

*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

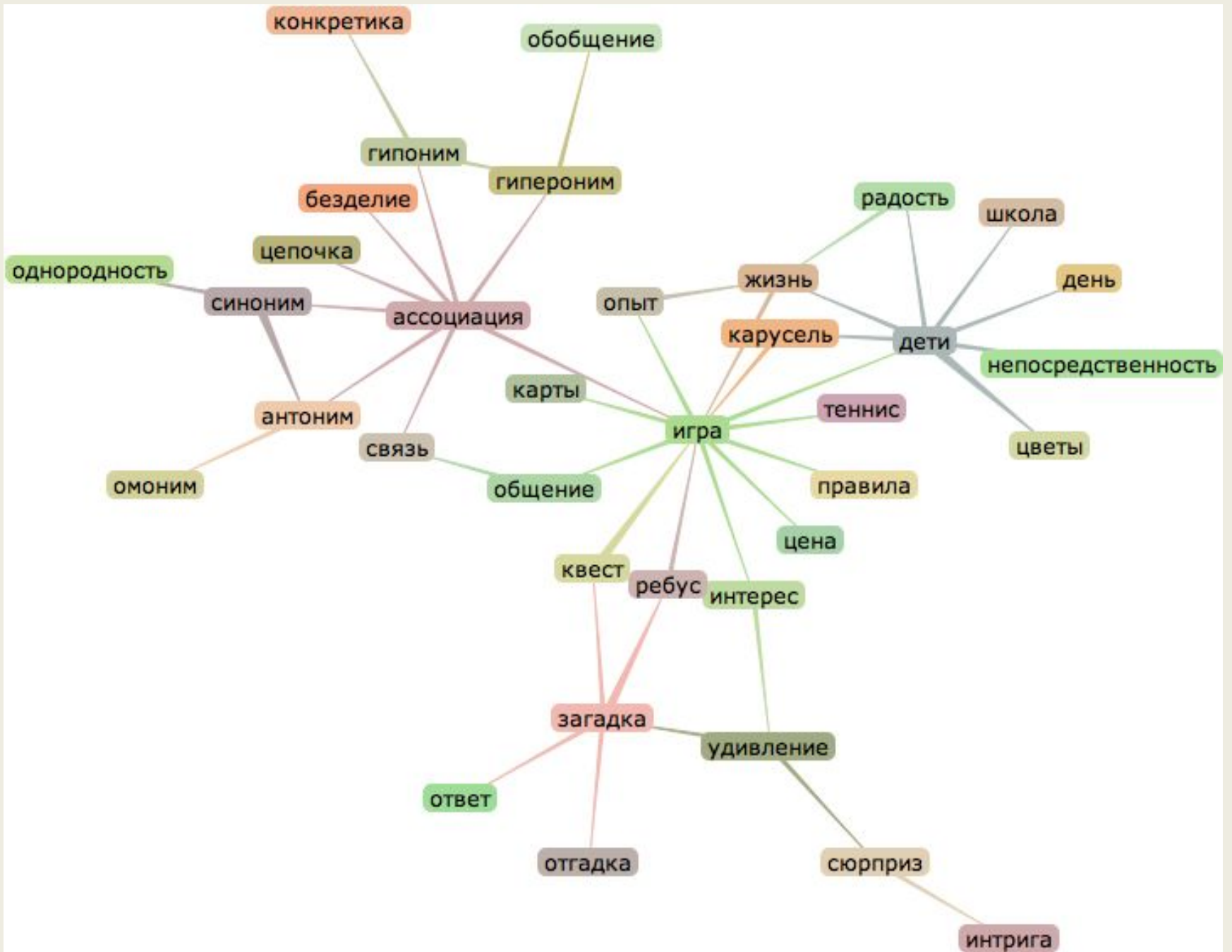
Ассоциации к слову "лед": стекло (хрупкое, прозрачное, скользкое и т.д.), снег (лед - производное от снега, если последний полить водой на морозе), масло (тает как и лед)

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.

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 жвачкостиие, 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

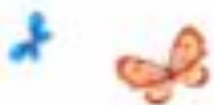


90

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.



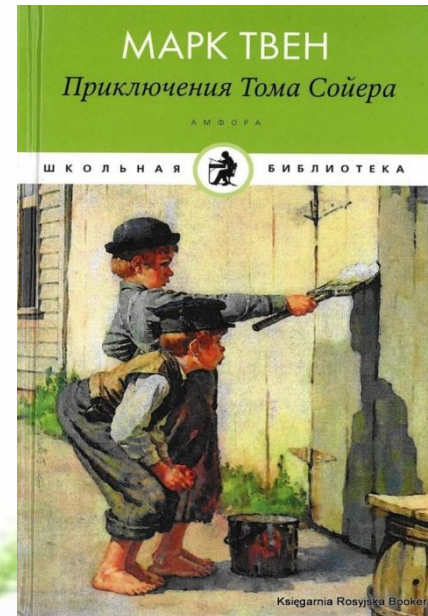
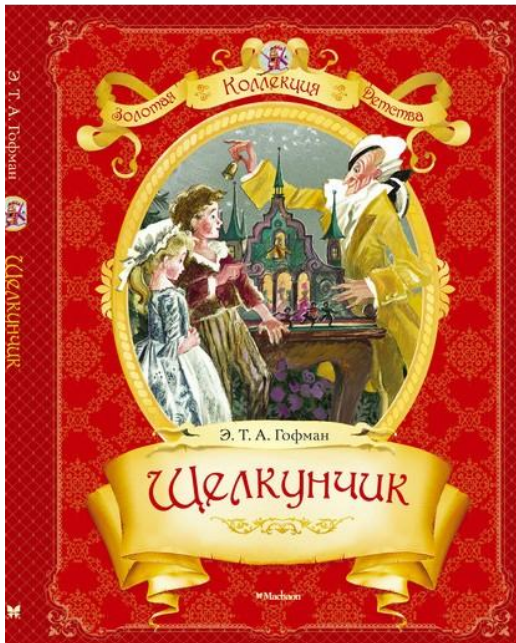
Шестой шаг

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



200

140



50



80

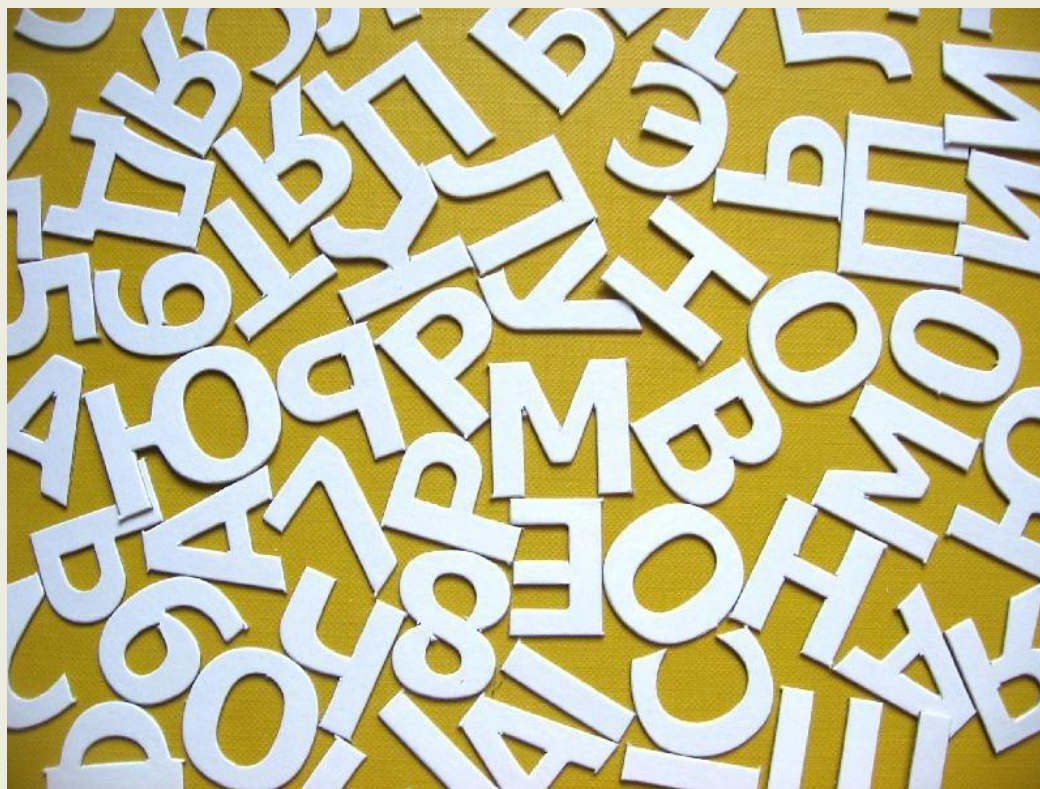


Этапы работы	Пример
<p>Выбираем опорное слово</p>	<p><i>Ток</i></p>
<p>Опорное слово берем за основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т. д.)</p>	<p><i>Электрическая цепь</i></p>
<p>Выбираем форму и определяем возраст участников</p>	<p><i>Конкурсно-игровая 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

МЕТОД АББРЕВИАТУРЫ



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

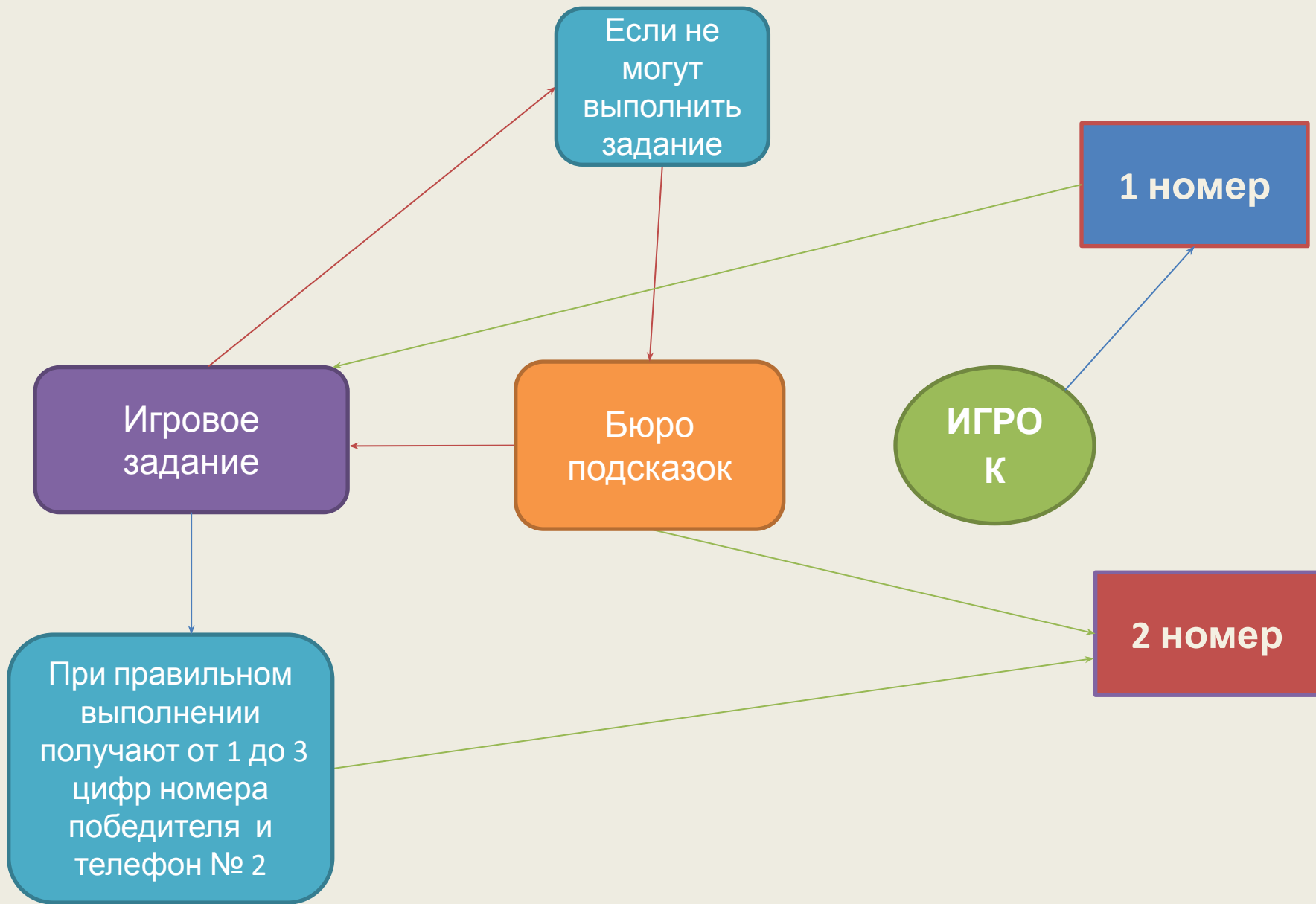
Гениальные, Артистичные, Индивидуальные – игровая программа на взаимодействие

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

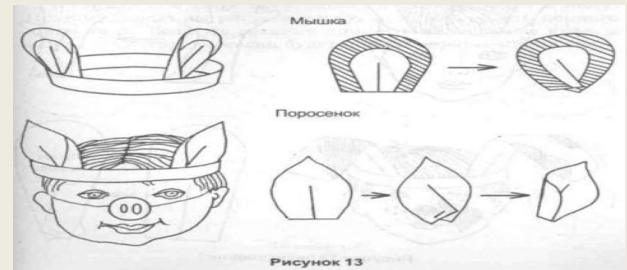
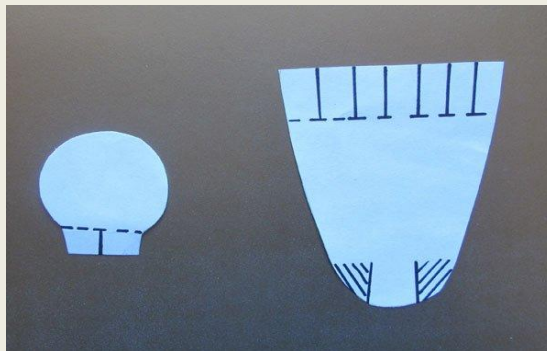
Микрогруппа узнает, что игровое задание можно найти в библиотеке, в книге Алексея Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино».

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.

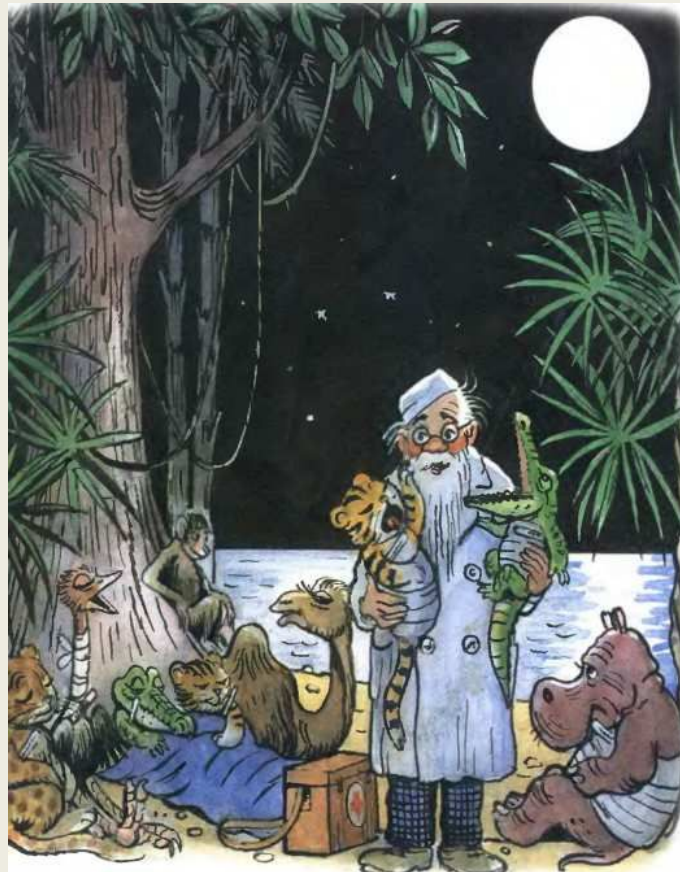
**Ваш ответ равняется
количеству глаз дочерей
хозяйки в русской народной
сказке
"Крошечка-Хаврошечка"?**



**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



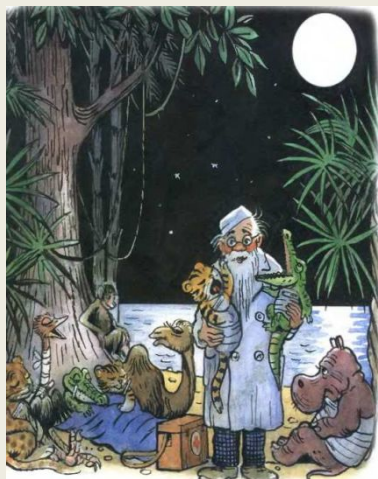
Ответ 48



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 (водители, 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