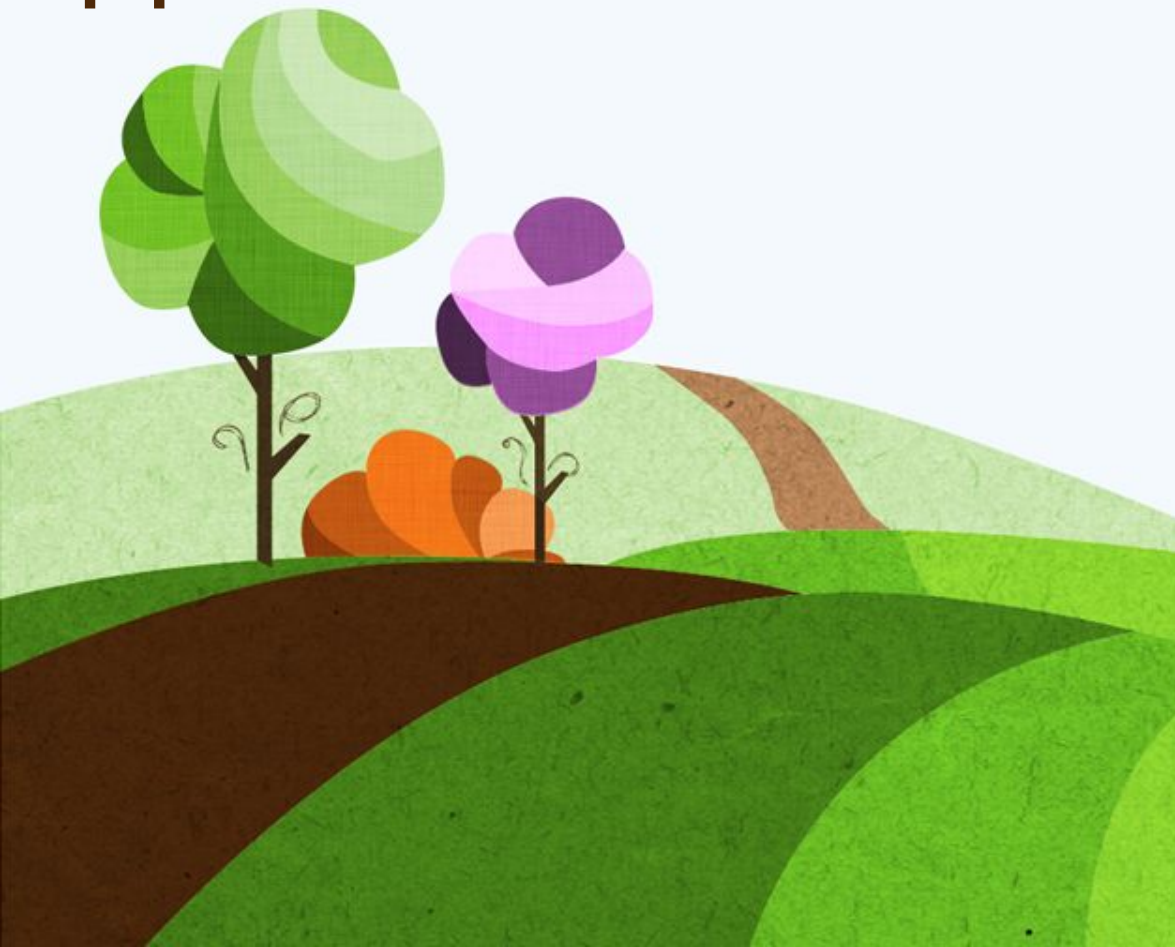


# Л-4 Организация анимационной деятельности



# 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.

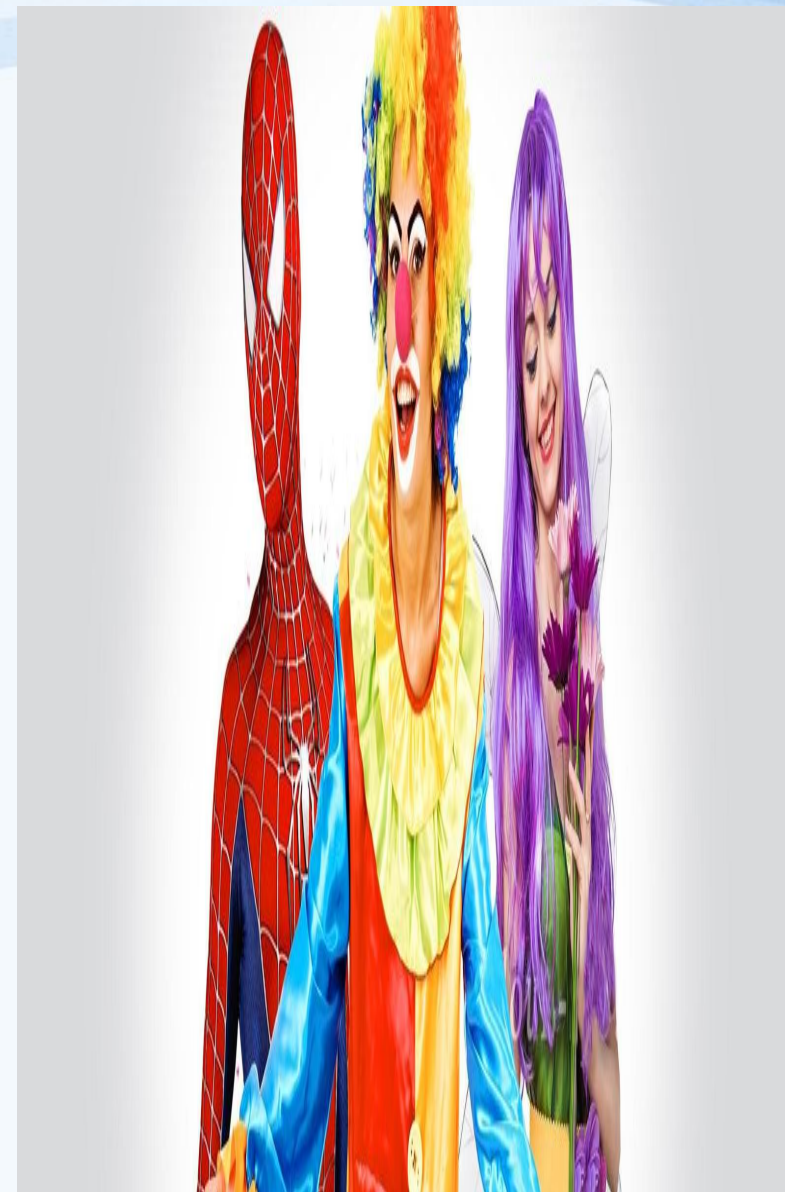
# Схема построения анимационных мероприятий

- 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. *scenarrio*) – *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!