**Методические материалы**

Занятия комплексные, включают упражнения на пантомимическую и речевую выразительность, развитие памяти, внимания, воображения, мышления, коммуникативных и волевых качеств.

Занятия направлены на разностороннее развитие ребенка, а не на сообщение ему суммы знаний (знания - средства развития творческих способностей личности ребенка).

Педагог уважает личность и творческую индивидуальность ребенка и относится к нему как к со-творцу и партнеру.

Программа «Сценическое искусство» построена на принципах реалистического театра школы переживания («метод физических действий» и «метод действенного анализа»). Для выполнения поставленных программой задач предусмотрены три основных вида художественной деятельности: выполнение учебно-тренировочных упражнений, восприятие театрального искусства и самостоятельное творчество детей. Указанные виды деятельности входят в структуру каждого отдельного занятия и рассматриваются как единый, неразрывный процесс обучения средствами театрального искусства.

Структура занятий:

1. Разминка в полукруге - психологический настрой на занятие (пальчиковые игры, игры и упражнения на элементы внутренней техники актера: внимание, воображение, мышление, память, волю).

2. Речевая разминка (исполнение стихов, мини-диалогов, скороговорок с различной интонацией, громкостью и темпом речи, возможно с одновременным подключением телодвижений).

3. Основной блок: воспитание и совершенствование актерских умений на основе познавательного или сказочного материала посредством «игры в поведение»: выполнения сюжетно взаимосвязанных учебно-творческих заданий, создания драматизаций и драматических действ.

4. Партнерский анализ творческих достижений.

5. Прощание (с элементами актерской или зрительской культуры).

Учитывая, что практически все занятия будут начинаться с разминки, и в процессе работы будут динамичные упражнения, то важно предупредить всех обучающихся о необходимости удобной формы одежды и сменной обуви на плоском каблуке, чтобы у ребят не было чувства неловкости и стеснения. Руководитель программы должен предусмотреть помещение для переодевания. Если предложить детям придумать свой логотип или слоган, впоследствии театральная студия будет иметь свою узнаваемую символику.

Стремление к игре, к актерству присуще всем детям. Потребность ребенка в игровом поведении, способность «входить» в придуманные только им предлагаемые обстоятельства, обусловлены особым видением мира. А как известно, где есть игра, там есть фантазия и творчество.

Первое занятие – «Знакомство». На этом занятии обязательно в игровой форме все участники знакомятся. Даже если школьники знают, как друг друга зовут, игровая форма знакомства дает возможность детям рассказать о себе, игра позволяет создать коллектив из собравшейся публики. Руководителю данная форма работы позволяет увидеть каждого ребёнка в отдельности и во взаимодействии, а также позволит выявить уровень способностей детей.

Игры на знакомство «Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». В.А. Сухомлинский.

Игры на знакомство позволяют создать из собравшихся незнакомых (или знакомых) ребят коллектив, помогают детям перестать стесняться. Руководитель студии заинтересован в том, чтобы и он, и дети не только узнали имена, а, чтобы зародился интерес друг к другу, сформировалась дружественная, доброжелательная атмосфера.

**Снежный ком**

Играющие сидят в кругу. Первый - руководитель называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий – имя первого, второго и своё и т. д. пока очередь не дойдёт до первого, который называет всех. Эту игру можно усложнять, добавляя к имени жест, гримасу или краткую характеристику, которая начинается на ту же букву, что и имя.

**Снежный ком с эпитетами**

Всё то же самое, только говоря своё имя, участник называет ещё и эпитет на ту же букву, что и его имя (Лариса – ласковая, Шурик – шумный). Следующий перечисляет имена с эпитетами. В конце игры можно устроить «угадайку» и спрашивать у ребят: «Кто самый шумный? Кто ласковый? и т.п. О себе в трех словах Главное условие игры – нужно сказать о себе как можно «больше», но все должно «поместиться» в трех словах. Участник игры может назвать имя, где учится, чем любит заниматься, любимую еду или описать себя тремя словами. Можно выбрать любой вариант. Например, «Мария, танцы, чаепитие» или «Алексей, добрый, озорник».

**Любимые занятия**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинает игру руководитель, он бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя и то, что он любит делать (например, «Я – Петя, я люблю петь»). После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу.

Во втором раунде другие правила. Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Участник бросает мяч и называет имя и любимое занятие того человека, которому бросает мяч (например, «Это Лена, она любит танцевать»). Первый участник не опускает руку, а то про него никто не скажет, а следующие участники опускают руку (опущенная рука – это знак, что это участник уже поиграл).

Второй раунд можно сделать проще - Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Варианты игры могут быть разные. Можно придумать любой другой жест, можно называть свои лучшие характеристики, любимую еду, любимый школьный предмет, или наоборот назвать нелюбимый предмет, не любимое занятие и т.п.

Следующие игры можно проводить на втором и последующих занятиях, когда участники уже знают имена друг друга.

**Мяч по кругу**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

**Алфавит**

Построиться по именам в алфавитном порядке. Хорошо проводить в начале занятия или при смене видов деятельности.

**Счет в круге**

Дети располагаются по кругу. Задание – не договариваясь сосчитать по порядку, при этом каждое число должен называть только один человек. Если число произносят двое, счет начинается сначала. При этом детям нельзя устанавливать какую-либо очередность. Задание можно усложнить. Дети не располагаются по кругу, а хаотично ходят по залу или классу. Кого нет? После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

**Лучшее о ближнем**

Эта игра совершенно универсальна. Играть в нее хорошо в новом коллективе и в группе, в которой все знакомы; на первом занятии или на следующем для закрепления знакомства; с малышами или с ребятами постарше. Она не только знакомит, но и помогает создать добрую атмосферу в группе. Главное ее достоинство — она позволяет внимательно и с интересом посмотреть на другого. Можно любым способом разбить ребят на пары. Дать им 5 минут на то, чтобы они как можно больше интересных фактов узнали друг о друге. Затем озвучить задание: за 1 минуту представить своего партнера как можно лучше и интереснее.

Можно попросить придумать легенду: «Вам нужно рекомендовать нового члена в элитарный клуб», «Сделать выпуск телепередачи о супергерое» и пр.