиция постановки	0	3	3
13.	Техническая репетиция	0	2	2
14.	Генеральная репетиция	0	3	3
15.	Проведение мероприятия	0	2	2
<b>Итого по модулю:</b>		<b>6</b>	<b>30</b>	<b>36</b>

### Содержание учебного модуля

#### **Тема 1. Разработка сценария.**

*Теория.* Сценарий. Правила разработки сценария. Подготовка к разработке сценария. Сбор информации у заказчика.

*Практика.* Разработка сценария.

*Входная диагностика.* Педагогическое наблюдение.

#### **Тема 2. Разработка художественного оформления.**

*Теория.* Художественное оформление. Правила разработки оформления. Подготовка к разработке художественного оформления.

*Практика.* Разработка художественного оформления

#### **Тема 3. Создание художественного оформления.**

*Практика.* Создание художественного оформления

#### **Тема 4. Разработка игрового реквизита.**

*Теория.* Игровой реквизит. Особенности разработки реквизита. Подготовка к разработке реквизита.

*Практика.* Разработка игрового реквизита

#### **Тема 5. Создание игрового реквизита.**

*Практика.* Создание игрового реквизита

#### **Тема 6. Разработка костюма и грима персонажей.**

*Теория.* Костюм. Грим. Особенности разработки костюма и грима. Подготовка к разработке костюма и грима.

*Практика.* Разработка костюма и грима персонажей

#### **Тема 7. Создание костюма и грима персонажей.**

*Практика.* Создание костюма и грима персонажей

#### **Тема 8. Разработка музыкального сценария.**

*Теория.* Музыкальный сценарий. Особенности разработки музыкального сценария. Подготовка к разработке музыкального сценария.

*Практика.* Разработка музыкального сценария

#### **Тема 9. Создание музыкального сценария.**

*Практика.* Создание музыкального сценария

#### **Тема 10. Разработка проектируемого материала.**

*Теория.* Проектируемый материал. Особенности разработки проектируемого материала. Подготовка к разработке проектируемого материала.

*Практика.* Разработка проектируемого материала

#### **Тема 11. Создание проектируемого материала.**

*Практика.* Создание проектируемого материала

**Тема 12. Репетиция постановки.**

*Практика.* Репетиция постановки

**Тема 13. Техническая репетиция.**

*Практика.* Техническая репетиция

**Тема 14. Генеральная репетиция.**

*Практика.* Генеральная репетиция

**Тема 15. Проведение мероприятия. Рефлексия.**

**Подведение итогов модуля:** Проведение мероприятия. Тренинг, беседа.

**Подведение итогов учебного года.** Презентация достижений на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Итоговая аттестация обучающихся в форме презентации творческих проектов. Коллективное обсуждение итогов освоения программы. Праздник окончания учебного года. Вручение свидетельств об освоении дополнительной образовательной программы «Школа аниматоров «Джованни».

# ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

## Кадровое обеспечение

Для реализации программы в полном объеме необходим педагог, имеющий специальную подготовку в области театрального искусства и сфере театрализованных праздников, владеющий на достаточном уровне ИКТ-технологиями, интерактивными, проектными технологиями, имеющий опыт работы с детьми старшего школьного возраста обладающий опытом организации проектной и исследовательской деятельности школьников.

Для осуществления руководства проектными работами детей или для консультирования по определенным темам к работе по программе могут привлекаться актеры, режиссеры, аниматоры, декораторы, дизайнеры, гримеры и визажисты.

## Методическое обеспечение

### *1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса*

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	<i>Педагогические технологии</i>	<i>Как технология реализуется в программе</i>
1.	Проектное обучение	Программа включает учебный модуль «Сценарное мастерство», который представляет собой проект, направленный на создание проектной группой сценария театрализованной программы.
2.	Игровые технологии (Б.П.Никитин)	Игры на знакомство, ролевые игры, сюжетно-ролевые игры, подвижные игры, музыкальные игры.
3.	Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)	Постановка этюдов в малых группах.
4.	Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск, сбор и систематизация текстовой информации и изображений с использованием Интернет. Создание текстовых документов на компьютере в программе Microsoft Word.
5.	Интерактивные технологии	Диалоговая форма занятий. Коммуникативные тренинги, тренинги делового общения, мозговой штурм, групповые дискуссии, дебаты по этическим проблемам. Презентационный метод: организация презентаций достижений обучающихся в течение года по итогам модуля
6.	Технология воспитания социально активной личности	Методы формирования лидерства, субъектной социальной активности человека, самозащитных качеств личности (социальные тренинги, тренинги уверенности в себе, рефлексия, обучение в сотрудничестве, творческие встречи и др.)

## *Учебно-методический комплекс программы*

### *1) Методические материалы для педагога*

1. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
2. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
3. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.



4. Критерии оценки детских проектных работ.
5. Лист результатов диагностики.
6. План реализации проекта «Праздник народов Поволжья».
7. Сценарий проведения дебатов «Нужно ли восстанавливать традиции народных праздников Поволжья?» (формирование целей и задач проекта).
8. Сценарий ролевой игры «Конференция» (репетиция презентации проекта).
9. Алгоритм подготовки и проведения защиты проектов.
10. Алгоритм подготовки и проведения коллективного обсуждения результатов проекта.
11. Материалы консультаций по следующей тематике:
  1. Планирование деятельности в рамках проекта;
  2. Как работать в команде?
  3. Алгоритм работы со справочной литературой и Интернетом;
  4. Оформление проектной папки;
  5. Анализ информации;
  6. Структура письменного отчета по проекту;
  7. Анализ качества выполнения проекта.

#### **2) Дидактические материалы для обучающихся**

1. Картотека «Игры народов Поволжья».
2. Картотека популярных подвижных игр.
3. Картотека музыкальных и танцевальных игр.
4. Картотека интеллектуальных игр и игр на развитие.
5. Картотека сюжетно-ролевых игр.
6. Раздаточные дидактические карточки «Алгоритм моделирования игровой программы».

### **Информационное обеспечение**

#### **1. Литература для обучающихся:**

1. Закс, А. Во что играть на празднике? Пособие для аниматора. / Алиса Закс. Цифровая книга. - Издательские решения, 2018. -56с. – [Электронный ресурс] / Литературный сетевой ресурс «Litportal» - Режим доступа: <https://litportal.ru/avtory/alisa-zaks/read/page/1/kniga-vo-что-igrat-na-prazdnike-posobie-dlya-animatora-794026.html>
2. Ульева, Е.А. 100 увлекательных игр для весёлого дня рождения [Текст] / Е.А. Ульева – М.: Мозаика-Синтез, 2012. – 50 с.

#### **2. Литература для педагога:**

1. Бекина, С.И. Музыка движения [Текст]: Упражнения, игры и пляски для детей / С.И. Бекина, Т.П. Ломова, Е.Н Соковнина. - М.: Просвещение, 1983. – 124 с.
2. Бурдихина, Н.В. 50 игр с залом. [Текст] / Н.В. Бурдихина, И.М. Матусьяк. – Ярославль: Академия развития, 2000. – 98 с.
3. Буяльский, Б.А. Искусство выразительного чтения [Текст]: Книга для учителя. / Б.А. Буяльский. - М.: Просвещение, 1986. – 74 с.
4. Былеева, Л.В. Русские народные игры [Текст] / Л.В. Былеева. - М.: Советская Россия, 1988. – 104 с.
5. Геллер, Е.М. Игры на переменах для школьников. [Текст] / Е.М. Геллер. - М.: Физкультура и спорт, 1985. – 86 с.
6. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники. Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – М. : Вита-Пресс, 2022. – 112 с. – (Школа креативного мышления).
7. Григоренко, Ю.Н. Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. [Текст] / Ю.Н. Григоренко, У.Ю. Кострецов. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 67 с.
8. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

9. Гришков, В.И. Детские подвижные игры [Текст] / В.И. Гришков. - Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 1999. – 82 с.
10. Гурков, А.Н. Школьный театр [Текст]: Классные шоу – программы / А.Н. Гурков. - Ростов– на– Дону: Феникс, 2005. – 138 с.
11. Данилков, А.А. Игры на каждый день [Текст]: Пособие для организаторов развивающего досуга / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. – Новосибирск: Сибирский университет, 2004. – 58 с.
12. Коваленко, В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. / В.И. Коваленко. – М.: Эксмо, 2007. – 336 с.
13. Кувшинова М. Ю.Балабанов. — СПб.: Мастерская «Сеанс», 2015. — 192 с. — ил.
14. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. - М. : Владос, 2001. – 215 с.
15. Макки Р.История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки ; Пер. с англ. — 5-е изд. — М.: Альпина нон-фикшн, 2013. — 456 с.
16. Сахновский, В. Г. Режиссура и методика преподавания : учебник / В.Г. Сахновский. — Москва: Юрайт, 2019. — 222 с. — (Антология мысли). — Текст: непосредственный.
17. Сегер, Линда. Как хороший сценарий сделать великим. Практическое руководство голливудского эксперта / Линда Сегер ; пер. с англ. Ю. Агаповой; [науч. ред. М. Захаров]. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 350 с.
18. Тараторин, Е.В. Мастерство ведущего корпоративных программ: учебно-методическое пособие / Е.В. Тараторин . – Орёл: Орловский гос. ин-т культуры, 2019. – 246 с.
19. Шаульская, Н.А. Интеллектуальные игры для старшеклассников. / Н.А. Шаульская. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008. – 256 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
20. Шаульская, Н.А. Калейдоскоп конкурсных программ для школьников. / Н.А. Шаульская. – Ярославль: Академия развития, 2008. – 224 с. – (Серия «После уроков»).
21. Шашина, В. П. Методика игрового общения: учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).

#### **Материально-техническое обеспечение программы**

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкаф для УМК, рабочие столы для практической работы, шкафы для хранения материалов, инструментов, инвентаря и оборудования).
2. Оборудование, необходимое для реализации программы:
  - 2.1. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет;
  - 2.2. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;
  - 2.3. МФУ (принтер черно-белый, цветной; сканер, ксерокс);
  - 2.4. Магнитофон.
3. Материалы и инструменты для творчества детей:
  - 3.1. Краски акриловые, гуашь, кисти для рисования;
  - 3.2. Бумага для рисования, ватман формата А3 и А2, цветная бумага;
  - 3.3. Проволока;
  - 3.4. Ткань, поролон;
  - 3.5. Нитки, иголки;
  - 3.6. Театральный грим, аква-грим, кисти для визажа.
4. Подсобные материалы и инструменты: клейкая бумажная лента, скотч, лейкопластырь; салфетки или гигроскопичные бумажные полотенца; резиновые перчатки; фартуки; плоскогубцы, молоток, мелкие гвозди и декоративные кнопки, скрепки-зажимы, шнуры.
5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов (ксероксная, цветная, картон, ватман и т.д.) и формата (А3, А4); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, канцелярский нож.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, использованной при составлении программы

1. Бирженюк, Г.М. Методическое руководство культурно – просветительской работой [Текст]: Учебное пособие для студентов институтов культуры / Г.М. Бирженюк, Л.В. Бузине, Н.А. Горбунова. – М. : Просвещение, 1989. – 212 с.
2. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
3. Гущина, Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: [Текст]: Практическое пособие / Т.Н. Гущина. – М. : Арти, 2008. – 94 с.
4. Закон Российской Федерации «Об образовании» №273-ФЗ от 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
5. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
6. Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
7. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3f1gkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOSiypicBo.pdf>
8. Леонтович, А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5-11 класс / А.В.Леонтович, А.С. Саввичев – М.: ВАКО, 2018. – 160 с. – (Современная школа).
9. Лободина, Н.В. Организация исследовательской и проектной деятельности обучающихся как основное требование ФГОС (+CD). / Н.В.Лободина – Волгоград: Учитель, 2017. – 275с. – (Развивающие образовательные технологии).
10. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
12. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области № МО-1141-ТУ от 12.09.2022 года. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
13. Михелькевич, В.Н. «Метод проектов» и его использование в средней общеобразовательной и высшей инженерной школах: учеб. пособие / В.Н. Михелькевич, Н.В. Охтя. – Самара : Издательство Самарского государственного технического университета, 2004. – 48 с.
14. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено

- приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
15. Положение о проведения педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
  16. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
  17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.
  18. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>
  19. Шульга, И.И. Педагогическая анимация. Учебное пособие для академического бакалавриата / И.И. Шульга – М. : Юрайт, 2019. – 150с. – (Университеты России).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

### Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа на 2023-2024 уч.г.», принятым решением педагогического совета от 29 июня 2023 г., протокол № 5.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 5 учебных недель для групп второго года и третьего года обучения. Начало занятий 1 сентября. 3 учебные недели для групп первого года обучения. Начало занятий 11 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Ноябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недели В период школьных каникул с 31 октября по 8 ноября: Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 31 декабря по 08 января: Рождественский праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебных недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебных недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 22-31 марта: Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебных недели.	
Май	Занятия по расписанию 4 учебных недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9 мая	Промежуточная аттестация для групп первого и второго года обучения Итоговая аттестация для групп третьего года обучения
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены по выбору обучающегося - 4 недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель для групп первого года обучения. 38 учебных недель для групп второго и третьего года обучения	

## Методические материалы к программе

### 1. Сценарий открытия летней площадки «Лето в Центре»

Сценарий разработан участниками объединения «Школа аниматоров «Джованни» для детей младшего школьного возраста в рамках летнего практикума «Джованни - практик»

Тайм менеджмент	Текст ведущих\действие	Музыкальное сопровождение
До 10.00		<b>До 10.00 Фон (ЛЮБАЯ ПЕСНЯ ИЗ ПАПКИ ДЕТСКИЕ ПРОГРАММЫ)</b>
10.00	<p>V1: Здравствуйте, ребята! Девчонки и мальчишки! Вас приветствует Гуманитарный центр интеллектуального развития!</p> <p>V2: Сегодня мы открываем нашу летнюю площадку, которая будет действовать весь июнь для вас, ребята!</p> <p>V1: Вас ждут игры, разного рода занятия, квесты и многое другое!</p> <p>V2: А сегодня мы будем встречать лето! Вы готовы веселиться, играть и танцевать? Я не слышу! Отлично!</p>	<b>01 Отбивка выход Фон</b>
10.05	<p>V1: Для начала нам с вами нужно познакомиться! Меня зовут Розочка!</p> <p>V2: Меня зовут Тюльпанчик! А вас как зовут? *дети отвечают*</p> <p>V2: Какие у вас красивые имена!</p> <p>V1: Вы любите лето? Что вам нравится в нем?</p> <p>V2: Я вот люблю лето за теплую погоду и яркое солнышко! Какого цвета солнышко? *дети отвечают* Да, оно желтое! А какие еще цвета у вас ассоциируются с летом? *дети отвечают*</p> <p>V1: А давайте проверим, какие летние цвета есть у вас на одежде сегодня?</p>	<b>Фон</b>
10.10	<p>*правила*</p> <p>Игра "Радуга"</p>	<b>Фон</b>
10.15	<p>V1: Вот мы и выяснили, кто из вас самые яркие ребята!</p> <p>V2: Ой-ой-ой, что-то как-то похолодало!</p> <p>V1: Нам нужно опять вернуть теплую погоду! Как мы можем это сделать? *дети отвечают* Хмм... А если мы с вами исполним обряд, чтобы летом всегда было тепло?</p> <p>V2: Отличная идея! Повторяйте за нами!</p>	<b>Фон</b>
10.17	Танец "Уно"	<b>02 Уно</b>
10.20	<p>V1: Ух, теперь точно всегда будет тепло и солнечно!</p> <p>V2: Да. Этот обряд всегда работает на ура, еще никогда после него не бывало плохой погоды!</p> <p>V1: А если погода будет хорошая, а делать нечего?</p> <p>V2: На такой случай у меня есть еще один обряд!</p> <p>V1: Ого, ну тогда мы все будем повторять за тобой!</p> <p>V2: Но сначала нам нужно выучить заклинание!</p> <p>V1: Какое заклинание?</p> <p>V2: Чин чин маку!</p>	<b>Фон</b>
10.22	Чинчин Маку	<b>03 Чин чин маку</b>
10.35	<p>V1: Теперь лето точно пройдет хорошо!</p> <p>V2: Конечно! Ребята, а что вы любите кушать летом? *дети отвечают*</p> <p>V1: А какие ягоды вы любите кушать летом? *дети отвечают*</p> <p>V2: О! Я тоже люблю вишню!</p> <p>V1: Вы же знаете, что на одной веточке могут быть только две</p>	<b>Фон</b>

	вишенки? В2: Мы можем попробовать стать вишенками и убедиться в этом!	
10.38	*правила* Игра "Вишенки"	Фон
10.40	В1: На чем можно передвигаться летом? *дети отвечают* А на самолете можно? В2: Сейчас мы с вами полетим в лето. Повторяйте за нами!	Фон
10.42	Танец "Самолет"	04 Самолет
10.45	В2: Как вам наше путешествие среди облаков? В1: Да, мне тоже очень понравилось! Жаль, до солнышка не долетели. В2: Ну, раз мы не смогли до него долететь, то мы можем сами стать солнышком!	Фон
10.47	*правила* Игра "Солнышко"	Фон
10.53	В2: Вы самые лучшие солнышки! В1: Ну что ж, тепло мы призвали, скуку отогнали! В2: Как же нам все это объединить, чтобы это лето стало самым лучшим? В1: Для этого у меня есть еще один обряд! Повторяйте за нами!	Фон
10.55	Танец "Плохо танцевать"	05 Плохо танцевать
11.00	В1: Теперь это лето точно станет самым лучшим! В2: И чтобы положить этому начало, мы приглашаем вас к лучшим специалистам по хорошему настроению!	Фон

## 2. Презентация интеллектуальной игры «Молоток» на тему «Животные»

Игра разработана участниками объединения «Школа аниматоров «Джованни» для обучающихся МБОУ ДО ГЦИР в возрасте от 6 до 10 лет.



2

РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



ОТВЕТ  
РЕАЛ

04

3

РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



ОТВЕТ  
ФЕЙК

04

4

РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



ОТВЕТ  
ФЕЙК

04

5

РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



ОТВЕТ  
РЕАЛ

04

6

РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



ОТВЕТ  
ФЕЙК

04



7  
РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



Ответ  
РЕАЛ

8  
РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



Ответ  
РЕАЛ

9  
РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



Ответ  
ФЕЙК

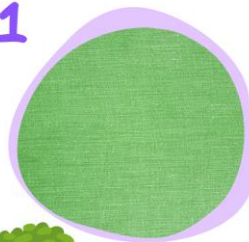
10  
РЕАЛ  
или  
ФЕЙК?



Ответ  
ФЕЙК

2 раунд  
1+1

1



+



Ответ  
Зеленая рыба



2



+



Ответ  
Пушистый/  
Кудрявый  
кролик



3



+



Ответ  
Большой слон



4



+



Ответ  
Разноцветная  
бабочка



5



+



Ответ  
Колючий ёжик



6



+



Ответ  
Маленький  
щенок(собачка)



7



+



Ответ  
Травоядная  
корова



8



+



Ответ  
Белая курица



9



+



Ответ  
3Синяя птица



10



+



Ответ  
Огнедышащий  
дракон

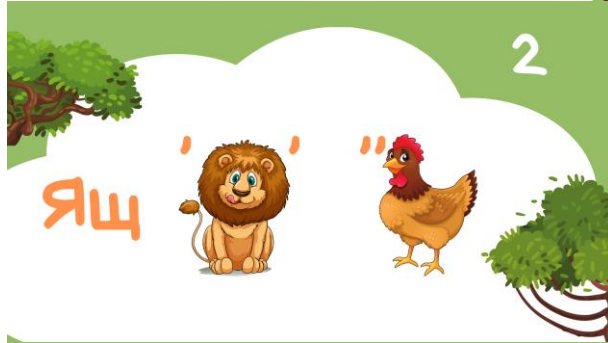


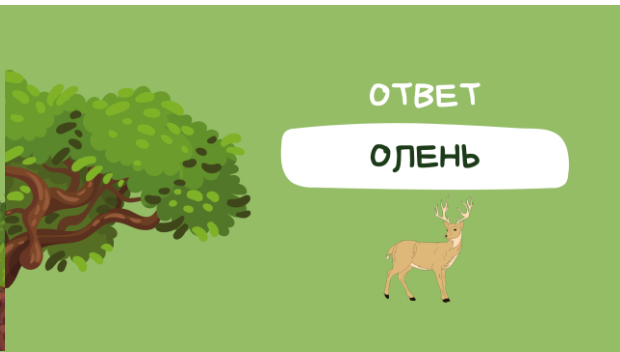
3 РАУНД СЛОВОДЕЛ

Слово

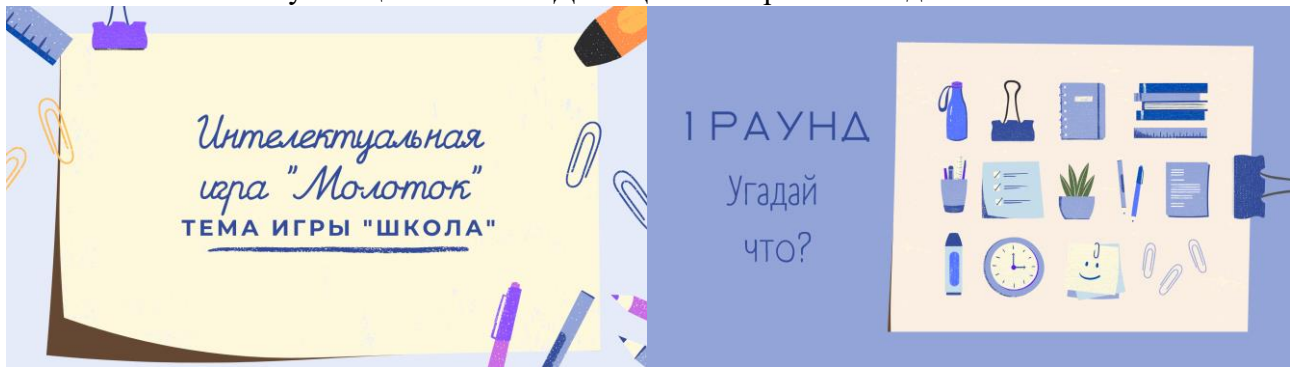
ВО С ЛО







**3. Презентация интеллектуальной игры «Молоток» на тему «Школа»**  
Игра разработана участниками объединения «Школа аниматоров «Джованни» для обучающихся МБОУ ДО ГЦИР в возрасте от 6 до 10 лет.



1) Для чего это?

1. Резать бумагу
2. Дырявить картон
3. Чертить круг



Ответ



3

This block shows the first round of the game. It includes a list of three uses for a compass, an image of the compass, a computer monitor displaying the number 3, and decorative elements like books and a pencil holder.

2) Для чего это?

1. Измерять ножки кровати
2. Измерять градусы
3. Крутить на пальце



Ответ



2

This block shows the second round of the game. It includes a list of three uses for a protractor, an image of the protractor, a computer monitor displaying the number 2, and decorative elements like books and a pencil holder.

3) Что это?

1. Печать
2. Ручка от тумбочки
3. Точилка



Ответ



1

This block shows the third round of the game. It includes a list of three items that a stamp can be used for, an image of the stamp, a computer monitor displaying the number 1, and decorative elements like books and a pencil holder.

3) Что это?

1. Точилка
2. Линейка
3. Дырокол



Ответ



1

This block shows the fourth round of the game. It includes a list of three items that a sharpener can be used for, an image of the sharpener, a computer monitor displaying the number 1, and decorative elements like books and a pencil holder.

4

Что это?

1. Молоко
2. Стёрка
3. Пенал



Омвем



5

Что это?

1. Игрушки
2. Пиллюли
3. Маркеры



Омвем



6

Для чего это?

1. Для печати
2. Для красок
3. Для доски



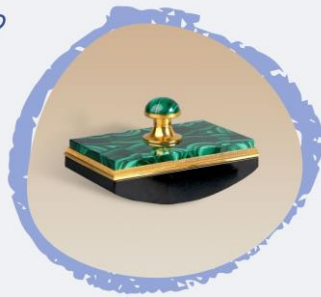
Омвем



7

Для чего это?

1. Для писем
2. Для маленького комодика
3. Для учебной доски



Омвем



7

Что это?

1. Закладка
2. Скотч
3. Костаньеты



Омвем



8) Для чего это?

1. Для письма
2. Для барабана
3. Для еды



Ответ



9) Что это?

1. Микрофоны
2. Стерки
3. Сквиши



Ответ

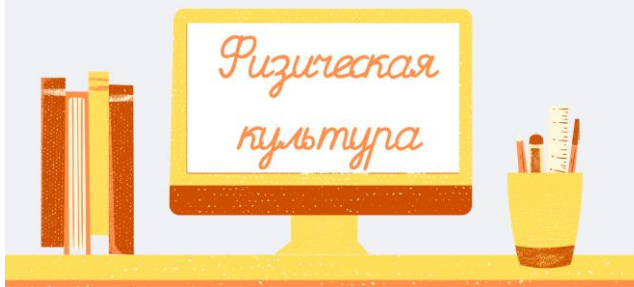


2 РАУНД

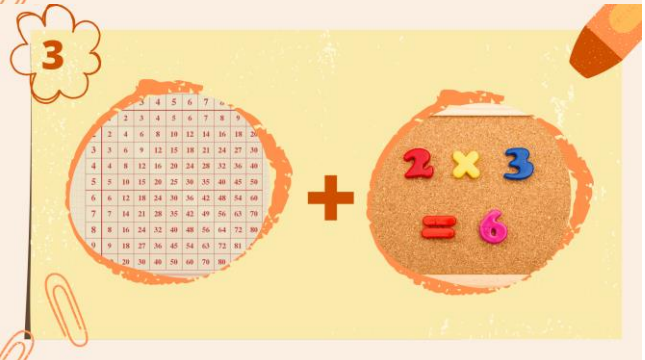
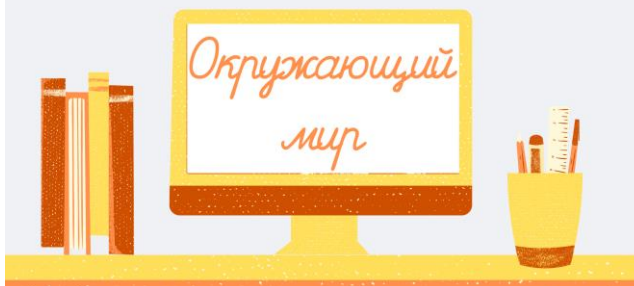
1+1



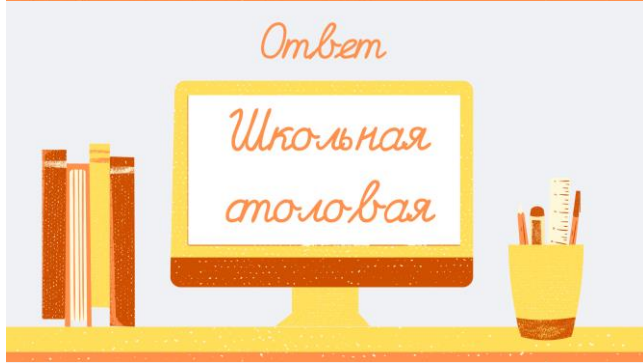
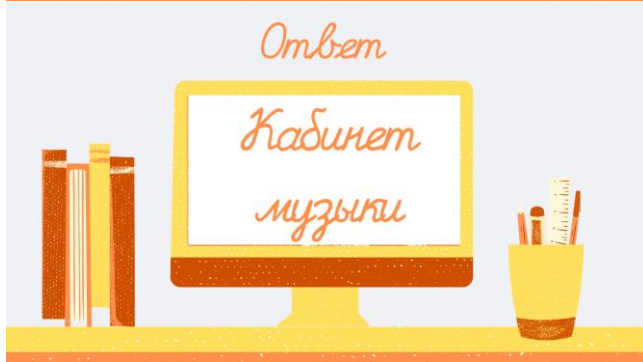
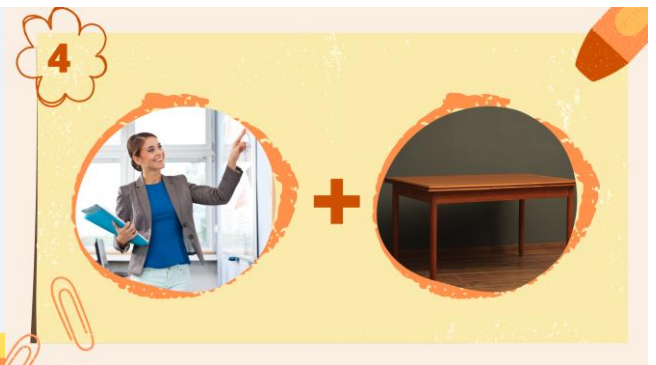
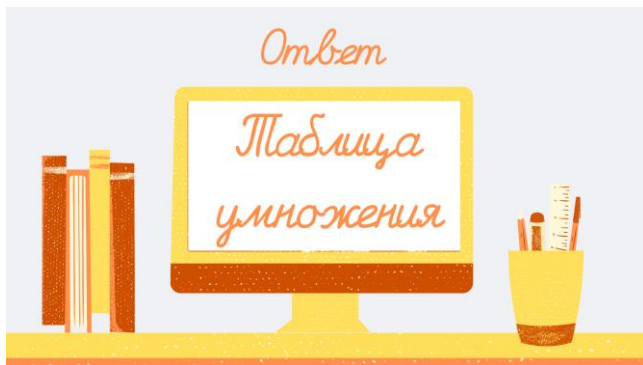
Ответ

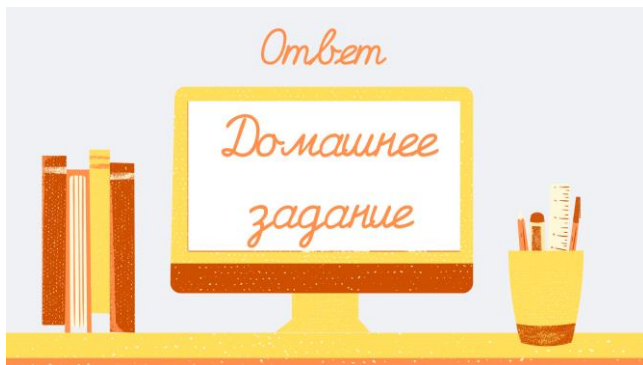


Ответ









3

пе

Ответ

Пена

4

” ” ”

Ответ

Бармалей

5

з НОК

Ответ

Звонок

6

уч ” ”

Ответ

Учебник

7

” ”

па

Ответ

Парта

