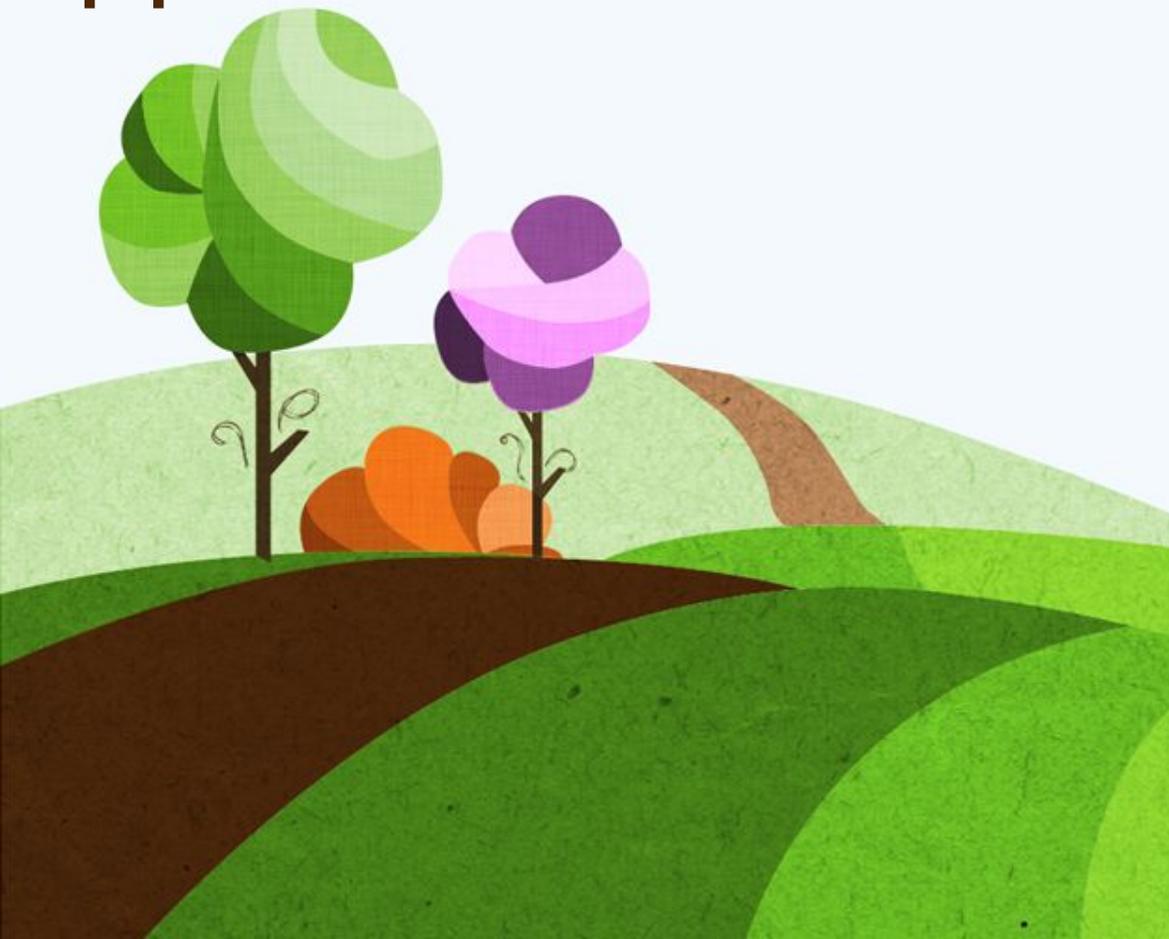


Л-4 Организация анимационной деятельности



План

1. Особенности разработки анимационных программ
2. Сценарий как основной вид драматургии
3. Организация праздников
4. Понятие «педагогическая игра», классификация игр

Особенности разработки анимационных программ

Для проведения анимационного представления создается особая *инициативная группа, оргкомитет*

В обязанности членов оргкомитета входит:

- разработка сценария анимационной программы театрализованного представления;
- подготовка выступающих;
- поиск интересных людей, их интервьюирование, беседа с ними, подготовка их выхода на сцену;
- включение в сценарий определенных эпизодов согласно развитию действия и драматургическим законам;
- оформление зала, фойе, вспомогательных аудиторий;
- подготовка рекламы, афиши, пригласительных билетов.

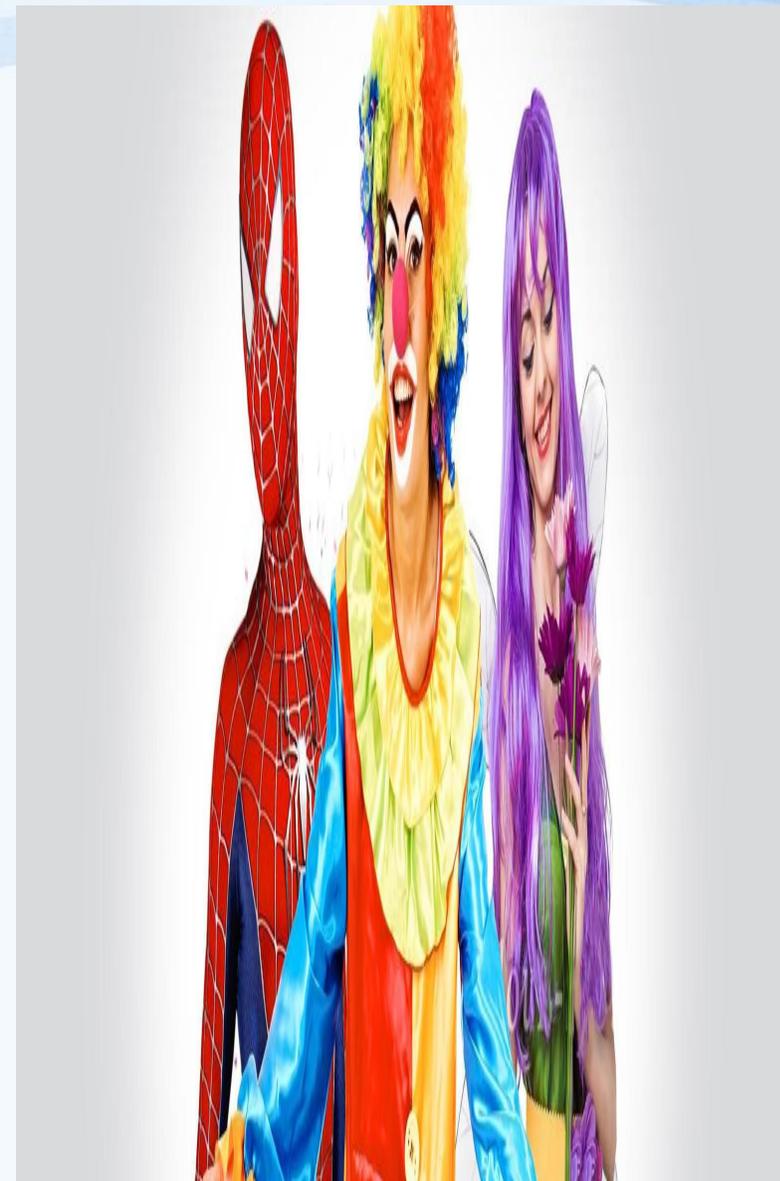
Схема построения анимационных мероприятий

- определение актуальности анимационной программы;
 - выявление основной задачи мероприятия;
 - выбор места проведения анимационного мероприятия;
 - подбор состава участников программы;
 - разработка основной формы построения анимационной программы, общей композиции;
- определение характера участия зрителей, их роли, степени удовлетворения интересов;

Задача сценариста – предложить публике такие условия анимационной программы, которые помогли бы раскрытию основной темы мероприятия. В сценарии следует точно передать, что должно происходить и в какой последовательности.

Каждый участник должен знать, в какое время он задействован.

- Для этого требуются предварительные репетиции.
Конферансье, массовик или аниматор чередуют номера анимационной программы с веселыми играми.
- Для реализации анимационных программ используются следующие *методы*.



Методы анимационных мероприятий

- *Метод игры и игрового тренинга;*
- *Метод театрализации;*
- *Метод состязания;*
- *Метод моделирования воспитывающих ситуаций;*
- *Метод импровизации.*

Правила общения ведущего с аудиторией

1. Нужно владеть мимикой, выражением своего лица, силой голоса, дикцией, артикуляцией;
2. уметь стоять, двигаться, пользоваться жестами, добиваться максимального контакта с аудиторией;
3. Важно широко использовать метод импровизации, проявлять уверенность, стараться вызывать положительную реакцию слушателей;
3. Речь должна иметь эмоциональную окраску, захватывать внимание слушателей, создавать атмосферу сопереживания, эстетического наслаждения



Составление анимационной программы

План

1. Название программы (Например, « День рождения»)
2. Возрастная категория
3. Цель проведения данного мероприятия.
4. Сценарий (введение, основная часть, заключение).
5. Используемые методы

2. Сценарий как основной вид драматургии

- *Драматургия* – принцип сценического воплощения отдельных произведений (драматургия спектакля, фильма, сказки, поэмы, анимационно-театрализованной программы).
- Основной драматургический закон – это *развитие действия по нарастающей*.

Основой для подготовки и проведения анимационно театрализованных представлений является специально написанный *сценарий* (от итал. *scenarior*) – *литературная основа действия, представления*.

Структура сценария

В сценарии указываются:

- действующие лица;
- оформление сценической площадки, где происходит представление;
- музыкальные композиции, диалоги, монологи.

Сценарные компоненты

Замысел сценария для анимационного представления определяют следующие компоненты:

- тема* – круг явлений действительности, которому посвящено мероприятие;
- идея* – главная авторская мысль, его убеждения и рассуждения;
- сверхзадача* – конечная художественная цель.

Сценарный вечер содержит:

- **экспозицию** (от лат. *expositio* – описание, изложение),
- **Завязку** (событие, с которого и начинается развитие действия),
- **Развитие действия** (самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по нарастающей),
- **кульминацию** (момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия. Это самый яркий, эмоциональный эпизод или часть его),
- **развязку** (разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон),
- **финал** (это своего рода *эпилог*, т. е. окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов)

Понятие монтажа

- Для усиления значимости произведения, повышения эмоционального воздействия, соединения отдельных эпизодов используют приемы монтажа

Монтаж – это творческий процесс в создании сценария, подразумевающий отбор лучших номеров представления и включение их в единое целое в соответствии с режиссерским замыслом.

Монолог и диалог в анимационном мероприятии

- *Монолог* – один из элементов сценария анимационного мероприятия.
Данная форма используется на встречах, тематических вечерах, в устных журналах, являясь основой театрализованных представлений (репризы ведущих, фельетоны, комментарии, стихи, песни, объявления номеров).
- К монологам привлекают аниматоров, владеющих приемами устной речи, умеющих говорить правильно, ярко, образно, выразительно

Диалог употребляется как :

1) форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц; речевая коммуникация посредством обмена репликами. Как часть

словесно-художественного текста доминирует в драме, присутствует в эпических произведениях. Существует и как самостоятельный публицистический и философский жанр

2) (в переносном смысле) переговоры, свободный обмен мнениями, например политический диалог

- Диалог в сценарии тесно связан с действием. Он возникает, когда сценаристу нужно показать столкновение разных мнений и интересов характеров. В основе диалога лежит драматический или комедийный конфликт, раскрывающий противопоставление состояний, настроений, мнений действующих лиц

Требования к речи

- – это высокая культура речи. Без владения словом нельзя рассчитывать на успешное проведение мероприятия. Профессиональный оратор должен помнить, что его речь перед слушателями – это речь устная, отличающаяся от письменной рядом качеств.
- **Основные черты устной речи:**
 - преобладание простых предложений над сложными;
 - экспрессивность, эмоциональность, непринужденность, образность;
 - использование изобразительно-выразительных средств; широкое употребление обиходно-бытовой лексики и фразеологии;
 - активное использование внелексических средств (интонации, ударения, пауз, темпа речи и т. п.);
 - проявление творческой индивидуальности

3. Организация праздников

- Праздник – это мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям, чествованию работников определенных профессий.
- Организацией массовых праздников должны заниматься специально подготовленные режиссеры, постановщики, профессионалы, специалисты-аниматоры, что позволяет избежать штампов.



- Драматургия массового праздника предполагает четкое понимание идеи праздника, осознание темы, основных задач, раскрытие величия происходящего события, стремление мобилизовать зрителей на решение важного вопроса
- Праздник по своему масштабу может быть общегородским, клубным, детским, молодежным, студенческим.

художественные средства праздника

К ним относятся: декорации, оформление сцены, площади, игровой площадки; атрибуты, которые используются в процессе представления; дополнительные элементы праздника: фейерверк, салют, запуск голубей, воздушных шаров, полет самолетов, а также танец, песня, эмоционально-живая картинная композиция, предполагающая мгновенное переключение внимания зрителей с одного объекта на другой без детализации и психологических мотивировок

Структура сценария

- Создание сценария праздника – первый этап подготовки массового праздника. Он определяет пути реализации темы, идеи, сверхзадачи массового праздника; решает вопросы индивидуализации, неповторимости каждого праздничного театрализованного действия.
- Сценарий массового праздника содержит:
 - *начало,*
 - *развитие,*
 - *кульминацию,*
 - *финал.*

Способы повышения заинтересованности

- активное включение зрителя в действие;
- максимальное сближение исполнителей и зрителей путем превращения зрителей в участников массового действия;
- эмоциональное воздействие на зрителя (игровое, музыкальное, световое, цветное, фейерверк);
- привлечение внимания участников к аттракционам, конкурсам, игровым элементам;
- поощрение заинтересованности зрителя сувенирами, подарками, сюрпризами.

4. Понятие «педагогическая игра»

- обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения и педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены и характеризоваться учебно-познавательной направленностью.

- Анимация – это не просто «развлечение» детей , а раскрытие творческого потенциала каждого из них. Использование игры обращено к этому потенциалу.



Игра – это:

- деятельность, направленная на ориентацию в предметной и социальной действительности, в которой ребенок отражает впечатления от ее познания.
- особый вид деятельности, характеризующийся высокой эмоциональной насыщенностью; интересом, желанием познавать окружающую жизнь взрослых.

Игра имеет большое значение

- Она является развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании:
- у ребенка остается 10 % из того, что он слышит, 50 % из того, что он видит, и 90 % из того, что он делает. Игра – ведущий вид деятельности ребенка



Значение игры

- 1) Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности;
- 2) является средством познания окружающего мира;
- 3) в игре дети обогащают свой чувственный и жизненный опыт, вступают в определенные отношения со сверстниками и взрослым;
- 4) Игра доставляет детям радость, положительные эмоции



Функции игры в образовательном процессе

- воспитательная;
- развивающая;
- обучающая;
- организаторская;
- коррекционная;
- диагностическая;
- обогащения эмоционально-чувственной сферы;
- реабилитационная и т.п.



Классификация детских игр

Игры делятся на две группы:

- 1) игры, придуманные самими детьми (творческие);
- 2) игры, придуманные взрослыми (игры с правилами)



ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ



делятся на:

режиссерские,

сюжетно-ролевые,

театрализованные,

игры со строительным материалом,

игра-фантазирование,

хороводные,

игры-эксперименты.

СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ

1. Воображаемая ситуация и каждый играющий ее придерживается.
2. Отсутствие предметного результата.
3. Диапазон от индивидуальной до совместной.
4. Во времени поступательна, она движется.
5. Отношение сопричастности, если игра совместная.



ВИДЫ СЮЖЕТНЫХ ИГР

- **Режиссерские;**
- **сюжетно-ролевые;**
- **театрализованные;**
- **игры со строительным материалом;**
- **игра-фантазирование**

игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательными целями:

- **игры обучающие:**
- **дидактические,**
- **сюжетно-дидактические,**
- **подвижные;**
- **досуговые игры:**
- **игры-забавы,**
- **игры-развлечения,**
- **интеллектуальные,**
- **празднично-карнавальные,**
- **театрально-постановочные**



ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

делятся на:

- дидактические,
- развивающие,
- подвижные,
- спортивные игры



ДИДАКТИЧЕСКИЕ (Обучающие) ИГРЫ

Подразделяются на:

- по содержанию
(математические,
природоведческие, речевые и
др.)
- по дидактическому материалу
(игры с предметами и
игрушками, настольно-
печатные, словесные)



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

- относятся к интеллектуальным, искусственным, результативным, абстрактным (или символическим), являются своеобразным интеллектуальным тренингом.

Виды игр:

- игры на плоскостное и объемное моделирование: сложи квадрат, игры-головоломки, танграм, уголки и др.;
- игры на трансформацию (трансфигурацию, преобразование): геометрические головоломки (из счетных палочек), на построение, изменение фигур (например, из определенного количества спичек или палочек лодку преобразовать в ракету), игрушки- трансформеры, квадрат В.В. Воскобовича.
- игры на комбинаторику, передвижение, замену мест: паркетты, цветное панно.
- логические игры: логические блоки Дьенеша и др.
- художественно-развивающие – подбери палитру к картине, подбери схему к картине.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Классифицируются:

- по степени подвижности (игры малой, средней, большой подвижности),
- по преобладающим движениям (игры с прыжками, с перебежками и др.),
- по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).

Есть и другая классификация подвижных игр:

- по происхождению – народные и авторские;
- по структуре – сюжетные и бессюжетные (с использованием моторных игрушек, с включением спортивных элементов);
- По характеру организации – без деления играющих на команды и с делением;
- по типу основного движения – с бегом, с прыжками;



ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

1. наличие специфического результата – выигрыша;
2. наличие формулированных правил;
3. игры с правилами – всегда совместная деятельность;
4. разворачиваются циклично;
5. отношения между участниками – соперничество, соревнование



Народные и Спортивные игры



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!