

Бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Омска
«Центр технического творчества «Мечта»



**СЦЕНАРИЙ ПРОВЕДЕНИЯ
ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ
"ИНТЕРАКТИВНАЯ ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
"АВТОГОНКИ"**

Автор - составитель: Гладырева Екатерина Александровна
педагог дополнительного образования

Омск – 2022

Содержание

Актуальность и практическая значимость	3
Новизна	3
Образовательные цели и задачи проведения досугового мероприятия	3
Подготовка к интерактивной танцевальной программе "Автогонки"	4
Сценарий интерактивной танцевальной программы "Автогонки"	5
Список использованной литературы	9

Актуальность и практическая значимость

Досуговое мероприятие "интерактивная танцевальная программа "Автогонки" - специально организованное развлечение, предполагающее смену танцевальных движений участников по заданному игровому заданию. Органическое соединение движений, музыки, игры, технических средств выразительности формирует атмосферу положительных эмоций, которые раскрепощают участников, делают их поведение естественным.

Особенностью интерактивной танцевальной программы "Автогонки" является подборка игровых заданий, в ходе реализации которых участникам предлагается участие в деятельности нескольких видов:

- Танцевальная импровизация по заданной теме создаёт благоприятные условия для развития танцевальности, уверенности в себе, воображения, фантазии, координации движений.
- Самостоятельная творческая работа предполагает стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности выразительности действий участников.
- Творческая работа с использованием технических средств, что положительным образом сказывается на повышении интенсивности участия в программе.
- Демонстрация имеющихся танцевальных умений участников, что способствует устойчивому формированию исполнительских качеств.

Практическая значимость интерактивной танцевальной программы "Автогонки" в том, что её сценарий предполагает:

- Логичную адаптацию под тему детского праздника (детский день рождения, выпускной в классе, посвящение в "кружковцы", посвящение в "танцоры" и др.).
- Проведение игровых заданий целиком или выборочно для учащихся танцевальных студий/коллективов, а также участников, не имеющих специальной танцевальной подготовки.
- Реализацию, как в помещении, так и на открытой площадке.
- Адаптацию действия как на игровой основе, без подсчёта баллов, так и на конкурсной.
- Количество игровых заданий может увеличиваться или сокращаться в соответствии с количеством участников.
- Вариативность временной продолжительности в зависимости от возраста участников:
 - ✓ участники 6-8 лет – 30 мин.,
 - ✓ участники 9-12 лет – 40 мин.,
 - ✓ участники 13-15 лет – 50 мин.

Новизна

Педагогической основой программы является интерактивная игра. В ходе танцевальной программы "Автогонки", дети становятся активными участниками действия. Взаимодействие участников во время программы поддерживает процесс социализации и развития личности, а также позволяет проверить имеющиеся умения и навыки. Таким образом, дети намного быстрее устанавливают контакты друг с другом.

Благодаря понятным и доступным детям игровым заданиям, программа проходит динамично. Кроме того, игра способствует ускорению темпа реакции участников, и одновременно даёт возможность выражать свои негативные и положительные эмоции.

Представленный сценарий интерактивной танцевальной программы "Автогонки" авторский, разработан с учётом интересов и потребностей современных детей, имеет в своём содержании игры с залом; подвижные игры; игру-эстафету; танцевальные игры: на заданную тему, с применением технических средств.

Образовательные цели и задачи проведения досугового мероприятия

Цель: организация содержательного досуга учащихся во внеурочное время средствами танцевальных игровых заданий.

Задачи:

- Способствовать творческой и двигательной активности участников.
- Включить детей в различные виды индивидуальной и коллективной творческой деятельности.
- Способствовать развитию танцевальных движений, фантазии, креативного мышления по заданной теме.

- Способствовать эмоциональному раскрепощению участников в ходе программы.
- Развивать познавательную деятельность.
- Развивать коммуникативные способности.

Подготовка к интерактивной танцевальной программе "Автогонки"

1. Методическая работа:
 - Работа над сценарием: подбор темы программы, подбор игровых заданий и игр, постановка целей, задач, актуальности программы, соответственно возрасту участников.
2. Выбор музыкального сопровождения:
 - Фоновая музыка до начала программы и после завершения программы.
 - Музыка, сопровождающая игровые задания и образы.
3. Техническое сопровождение:
 - В качестве одного из выразительных средств, для оформления программы подбирается короткое видео с яркими гоночными машинами, которые на старте гоночной трассы с заведённым двигателем ждут зелёный свет светофора. Используется как заставка №1.
 - В качестве одного из выразительных средств, для оформления программы подбирается короткое видео с яркими гоночными машинами, которые начали движение с линии старта. Используется как заставка №2.
 - Для игры "Автоперевоплощение" необходима презентация, созданная в редакторе слайдов Power Point из пакета Microsoft Office. В ней для игровых заданий созданы слайды с изображением образов, которые по сценарию задаёт ведущий.
 - Для игры "Выстраивание фигур" необходима презентация, созданная в редакторе слайдов Power Point из пакета Microsoft Office:
 - ✓ первая часть слайдов с изображениями геометрических фигур, букв, знаков для игровых заданий:
 - * буквы: С, Т, Х, О, Н, Ф, Э, S, Ф, 8.
 - * смайлики: улыбающийся, показывает язык (дразнится).
 - * картинки для статуй: гоночная машинка, "Мы – выпускники 21 века".
 - ✓ вторая часть с изображениями цифр, означающих направление и количество прыжков участников в линиях: 3 прыжка вправо, 4 прыжка влево, 5 прыжков вперёд, 3 прыжка вправо, 1 прыжок назад. Комбинации могут быть разные.
 - В качестве одного из выразительных средств, для оформления программы подбираются картинки с изображением сюжета названия игр: знаки дорожного движения, заправка, насосы, СТО.
 - В качестве одного из выразительных средств, для оформления программы подбирается короткое видео с яркими гоночными машинами, которые финишировали. Используется как заставка №3.
4. Виды игр, используемые в программе и подготовка к ним:
 - Подвижная игра "Знаки дорожного движения". Не требует подготовки реквизита.
 - Танцевальная игра "Автоперевоплощения". Необходима подборка музыкальных треков на каждый предлагаемый участникам автообраз.
 - Танцевальная игра "Настраиваем радиоволну". Для первой части игрового задания необходима подборка музыкальных треков известных танцевальных и музыкальных направлений: классика, хип-хоп, рок-н-ролл, диско, рок, латинская, вальс. Для второй части игрового задания необходима музыкальная подборка треков национальностей: восточная, индийская, китайская, кавказская, русская, французская, цыганская.
 - Игра-эстафета "Заправка". Необходимы две ложки (по объёму равные столовым), четыре ёмкости для воды (одинакового объёма), вода.
 - Танцевальная игра "Набираем скорость". Необходим музыкальный трек среднего темпа.
 - Творческое задание "Следы шин". Необходимы листы бумаги по количеству участников, фломастеры.
 - Подвижная игра-шутка "Насосы". Не требует подготовки реквизита.
 - Подвижная игра "Серпантинная дорога". Необходима скакалка.

- Подвижная коллективная игра "Парковка фур". Требуется подготовки технического характера (описание выше).
 - Коллективное творческое задание "Станция технического обслуживания". Картинку для раскраски в черно-белом цвете необходимо преобразовать в пазл формата А1: разделить на фрагменты любой геометрической фигуры. Для задания нужен клей, фломастеры.
 - Игра с залом "Парам-парейро". Не требует подготовки.
 - Конкурс на создание авторского пирожного "Сладкий тюнинг". Необходимы одноразовые перчатки, тарелки, ложки. Необходим набор продуктов:
 - ✓ для основы: тарталетки;
 - ✓ для начинки: варёная сгущёнка, джем и др.;
 - ✓ для оформления: баллон взбитых сливок;
 - ✓ для украшения: мармелад, вафли, орешки и др.
5. Техническое обеспечение:
- Музыкальная аппаратура.
 - Ноутбук, мышка.
 - Мультимедийная аппаратура.
6. Кадровое обеспечение для реализации танцевальной программы "Автогонки":
- Ведущий в образе автогонщика.
 - Звукооператор.
 - Педагог (или старший учащийся), ответственный за мультимедийную презентацию для игровых заданий.

Сценарий интерактивной танцевальной программы "Автогонки"

Сценарий представлен в форме таблицы. В левой колонке указан ход программы: текст и действия ведущего, ответственного за мультимедийную презентацию. В правой колонке указана музыка, необходимая для игровых заданий.

Ход программы (курсивный текст). Текст ведущего (обычный текст)	Музыка
<p><i>В зале, где собираются зрители, до начала праздника фоном играет музыка</i></p> <p><i>За 1 минуту до начала программы фоновая музыка выключается</i></p> <p><i>Выдерживается пауза без музыки – 20 секунд</i></p> <p><i>Звучат фанфары</i></p> <p><i>В зал под музыку входит ведущий</i></p>	<p>Фоновая</p> <p>Без музыки</p> <p>Без музыки</p> <p>Позывные "Фанфары"</p> <p>Трек на выход ведущего Bill Conty</p>
<p>Приветствую вас, юные любители скорости, на старте летнего солнечного сезона, в течение которого вы будете отдыхать, и копить силы! Сегодня вы прибыли на финиш начальной школы! Ваши гонки по трассе знаний подошли к концу, и поэтому я предлагаю вам отправиться в увлекательное путешествие в мир драйва, захватывающих эмоций, танцев, весёлых вечеринок и вкусных сладостей! Пора начинать наше автоприключение! Ну что, друзья, все готовы?</p> <p><i>Ответы участников</i></p> <p>Тогда мы начинаем самое фееричное, самое громкое, самое танцевальное и зажигательное шоу "Автогонки"!</p>	<p>Фоном звучит музыка</p>
<p>Чтобы называться штурманами, нужно пройти ряд испытаний! Первый этап ответственный и главный – нужно сдать экзамен по знаниям правил дорожного движения. Ведь вы – будущие штурманы своей взрослой жизни! Все гонщики должны знать ПДД!</p>	<p>На процесс исполнения действий участников звучит музыка</p>
<p><i>Подвижная игра "Знаки дорожного движения"</i></p> <p><i>Все дети встают с мест, распределяются по залу, свободно друг от друга. Ведущий называет действия, дети их выполняют:</i></p>	<p>Kevin MacLeon Royalty Free</p>

<p><i>Поворот направо – участники бегут к правому краю зала.</i></p> <p><i>Поворот налево – участники бегут к левому краю зала.</i></p> <p><i>Педаль в пол – участники бегут вперёд.</i></p> <p><i>Пешеход – участники бегут на месте.</i></p> <p><i>Кирпич – участники останавливаются.</i></p> <p><i>Обгон запрещён – все дети прыгают на месте.</i></p> <p><i>Задний ход – участники движутся спиной назад.</i></p> <p><i>Парковка – участники выстраиваются в одну линию друг за другом</i></p>	
<p>Отлично! Экзамен по вождению пройден, и я с гордостью могу назвать вас штурманами!</p>	
<p><i>На проекторе высвечивается фраза "приключение Автогонки"</i></p>	<p>Звучит музыкальная заставка – звук заведённого мотора</p>
<p>Первым делом сообщаю вам главное правило автогонок – веселиться в стиле Non Stop, то есть без остановки. Главный девиз наших гонок: веселись с нами, танцуй как мы, будь ярче нас! Держим путь в сторону лета, отдыха и ярких эмоций! На трассе каждый гонщик должен быть внимательным, быстрым, чутким и подвижным! Вы подвижные?</p> <p><i>Ответы участников</i> Вы внимательные? <i>Ответы участников</i> Тогда поехали!</p>	<p>Фоном звучит музыка Kid Rock Bawitdaba (Edit)</p>
<p>Мы начинаем наш путь! На трассе можно встретить самые различные виды машин. Первое задание для вас, дорогие друзья – умение перевоплощаться. При помощи силы мысли и оригинальной фантазии, перевоплотиться вам нужно в различные виды автотранспорта!</p>	
<p><i>Танцевальная игра "Автоперевоплощение"</i> <i>Все дети встают свободно по залу. Ведущий называет образ, задача участников – придумать движение заданному образу и изобразить его.</i> <i>Образы для участников:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - грузовая машина, - гоночная тачка-трансформер, - трактор с сеном, - любимая машинка, - автобуса, - фура со сладкой ватой - машина, у которой сдулось колесо; - новая машина, которая только что выехала из автосалона, - воздушный гелиевый шар в виде машины, - машина, которая везёт сломанную машину, - машина, которая стоит в гараже и очень хочет спать, - машина, которую остановил строгий инспектор ГИБДД 	<p>Трек Трек Трек Трек Трек Трек Трек Трек Трек Трек Трек</p>
<p>Ребята – вы молодцы! Замечательные получились автообразы! Отлично! Мы уже проехали 1 километр по нашей гоночной трассе. Километр проехали, а музыку в машине не включили! Это нужно исправить! Давайте выберем радиоволну!</p>	<p>Фоном звучит музыка</p>
<p><i>Танцевальная игра "Настраиваем радиоволну"</i> <i>1 часть</i> <i>Задача участников – угадать национальность звучащей музыки и начать танцевать движения соответствующей стране:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Цыганочка - Россия - Восточная - Кавказская 	<p>Трек Трек Трек Трек Трек</p>

<p>дальше? <i>Ответы участников</i> Пристегните ремни безопасности ещё крепче, потому что мы снова выезжаем на основную гоночную трассу и впереди нас ждёт очень необычное испытание! А именно – впереди дорога, в которой очень много поворотов, она будет постепенно сужаться, и проехать будет все сложнее и сложнее!</p>	
<p>Подвижная игра "Серпантинная дорога" <i>Скакалку держат натянутой. После каждого прохода участников она опускается ниже на 10-15-20 см. Стартовая высота натянутой скакалки – 1,60. Самая низкая высота от пола – 50 см.</i> <i>Задача детей – пройти под скакалкой, прогнувшись в спине назад, не задевая её.</i> <i>Выигрывает 1 финалист, который не заденет скакалку.</i></p>	Трек на процесс игры
<p>Мы выявили победителя серпантинной дороги! Это прекрасно! Мы уже проехали 5 километров по нашей гоночной трассе и посмотрите вперёд: нас ждёт сложное задание "Парковка длинных фур". Именно эти длинные машины очень сложно парковать. Вы справитесь!</p>	
<p>Подвижная коллективная игра "Парковка фур" сопровождается презентацией <i>I часть</i> <i>Участники строятся в одну линию друг за другом (лицом в затылок впереди стоящему), берутся руками за талию впереди стоящего человека.</i> <i>Задача участников: прыгнуть по одному прыжку вправо, влево, вперёд или назад по команде ведущего.</i> <i>Сначала все прыгают медленно, затем прыжков может быть несколько и темп прыжков ускоряется.</i> <i>II часть</i> <i>Задача всех участников программы – выстроить фигуры, выстраиваясь и перемещаясь по площадке</i> <i>Буквы: С, Т, Х, О, Н, Ф, Э, S, Ф, 8.</i> <i>Смайлики: улыбающийся, показывает язык (дразнится).</i> <i>Статуя: "Мы – выпускники 21 века"</i></p>	
<p>Вы уже профессиональные гонщики! Легко справляетесь с препятствиями сложной гоночной трассы на пути к летнему солнечному сезону! Позади уже 6 километров! До финиша осталось немного. Но, пока вы парковали длинные фуры, тряслись по неровной дороге, машины перед финишной прямой выглядят неисправно! Чтобы доехать до финиша, их нужно починить, местами даже собрать.</p>	
<p>Коллективное творческое задание "Станция технического обслуживания" <i>Ведущая раздаёт детям элементы большого пазла. Их задача – разукрасить фрагменты, собрать кусочки между собой и склеить.</i></p>	На процесс игры музыка фоном
<p>Дорогие гонщики! Вы собрали автомобиль и справились с гоночной трассой длиной 4 начальных класса! Как же это здорово! Позади начальная школа, а впереди вас ждут горы ещё выше, дорога ещё извилистей, скорость автомобиля ещё быстрее! Но, не пугайтесь, ведь с вами главные помощники – ваши родители! До финиша осталось совсем немного! Чтобы до него доехать, нужно проверить вашу готовность финишировать. А именно: проверить громкость звука, когда вы будете издавать победные сигналы!</p>	
<p>Игра с залом "Парам-парейро" - Парам-парейро - Хэй!</p>	

<p>- Парам-парейро - Хэй! - Парам-парейро - Хэй, хэй, хэй! - Настроенье каково? - Во! - Все так думают друзья? - Да! - Молодцы ребята! – Ура! Ведущий задаёт направление руки (наверху) и объясняет громкость крика буквы "А". Далее ведущий разучивает и проговаривает слова с детьми: Красотища-то какая, эх! – 2 раза Отдыхаем хорошооооооооо, Надо, надо бы ещё!</p>	
<p>Поздравляю, дорогие выпускники-гонщики, Вы финишировали! Вы – настоящие штурманы своей учёбы, своей интересной уже взрослой жизни! Вам понравилось? Вы сказали, что надо бы ещё??? Надо ещё? <i>Ответы участников</i> Я знала, что вам захочется продолжения. А продолжение будет сладким, красивым, интересным и авторским!</p>	
<p>Конкурс на создание авторского пирожного "Сладкий тюнинг" <i>Детям представлены заготовки продуктов для создания авторской пирожное. Задача детей: создать пирожное, придумать название, связанное с авторской темой.</i></p>	<p>Музыка на процесс создания пирожного</p>

Список использованной литературы

1. Афанасьев С. П., Коморин С. В. / Триста творческих заданий — М., 1999.
2. Барышникова Т. / Здравствуй, праздник! — СПб., 1998.
3. Ковтун, Т. Ю. Особенности проведения досугов для детей дошкольного возраста / Т. Ю. Ковтун. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2014. — № 7 (66). — С. 513-514. — URL: <https://moluch.ru/archive/66/11106/>
4. Мильвит, С. В. Организация летнего пришкольного лагеря в формате интерактивной площадки / С. В. Мильвит. — Текст : непосредственный // Образование и воспитание. — 2018. — № 4 (19). — С. 40-41. — URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/101/3440/>
5. Михайлова А. М., Воронина Н. В. Танцы, игры, упражнения для красивого движения. – Ярославль: Академия Холдинг, 2001.
6. Погадаев, Г. И. Организация и проведение физкультурно-оздоровительных мероприятий в школе. 1-11 классы / Г.И. Погадаев, Б.И. Мишин. - М.: Дрофа, **2015**. - 112 с.
7. Сборник лучших программ летнего отдыха (работы победителей областного конкурса на лучшую организацию отдыха детей в летний период 2019 года) / сост.: Р.В. Джаббарова, Л.П. Сарычева, ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества» – Региональный модельный центр дополнительного образования детей. – Тамбов, 2019. – с.
8. Сборник материалов победителей и призеров по итогам всероссийского интернет – конкурса проектных разработок, направленных на формирование устойчивых

навыков ЗОЖ у детей и обучающейся молодежи #ЗАЗОЖ, Министерство просвещения РФ.

