

**Из опыта работы детской кинолаборатории на базе театрального
профильного отряда «Премьера» в летнем городском
спортивно-оздоровительном лагере с дневным пребыванием «Центавр»
ГУО «Центра технического и художественного творчества детей и
молодёжи Фрунзенского района г. Минска «Зорка»**

«Развлекая, поучать»-эта максима Горация как нельзя более кстати подходит к организации летнего отдыха. Работа летних лагерей в учреждениях дополнительного образования, с одной стороны должна быть развлекательной, ориентированной на организацию досуговой деятельности, а с другой стороны, быть содержательной и направленной на освоение новых видов деятельности.

Спецификой организации летнего городского спортивно-оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Центавр» ГУО «Центра технического и художественного творчества детей и молодёжи Фрунзенского района г.Минска «Зорка» является создание профильных отрядов. Они формируются из детей, занимающихся в различных коллективах центра и, как правило, являются разновозрастными. Объединяющим критерием в формировании отряда является вид деятельности в объединении по интересам.

В 2020 году педагоги профильного театрального отряда «Премьера» Романова А.М. и Рыбак Р.Д. в качестве эксперимента предложили организовать на базе отряда детскую киностудию, в рамках деятельности которой можно было бы:

- заниматься профильными предметами: актёрским мастерством, сценической речью, пластикой;
- расширить сферу актёрской деятельности обучающихся;
- сплотить коллектив общей творческой деятельностью.

В качестве практической деятельности было предложено снять реплики на фильмы братьев Люмьер и Жоржа Мельеса. Это позволило бы ребятам в процессе работы над учебными фильмами изучить:

- кино как вида искусства;

- историю зарождения и становления кинематографа;
- процессы кинопроизводства;
- технику съёмки кинотрюков;

Для реализации данной идеи была составлена программа отрядных мероприятий. Помимо ежедневных тренинговых занятий по актерскому мастерству, сценической речи, пластике в неё были включены следующие отрядные мероприятия:

1 неделя.

Киноекторий «Великий немой» - рождение синематографа.

Цель: познакомить с историей открытия кинематографа.

Теоретическая часть: *изобретение синематографа, фильмы братьев Люмьер, особенности первых кинолент, специфика кинопроизводства и организации кинопоказов.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *фотографии братьев Люмьер, киноаппарата, фильмы «Выход рабочих с фабрики Люмьер», «Завтрак Младенца», «Игра в карты», «Разрушение стены», «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота», «Политый Поливальщик».*

Практическая часть: *съёмка кинореплик на фильмы «Выход рабочих с фабрики Люмьер», «Завтрак Младенца», «Игра в карты»*

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

Игровая программа «Внимание! Мотор! Начали!»

Цель: познакомить с основными кинопрофессиями и с организацией съёмочного процесса.

2 неделя.

Киноекторий «Волшебник синематографа - Жорж Мельес».

Цель: познакомить с деятельностью и наследием Ж. Мельеса.

Теоретическая часть: *Ж. Мельес его фильмы и его изобретения в области синематографа, секреты кинотрюков, превращение синематографа из технического аттракциона в вид искусства.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *фотографии Ж. Мельеса, фильмы «Исчезновение дамы в театре Робера Удена», «Карлик и великан», «Человек с резиновой головой», «Человек с четырьмя головами», «Путешествие на луну»*

Практическая часть: *съёмка кинореплик на фильм «Исчезновение дамы*

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

Экскурсия в Музей истории белорусского кино (ул. Свердлова,4).

Цель: познакомить с образцами кинооборудования, историей развития белорусского кинематографа.

3 неделя.

Кинолекторий «Великий смешной».

Цель: познакомить с жанром кинокомедии и творчеством комиков Гарольда Ллойда, Бастера Китона и Чарли Чаплина

Теоретическая часть: *жанры кино, появление кинозвёзд, особенности кинокомедии периода «немого кино», творчество Г. Ллойда, Б. Китона, творчество Ч. Чаплина.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *фотографии Г. Ллойда, Б. Китона, Ч. Чаплина, фрагмент с часами из фильма Г. Ллойда «Наконец в безопасности!», фильм Б. Китона «Пугало», фильм Ч. Чаплина «Скетинг-ринг», фрагменты из фильма «Золотая лихорадка», фильм Сегундо де Шимона «Заколдованный дом».*

Практическая часть: **коллективно-творческое дело «Наше кино».**

Цель: практическое ознакомление с этапами процесса кинопроизводства.

Этапы работы: - создание сценария;

- организация съёмок (раскадровка, выбор локаций, распределение ролей);
- съёмочный процесс;
- монтаж.

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

4 неделя

Кино-викторина «Смотреть и видеть кино».

Цель: проверка уровня усвоения знаний истории и теории кино периода 1895-20-х годов 20 века.

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Премьерный показ учебных фильмов на закрытии лагерной смены.

За 18 дней лагерной смены было снято семь учебных фильмов: «Выход отряда «Премьера» из кабинета», «Полдник», «Игра в «Уно», три варианта реплики на фильм Ж. Мельеса «Исчезновение дамы» и «Заколдованный отряд». В 2020-2021 учебном году при центре начало свою деятельность новое объединение по интересам «Детская киностудия «Крупный план» (руководитель Рыбак Р.Д.)

В 2021 году при организации летней лагерной смены на базе отряда театрального профиля было решено продолжить работу летней детской киностудии. Поскольку списочный состав детей по сравнению с прошлым годом изменился всего лишь на 25 %, поэтому педагогами лагеря Романовой А.М. и Рыбаком Р.Д. была составлена новая программа. В отличие от прошлого года занятия были тематически ориентированы не на изучение истории и теории кино, а на привлечение интереса обучающихся к античной мифологии.

Древнюю Грецию называют колыбелью европейской художественной культуры. Античная цивилизация заложила основы развития современного мира. Развитие науки, культуры, искусства, общественно-политической организации общества, гуманистических принципов уходит корнями в этот прекрасный древний мир. Большая часть европейского искусства (живопись, скульптура, литература, театр, музыка, кино) черпает свои сюжеты в легендах и мифах Древней Греции и без их знания невозможно в полной мере оценить и постичь смысл этих творений.

Программа отрядных мероприятий лагерной смены 2021 года была составлена таким образом, что бы изученный материал имел закрепление в

различных творческих практических видах деятельности и имел основной выход на создание учебного игрового кинофильма.

1 неделя.

Интеллектуальная игра «От хаоса к гармонии»

Цель: познакомить с античными представлениями о сотворении и устройстве мира.

Теоретическая часть: *сотворение мира, рождение титанов, рождение богов, сотворение человека.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *античные изображения богов олимпийцев.*

Практическая часть: **просмотр и обсуждение мультипликационного фильма** реж. А. Снежко-Блоцкой «Прометей» (1974 г.)

Ролевая игра «Яблоко раздора»

Цель: познакомить с сюжетом мифа «Суд Париса»; провести актёрский кастинг на роли в будущем фильме.

Теоретическая часть: *«яблоко раздора», «суд Париса», начало Троянской войны.*

Раздаточные материалы: *яблоко, отрезки ткани для имитации античной одежды.*

Практическая часть: *съёмка кино-новеллы «Суд Париса».*

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

2 неделя.

Интерактивное занятие «Мир эллинов»

Цель: сформировать представления об античных мифологических существах.

Теоретическая часть: *кентавры, сирены, медуза Гаргона, пегас, химера, сфинкс и др.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Раздаточные материалы: *альбомы для рисования, цветные карандаши.*

Демонстрационные материалы: *античные изображения мифологических существ.*

Практическая часть: - **выставка рисунков;**

-**просмотр и обсуждение мультипликационного фильма «Персей»**
реж. А. Снежко-Блоцкой (1971 г.)

- **съёмка эпизодов пролога и эпилога учебного игрового фильма.**

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

Интерактивное занятие «Возникновение театра. От празднеств к искусству».

Цель: Познакомить с историей возникновения театра как вида искусства.

Теоретическая часть: *праздники в честь бога Диониса, амфитеатры, специфика театральных представлений.*

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *изображения Диониса, фотографии античных амфитеатров, изображения театральных масок, изображения древнегреческих актеров.*

Практическая часть: *сценические чтения текстов античных пьес.*

Раздаточные материалы: *текст пьесы Эсхила «Прометей прикованный»*

3 неделя

Ролевая игра «Лабиринт»

Цель: Познакомить с сюжетами мифов об Икаре и Тесее.

Теоретическая часть: Царь Минос: строительство лабиринта. Дедал и Икар. Тесей и Минотавр. Кносский лабиринт.

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

Демонстрационные материалы: *античный рельеф «Дедал и Икар», изображения Минотавра, Тесея, фрески Кносского дворца.*

Практическая часть:

- просмотр и обсуждение мультипликационного фильма «Лабиринт»

реж. А. Снежко-Блоцкой (1971 г.)

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

- съёмка киноновеллы о Дедале и Икаре.

Техническое оборудование: *фотокамера, штатив.*

Квиз на тему «Легенды и мифы Древней Греции»

Цель: проверка уровня знаний.

Техническое оборудование: *проектор, экран, ноутбук.*

4 неделя

Премьерный показ учебного игрового фильма на закрытии лагерной смены.

При отслеживании результатов программы было замечено, что на протяжении всей лагерной смены у детей повысился интерес к мифологии Древней Греции: дети «играли в Богов», самостоятельно интересовались информацией по этой теме (чтение книги Н.Куна «Легенды и мифы Древней Греции», обращение к интернет ресурсам). Как показали результаты квиза, уровень знаний у детей к концу смены повысился, они стали узнавать персонажей древнегреческой мифологии по «говорящим деталям», знали содержание большинства сюжетов и имена персонажей. Просмотры мультипликационных фильмов режиссёра А. Снежко-Блоцкой, интерактивные занятия, тематические ролевые и интеллектуальные игры дали ребятам базу знаний по данной теме и создали эмоциональную атмосферу погружения в мир античной мифологии, необходимые для создания учебного игрового фильма «Эллады живые предания». Изучение необходимых для съёмки приемов актёрской техники происходило на тренинговых занятиях. Так на тренингах по актёрскому мастерству и пластике были отработаны навыки и приёмы сценического боя, особенности актерского существования перед камерой (мимика, жест, темпоритм, мизансцена кадра, попадание в точку съёмки). На занятиях по сценической речи уделялось большое внимание методике речевого

озвучивания и переозвучивания киноматериала. Для создания кадров с компьютерной графикой были организованы съемки с хромокеем.

В 2022 году педагоги профильного театрального отряда «Премьера» Романова А.М., Рыбак Р.Д., Мамончик А. В. продолжили работу в области тематических смен. На протяжении трёх лет списочный состав профильного театрального отряда «Премьера» изменился не существенно. Поэтому, для изучения были выбраны две темы: «Европейский театр эпохи средневековья» и «Комедия дель арте».

1 неделя

1 занятие. Интерактивная игра «Сотворение мира и другие библейские истории»

Цель: познакомить с библейской мифологией как с системой мировоззрения и сформировать представление о влиянии христианства на жизнь средневекового человека.

Теоретическая часть: *Иудейство и Христианство – возникновение новой мировой религии. Сотворение мира, сотворение человека, грехопадение, изгнание из Рая; всемирный потоп; Иосиф и братья; Моисей, исход из Египта.*

Демонстрационный материал: *средневековые книжные гравюры, фрески, иконы, гравюры Г. Доре.*

Практическая часть: *создание иллюстраций на тему библейских сюжетов.*

2 занятие. Средневековый театр. Мистерия. Моралите. Миракль. Школьный театр.

Цель: *Сформировать представление о средневековом театре. Научить отличать виды средневековых представлений.*

Теоретическая часть: *Искусство в эпоху средневековья. Виды религиозных средневековых представлений. Школьный театр: история развития, представления, сюжеты.*

2 неделя. 3 занятие. Батлейка.

Цель: *Познакомить с батлеечными представлениями.*

Теоретическая часть: *история возникновения, конструкция батлейки, особенности кукол. Виды батлейки. «Царь Ирод».*

Демонстративный материал: *видео батлеечного представления.*

Практическая часть: *просмотр видеоматериала.*

4 занятие. Просмотр спектакля театральной студии «Премьера» ЦТХТ Д и М «Зорка», руководитель Романова А.М. «Божественная комедия» по пьесе Исидора Штока.

3 неделя. 4 занятие. Интерактивное занятие «Маска, я тебя знаю!»

Цель: *сформировать представление о театре дель арте и познакомить с масками.*

Теоретическая часть: *возникновение театра дель арте, особенности комедии масок: общение с публикой в начале представления, импровизация, персонаж – маска – исполнитель, сюжеты. Характеристики масок.*

Демонстрационный материал: *Иллюстрации изображающие персонажей комедии масок.*

Практическая часть: *изобразить персонажа комедии дель арте.*

5 занятие. Кинолекторий: Персонажи комедии масок в мультипликации и кинематографе.

Цель: *познакомить с культурным наследием театра дель арте в мировой культуре.*

Теоретическая часть: *предтече мультипликации Эмиль Рейно «Бедный Пьеро», образы шутов и образы влюблённых, жизнь и быт актёров театра дель арте, персонажи комедии масок в любимой детской книге А. Толстого «Золотой ключик».*

Демонстрационный материал: *Эмиль Рейно «Бедный Пьеро», «Рикэ хохолок», реж. Марианна Новогрудская, «Что там под маской?» реж. Дмитрий Липскеров, «Приключения Буратино» реж. Иван Иванов-Вано.*

6 занятие. Игровая программа «Вас приглашает карнавал!»

Цель: Закрепить в игровой форме полученные знания.

Знания, полученные детьми, будут ими в дальнейшем использоваться в рамках уроков истории, литературы, «Искусства» (мировая художественная культура); умения и навыки будут и дальше развиваться и отрабатываться на занятиях в творческих коллективах театрального направления центра «Зорка».

Данный опыт может применяться как частично, так и комплексно педагогами-организаторами, воспитателями, культорганизаторами при организации работы детских летних оздоровительных лагерей в общеобразовательных школах, центрах технического и художественного творчества детей и молодёжи.

Литература:

1. Кузнецов, Данила. Язык кино [Текст] : как понимать кино и получать удовольствие от просмотра - Москва : Бомбора, 2019. - 109. [1] с. : ил.
2. Кун, Н.А. Мифы Древней Греции / Н.А. Кун – Москва : АСТ, 2018. – 256 с. : ил. – (Большая историческая библиотека).
3. Садуль, Жорж. Всеобщая история кино. В 6-ти томах.
4. Штоль Г. Генрих Шлиман: Мечта о Трое / Сокр. пер. с нем. А. Попова и А. Штекли. — М.: Молодая Гвардия, 1991. — 432 с.
5. Эсхил. Трагедии / В пер. Вячеслава Иванова ; изд. подг. Н. И. Балашов, Дим. Вяч. Иванов, М. Л. Гаспаров, Г. Ч. Гусейнов, Н. В. Котрелев, В. Н. Ярхо; отв. ред. Н. И. Балашов. — М. : Наука, 1989. — 592 с.

Сценарий игровой программы "Внимание! Мотор! Начали!"

Тема из мультипликационного фильма Ф. Хитрука «Фильм, фильм, фильм»

На сцену быстро вбегает кинорежиссёр.

Кинорежиссёр: Приготовились к съёмке! Это будет гениальный фильм! Шедевр! *(озирается)* А где все? Куда все подевались, я вас спрашиваю? Где съёмочная группа?

Ничего не понимаю. *(находит записку, читает)* «Ушли снимать кино к известному режиссёру». А я кто? Я же тоже режиссёр... да, неизвестный, пока... Но это только пока. А вот сниму фильм и прославлюсь. А с кем я снимать буду? Ребята, вы готовы помочь мне снять мой фильм? Но мне нужны профессионалы, те кто, любит и знает кино. Вы любите кино? А много знаете о кино? Нужно это проверить? Точно! Я вам сейчас буду задавать вопросы о кино.

Вопросы викторины:

1. Кто является родоначальником кино? (Братья Люмьер)
2. Назовите фильм французского кинорежиссёра Жора Мельеса, снятый по романам Жюль Верна «Из пушки на Луну» и Герберта Уэллса «Первые люди на Луне»? («Путешествие на луну»)
3. Назовите имя сценариста, режиссёра, актёра, композитора, продюсера и монтажёра создавшего на экране неповторимый комический образ бродяги в чёрном котелке и больших ботинках. (Чарли Чаплин)
4. Как называется творческий и технический процесс в кинематографе, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно цельное произведение? (монтаж)
5. Как звали гигантского обезьяноподобного монстра, которого придумал американский режиссёр Мэриан Купер? (Кинг-Конг)
6. Как называется литературная основа фильма? (сценарий)

7. С какой скоростью сменяются кадры киноплёнки в кинопроекторе? (24 кадра в секунду)
8. Как называется кинопрофессия представители, которой выполняют в кадре опасные трюки? (каскадёр)
9. Назовите жанр фильма, характеризующийся юмористическим или сатирическим содержанием. (комедия)
10. Назовите фильм, снятый на киностудии «Беларусьфильм» режиссёром Л. Нечаевым в 1975 году по книге А. Толстого «Золотой Ключик». («Приключение Буратино»)
11. Как называются поясняющие надписи, появляющиеся на экране в начале, во время, в конце фильма? (Титры)
12. Назовите самый известный фильм братьев Люмьер. («Прибытие поезда»)
13. Как называется ежегодная премия Американской киноакадемии кинематографических искусств и наук? («Оскар»)

В случае затруднения участников в ответах на вопросы на экран выводятся подсказки. Тем, кто правильно ответил на вопросы, выдаются пропуска на съёмочную площадку разного цвета.

Кинорежиссёр: Когда братья Луи и Огюст Люмьер изобрели и запатентовали аппарат «Сениматограф» - они научились фиксировать и воспроизводить движение. Но они даже не подозревали, что стали родителями нового вида искусства – кино.

Я приглашаю к себе на съёмочную площадку тех, кто получил приглашения красного цвета. (*Выходят 2 человека. Знакомство с участниками*). Без представителя, какой профессии нельзя снять, то есть зафиксировать движущееся изображение? (*Кинооператор*). Первые кинооператоры должны были уметь плавно крутить ручку киноаппарата с нужной скоростью, перематывать киноплёнку и проявлять её. Каждый из вас будет претендовать на должность кинооператора. Для этого я проверю, кто из вас сможет быстро и качественно намотать киноплёнку на бобину.

Конкурс кинооператоров. *Каждому участнику выдаётся пустая бобина. В зрительном зале располагаются коробки с плёнкой. Задача каждого участника быстро и аккуратно намотать на бобину плёнку с помощью зрителей. Победитель становится кинооператором, проигравший принимается на должность помощника (осветителя).*

Кинорежиссёр: Эра кино, как вида искусства могла закончиться не начавшись. После того как Братья Люмьер пустили свой чудо-аппарат в продажу нашлось много желающих его приобрести и снимать свои «движущиеся картинки», вскоре кинолент стало очень много, и разнообразием они не отличались. Жорж Мельес совершил революцию в кинематографе и вывел его на новый уровень развития, благодаря кинотрюкам. Пионерам кинематографа приходилось осваивать и совмещать многие кинопрофессии: актёр, режиссёр, кинооператор, монтажёр, а так же сценарист. Я приглашаю на сцену тех ребят, которые получили приглашения синего цвета. *(3 человека. Знакомство с участниками.)* Сейчас вам предстоит стать сценаристами и придумать короткую историю для фильма. Но есть одно условие: в истории ключевую роль должны играть три предмета, которые вы сейчас сами выберите.

Конкурс сценаристов. *Участники делают по три броска кубика, на гранях которого изображены: шапочка, пирожки, большие зубы, ружьё, дорожка, домик, дверь, очки, кровать. После этого они составляют рассказ с выпавшими предметами.*

На выполнение этого задания участникам даётся 1 минута. Аплодисментами зрителей выбирается лучший сценарий, по которому будет сниматься фильм.

Кинорежиссёр: Постепенно в кино всё больше становится игровым и на кинематографическом небосклоне зажигаются первые звёзды. Мери Пикфорд, Бастер Китон, Чарли Чаплин, Гарольд Ллойд, Вера Холодная - это любимцы публики. Каждое их появление на экране вызывает интерес у публики и картины с их участием имеют колоссальный успех. На сцену приглашаются

участники с пригласительными жёлтого цвета (4 человека. Знакомство.) Для наших участников сейчас пройдёт кастинг и утверждение на роли.

Конкурс актёров. Участникам показываются карточки, на которых написано то состояние, которое они должны сыграть, а зрители угадывают, что показывают претенденты на роль. Состояния: *радость, грусть, подозрение, голод, засыпание, слезка, удивление, интерес, радостное засыпание, голодное удивление, удивлённое подозрение, грустная слезка.* На основании результатов актёром присваиваются роли: девочка, военный, домохозяйка, хулиган.

Кинорежиссёр: Каждая звезда имела на экране свой неповторимый образ, по которому её мгновенно узнавали зрители. Вспомните Чарли Чаплина. Маленькие усики, котелок, узкий короткий пиджак, широкие штаны, огромные растоптанные башмаки и тросточка. Постепенно актёры начали выходить из своих амплуа и играть самые разнообразные роли. А помогали им перевоплощаться в новые образы гримёры и костюмеры. Я приглашаю на сцену участников с зелёными пригласительными. (4 человека. Знакомство)

Конкурс костюмеров. Из имеющихся вещей нужно создать для актёров неповторимый образ для фильма.

На выполнение задания 2-3 минуты.

Кинорежиссёр: (Пока идёт работа над созданиями образов). Нам нужно, где-то снимать. Денег на дорогостоящие декорации у нас нет, значит, будем снимать на природе. Я приглашаю на сцену ребят с оранжевыми пригласительными. Вы у нас будите играть лес. Деревья, кусты, пни. Что бы было ощущение, что мы в лесу, полное погружение в атмосферу, так сказать, зрители на местах будут создавать звуки природы. Звуки природы: *шум листьев на ветру, пение птиц, кукование кукушки, топот лося, рычание медведя.*

После репетиции со зрителями, подводятся итоги конкурса гримёров.

Кинорежиссёр: Натура у нас готова, актёры тоже, сценарий есть, я приглашаю оператора и его помощника к нам на сцену для работы. Начинаем... Нет! Мы не можем начать! У нас нет самого главного - Хлопушки. В кино,

помощник режиссёра выполняет на съёмочной площадке роль хлопушки. Он называет Название фильма, номер, кадра и дубля. Похлопайте, пожалуйста! (*Выбирает помощника, знакомится и вручает хлопушку*). Актёры готовы? Оператор готов? Массовка готова? Хлопушка! Камера мотор начали!

Творческий конкурс-импровизация: *съёмочная группа имитирует процесс съёмки фильма. После проигрывания 2-3 эпизодов (выполнения заданий режиссёра) съёмочная группа покидает сцену и расслаживается на места.*

Кинорежиссёр: Отснятый материал отправляется в техническую службу для монтажа. С приходом звука кино очень сильно изменилось: персонажи обрели речь, можно стало усиливать эмоциональное состояние героев музыкой или при помощи шумов создавать дополнительную атмосферу место действия в кадре. Но даже в эпоху «немого кино» к фильмам композиторы писали оригинальную музыку, которую в кинотеатрах исполняли тапёры или к каждой копии ленты прилагалась пластинка с записью. Нам тоже нужно записать саундтрек к нашему фильму. Надо, что бы песня была как-то созвучна тому, что у нас было в кадре. Мы тут долго-долго бегали по лесным дорожкам и тропинкам. Так долго, что уже и в Африку можно было прибежать. Ребята, вы знаете, такую песню?

Конкурс для зрителей. *Все хором караоке исполняют песню из к/ф Л. Нечаева «Про Красную Шапочку».*

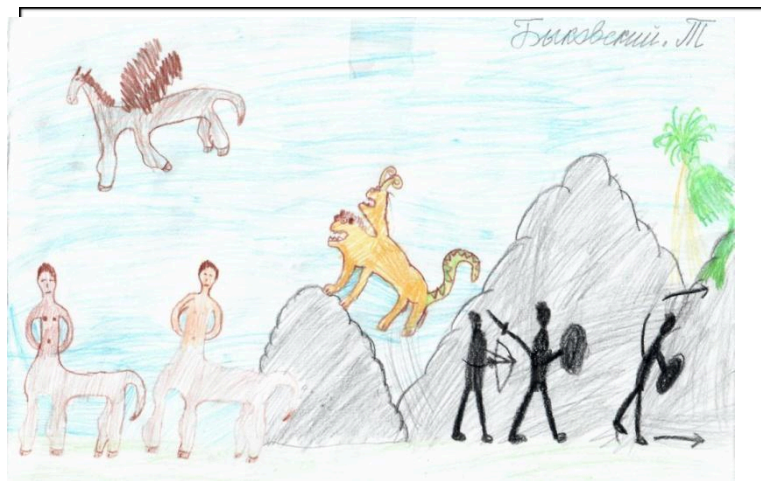
Кинорежиссёр: Наш фильм готов! Его только что смонтировали, наложили компьютерную графику, озвучили. Я приглашаю всех на премьерный показ.

На экран демонстрируется небольшой эпизод фильма Л. Нечаева «Про Красную Шапочку».

Кинорежиссёр: Это шедевр! Но этот шедевр 42 года назад снял белорусский режиссёр Л. Нечаев. А знаете, почему так получилось? Потому, что настоящее искусство вечно. Смотрите настоящие фильмы! Знайте и любите хорошее кино! До новых встреч на съёмочной площадке!

Приложение №2

Творческие работы интерактивного занятия «Мир эллинов»



Приложение №3

Кадры из учебного игрового фильма «Эллады живые предания»

Новелла «Суд Париса»



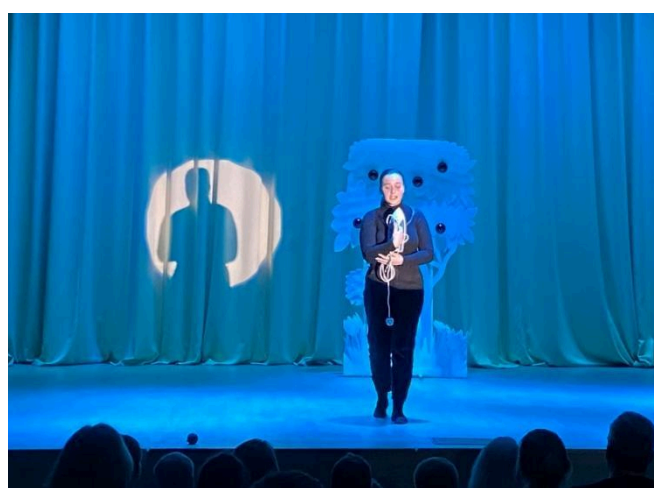
Афина – Василиса Логвиненко
Зевс – Алексей Хвостенко
Гера – Яна Пильгуй
Афродита – ВероникаКоробан-Шумейко

Новелла «Дедал и Икар»



Дедал – Ростислав Кичеджи
Царь Минос – Владимир Шабуневич
Икар – Артём Жудро

Спектакль театральной студии «Премьера» (старшая группа)
«Божественная комедия»



Сценарий игровой программы «Вас приглашает карнавал!»

Народная итальянская весёлая музыка. На сцену выходят «маски» в карнавальных костюмах на ходулях. Через зрительный зал идут девушки и раздают зрителям карнавальные маски.

- Достопочтенные синьоры...
- ... и сеньориты!
- Многоуважаемые доны...
- ... и почтенные доньи!
- Все у кого есть деньги...
- ...и все у кого их нет!
- Замужние...
- и не женатые!
- Серьёзные...
- ... и весёлые!
- Все!
- Все!
- ВСЕ!!!
- Приглашаются на карнавал!
- Каждый может стать участником карнавала независимо от статуса, возраста и материального положения.
- Главное, что бы у вас была маска и желание повеселиться!
- Всех, кто получил вот такие белые полумаски (6 шт.), просим подняться на сцену.
- Аплодисменты нашим участникам. Мы вас ждём.
- Каждый участник карнавала приобретает или создавал себе маску и карнавальный костюм.
- Ваша задача сделать свои маски яркими и необычными.
- Создать свой неповторимый образ. При помощи нашего яркого декора.

Выносят подносы с бумажным самоклеящимся декором.

- У вас на это задание 1 минута. Готовы?
- Участники готовы, а зрители и болельщики готовы?
- Зал, помогите дать команду к началу игры.
- Дружно скажите: «РАЗ-ДВА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА!»
- РАЗ-ДВА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА!

Конкурс «Украсть маску»

- Стоп игра!
- Надевая маску, человек переставал быть самим собой.
- Он мог взять себе новое имя новую биографию.
- Придумайте своей маске имя и представьте нам её.
- А вы, уважаемые зрители, аплодисментами должны будете определить маску победителя.

Конкурс «Маска, я тебя знаю»

Ведущие по очереди выводят участников игры в центр сцены и обращаются к конкурсантам: «Маска, как твоё имя?»

(подведение итогов и вручение призов)

- Мы провожаем наши маски аплодисментами и встречаем новые маски.
- На сцену приглашаются те, кому досталась маска под названием вольто (6 шт).

(на сцену поднимаются новые участники, одна из ведущих надевает маску кошки, она встречает вновь поднимающихся на сцену)

- наших новых гостей встречает популярная в Венеции маска кота.
- Маской Кота венецианский карнавал обязан старой забавной легенде.
- Некий бедный китаец приехал в Венецию со своим старым котом.
- Кошек в городе не водилось,
- ...зато мышей было в избытке.
- Голодное животное набросилось на добычу и в несколько дней освободило город от грызунов.
- Правитель города настолько обрадовался, что одарил китайца несметными сокровищами и отправил домой с большим почётом.
- А чудо-животное осталось во дворце.
- Кошка ловит мышек.
- А мышки разбегаются по городу и стараются добыть себе лакомство и не попасть в лапы кошки.

Ведущая выносит колесо, на котором висят конфеты и становится в центр игровой площадки, «мышки» должны бегать по городу и добывать себе конфеты так, что бы ни попасться в лапы кошки.

Ходули: -Маски, внимание! Вы мышки.

- Кошка ловит мышек.
- А мышки разбегаются по городу...
- ... и стараются добыть себе лакомство
- ... и не попасть в лапы кошки.
- Кошка ловит мышек.
- А мышки разбегаются по городу и стараются добыть себе лакомство и не попасть в лапы кошки.
- Пойманная мышка сама становится кошкой.
- Что тут не понятного?
- (обращаются к участникам игры)* Вам понятно?
- Зал, команда к началу игры!
- РАЗ-ДВА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА!

Игра «Кошки-мышки»

- Стоп- игра!
- «Мышки» считают свои трофеи.

(участники подсчитывают количество ими добытых в игре конфет, ведущие подводят итог игры, награждение победителя, вручение утешительных призов)

- Под аплодисменты наши участники занимают свои места в зрительном зале.
- А мы отправляемся на представление театра дель арте
- или комедии масок.
- традиционного развлечения на карнавале.
- *(ведущие называют и демонстрируют маску)* Мы приглашаем к нам на сцену обладателей масок Коломбины, Арлекина, Пьеро, Капитана и Доктора. (5 шт)
- Каждый персонаж комедии отличался определенным характером,
- ... стилем поведения и
- ... манерой одеваться.
- Выбирая маску, актёры уже не расставались с ней всю свою жизнь.

Представление масок, облачение участников игры в детали костюмов и разучивание с ними характерных жестов и реплик персонажа.

- Внимание! Уважаемая публика! Разрешите представить:

- **Коломбина** - кокетлива и очаровательна. Во время представления удивлённо вздыхает и протягивает руку для поцелуя.

-Давайте прорепетируем.

(Коломбина репетирует свою роль)

- **Арлекин** - клоун и акробат. Носит с собой палку, которой вот так *(показывает)* угощает своих недругов. Влюблён к Коломбину.

- Покажите, как вы будите угощать всех палкой во время представления.

(Арлекин репетирует свою роль)

-**Пьеро** - сентиментален, страдает от неразделённой любви к Коломбине. Всегда страдает. Его карманы набиты романтическими подарками.

-Внимание! Пьеро репетирует свой коронный плачь!

(Пьеро репетирует свою роль)

- **Капитан** - бравый вояка, очень важный и очень бедный. Всегда произносит фразу: «Я старый солдат!»

- Произнесите нам пожалуйста вашу коронную фразу.

(Капитан репетирует свою роль)

- Желает жениться на Коломбине.

- **Доктор** – профессор университета. Хозяин Коломбины. Любит наставлять и учить. Всегда говорит с важным видом «Ученье свет, а не ученье – тьма».

- Уважаемая, маска Доктора, продемонстрируйте нам, пожалуйста, вашу игру.

(Доктор репетирует свою роль)

- С героями мы познакомились, давайте начинать представление.

- А какую пьесу мы играть будем?

- Какую пьесу?

-Да, какую?

- Ни какую. В театре масок не было пьес.

- Отличительной его чертой была импровизация.

- Мы представление рассказываем.

- Артисты его показывают.

- Зрители аплодируют.

-Зал, команда к началу игры!

- РАЗ-ДВА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА!

Игра «Комедия дель арте»

- На сцену выходит Коломбина.
 - К ней приближается влюблённый Арлекин.
 - В стороне за ними наблюдает несчастный Пьеро.
 - Появляется Капитан. Он подходит к Коломбине и оказывает ей знаки внимания.
 - Арлекин взбешён. Достает свою палку и начинает ей дубасить Капитана. Капитан защищается.
 - В это время Пьеро подбегает к Коломбине и начинает ей дарить романтические подарки.
 - Капитан в последний раз произносит свою фразу... и покидает сцену.
 - Арлекин обращает внимание на Пьеро и Коломбину. Делает бешенный прыжок и бьёт Пьеро палкой.
 - Пьеро плачет.
 - Коломбина в восторге.
 - Пьеро уходит.
 - Появляется Доктор и произносит свою коронную фразу.
 - Арлекино просит у него разрешения жениться на Коломбине.
 - Доктор ещё раз произносит свою фразу... ещё раз... и ещё раз.
 - Арлекино бьёт его палкой.
 - Доктор даёт согласие на брак Коломбины и Арлекина.
 - Поздравить молодожёнов приходят Пьеро и Капитан.
 - Представление окончено!
 - Зрители награждают актёров аплодисментами и криками браво.
 - Актёры зрителей поклонами, воздушными поцелуями и покидают сцену.
 - Наш праздник продолжается, и мы приглашаем к нам тех, у кого есть маска- моретта.
 - Пришло время танцевать «Тарантеллу».
- Ведущие разучивают с участниками игры основные па танца.*
- Наши участники готовы. Зал, готов произнести команду к началу игры?
 - РАЗ-ДВА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА!

Игра- танец «Тарантелла»

В финале танца участников игры обсыпают конфетти + хлопушки.

- Наше путешествие на карнавал завершилось символическим фейерверком.
- Пора прощаться.
- До новых встреч!
- На новом празднике!