

*Игровые
технологии в
проектировании и
моделировании
сценария*



1. Драматургия игры

Драматургия (греч. dramaturgía)

- 1) совокупность драматических произведений какого-либо писателя, народа, эпохи.
- 2) Сюжетно-образная концепция спектакля или фильма. Основу театральной Д. составляет литературная драма, которая, однако, в современном театре претворена в режиссёрский сценарий. Для киноискусства характерна Д. в форме сценария.

Основные этапы работы над сценарием

1 этап

Определение идейно-тематического замысла игровой программы.

Тема - круг жизненных событий ,явлений которые найдут свое отражение в сценарии.

Идея - основная мысль, оценка изображаемых событий или то, ради чего автор хочет рассказать о чем –либо.

КАК ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ И ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ УЧАСТНИКОВ К ИГРЕ?

Приемы:

стихотворения-призывы,

использование приемов из ТРИЗ-технологий: метод аналогий, методика опорного слова, метод ассоциаций,

привлечение внимания к теме,

ролевые игры

Приемы ТРКМ: синквейн, «шесть шляп» и др.

- Идея пришла? Кричите ура!
Интересной, насыщенной будет игра.
Так дайте идее всех нас поразить,
Ведь жизнь нам поможет она изменить!!!
- Ребята, привет!
Нужен совет!
Выдвигай поскорей много разных идей.
Принимаются для накопления
Все идеи без исключения!
- Добро пожаловать в Страну Фантазии,
Предложений, задумок и разнообразия!
Представьте, что Вы – Генератор Идей.
Фиксируйте их на бумаге скорее!

С.А. Шмаков предлагает использовать следующие приемы:

- **красочные объявления, афиши, плакаты, реклама**, нестандартные по форме, с интригующим текстом. Объявление - это тоже творчество ребят. Оно может быть как объемным - в виде домика, тумбы, фонаря, ракеты, парусника, так и плоским, но необычным - в виде елки, солнца, ромашки, звезды. Образ плаката подскажет сюжет дела. Если это, к примеру, игра «Что? Где? Когда?», то рекламу можно сделать в форме большого вопросительного знака. Если это чаепитие, пусть реклама будет нарисована в виде чайника. В тексте, конечно же, не следует писать выражения типа «явка строго обязательна». Напротив, надо написать: «Явка строго не обязательна. Приглашаются только умные»;
- **пригласительные билеты**. Это может быть большой коллективный билет и персональный, а может быть билет-буклет, билет-программа. Билет можно сделать, как авиационный или как театральный. Он может быть сюжетным — в виде бабочки, гриба, ягоды, листа дерена. И даже билет-шапочка. Развернул и надел на голову;
- **приглашения-письма, открытки, визитки**. Такое приглашение в класс может принести школьный почтальон. Его можно отправить по почте. Конверт можно сделать большим и красочным;
- **«живая реклама»**. Например, проводите вы шахматный турнир, вызов на шахматное состязание ребят соседнего класса сделают «король», «ферзь» и... «пешки» — ребята, специально костюмированные под шахматные фигуры;
- **объявления о предстоящем деле** по школьному радио или школьному телевидению.

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья
- Отмечается 2 раза в год: во всем мире – 10 октября, в России - 24 июня

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья
- Отмечается 2 раза в год: во всем мире – 10 октября, в России - 24 июня
- Представителей этой профессии насчитается не менее 65 тысяч в 72 регионах РФ; про них говорят: «это - профессия птица», "это - сказочная личность", «это- взрослый, который хочет быть ребенком»

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья
- Отмечается 2 раза в год: во всем мире – 10 октября, в России - 24 июня
- Их насчитается не менее 65 тысяч в 72 регионах РФ
- Про них говорят: «это - профессия птица», "это - сказочная личность", «это- взрослый, который хочет быть ребенком»
- Как правило, представителю данной профессии желают: «Ярких дней лета! Улыбчивых напарников! Феерии творчества! Спасибо за ежедневный труд души и сердца! Будь с нами!»

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья
- Отмечается 2 раза в год: во всем мире – 10 октября, в России - 24 июня
- Представителей этой профессии насчитается не менее 65 тысяч в 72 регионах РФ; про них говорят: «это - профессия птица», "это - сказочная личность", «это- взрослый, который хочет быть ребенком»
- Как правило, представителю данной профессии желают: «Ярких дней лета! Улыбчивых напарников! Феерии творчества! Спасибо за ежедневный труд души и сердца! Будь с нами!»
- В России впервые введена такая должность 24 июня 1927 года во всесоюзном пионерском лагере «Артек»

Тема и идея:

- Этого профессионального праздника нет в календаре...
- Этот праздник отмечается в один день с международным днем психического здоровья
- Отмечается 2 раза в год: во всем мире – 10 октября, в России - 24 июня
- Представителей этой профессии насчитается не менее 65 тысяч в 72 регионах РФ; про них говорят: «это - профессия птица», "это - сказочная личность", «это-взрослый, который хочет быть ребенком»
- Как правило, представителю данной профессии желают: «Ярких дней лета! Улыбчивых напарников! Феерии творчества! Спасибо за ежедневный труд души и сердца! Будь с нами!»
- Такая должность впервые введена 12 июня 1927 года во всесоюзном пионерском лагере «Артек»
- Официально утвержден осенью 2012 года, во время Международного фестиваля национальных детских центров «Открытый мир: Содружество, содействие, сотворчество», который проводился во Всероссийском Детском Центре «Орленок

Уважаемые коллеги!

24 июня мы отмечаем молодой праздник – Международный день вожатого.

Его начало положено во Всероссийском детском центре «Орлёнок» в 2012 году во время проведения Международного фестиваля национальных детских центров «Открытый мир: Содружество, содействие, сотворчество». Участники мероприятия приняли решение об учреждении Международного дня вожатого 24 июня, именно в этот день 1927 года во Всесоюзном пионерском лагере «Артек» впервые ввели должность отрядного вожатого.

Сегодня вы, педагоги детских лагерей, формируете добрый эмоционально-психологический климат в среде ребят. Именно вы, вожатые, ведёте ребёнка за собой к лучшим жизненным и духовно-нравственным ориентирам. Строки из любимой всеми поколениями орлят песни: «Чтобы зажечь ребячьи души, огня не жалея, огня не жалея!» подтверждают мысль о важности вашей работы. Вожатый всегда впереди! Он должен быть неординарным, ярким, талантливым и креативным, стремиться к совершенству, уметь мечтать и творить.

Пусть вам на жизненном пути будут сопутствовать только добрые наставники и верные друзья, с которыми вы сможете уверенно преодолевать все трудности, достигать самых высоких результатов. Желаю вам неиссякаемой энергии и счастья!

Генеральный директор ВДЦ «Орлёнок» Александр Джеус



**Вожатый! Вожатый!
Вожатый!
Запомни ты эти слова,
Вожатым быть - это
призвание,
Вожатым быть - это судьба!
Запомни - вовеки запомни,
Запомни и не забывай,
Как не было тебе бы трудно,
Вожатым работать мечтай!
Каким бы ты не был
вожатым,
Хорошим, нормальным,
плохим -
Запомни - с тобою всегда
будут дети,
Ты детям необходим!
Кто предан работе этой,
Тот будет детьми любим,
Тот будет на долгую память
В ДЕТСКИХ СЕРДЦАХ
ХРАНИМ!!!**



Сценарно-режиссерский ход

-это образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели художественно педагогического воздействия

Игра «Технология моделирования и

проектирования сценария»

1. Разбиение на три творческие группы
2. Каждая группа методом ассоциации придумывает сценарную идею игры
3. Разработка композиции игры
4. Представление композиции в группах (Задача - «очернить»)
5. «Правка» композиции в творческих группах
6. Представление исправленного варианта композиции в группах (Задача – «похвалить и помочь»)
7. Окончательная доработка сценария в творческих группах
8. «Защита» проекта игры (критерии оценки разработаны заранее)

Муз.сопровождение игры: [МАРШ-СЛАВЯНКА=СУПЕР=.mp3](#)

Метод ассоциаций

Метод ассоциаций

■ основными источниками для генерирования идей служат случайно выбранные понятия, возникающие при этом ассоциации и метафоры

Пример 1

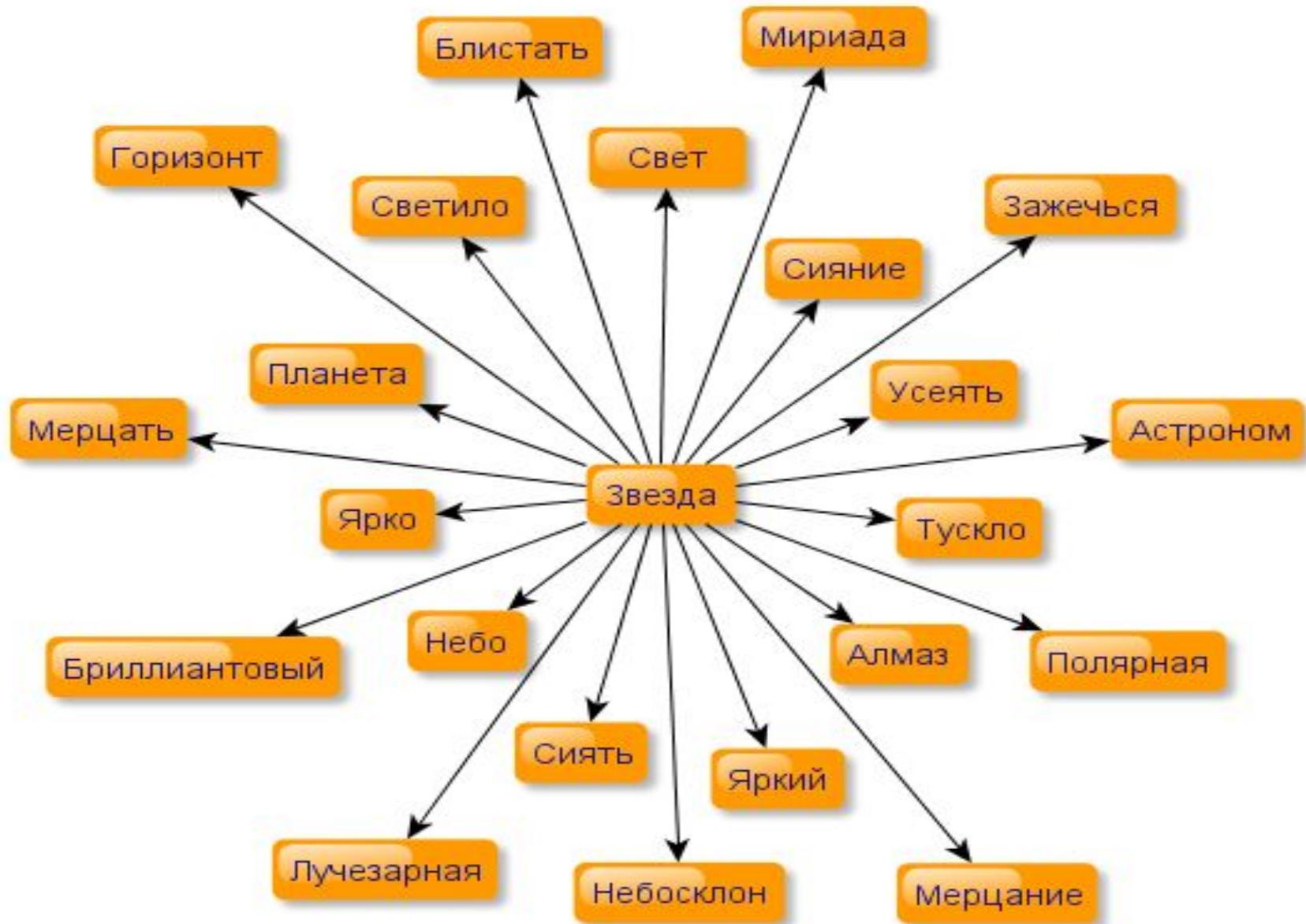
Ассоциации к слову "лед": стекло (хрупкое, прозрачное, скользкое и т.д.), снег (лед - производное от снега, если последний полить водой на морозе), масло (тает как и лед)

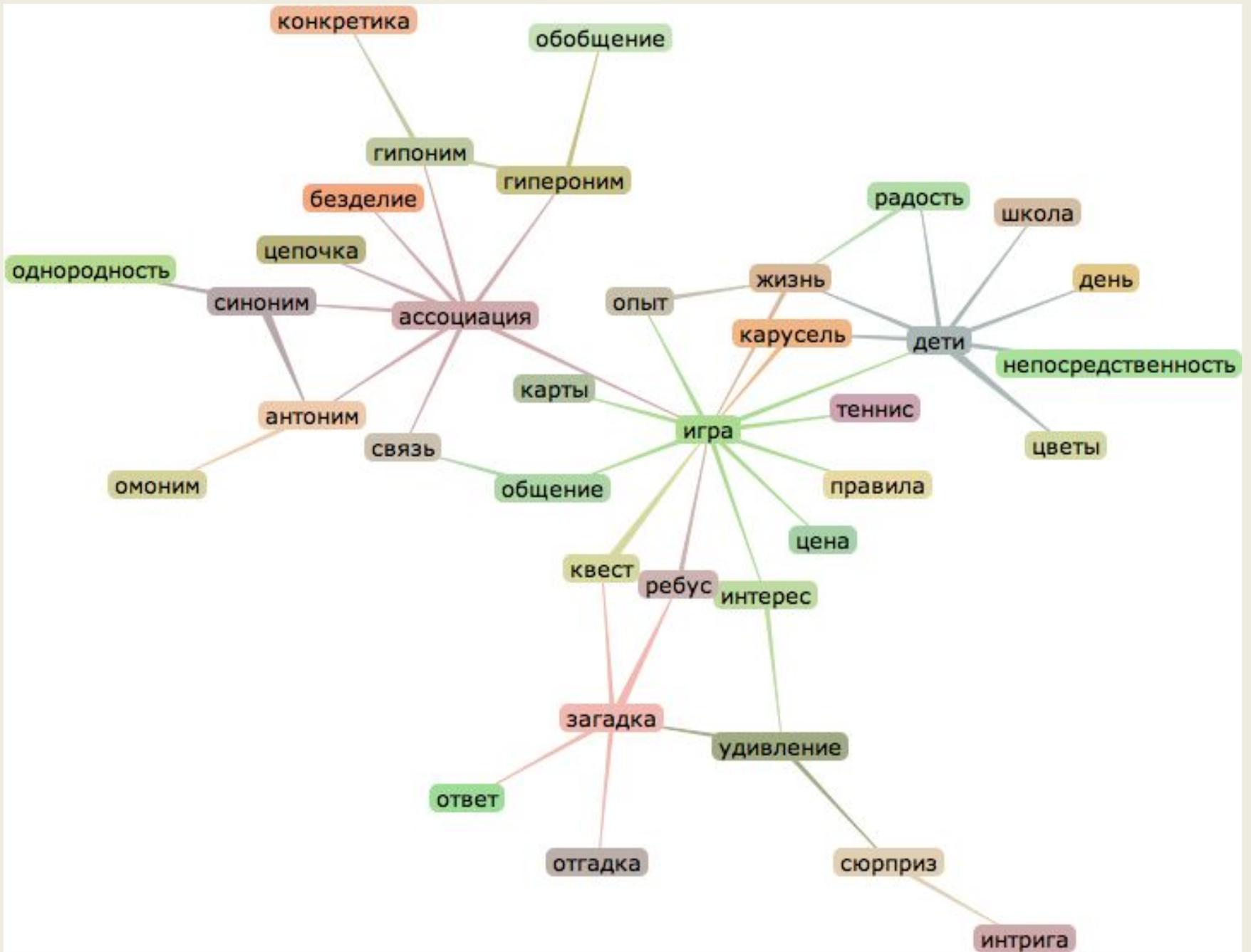
Пример 2

Масло - нож - узкое лезвие! стекло - стеклорез (надлом) -опять хрупкость. Еще один вариант: лед - мокрый замерзший снег - тает под солнцем - абсолютно черное тело - вода - водяная подушка

Пример 3

Метафоры-катахрезы, содержащие противоречия: «сухопутный моряк», «круглый квадрат» *Использование колеса, соответствующего по форме пересеченной местности, например, огибающего кочки*





Проективные методы

Вербальные

Завершение предложений

Свободные и направленные ассоциации

Аналогия, персонификация, персонализация

Методы конструирования ситуации

Ролевая игра

Невербальные

Завершение рисунка (bubbles)

Коллаж

Манипуляция с предметами

Психологический рисунок (лепка)

Игра «Ассоциация»

- Подберите ассоциации со словосочетанием «Эффективный урок». Все слова должны начинаться с буквы, имеющейся в слове КОМФОРТ.
(например: К – компетентность, О- ответственность и т.д.)



2 этап

Построение композиции, т.е реализация сюжета и конфликта в развивающемся конкретном сценическом действии.

Композиция - организация действия, соответствующее расположение материала.

Композиция

Экспозиция

завязка

развитие
действия

кульминация

развязка



Экпозиция

- ввод в действие. Это короткий рассказ о событиях предшествующих конфликту.

Экспозиция перерастает в ***завязку*** ,
т. е. непосредственное начало действия.

Основное развитие действия (конфликта) проходит в нескольких эпизодах, нарастая, входит в кульминацию высшую точку представления.

Развитие действия подчиняется следующим методическим требованиям

1. Строгая логичность настроения и развития темы
2. Законченность каждого эпизода
3. Органичная связь эпизодов
4. Нарастание действия в его движении к кульминации

1. Драматургия игры

Кульминация –
высшая точка
развития действия.

Развязка –
разрешение конфликта,
финальная сцена.



- 1. Что можно и с какой целью изменить в структуре данной игры?**
- 2. Какие возможности ее использования вы видите уже сейчас?**

Семь правил модернизации

- Используйте известные игры (*ИИ «Морской бой»*)
- Замещение предмета в известной игре (*вместо мяча – лист бумаги*)
- Добавлять либо убирать предмет (*игра «Не собьюсь» – добавляем движения*)
- Необычное использование предмета (*игра с пуговицами*)
- Изменение свойств или характеристики предмета (*мяч как хранилище интеллектуального вопроса*)
- Добавлять или убирать ограничения
- Использование параллельно нескольких правил (*игра «Крестики –нолики»*)



Семь правил модернизации:

- **Использование известных игр** (*набивание шарика теннисной ракеткой*).
- **Замещение предмета в известной игре** (*теннисный шарик – на воздушный*).
- **Увеличение или уменьшение количества предметов** (*набивание двух шариков*).
- **Необычное использование предмета** (*использование ракетки в качестве средства передвижения*).
- **Изменение физических свойств предмета** (*увеличение длины ручки теннисной ракетки*).
- **Увеличение или уменьшение ограничений в игре** (*ограничение кругом, треугольником места игры*).
- **Использование параллельно нескольких правил.**

Примеры :

- **Игра «Пуговкомания»**

1. Пуговкобанк- сосчитать все пуговицы в команде
2. Кто дальше? – положить пуговицу от черты как можно дальше
3. Пуговичное разнообразие – у кого больше пуговиц различного цвета
4. Пуговичная эстафета – сидя, передать пуговицу, лежащую на внешней стороне ладони
5. Где пуговицы? – Человеку с завязанными глазами выбрать из кучи пуговиц, жетонов, монет, пробок, кнопок, только пуговицы
6. Спрятанная пуговица – отрезать у кого- то из команды пуговицу. Противник отгадывает у кого отрезана.
7. Крепкая пуговица – какая команда быстрее и крепче пришьет пуговицу, делая по очереди по одному стежку.

- **Игра «Жвачный бабл-гам»**

Медали за жвачколюбие, за жвачкомузыкальность, за лучшее жвачкостишие, за пузыренадувание.

М.Е.Вайндорф-Сысоева. Основы вожатского мастерства. Учебно-методическое пособие. М., 2005 год

Организационно- хозяйственный сбор

Строительство Дома

- **«Кирпич мудрости»** – придумать собственный афоризм «Дом – это не, а.....». Выборы командира. Каким он должен быть?? Игры на выявление лидеров.
- **«Кирпич дружбы»** - игры на взаимодействие
- **«Кирпич Находчивости»** – многие строительные компании имеют аббревиатуру (зашифрованное название). Например СМУ. Расшифровать по-своему, связав с темой строительства: *клоп, ежик, пупсик*
- **«Кирпич взаимопомощи»** - самая идеальная пара, действующая слаженно и очень быстро – это РУКИ. Проверим на эти качества участников. Они будут работать в прямом смысле слова как пара рук, находящихся в одной связке. 1 рука – за спину, свободные руки связываются. Общая пара рук должна завернуть коробку с подарком в оберточную бумагу и завязать бантик. Кто быстрее??
- **«Кирпич любви»** – объяснится в любви любому предмету
- **«Кирпич улыбки»** – шуточный конкурс «Улыбательный практикум»

ИГРА «РУЧНОЙ ТИР»

Основа – тир

Замещение:

мишени – участники игры

оружие – руки

предмет стрельбы – имя



МЕТОДИКА ОПОРНОГО СЛОВА

Первый шаг Выбираем опорное слово





КТО НАШ ГЕРОЙ?

Наш герой занимает 2 место как «самый ценный персонаж» с объемом в 56 миллиардов долларов розничных мировых продаж (по данным журнала «Форбс»)



При озвучивании нашего героя в мультфильме речь Евгения Леонова была ускорена примерно на 30%

Ежегодный чемпионат по Пустыкам стал аналогом игры, которую придумал наш герой



Почти все игрушки, которые стали прототипами в книге с нашим героем с 1947 года хранятся в США, в Нью-Йоркской публичной библиотеке



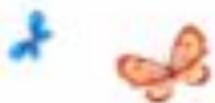


90

Фактическое рождение прототипа Винни-пуха - 21 августа 1921, то есть день, когда родители подарили Кристоферу Робину плюшевого медвежонка в его первый день рождения.

14 октября 1926 - когда впервые вышло отдельное издание «Винни - Пух», состоящее из десяти глав.

95



МЕТОДИКА ОПОРНОГО СЛОВА

Второй шаг

Опорное слово берем за основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т.д.)



МЕТОДИКА ОПОРНОГО

СЛОВА

Третий шаг

Выбираем форму



Сказочная олимпиада или спортивные старты с Винни -



Пухом
«Дартс от ослика Иа»
В воздушных шариках спрятаны рисунки с изображением ослика Иа. При помощи дротика необходима собрать, как можно больше картинок с изображением веселого ослика



krota

Четвертый шаг

Опорное слово служит основой для разбивки на команды (если это необходимо)

Пятый шаг

Опорное слово – основа для разработки конкурсных заданий



Сказочная олимпиада или спортивные старты с Винни -

Пухом

«Боулинг тетушки Совы»

Задача игроков сбить при помощи мяча одноразовые стаканчики. Под стаканчиками находятся карточки с буквами. Выигрывает команда, которая соберет самое длинное слово из букв, которые они собрали.



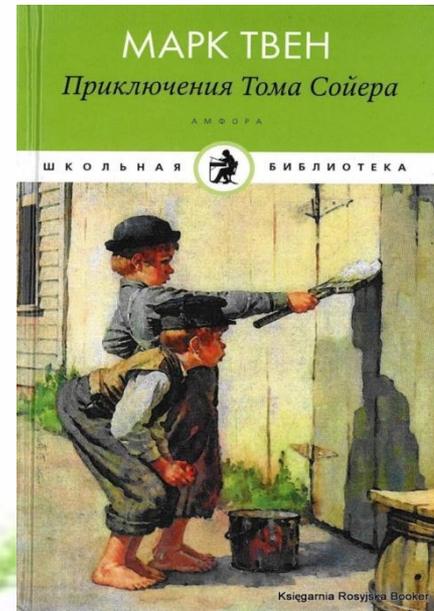
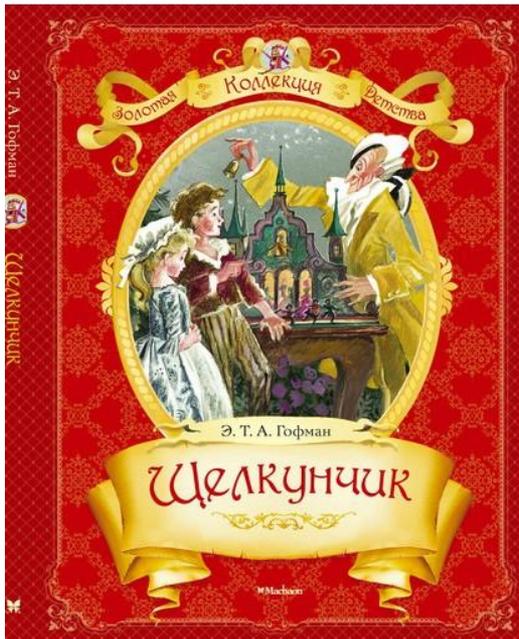
Шестой шаг

**Опорное слово берется за основу
при подведении итогов**

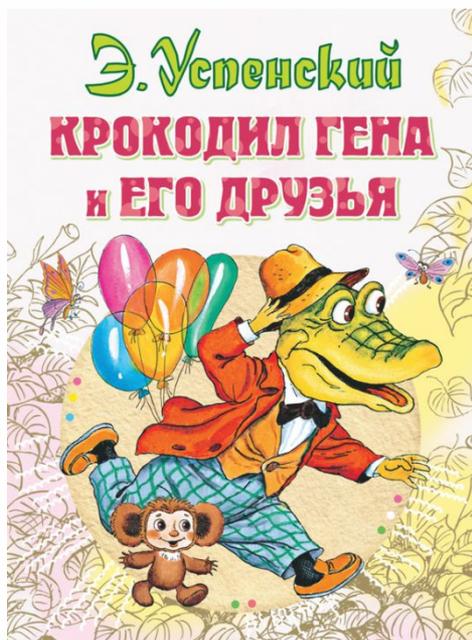


200

140



50



80



Этапы работы	Пример
<p>Выбираем опорное слово</p>	<p><i>Ток</i></p>
<p>Опорное слово берем за основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т. д.)</p>	<p><i>Электрическая цепь</i></p>
<p>Выбираем форму и определяем возраст участников</p>	<p><i>Конкурсно-игровая программа для подростков</i></p>
<p>Опорное слово служит основой для разбивки на команды (если это необходимо)</p>	<p><i>Ток – единая цепь, поэтому в течение программы проводится игра «Импульс» – показатель взаимодействия команды</i></p>
<p>Опорное слово – основа для разработки конкурсных заданий</p>	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. «Пойми меня» (рисунок на спине)</i> <i>2. «Тутти-Фрутти»</i> <i>3. «Шестеренка комплиментов»</i>
<p>Опорное слово берется за основу при подведении итогов</p>	<p><i>Ток по цепи течет быстро в том случае, если в цепи нет никаких нарушений, а в команде хорошее взаимодействие</i></p>

МЕТОДИКА «5 + и 5 -»

- Формирование микрогрупп
- Выдвижение идеи мероприятия
- Определение «5+» - привлекательность идеи
- Определение «5-» - риски
- Выдвижение предложений по избеганию рисков

ШАГ ПЕРВЫЙ

**Выбираем аббревиатуру или короткое
(трех - четырёхбуквенное) слово**

ГАИ

ШАГ ВТОРОЙ

**Расшифровываем известную
аббревиатуру максимальным
количеством способов**

Гордый Авантюрист Интересуется

Горькая Азбучная Истина

Группа Анонимных Иностранцев

Государство Азартных Идей

Гость из Античной Истории

Граница Америки Исследована

Гениальные, Артистичные,

Индивидуальные

ШАГ ТРЕТИЙ

Выбираем из записанных вариантов название будущей игры или игровой программы, которое кажется нам наиболее интересным и перспективным

(мы можем иметь при этом в виду обучающие цели, которые будем ставить, возможности развлекательные, которые заложены в игре, воспитательный аспект и т.д.)

Горькая азбучная Истина – настольная игра, направленная на воспитание;

Город: Архивы Истории, Граница Америки Исследована, Группа Анонимных Иностранцев – игровые программы, которые позволяют решить некоторые образовательные задачи

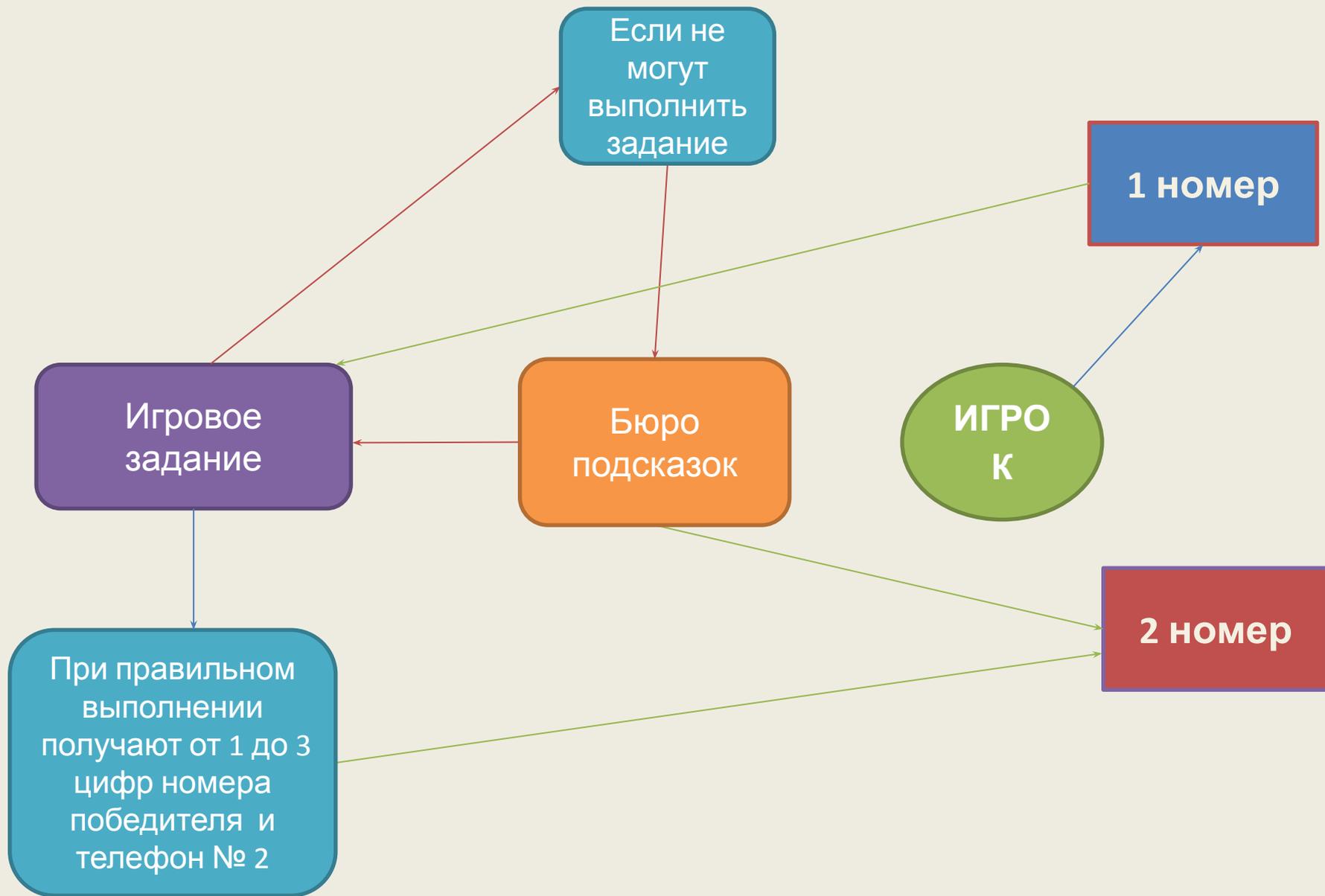
Гениальные, Артистичные, Индивидуальные – игровая программа на взаимодействие

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ

**Решаем, что именно мы хотим заложить
в игру.**

**Какие цели будем ставить, какими
путями идти к их достижению, какие
правила будут регулировать действия
игроков, чем должна закончиться игра
«Гениальные, Артистичные, Индивидуальные»
Игровая программа, направленная на формирование
умений работы в группе и раскрытие творческих
умений и навыков.**

**Объединение делится на микрогруппы.
Каждая микрогруппа получает карточку с номером
телефона.**



Игровые задания

Литературные превращения

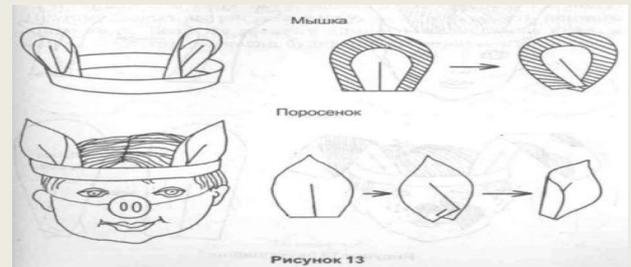
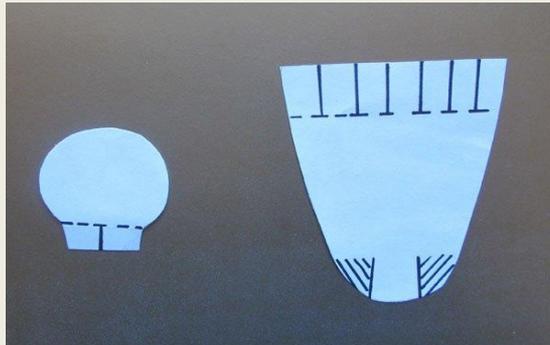
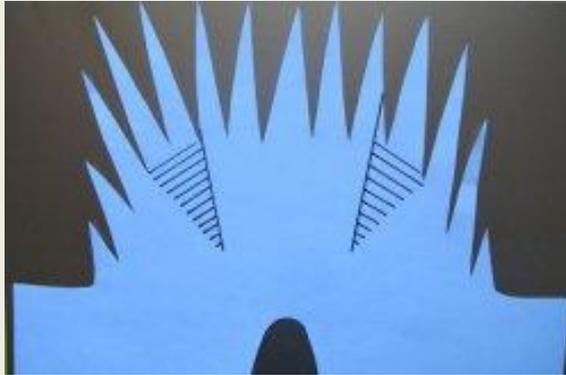
Микрогруппа узнает, что игровое задание можно найти в библиотеке, в книге Алексея Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино».

Бюро подсказок находится в помещении кружка «Умелые ручки».

Игровое задание: Сопоставьте героя данного произведения с мимикой на карточке. Ваша задача за 10 минут переодеть одного игрока команды в костюм этого героя. Материалы находятся в кабинете объединения.







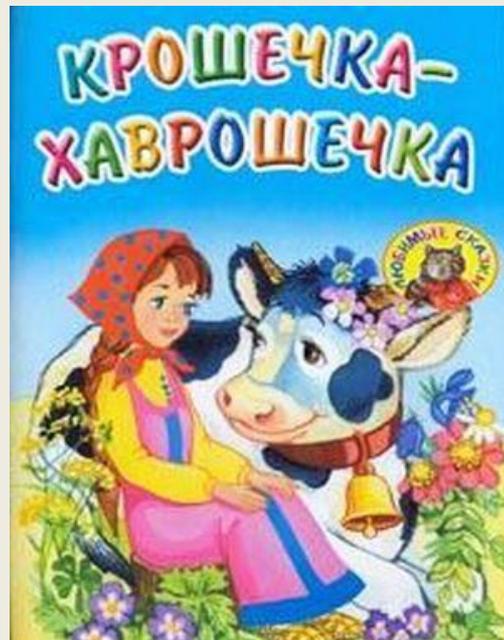
Игровые

задания

Математика для гениальных книголюбителей

Игроки выстраиваются для эстафеты. Эстафетной палочкой служит книга. Игрок добегают до финиша переворачивает карточку определенного цвета, отвечают на вопрос и запоминает ответ. Когда все игроки поучаствовали в эстафете, они все ответы прибавляют и сообщают ответ ведущему. Если ответили правильно получают бонус и новый телефон. Если нет, то бегут в бюро подсказок. В бюро подсказок им выдают книгу, где они находят правильный ответ.

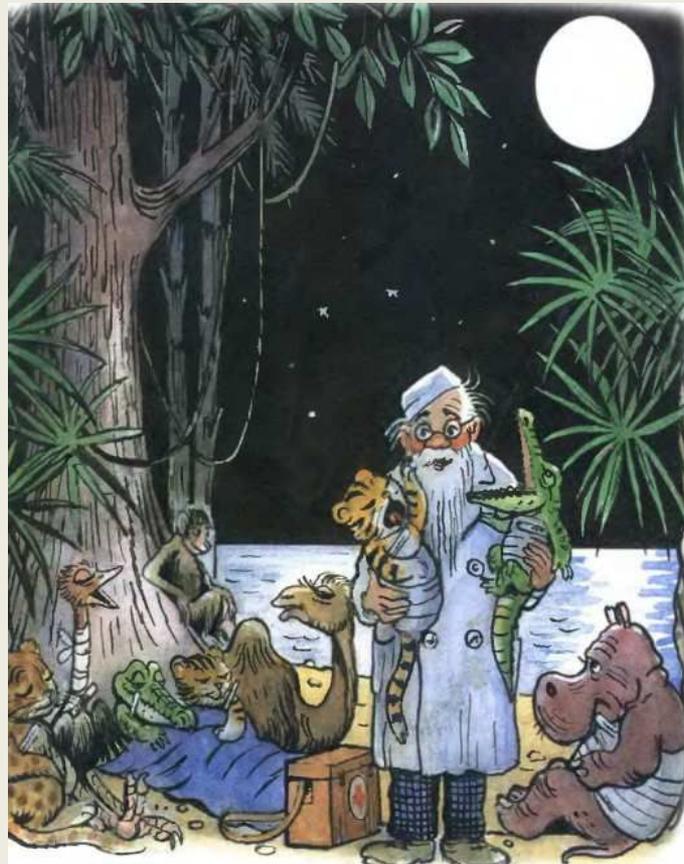
**Ваш ответ равняется
количеству глаз дочерей
хозяйки в русской народной
сказке
"Крошечка-Хаврошечка"?**



**Сколько лет было Царь-девице
в сказке П. Ершова
"Конёк-Горбунок"?**



**Сколько ночей Айболит лечил
несчастливых африканских
зверят в сказке К. Чуковского?**



Семья Банкс из сказки П. Треверс "Мэри Поппинс с Вишнёвой улицы" жила в доме



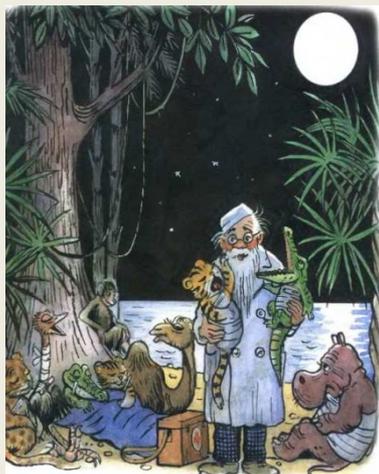
Ответ 48



6



15



10



17

ШАГ ПЯТЫЙ

Если игра или игровая программа не получается, как бы нам ни нравилось выбранное название, то начинаем с пункта №1

Акция «Отряд»

Обыкновенное чудо.

Попробуй себя в роли фотографа!
Сфотографируй свой отряд, выбери
лучшую фотографию и принеси её
нам!

Мы ждем тебя ____ (место),
до _____ (число, время)

Твори, выдумывай, пробуй!

Придумай и создай талисман одного дня
нашей смены из подручных материалов и
принеси его нам!

Мы ждем тебя _____ (место),
до _____ (число, время)

Делай с нами, делай как мы, делай лучше нас!

У тебя есть хобби или любимое
дело? Ты хочешь научить друзей из
отряда? Тогда разработай свой
авторский мастер-класс и проведи
его в своем отряде! За материалами
и помощью можешь обратиться к
нам!

Мы ждем тебя ____ (место),
с ____ до ____ (время, число)

Индивидуальная акция «ОТРЯД»

№ _____

Срок акции _____

Итоговый праздник для
участников состоится
в ____ (место) ____ (дата)
в ____ (время)

Родом из детства.

Тебе интересно, в какие игры
играли твои родители в
детстве? Тогда у тебя есть
шанс узнать, выбрать
понравившуюся игру и
провести её в своем отряде.

Я не волшебник, я только учусь.

У тебя в отряде, конечно, есть друг,
о котором ты хочешь рассказать всем.
Мы предлагаем тебе провести рекламную
акцию для своего друга.
Если ты готов, то мы ждем тебя ____ (место),
в _____ (число, время)

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЕСТЬ ИДЕЯ»

I ЭТАП

- Формируются микрогруппы
- Получают «черный пакет» (2-3 не связанных между собой предметов)

Примерный набор предметов:

*1 – мячики надувные, мотки ниток, листы А-4,
маркеры*

2 – мешки, обручи, ватман, мелки

*3 – шарики, старые газеты, палки,
одноразовые стаканчики.*

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЕСТЬ ИДЕЯ»

- Задача: придумать необычные конкурсы с предметами
- Презентация экспертам (вожатые, методисты...) и получение сертификата на проведение конкурса

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЕСТЬ ИДЕЯ» II ЭТАП

- Формирование творческих групп из членов микрогруппы:
 - * выбирают одного из микрогруппы - кто больше всех смог предложить идей для разработки конкурсов (выходит с сертификатами);
 - * выбирают одного из микрогруппы - кто умеет сочинять стихи, дружит с литературным словом

ЭТО ТВОРЧЕСКАЯ ГРУППА СЦЕНАРИСТОВ И
ВЕДУЩИХ

(разрабатывают сценарий и проводят программу)

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЕСТЬ ИДЕЯ» II ЭТАП

- Формирование творческих групп из членов микрогруппы:
 - *выбирают одного в группу оформителей (оформить отрядное место к программе)
- Из оставшихся формируют группы «Сюрприз» (творческие заставки перед блоками)
- ЧЕРЕЗ КАЖДЫЕ 10 МИНУТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ТВОРЧЕСКИХ ГРУПП ВСТРЕЧАЮТСЯ ДЛЯ КОРРЕКТИРОВКИ ДЕЙСТВИЯ**

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЕСТЬ ИДЕЯ»

III ЭТАП

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО

IV ЭТАП

ОТРЯДНЫЙ ОГОНЕК – ПОДВЕДЕНИЕ
ИТОГОВ