

**I. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты**

1. **Пояснительная записка**

Анимационная деятельность – что это? Под «анимацией» многие понимают, прежде всего, мультипликацию. Да, действительно этот термин активно употребляется в мультипликации, поэтому многие люди не совсем представляют, какое значение «анимация» может скрывать в деятельности другого направления и задумываются, когда им предлагают прибегнуть к услугам аниматора в проведении праздничных и досуговых программ.

«Анимация» – слово, пришедшее к нам из английского языка, а точнее от глагола – «to animate», дословный перевод которого – «оживлять». В переводе с латинского «animus» – «душа», «animates» – «живой».

Анимационная деятельность – это деятельность, направленная на «оживление» какой-либо группы людей, то есть на то, что может сделать их вечер, праздник и т.д. более интересным, занимательным, веселым.

Анимационная деятельность напрямую связана с такими понятиями как «отдых», «досуг», «развлечение».

Вообще же анимация – довольно широкое понятие, сюда входит, как обычные развлекательные программы и представления, так и различные оригинальные решения, при помощи которых можно «оживлять», вносить изюминку в общую атмосферу вечера. Если говорить о развлекательных заведениях, то кроме шоу-программ и мини-концертов, к анимации можно отнести праздничное оформление зала, клоунады, фейерверки и т.д. То есть, анимация – практически все, что способно «оживлять» публику.

Аниматоры сегодня востребованы и желанны на самых разнообразных увеселительных мероприятиях, праздниках, торжествах, вечеринках, корпоративных торжествах. Забавный клоун в ярком смешном наряде, с рыжей растрепанной шевелюрой, красным носом и широкой улыбкой становится украшением любого детского праздника. Феи, клоуны, пираты, персонажи мультипликационных и художественных фильмов устраивают настоящий праздник, ролевую игру, проводят командные игры, дарят детям нереальный сказочный мир. А взрослые с удовольствием возвращаются в мир детства, принимая участие в захватывающих интерактивных действиях.

Профессия аниматор – это первая ступень в профессиональный мир организаторов праздников. Молодые ребята, наделенные различными талантами, знаниями и личностными качествами, вступают в контакт с людьми в определенном образе и амплуа. Общаясь, показывая миниатюры, шоу-программы, организовывая игры, аниматоры отрабатывают ряд техник, которые помогают в дальнейшем становиться опытными ведущими, артистами, а также организаторами праздничных программ.

В системе дополнительного образования обучаются целеустремлённые, энергичные, молодые люди, которые могут реализовать себя в анимационной деятельности, попробовать себя в организации и проведении массовых и культурно – досуговых мероприятий.

Есть молодые люди с выраженным творческим потенциалом, с развитым чувством индивидуальности, стремлением опираться на собственные силы, развитым самоконтролем и организованностью, но не обладающие достаточными знаниями, умениями и навыками в сфере организации и проведения мероприятий.

В состав анимационной программы может входить все – от веселых игр, шуток и розыгрышей до профессионально построенной развлекательной программы с приглашением звезд эстрады. Дополнительная общеобразовательная программа нацелена на подготовку детей в качестве аниматора и организатора мероприятий.

**Цель программы:**

Формирование у обучающихся базовых теоретических знаний и практических навыков и умений в сфере анимационной деятельности.

**Задачи, решаемые в процессе реализации программы:**

Образовательные:

1. Обучить ведению анимационных программ с учетом логики и последовательности сценического и игрового действия;
2. Ознакомить с различными игровыми технологиями;
3. Обучить основам актерского мастерства и сценического искусства;
4. Обучить ведению игр и тематических социокультурных программ;
5. Ознакомить с видами социокультурной анимации;
6. Обучить принципам коллективного творчества.
7. Обучить основам оформительского искусства.

Развивающие:

1. Развить коммуникативные навыки и организационные способности;
2. Развить творческий потенциал личности;
3. Развить внимание, память, чувство ритма, воображение, фантазию, ассоциативное и творческое мышление, дикцию, умение импровизировать;
4. Развить аналитический подход к данному виду деятельности.

Воспитательные:

1. Воспитать чувство ответственности за порученное дело, самостоятельность;
2. Воспитать уважение к старшим и друг другу;
3. Воспитать самодисциплину;
4. Сформировать интерес к данному виду деятельности и стремление к качественному проведению анимационных программ;
5. Развить стремление к дальнейшему саморазвитию.

Программа является модифицированной. Создана на основе образовательных программ Л.Н. Виниченко «Школа аниматоров» (Полесск), Н.А. Переходова «Школа анимационных способностей «ШАнС»» (Рязань), Т.Ю, Герус и С.В. Максимкина«Школа аниматоров и организаторов» (Москва).

Система обучения основана на принципе систематичности и последовательности, что позволяет учащимся осваивать материал легко и эффективно. Практические занятия призваны помочь учащимся овладеть умениями и навыками, необходимыми в работе аниматора.

Наполняемость 1 группы – 8 – 12 человек (соответствует нормам СанПин).

Занятия проводятся по следующему режиму: 2 раза в неделю по 2 часа (Длительность одного занятия: 45 минут)

**Особенность** данной программы заключается в том, что она позволяет обучающимся, ещё не получившим основную профессию, получить профессиональные знания и навыки в сфере анимационной деятельности, что в дальнейшем (по достижению ими совершеннолетия) положительно скажется на их финансовой независимости и реализации их трудового потенциала.

**Участники программы:**

Возраст детей: 11-17 лет

Данная дополнительная общеобразовательная программа рассматривает возможность развития организаторских способностей и навыков актёрского мастерства, обучения организации и проведению культурно - досуговых и организационно - массовых мероприятий, так как в возрасте 11-17 лет воспитанники стремятся найти «себя», самоутвердиться, попробовать свои силы, посредством участия в разнообразной коллективной и индивидуальной творческой деятельности.

Форма проведения занятий: теоретическая подготовка (лекции, семинары, беседы, учебные занятия), практические занятия (творческие задания, викторины, игры, создание и участие в мероприятиях, разработка сценариев).

**Ожидаемые результаты:**

1. Дети приобретут творческие, социально-значимые навыки: навыки критического мышления;
2. Навыки конструктивной работы в группе, аналитического мышления;
3. Научатся основным навыкам актерского и аниматорского мастерства;
4. Включатся в активное взаимодействие со взрослыми и сверстниками;
5. Овладеют навыками общения, публичного выступления;
6. Освоят формы и методы организации культурно – досуговой, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности;
7. Овладеют навыками организации и технического сопровождения игровых программ;
8. Научатся грамотному оформлению культурно-досуговых программ;
9. Обретут опыт организации и участия не менее чем в 2 программах в качестве одного из основных ведущих программы;
10. Смогут использовать полученные компетенции в самостоятельной работе над составлением, разработкой и реализацией творческих проектов и реализации творческого проекта досуговой программы;

**Модель выпускника программы:**

Выпускник образовательной программы «Я – Аниматор», успешно освоивший начальный уровень обучения демонстрирует следующие качества:

1. Умение эффективно общаться с взрослыми и детьми;
2. Умение организовать тематическое мероприятие для школьников любого возраста;
3. Энергичность, дружелюбность, любознательность, жизнерадостность;
4. Умение импровизировать по ходу действия на сцене;
5. Умение обращаться с аппаратурой;
6. Любовь к своему делу.

**Способы проверки знаний и умений:**

1. Включенное педагогическое наблюдение
2. Создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков
3. Устный анализ творческих заданий
4. Анализ отзывов родителей, учителей, других специалистов
5. Устный анализ самостоятельных работ
6. Беседа
7. Промежуточная аттестация - диагностика по параметрам (в конце полугодия)
8. Итоговая аттестация - диагностика по параметрам (в конце учебного года)
9. Мероприятие

**Общеобразовательная программа предполагает изучить:**

1. Основы актерского мастерства и сценического искусства;
2. Создание сценарного материала;
3. Формы культурно-массовых мероприятий;
4. Оформление культурно-массовых мероприятий;

В конце обучения по Программе обучающиеся получают выпускные свидетельства.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

**Учебно-тематический план (начальный уровень)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тематика** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1.  1.1  1.2  1.3  1.4 | **Введение в предмет. Техника безопасности.**  Введение. Знакомство с планом работы. Техника безопасности.  Основные понятия курса: аниматор, игровая программа, сценарий, ведущий  Игры на знакомство.  Тренинги на командообразование. | **6** | **4** | **2** |
| 2.  2.1  2.2  2.3  2.4  2.5  2.6  2.7  2.8 | **Актерское мастерство.**  **Сценическое искусство.**  Импровизация.  Принципы импровизации.  Скороговорки.  Ведущий, работа с микрофоном, умение держать публику  Сценическое действие.  Этюды.  Культура речи: голос, интонация, дикция, сценическое произношение, логика речи.  «Жесты, мимика, речь – слагаемые актерского мастерства». | **16** | **6** | **10** |
| 3.  3.1  3.2  3.3  3.4  3.5  3.6  3.7 | **Игровые технологии**  Игротехнические приемы, инструменты организации групп, классификация игр, способы организации игр  КТД  Виды игр для детей дошкольного возраста  Методы и приемы приглашения в игру  Составление сборника игр  Проведение игр  Проигрывание конкурсов с методикой приглашения в игру | **14** | **6** | **8** |
| 4.  4.1  4.2  4.3  4.4  4.5 | **Методика проведения новогодних игровых программ**  Новогодние игры и конкурсы. Отработка проведения новогодних игр.  Новогодние сказочные персонажи, специфика образа. Работа над образом Деда Мороза. Работа над образом Снегурочки. Работа над отрицательными новогодними персонажами.  Классификация игровых программ. Новогодние игровые программы. Массовки.  Особенности построения новогоднего сценария. Правила организации игровой программы от первого шага до проведения.  Пробная самостоятельная работа над новогодним сценарием. Проведение новогодних игр в ДЮЦах. | **23** | **6** | **17** |
| 5.  5.1  5.2  5.3  5.4  5.5  5.6  5.7 | **Основы психологии**  Педагогические и психологические особенности взаимодействия с детьми и взрослыми.  Коммуникация.  Конфликтные ситуации и пути их решения.  Ролевая игра.  Психологические тренинги. Работа над самооценкой.  Психологические тренинги. Основы общения.  Психологические тренинги. Как избежать конфликтов? | **16** | **8** | **8** |
| 6.  6.1  6.2  6.3  6.4  6.5  6.6  6.7  6.8 | **Оформление**  Основы обращения со световой и звуковой аппаратурой  Оформление сцены.  Костюмы.  Грим.  Внешнее оформление  Реквизит. Поиск новых решений по поиску и подбору реквизита.  Подборка материала  Закрепление и отработка полученного материала | **34** | **9** | **25** |
| 7.  7.1  7.2 | **PR**  Объявление о проведении мероприятия, афиша, реклама, приглашение  Пиар-кампания мероприятия | **16** | **8** | **8** |
| 8.  8.1  8.2 | **Сценарное искусство**  Классификация мероприятий, виды и форматы мероприятий.  Написание сценариев игровых программ | **10** | **4** | **6** |
| 9.  9.1  9.2  9.3 | **Проведение игровых программ**  Итоговая работа.  Создание игровой программы.  Проведение игровой программы. | **18** | **1** | **17** |

**Итого: 144 часа**

**Содержание программы (начальный уровень)**

1. **Организация творческого процесса**

1.1 Введение. 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. Знакомство с правилами поведения во время занятий, на перемене, на сцене, на репетиции. Правила работы с микрофоном.

Практическое занятие: Игры на знакомство. Изучаем и практикуем.

1.2Кто такие аниматоры? Законы аниматорской деятельности. Знакомство со спецификой деятельности аниматора. Формирование представления о правилах и видах аниматорской деятельности.

Практическое задание: Тестирование по пройденной теме.

1.3 Сценическая культура аниматора. Стиль и имидж аниматора. Этическая и сценическая культура аниматора.

**2. Актерское мастерство.**

2.1 Сценическое искусство.

2.2 Импровизация. Принципы импровизации.

Практическое задание. Этюды на импровизацию. Взаимодействие на сцене. Бессловесные и словесные этюды.

2.3 Скороговорки.

Практическое задание.

2.4 Ведущий, работа с микрофоном, умение держать публику.

2.5 Сценическое действие. Практическое задание. Работа над пластикой.

2.6 Практическое задание. Этюды: «Сценическое общение», «Взаимодействие с партнером», «Парные этюды на освоение сценического пространства»

2.7 Культура речи: голос, интонация, дикция, сценическое произношение, логика речи.

2.8«Жесты, мимика, речь – слагаемые актерского мастерства». 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.

Практическое задание. Работа над речью. Работа над этюдом. Практикум «Я актер».

**3. Игровые технологии**

3.1 Классификация игр. Знакомство с видами игр. Основной вид игр дошкольников: сюжетно-ролевая игра; подвижные игры; настольно-печатные игры; театрализованные игры; дидактические игры; фольклорные игры.

3.2 Игры на сплочение коллектива.

Практическое задание. 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».

3.3 Игры на выявление творческих способностей.

Практическое задание. Самостоятельное изучение и проигрывание игр: «Групповой коллаж», «Новоселье», «Радуга» и т.д.

3.4 Виды игр для детей дошкольного возраста. Знакомство с возрастными и психологическими особенностями детей дошкольного возраста. Знакомство с основными видами игр для детей дошкольного возраста: подвижные; ролевые; настольные; дидактические.

Практическое задание. Игры с хоровыми ответами. Загадки с хоровыми ответами. Игры - кричалки, игры - путалки.

3.5 Методы и приемы приглашения в игру. Знакомство с методикой и способами приглашения на конкурс или игру.

Практическое задание.Практическое занятие с проведением конкурсов. Проигрывание конкурсов с методикой приглашения в игру.

3.6 Виды игр для детей младшего школьного возраста. Знакомство с возрастными и психологическими особенностями детей младшего школьного возраста. Знакомство с основными видами игр: музыкальные игры, дидактические, спортивные, игры-драматизации, игры с правилами, игры за столом.

Практическое задание. Проведение игр на занятиях.

3.7 Игры на развитие фантазии.

Практическое задание. Знакомство с видами и типами игр. Проведение игр на занятиях.

* 1. Игры на развитие внимания и воображения.

Практическое задание. Проведение игр на занятиях. Игры: «Зеркало», «Запрещенная буква», «Четыре стихии», «Что изменилось», «Условное слово», «Важные мелочи» и т.д.

**4. Методика проведения новогодних игровых программ**

4.1 Новогодние игры и конкурсы. Отработка проведения новогодних игр.

4.2 Новогодние сказочные персонажи, специфика образа. Работа над образом Деда Мороза. Работа над образом Снегурочки. Работа над отрицательными новогодними персонажами.

4.3 Классификация игровых программ. Новогодние игровые программы. Массовки. Практическое задание. Работа над идеей и сюжетом новогодних программ и массовок. Подбор игр и конкурсов, музыкального оформления, подбор реквизита.

4.4 Особенности построения новогоднего сценария. Правила организации игровой программы от первого шага до проведения.

4.5 Пробная самостоятельная работа над новогодним сценарием. Проведение новогодних игр в ДЮЦах.

**5. Основы психологии**

5.1 Педагогические и психологические особенности взаимодействия с детьми и взрослыми.

5.2 Коммуникация.

5.3 Конфликтные ситуации и пути их решения.

5.4 Практическое задание. Ролевые игры.

5.5 Психологические тренинги. Работа над самооценкой. Оценка успешности, авторитетности, уверенности в себе. Игровые тренинги. Тесты.

5.6 Психологические тренинги. Основы общения. Нравственные основы общения при исполнении различных социальных ролей. Содержание и средства общения.

5.7 Психологические тренинги. Как избежать конфликтов? Понятие «конфликтная личность». Необходимость гармонизации общения. Конфликтная ситуация и выход из нее. Практические умения в разрешении конфликтов. Качества, необходимые для продуктивного общения.

Практическое задание. Тестирование. Игровой тренинг. Команда – это здорово! Особенности поведения человека в различных жизненных ситуациях. Взаимопонимание. Взаимодействие. Взаимовлияние. Команда как необходимое условие для создания творческого проекта досуговой программы.

**6. Оформление**

6.1 Основы обращения со световой и звуковой аппаратурой. Практическое задание. Работа над музыкальным оформлением игровой программы.

6.2 Оформление сцены.

6.3 Костюмы.

6.4 Грим. Виды грима.

6.5 Внешнее оформление.

6.6 Реквизит. Поиск новых решений по поиску и подбору реквизита. Виды реквизита, методика изготовления реквизита.

6.7 Подборка материала эскизов костюмов и оформления праздничного пространства в ходе разработки творческих проектов.

6.8 Практика: Закрепление и отработка полученного материала

**7. PR**

7.1 Объявление о проведении мероприятия, афиша, реклама, приглашение.

7.2 Знакомство с программой и разработка афиш, пригласительных билетов в программе CorelDRAW

7.3 Общее понятие PR

7.4 Пиар-кампания мероприятия.

7.5 Проведение фото-видео съемки.

**8. Сценарное искусство**

8.1 Классификация мероприятий, виды и форматы мероприятий.

8.2 Создание сценарного плана. Этапы работы над сценарием. Формирование умений перспективного видения.

8.3 Практическое задание. Разработка и создание проектов досуговых праздничных программ.

8.4 Практика: Написание сценария игровых программ

8.5 Способы решения форс - мажорных ситуаций во время проведения игровой программы.

Практическое задание. Актерский тренинг. Снятие зажимов. Раскрепощение.

**9. Проведение игровых программ**

9.1 Итоговая работа. Создание игровой программы.

Практическое задание. Разработка и реализация игровых программ:

Самостоятельная работа над сценарием, подбор художественного и литературного материала; распределение ролей; разработка эскизов костюмов; подбор музыки и оформлении игрового пространства. Работа над сказочными персонажами. Репетиции игровой программы.

9.2 Проведение игровой программы для воспитанников ДЮЦа.

**По окончанию обучения на начальном уровне:**

**Должны знать:**

1. Виды и специфику анимационной деятельности;
2. Структуру создания анимационных программ;
3. Виды анимационных программ;
4. Специфику взаимодействия аниматоров и зрителей;
5. Основы техники безопасности при проведении игровых программ и при изготовлении необходимого реквизита;
6. Виды, формы игровой деятельности, современные, подвижные, народные, спортивные и др. игры.
7. Основы сценарной композиции, сценического движения;
8. Психолого-педагогические процессы анимационной деятельности;
9. Правила написания сценариев культурно-досуговых и организационно – массовых мероприятий.

**Должны уметь:**

1. Создавать досуговые программы с учетом структурных особенностей формирования анимационных программ;
2. Формировать анимационный интерес и впечатление;
3. Взаимодействовать со зрителем, учитывая психолого-педагогические особенности анимационной деятельности;
4. Работать со зрительской аудиторией различных возрастных категорий;
5. Работать с необходимым реквизитом при проведении игровых программ; составлять план проведения игровых программ в соответствии с возрастом аудитории и заявленной темой;
6. Проводить в качестве ведущего тематические праздники;
7. Владеть элементами внутренней техники актёра;
8. Использовать художественно-технические средства при проведении мероприятия;
9. Использовать в анимационной деятельности различный контент: прикладное творчество, хореографию, игровую деятельность и т.д.

**Должны иметь навыки:**

1. Критического мышления;
2. Конструктивной работы в группе, аналитического мышления;
3. Актерского и аниматорского мастерства;
4. Включатся в активное взаимодействие со взрослыми и сверстниками;
5. Общения, публичного выступления;
6. Освоят формы и методы организации культурно – досуговой, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности;
7. Использовать полученные компетенции в самостоятельной работе над составлением, разработкой и реализацией творческих проектов и реализации творческого проекта досуговой программы.

Образовательный процесс с учащимся построен на основе дидактических принципов: наглядности, научности, системности, последовательности, доступности, связи теории с практикой.

Дополнительная общеобразовательная программа соответствует типовому положению об образовательном учреждении дополнительного образования детей, Уставу, лицензии на осуществление образовательной деятельности. Реализация программы осуществляется согласно учебному плану учреждения и расписанию занятий. Структура программы соответствует примерным требованиям к программам дополнительного образования детей (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844).

В процессе реализации образовательной программы используются следующие основные методы обучения:

1. Словесный (лекция, беседа, рассказ, дискуссия)

Данный метод используется педагогом для объяснения нового материала с целью формирования у обучающихся полной и прочной теоритической базы. Посредством дискуссии и беседы учащиеся обучаются приемам эффективного общения и конструктивного диалога, а также основным правилам ведения споров и конфликтов.

1. Практический

Один из основных методов обучения. В ходе практических занятий вырабатываются навыки и умения в разработке сценариев, программ, подготовке и проведении анимационных мероприятий.

1. Игровой

Сущность игрового метода заключается в том, что обучающиеся смогут испытать на себе различные игры и выучить их для дальнейшего использования в игровых программах. Также с помощью него учащиеся смогут развить: самостоятельность, смелость, ответственность, трудолюбие.

1. Моделирования

В данном методе обучающийся занимает одновременно позицию исполнителя, зрителя, автора, творчески переживая каждую роль. Для того, чтобы было легче ориентироваться на сцене.

1. Метод взаимообучения

Благодаря данному методу учащиеся приобретают навыки работы в творческом коллективе, развивают коммуникативные навыки.

Выбор форм и методов обучения зависит от особенностей каждой группы и индивидуального подхода.

Индивидуальная форма обучения применяется в течении учебного года. Основанием для занятий индивидуально является высокий темп усвоения материала, учащимся, его желание и учет возможностей.

Традиционной и основной формой обучения является учебное занятие. Для практических работ используется создание и участие в мероприятиях Дворца творчества детей и молодежи, а также детско-юношеского центра.

**Учебно-воспитательная деятельность** педагога направлена на воспитание социально-адаптированной личности, способной к самообучению, к развитию творческой активности, к самореализации в деятельности. Активная творческая деятельность коллектива предполагает участие в социально-значимых городских мероприятиях и акциях, самостоятельное проведение конкурсов, викторин, выставок и других массовых мероприятий. Предполагаемые формы работы направлены на развития гражданских и патриотических качеств, формирование положительного психологического климата в детском коллективе, приобщение детей к нравственным и культурным ценностям.

**Механизм оценки полученных результатов**

Качество педагогической работы и результат его труда отражает уровень знаний и умений учащихся. Поэтому немаловажное значение в продуктивности образовательного процесса имеет механизм оценки полученных знаний и умений, позволяющих не только проследить степень усвоения учащимся учебного материала, но и качество педагогического труда.

При оценке достижений учащихся следует учитывать возраст, опыт, уровень активности, коммуникативность учащихся.

К моменту выпуска из коллектива учащиеся должны самостоятельно применить и продемонстрировать на практике свои профессиональные умения и навыки.

Степень усвоения разделов и тем программы зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей.

В соответствии с уровнем обучения, применяются различные формы, методы и приемы оценки результатов обучения.

**Фронтальный опрос** позволяет проверить степень и качество выполняемой работы учащимся.

**Коллективная работа** дает возможность оценить уровень коммуникативности детей и умения работать в творческом коллективе.

**Индивидуальные задания** выявляют уровень усвоения материала каждым учащимся.

**Тестирование** позволяет оценить глубину и полноту владения терминологическим аппаратом.

**Самоконтроль и самооценка** выявляют степень критического отношения к собственным достижениям.

**Условия реализации программы**

Для эффективной и плодотворной работы по дополнительной общеобразовательной программе «Я – Аниматор» необходимо достаточно просторное, светлое помещение.

**Оборудование кабинета включает:**

- комплект мебели для хранения сценариев, наглядных пособий и работ учащихся;

- столы и стулья для работы;

- столы для аппаратуры и техники;

- зал для проведения мероприятий;

- принтер;

- компьютер;

- расходные материалы;

- реквизит;

- костюмы.

**Учащиеся должны иметь:** тетрадь, папку для хранения собственных сценариев.

**Список литературы**

1. Альшиц Ю.Л. Тренинг Forever /Ю.Л. Альшиц. - М.:Изд-во ГИТИС, 2010. - 54 с.
2. Бруссер А.М. Сценическая речь. Методические рекомендации и практические задания для начинающих педагогов театральных вузов / А.М. Бруссер. - М.: ВЦХТ, 2008. - 112 с.
3. Вилькин А.М. Фрагменты. Театрально-педагогические импровизации на заданную тему / А.М. Вилькин. - М.: ВЦХТ, 2010. - 176 с.
4. Вишняк А.И. Тарасенко В.И. Культура молодежного досуга. - Киев: Высшая школа, 2008 - 53с.
5. Волошина, Л.Н. Игровые технологии в системе физического воспитания дошкольников / Л.Н. Волошина. - М.: Учитель, 2013. - **130** c.
6. Волошина, Л.Н. Игровые технологии в системе физического воспитания дошкольников / Л.Н. Волошина. - М.: Учитель, 2013. - **421** c.
7. Гиппиус С.В. Тренингр развития креативности. Гимнастика чувств / С.В. Гиппиус. - М.: Изд-во "Москва", 2009. - 140 с.
8. Гойхман, О. Я. Организация и проведение мероприятий. Учебное пособие / О.Я. Гойхман. - М.: ИНФРА-М, 2014. - 136 c.
9. Гойхман, Оскар Яковлевич Организация и проведение мероприятий. Учебное пособие. Гриф УМО МО РФ / Гойхман Оскар Яковлевич. - М.: ИНФРА-М, 2018. - **604** c.
10. Григорьева Е.И. Современные технологии социально-культурной деятельности: Учебное пособие. - Тамбов, 2012. - 343 с.
11. Деятельность клубов: народное художественное творчество. Аналитический обзор. Гл. ред. Богатов Б.П.- М.: Мин. Культ. РФ, 2011.- 76с.
12. Драгичевич-Шешич М. Культура: менеджмент, анимация, маркетинг [Текст] / М. Драгичевич-Шешич, Б. Стойкович [пер. с сербохорв.]. – Новосибирск: Тигра, 2014. – 165 с.
13. Дуликов В.З. Социально-культурная работа за рубежом: Учебное пособие. - М.: МГУКИ, 2008. - 97 с.
14. Дюмазедье Ж. На пути к цивилизации досуга // Вестник МГУ. Серия 12. Социально-политические исследования. - 2008. - № 1. - С. 83.
15. Ерошенков, И. Н. Культурно-воспитательная деятельность среди детей и подростков: учебное пособие / И.Н. Ерошенков. – М.: Гуманитарный издательский центр «ВЛАДОС», 2013.
16. Иванушкин, Е.И. Рекреативные технологии социально-культурной деятельности / Е.И. Иванушкин. – М.: МГУКИ, 2010.
17. Игровая технология формирования у старших дошкольников направленности на мир семьи. Учебно-методическое пособие. - М.: Центр педагогического образования, 2014. - **341** c.
18. Казакова, Г.М. Игровые технологии в процессе подготовки детей к обучению в школе / Г.М. Казакова. - М.: АРКТИ, 2010. - **600** c.
19. Котова Е.В. Развитие творческих способностей дошкольников: методическое пособие / Е.В. Котова, С.В. Кузнецова, Т.А. Романова. - М.: ТЦ Сфера, 2010. - 128 с.
20. Ливнев, Д.Г. Создание актёрского образа / Д.Г. Ливнев, Н.А. Зверева. - М.: РАТИ-ГИТИС, 2008. - 224 с.
21. Маркова, Г.Г. Формирование культуры XXI века: социально-философский анализ / Г.Г. Маркова. Мин. образования РФ. Акад. соц. наук. -Ставрополь, 2011. - 135 с.
22. Мастерство режиссёра: учеб. пособие / под ред. Н.А. Зверевой. - М.: РАТИ-ГИТИС, 2009. - 534 с.
23. Молодежь новой России: образ жизни и ценностные приоритеты // Информационно-аналитический бюллетень института социологии РАН. М.: Институт социологии РАН, 2013. - 95 с.
24. Нина, Мыськова und Галина Дымченко Игровые технологии как метод эффективного обучения в начальной школе / Нина Мыськова und Галина Дымченко. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2012. - 220 c.
25. Новаторов В.Е. Современные технологии культурно-досуговой деятельности: состояние, проблемы, перспективы развития // Вестник Омского университета. - 2009. - Вып. 3. - С. 109 - 114.
26. Организация и проведение мероприятий: Учебное пособие/ Гойхман О.Я. - М.: ИНФА - М, 2010. - 120 с.
27. Основы психологии : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / И.А.Фурманов [и др.]. - Минск: Соврем, шк., 2011. - 496 с.
28. Сарабьян Э.А. Актерский тренинг по системе Станиславского/ Э.А. Сарабьян. - М.: Изд-во АСТ, 2010. - 90 с.
29. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. - М.: КноРус, 2016. - 112 cc.
30. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. - М.: КноРус, 2016. - 112 c.
31. Сергеева, И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методическое пособие / И.С. Сергеева. - М.: КноРус, 2018. - **501** c.
32. Соколов Р.В. Привлечение населения к организации досуга детей и подростков по месту жительства. - М.: Высшая школа, 2010. - 120 с.
33. Томчикова, С. Н. Игровые технологии в ДОУ / С.Н. Томчикова. - М.: Флинта, 2015. - **196** c.
34. Турик, Л. А. Дебаты. Игровая, развивающая, образовательная технология / Л.А. Турик. - М.: Феникс, 2012. - 192 c.
35. Турик, Л.А. Дебаты: игровая, развивающая, образовательная технология / Л.А. Турик. - М.: Феникс, 2012. - **391** c.
36. Цыретарова Б.      Секреты совершенства // [Библиотека. –2015– № 1](#58;%20%20s_by_term(%27I=%27,%27bibl/2015/1%27)). – С. 32-35.
37. Шпаковский, В. О. Организация и проведение рекламных мероприятий посредством BTL-коммуникаций / В.О. Шпаковский, Н.М. Чугунова, И.В. Кирильчук. - М.: Дашков и Ко, **2017**. - 128 c.