

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Методическая разработка

Игровые технологии на занятиях
театрального объединения



Разработала: педагог ДО
МБУ ДО «ДДТ» Акимова С.С.

Алексин
2017

Данная методическая разработка предназначена для педагогов дополнительного образования, являющихся руководителями театральных объединений, а также может быть полезна для руководителей детских театральных студий в школе и в учреждениях культуры.

Составитель: Акимова С.С.

Педагог ДО МБУ ДО «ДДТ» г. Алексин

Рассмотрено и рекомендовано
к применению в образовательном процессе
методическим советом МБУ ДО «ДДТ»

Пояснительная записка

Творческая активность ребёнка представляет собой самостоятельную художественную деятельность, облечённую в своеобразные и доступные ему формы. Если для неё не хватает опыта, возможностей, знаний и дети не могут использовать свою активность для серьёзной деятельности, тогда на помощь приходит игра. Используя игровые элементы, воображаемые ситуации, романтику и тайны, можно стимулировать полезные действия обучающихся, поскольку игровой подход является самым эффективным средством побуждения к полезной деятельности. Кроме того, игра является идеальным средством адаптации ребёнка к новым требованиям, так как она способствует улучшению его самочувствия. Ведь для педагога огромное значение имеет психологическое здоровье каждого ребёнка. Очень важно создать для ребёнка благоприятную, дружескую атмосферу, ощущение сотворчества обучающегося и педагога. Это может стать одним из условий развития творческой активности детей. Об игре и ее роли в развитии человека написано уже не мало. По каждому учебному предмету разработано большое количество дидактических игр, преследующих чаще всего чисто репродуктивные цели - запомнить и воспроизвести. Признавая определенную ценность этих игр, отметим все же, что в большинстве из них сохраняется внешняя по отношению к деятельности мотивация, обязательность и вынужденность действий, внешний контроль, характерные для традиционного обучения.

Наиболее ценными с точки зрения развития являются сюжетные или ролевые игры, «мнимые ситуации», как называл их Выготский. Если ситуация, воспроизводимая в игре, имеет личностный смысл для учащегося, то этот смысл приобретает и тот учебный материал, который служит содержательной основой игры. Игровые действия, условия состязательности, сотрудничества требуют высокого напряжения не только интеллекта, но и личностных функций ученика.

Игра – естественная среда для детей. Она развивает их воображение и интеллект, прививает им определённые умения и навыки, помогает осваивать действия в соответствии с принятыми в обществе правилами, приучает к соблюдению порядка, ответственности и дисциплины.

Использование в учебном процессе дидактических игр позволяет снимать усталость от однообразных занятий, включать воображение учащихся, способствует приливу умственных сил и облегчает как восприятие знаний, так и выполнение учебных упражнений. Продумывая построение курса занятий на учебное полугодие или четверть, педагогу имеет смысл разработать серию дидактических игр. Это могут быть игры по каждой теме изучаемого предмета или игровые действия, соответствующие отдельным типичным частям занятия, такие как смена заданий или физкультминутка. При этом необходимо, чтобы любимые детьми игровые формы деятельности формировали эстетически насыщенную атмосферу их жизни в процессе всей учебной работы.

При этом необходимо отметить, что игра не может и не должна подменять собой традиционные формы работы. Игровые методики следует использовать как элемент в учебных занятиях, как форму контроля и т.д. Важно помнить, что игра - это, прежде всего свободное пространство, множество степеней свободы для проявления самых разнообразных характеристик личности, возможности самовыражения, богатые

эмоциональные переживания. Роли, правила, последовательность действий в игре важны, но не самоценны. Они должны создавать условия для свободного творчества, иначе есть опасность превращения игры в обычный спектакль или литературно-музыкальную композицию.

Данная разработка посвящена проблеме использования игровых технологий на занятиях по актерскому мастерству с младшими школьниками. Как игра может помочь усвоению правил и основ другой игры? В разработке приведены примерные планы занятий по актерскому мастерству в театральном объединении.

Цель - дать руководителям театральных объединений устойчивую мотивацию использования в учебном процессе игровых технологий.

Задачи:

- познакомить педагогов с методикой проведения занятий по актерскому мастерству с детьми младшего школьного возраста с использованием игровых технологий;
- воспитание у обучающихся самоконтроля эмоциональной сферы;
- развитие креативности, раскрепощенности обучающихся.

I. Игровые педагогические технологии

Технология отвечает на вопрос - как наилучшим образом достичь целей обучения, управления этим процессом. Технология направлена на последовательное воплощение на практике заранее спланированного процесса обучения. Педагогических технологий существует великое множество. Равно как и их классификаций.

Проектирование педагогической технологии предполагает выбор оптимальной для конкретных условий системы методов и приемов. Оно требует изучения индивидуальных особенностей личности и отбора видов деятельности, адекватных возрастному этапу развития обучающихся и уровню их подготовленности. Для младших школьников наилучшие педагогические технологии, таким образом, это игровые педагогические технологии.

В принципе не существует таких монотехнологий, которые использовали бы только какой-либо один единственный фактор, метод, принцип -- педагогическая технология всегда комплексна. Однако благодаря своему акценту на ту или иную сторону процесса обучения технология становится характерной и получает свое название.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса. Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

II. Применение игровых технологий на занятиях театрального объединения

Вот здесь-то и кроется проблема: актерство – тоже технология, процесс, игра. Но игра контролируемая, осознанная. И, если с верой и наивностью (как необходимыми условиями органичного сценического существования) у младших школьников все в порядке, то с самоконтролем (еще одним необходимым условием) дела обстоят не так хорошо. Значит, занятия по актерскому мастерству с младшими школьниками (для достижения наилучшего результата) должны этот самоконтроль развивать. Таким образом, одна из ключевых задач применения игровых технологий на занятиях по актерскому мастерству с младшими школьниками – воспитание у обучающихся самоконтроля эмоциональной сферы.

Следующая задача, которую нужно и можно решать при помощи игровых технологий – развитие креативности, раскрепощенности учащихся. Здесь также есть проблема: чем взрослее становится ребенок, тем больше от него требуется соответствия общепринятым в социуме нормам. Не только поведения, но и мышления. А это, в свою очередь, приводит к тому, что дети начинают стараться быть «как все». Вот тут существенную помощь может оказать именно актерское мастерство. Потому что при создании образа (любого, пусть даже совсем крохотного) приветствуется как раз внутренняя свобода от стереотипов. Хвалят за то, за что зачастую ругают в школе. Важно, чтобы процесс фантазирования осуществлялся под собственным контролем ребенка и не перерастал в хаотичное буйство, разрушающее все вокруг.

Еще одна задача – в процессе игры как нельзя лучше реализуется на практике главный принцип театра – «Театр – искусство коллективное». Игра обычно приносит радость от совместных действий. Не зря игру называют школой общения. Ребенок, овладевая ролью, учится понимать другого, входить в его положение, что чрезвычайно важно для создания образа и, конечно, для жизни в обществе.

Д. Кавторадзе определяет игру как «способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов».

В этом определении подчеркнута наличие:

- Личных интересов каждого участника;
- «Возможной действительности» (иной реальности);
- Возможность действий в этой действительности (исследования);
- Группы (включенность в общение);
- Диалога (в тексте работы автор уточняет, что более точным было бы понятие «полилога»).
- Самостоятельности
- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить — в очень многих областях жизни.

А теперь представим себе, что в определении вместо слова «игра» написано слово «театр». Далее можно ничего не менять. Совпадение – стопроцентное.

Итак, выделим задачи, которые необходимо решать на занятиях по актерскому мастерству в младшей группе театральной студии:

1. Воспитание самоконтроля эмоциональной сферы;
2. Развитие креативности, творческого мышления, свободного от стереотипов;
3. Принятие детьми аксиомы «Театр – искусство коллективное», формирование навыков общения.

Эти, а также бесчисленное количество иных задач для развития личности и актерских способностей детей младшего школьного возраста, эффективно решаются при помощи игровых педагогических технологий.

III. Примерный план занятия по актерскому мастерству

Занятие по теме «Действие» (1, 5 часа)

Заранее готовится большой конверт, в котором лежат отдельные карточки, с одной стороны которых – слово или два слова из «послания», с другой – номер, определяющий место карточки на большом листе. Большой лист также готовится заранее, на нем – лишь прямоугольники с цифрами. После выполнения каждого упражнения победитель (или команда-победитель) получает право приклеить на большой лист одну карточку.

- I. Инициация. (Начало занятия) (20 минут)
 1. Игровая задача занятия – Расшифровать тайное письмо, в котором содержатся очень важные сведения. (3 мин)
 2. Деление на микрогруппы для первой части занятия. С помощью упражнения «Созвездия» (2 минуты)
 3. Упражнение «Что такое доброта» (5 мин)
 4. Интерактивная лекция (не более 10 мин). Действие и его роль в актерском мастерстве.
- II. Основная часть занятия. Проработка темы. (60 мин)
 1. Упражнение «Я – скульптура.» (сначала по заданию педагога, затем самостоятельные идеи) (у кого больше всех отгадок, тот достает первую карточку) (5 мин)
 2. «Пластинин» (лучший «скульптор достает вторую карточку) (5 минут)
 3. «Волшебный сундук» (Тот, к кому присоединилось большее количество человек, достает следующую карточку)(6 мин)
4. Упражнение «Цепочка действий.» (Тот, кто заслужил больше всех аплодисментов или тот, кто смог верно выполнить упражнение большее количество раз, достает следующую карточку)(5 минут)
 5. Игра «Носорог» (эмоциональная разрядка)(8 мин)
 6. Деление на микрогруппы для второй части занятия. С помощью игры «Секреты мага» (нужны только 2 подгруппы, поэтому те, кто угадали – в одной, те, кто не угадали – в другой) (5 мин)
 7. По парам. (один человек из одной микрогруппы, второй – из другой) «Действие – противодействие» (Лучшая пара достает следующую карточку)(5 мин)

8. Упражнение «Разные цели» Сначала по заданию педагога, затем цели придумываются самостоятельно. *(Лучшая группа достает следующую карточку)(6мин)*
 9. Двум существующим микрогруппам дается задание подготовить маленький спектакль по мотивам сказки «Колобок» с условием, что все персонажи обязательно будут действовать. *(на подготовку 15 минут)*
 10. Показ маленьких спектаклей «Колобок» *(после чего разбор в форме пресс-конференции. Каждая микрогруппа достает по последней карточке)(4 минуты)*
 11. Упражнение «Прочитай письмо»*(3 минуты)*
 12. Чтение «тайного письма» вслух. *3 минуты)*
 13. Подведение итогов. *(3 минуты)*
 14. Игра «Аплодисменты по кругу» *(эмоциональная разрядка) 2 минуты)*
- Ш. Подведение итогов. *(10 минут)*

IV. Театральные игры для младших школьников



В таких играх у младших школьников развиваются речь, мышление, воображение, память, самостоятельность, инициативность, осуществляется эмоциональное развитие.

Игра "Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем!".

Цель игры: научить детей принимать совместные решения, побудить к импровизации, поощрить попытки участвовать в коллективном разговоре, развить творческое воображение.

Суть игры: ведущий с помощью считалки выбирает одного водящего, которого выводят из комнаты. Далее ребята договариваются между собой, что и как они будут изображать. Потом водящий заходит в комнату и спрашивает у ребят: "Где вы были, девочки и мальчики? Что делали?". Дети отвечают: "Где были — мы не скажем, а вот что делали — покажем!". И после этих слов дети начинают показывать различные действия, которые

они придумали. Задача ведущего в процессе игры советовать, что и как можно изображать.

Игра "Можно перейти ваш мост?"

За основу данной игры была взята популярная английская сказка.

Суть игры: все дети выстраиваются на одной стороне комнаты в одну шеренгу. Ведущий выбирает одного ребенка, который будет "контролером". Он становится напротив шеренги детей у противоположной стены. Задача ведущего объяснить всем детям, что "контролер" и все дети стоят на разных берегах реки, которые соединяются мостиком. Этот мостик можно обозначить лентой или веревкой.

Далее ребята задают вопрос "контролеру": «Можно ли перейти Ваш мостик?». А контролер отвечает: "Можете прыгать по мосту те, у кого в одежде присутствует желтый цвет. И так каждый раз водящий придумывает для ребят новое движение и новый цвет.

Игра «Веселые обезьянки»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Педагог. Представьте, что вы все обезьянки и сидите в клетке в зоопарке. Одного из вас мы выбираем на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре и делать различные движения и жесты. «Обезьянки» передразнивают посетителя, точно повторяют его жесты и движения. С помощью считалки выбирают «посетителя»:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло

В небе коромысло.

Ребятишек радует

Золотая радуга.

(М. Лопыгина. Радуга)

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

Игра «Поварята»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй). Первая команда готовит первое блюдо, а вторая — салат. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. — для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п. — для салата. Затем все дети становятся в круг — получается «кастрюля» — и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить — вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

Игра «Угадай, что я делаю»

Цель. Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее:

— стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.);

— стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку, наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.);

— сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.);

— наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.).

Педагог предлагает ребятам повторить игру «Угадай, что я делаю?» в движении.

Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается, ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

Игра «Любитель-рыболов»

Цель. Развивать воображение, музыкальный слух, память, общение, умение действовать с воображаемыми предметами.

Ход:

1. Этюд «Любитель-рыболов».

2. Разучивание текста и мелодии песни «Любитель-рыболов», муз. Н. Старокадомского, ел. А. Барто.

Дети сидят в творческом полукруге. Педагог спрашивает: «Кто такой рыболов? (Человек, который любит проводить свободное от работы время на озере, на реке за удочкой.) Поэтесса Агния Барто написала стихотворение «Любитель-рыболов», а композитор Старокадомский сочинил музыку к этим словам. Послушайте эту песенку».

Педагог исполняет песню «Любитель-рыболов»:

С утра сидит на озере

Любитель-рыболов,

Сидит, мурлычет песенку,

А песенка без слов:

Песенка чудесная —

И радость в ней, и грусть,

И знает эту песенку

Вся рыба наизусть.

Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля.

Как песня начинается,

Вся рыба расплывается.

Озеро глубокое,

Удачный будет лов.

Сейчас поймает окуня

Любитель-рыболов.

Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля, Тра-ля-ля.

Этюд «Любитель-рыболов».

Дети изображают, как собираются на рыбалку и берут с собой удочку, банку для червей, ведро для пойманной рыбы. Они идут по воображаемому лугу, останавливаются, кладут удочки, ведро, копают червяков и складывают их в банку.

Игра «Одно и то же по-разному»

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Дети в творческом полукруге. Один ребенок придумывает свой вариант поведения, а дети должны догадаться, чем он занимается и где находится (человек идет, сидит, бежит, поднимает руку, слушает и т. д.).

Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа получает задание сидеть. Возможные варианты:

- сидеть у телевизора;
- сидеть в цирке;
- сидеть в кабинете врача;
- сидеть у шахматной доски;
- сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа получает задание идти. Возможные варианты:

- идти по дороге;
- идти по горячему песку;
- идти по палубе корабля;
- идти по бревну или узкому мостику;
- идти по узкой горной тропинке и т. д.

III группа получает задание бежать. Возможные варианты:

- бежать, опаздывая в театр;
- бежать от злой собаки;
- бежать, попав под дождь;
- бежать, играя в жмурки, и т. д.

IV группа получает задание размахивать руками. Возможные варианты:

- отгонять комаров;
- подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- сушить мокрые руки и т. д.

V группа получает задание ловить зверюшку. Возможные варианты:

- ловить кошку;
- ловить попугайчика;
- ловить кузнечиков и т. д.

Педагог и зрители отмечают, кто правильно выполнил задание.

Игра «Превращение предмета»

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение».

Педагог берет какой-либо предмет и кладет его на стол или передает по кругу от одного ребенка к другому. Каждый ребенок должен действовать с предметом по-своему,

оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- карандаш или палочка: ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;
- маленький мячик: яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- записная книжка: зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра и т.д.

Можно превращать стул в пенек; в этом случае дети должны оправдывать условное название предмета. Например, большой стул может быть превращен в королевский трон, памятник и др.

Игра «Кругосветное путешествие»

Цель. Развивать фантазию, умение оправдывать свое поведение.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им отправиться в кругосветное путешествие: «Ребята, перед вами стоит задача: придумать, где будет проходить ваш путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту; через лес, джунгли, через океан на корабле».

Дети предлагают маршрут кругосветного путешествия, используя декорации корабля, избушки. Итак, маршрут кругосветного путешествия составлен, и дети начинают играть. В игре используются музыка народов мира, шумовые эффекты — гром, дождь, шум бури, шторм, костюмы и маски.

В конце игры, сидя у воображаемого костра, дети поют песню «Любитель-рыболов». Педагог аккомпанирует на музыкальном инструменте.

Игра «Морское путешествие»

Цель. Дать детям возможность представить себя в образе матросов. Развивать фантазию и воображение, внимание, память, общение.

«Бескозырка белая»:

Бескозырка белая, в полоску воротник,
Мы, ребята смелые, спросили напрямик.
С какого, парень, года, с какого парохода,
И на каких морях ты побывал моряк?
Ленты за плечами, как флаги за кормой.
Смело отвечает товарищ молодой.
Мы, друзья со флота, недавно из похода!
Одиннадцать недель гостили на воде.
С водопада падали, сидели на мели,
А сколько мы товарищей хороших завели.
А сколько песен спели, а сколько рыбок съели,
Одних пятнистых шук поймали сорок штук.

Дети строятся и по команде педагога: «Свистать всех наверх» поднимаются на корабль, где распределяют обязанности капитана, помощника капитана, рулевого, моториста.

Капитан дает команду: «Отдать швартовые!»

Матросы. Есть! Отдать швартовые! (Поднимают веревки.)

Капитан. Поднять якоря!
Матросы. Есть! Поднять якоря!
Капитан. Подать склянку!
Помощник капитана. Есть! Склянка! (Бьет в рынду.)
Капитан. Малый вперед!
Матросы (высунув голову из иллюминатора). Есть! Малый вперед!
Капитан. Полный вперед!
Матрос. Есть! Полный вперед!
Капитан. Песню за-пе-вай!
Матросы поют вместе с педагогом песню «Бескозырка белая».
Капитан. Машина, стоп!
Моторист. Есть! Стоп!
Капитан. Отдать швартовые!
Матросы. Есть! Отдать швартовые! (Сбрасывают веревку.)
Капитан. Отдать якоря!
Матросы. Есть! Отдать якоря!
Капитан. Товарищи матросы, смирно! Равнение на середину! Товарищ педагог, корабль благополучно прибыл в пункт назначения.
Капитан называет свое имя и фамилию.
Педагог. Вольно! Спасибо за путешествие.
Все вместе. Служим театральной деятельности.
Педагог приглашает всех сойти с корабля.

Игра «Карусель»

Цель. Воспитывать музыкальность, внимание, умение соизмерять свои действия с действиями товарищей. Работать над дикцией и голосом.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им рассчитаться на первый-второй. Первые и вторые номера образуют два круга, встав лицом к центру. Вторые номера во внутреннем круге берутся за руки, первые — во внешнем круге делают полшага влево с тем, чтобы каждый из них стоял напротив соединенных рук игрока внутреннего круга. Все поют хором (на мотив русской народной песни «Во саду ли, в огороде»): «Вот на площади — веселье...»

При этом дети из внутреннего круга поднимают соединенные руки вверх и отходят на 4 шага назад, а игроки внешнего круга проходят под руками к центру, делая 4 шага. Затем со словами: «Запестрели карусели...», делая 4 шага, возвращаются на свои места, причем дети, образовавшие внутренний круг, берутся за руки и поднимают их вверх, пропуская под руками игроков, находящихся снаружи.

Далее дети поют:

А народ жужжит, как шмель,
Ах, какая карусель!

Дети повторяют предыдущие движения. После этого ребята, стоящие в наружном круге, поворачиваются направо, правую руку вытягивают в стороны, а левую кладут на соединенные руки игроков, стоящих во внутреннем круге. Дети из внутреннего круга крепко держатся за руки. Оба круга идут вправо сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее, произнося хором:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели.

А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом.

Дети бегут, двигаясь по кругу без песни (речитатива). Музыка повторяется.

Педагог.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Дети замедляют бег и переходят на ходьбу со словами:

Раз и два, раз и два — Вот и кончилась игра.

«Карусель» останавливается. Дети отдыхают, затем меняются местами: игроки наружного круга становятся во внутренний круг и берутся за руки, игроки внутреннего круга встают снаружи и опускают руки.

Играть можно без музыкального сопровождения или под мелодию «Как у наших у ворот» или «Во саду ли, в огороде».

При исполнении первого куплета можно упростить движение: один круг двигается в одну сторону, другой — в другую, а затем наоборот. Дети крепко должны держаться за руки.

Игра «Сам себе режиссер»

Цель. Создавать условия для импровизации мини-спектакля.

Дети делятся на группы и самостоятельно сочиняют сюжеты мини-спектаклей; распределяют роли, уточняют вместе с педагогом развитие сюжета и фантазируют предлагаемые обстоятельства.

Педагог будит творческое воображение и фантазию организаторов (режиссеров) мини-спектаклей, задает вопросы: «Какой это герой?» (Ленивый или трудолюбивый, добрый или злой, голодный или сытый, глупый или умный.)

Игра «Цирковое представление»

Цель. Создать условия для организации цирковых номеров.

Дети любят показывать цирковые номера. Само понятие «цирк» несет в себе радость, предполагает необычность и привлекательность.

Педагог обращает внимание детей на понятие «номер»: «Что такое номер? Это порядковое выступление артиста в концертной программе. На концерте вы слышите, как ведущий говорит: «Следующим номером нашей программы...». Для номера, особенно циркового, необходим так называемый трюк — неожиданный поворот сюжета».

Педагог приглашает детей разыграть клоунаду «Наездники». На сцене два клоуна - Белый и Рыжий.

Рыжий. Давай поиграем в наездников?

Белый. А как это?

Рыжий. Ну, сначала ты будешь лошадкой, а я буду наездником, а потом наоборот.

Белый. Давай, садись!

Рыжий клоун влезает на спину Белого. Тот подхватывает его под коленки и ходит по кругу.

«Наездник» понукает «лошадь».

Рыжий. Но, но!.. Быстрее скачи, а то ходишь как кляча! Давай!..

Белый (возмущенно). Хватит, слезай!

Рыжий. Подожди, еще кружочек.

«Лошадь» падает на колени. «Наездник» делает кувырок.

Белый. Ну, а теперь моя очередь. Становись на четвереньки!

Рыжий встает на четвереньки, но Белый неожиданно пинает его. Рыжий растягивается на полу.

Белый. Вот тебе! Не будешь мучить доверчивых лошадей!

Белый клоун убегает. Рыжий вскакивает и бежит за ним.

После показа клоунады педагог продолжает свой рассказ: «Как вы видели, в клоунаде был неожиданный поворот — второй клоун бьет ногой первого. Когда вы будете работать над цирковым номером, помните о неожиданном повороте — трюке. Жанры номеров могут быть разные. Жанр — это род произведения в искусстве, в данном случае это клоунада, гимнасты, штангисты-тяжеловесы, канатоходцы, дрессированные кошки, дрессированный попугай, фокусники, силовые акробаты, гимнастки».

Педагог приступает к работе над номерами.

Приведем пример циркового номера.

Номер «Гимнастки».

Выходят четыре девочки. После приветствия они сходятся вместе в круг, берутся за руки и по команде: «Раз!» прогибаются назад, образуя «ромашку», и, фиксируя ее, возвращаются в исходное положение. «Раз» — делают шаг назад. «Два» — опускаются на корточки. «Три» — перекатываются назад и делают стойку на локтях — «березку». Исходное положение — становятся в один ряд и делают «ласточку». «Раз» — две девочки становятся в стойку, широко расставив ноги. Две другие встают сбоку для подстраховки. «Два» — делают «мостик» и т.д. Упражнения выполняются под аудиозапись мелодии на 4/4.

Игра «Угадай, кто я»

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокругводящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу.

Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз.

В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

Игра «Цепочка слов от А до Я»

Играющие садятся в кружок и по часовой стрелке называют: первый называет слово на букву а, например, арбуз, второй на последнюю букву этого слова, на з — заяц, третий — на ц, цапля, четвертый — яблоко и т.д.

Игра «Горячий картофель»

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

Игра «Музыкальный стул»

Несколько стульев ставят в круг, спинками внутрь; стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Звучит музыка, дети медленно идут вокруг стульев. Когда музыка прекращается, игроки должны попытаться занять стулья. Тот, кому не досталось стула, выбывает из игры. Убирают один стул, так как игроков стало на одного меньше, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто остался один и сидит на последнем стуле.

Игра «Проверка памяти»

Педагог кладет на поднос несколько разных предметов и накрывает их полотенцем. Дети садятся в круг, педагог открывает перед ними поднос на несколько секунд, затем накрывает вновь полотенцем и уносит. Дети получают задание нарисовать как можно больше предметов, которые они запомнили.

Игра «Угадай, кто главный!»

Дети с помощью считалки выбирают водящего. Он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий возвращается, по его команде

«главный» начинает делать различные движения, например, качать головой, топтать ногами, хлопать в ладоши, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы водящий не догадался, кто эти действия придумывает.

Задача водящего — попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если ему это удалось, то «главный» становится водящим в следующем кону.

Игра «Краски»

Дети выбирают по жребию «хозяина» и «покупателя». Остальные игроки— «краски». Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину», он приглашает «покупателя». «Покупатель стучит»:

Тук, тук! Кто там?

Покупатель! За чем пришел?

За краской. За какой?

За голубой.

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же «покупатель» угадал цвет краски, то игрок-«краску» он забирает себе.

Когда «покупатель» отгадает несколько красок, он становится «хозяином», а «хозяин» выбирает из числа угаданных красок. При большом количестве участников можно выбрать двух покупателей. Сначала с «хозяином» разговаривает один «покупатель», затем другой. Они подходят по очереди и выбирают краски. Выигрывает «покупатель», который угадал больше красок. Игра может быть усложнена тем, что покупателю предлагается «поймать» угаданную «краску». При этом в комнате определяются границы, до которых можно ловить играющих.

Игра «Поехали-поехали»

Дети встают в круг, в середине встает водящий. Дети должны его внимательно слушать, следить за ним, но думать и показывать нужные движения самостоятельно. Задача водящего — говорить одно, а показывать другое. Он ходит по кругу и похлопывает руками по коленям, приговаривая «Поехали-поехали». Ребята повторяют движения за ним. Неожиданно для играющих он кричит «Самолет!», а показывает на пол, дети же должны показать вверх, так как самолеты летают в небе. Водящий может крикнуть «Нога!», а схватить себя за нос. Дети должны показать то, что называет, а не показывает ведущий. Слова могут быть разные: ракета, вертолет, собака, чайка, поезд, лошадь, глаз, лоб, нос, рука, лев. В определенный момент показ движений должен стать обманным. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Таким образом выявляется самый внимательный ребенок.

Игра «Кто из нас самый наблюдательный?»

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

Игра «Подскажи словечко»

Ведущий выразительно читает несложный текст, дети должны подсказать слово, подходящее по смыслу и рифме. Можно придумать простенькую мелодию, если вы готовитесь заранее, или подобрать что-то по ходу игры. Музыка всегда оживляет обстановку, все могут хлопать в ладоши в такт музыке.

V. Заключение

Использование игровых педагогических технологий на занятиях по актерскому мастерству с младшими школьниками дает хорошие результаты, потому что:

- Игровая деятельность – одна из ведущих у младших школьников;
- Актерское мастерство и игра имеют одинаковую природу;
- С помощью игры можно максимально добиться раскрепощенности;
- Игровые технологии позволяют воспитать у детей эмоциональный самоконтроль.

И в отечественной, и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован при проведении занятий по актерскому мастерству. В то же время, специальные актерские техники и упражнения с успехом могут применяться в игровых педагогических технологиях.

VI. Список используемой литературы.

1. Гиппиус С. В. «Гимнастика чувств. Тренинг творческой психотехники.»- С-П, «Веды», 2010
2. Кнебель М. О. Поэзия педагогики. М., 1974.
3. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: Психотехнические упражнения и коррекционные программы.-М.: Новая школа, 1993
4. Современные педагогические технологии как объективная потребность.
http://kpip.kbsu.ru/pd/did_lec_11.html
5. Станиславский К. С. Собрание сочинений в 8 томах. М., «Искусство» 1962.
6. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать?» М., «Генезис», 1998.
7. Эфрос А. Репетиция – любовь моя. М.: Искусство, 1975.