

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
к дополнительной общеразвивающей
программе
«Речевое творчество»

I. Учебно-методический комплекс педагога и воспитанника:

1.1. Методические материалы

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Речевое творчество»
2. Подборки информационных и справочных материалов, учебные пособия, авторские методические разработки, рекомендации, памятки, инструкции и т.д.

- В помощь начинающему журналисту;
- Введение в процесс подготовки информационного сообщения - от идеи до выпуска в эфир;
- Визуальные эффекты ТВ;
- Голос человека. Роль голоса;
- Задний план;
- Звуковая техника;
- Интервью;
- Искусство задавать вопросы;
- Как стать хорошим репортёром;
- Кодекс профессиональной этики журналиста;
- Композиция и описание;
- Мифы о журналистике;
- Освещение;
- Основы работы оператора. Минимум технических знаний корреспондента;
- Портретный очерк;
- Пособие по работе с камерой AG-AC90EN;
- Пресс-конференция;
- Пресс-конференция;
- Принципы видеомонтажа;
- Пристрастная камера;
- Процесс подготовки информационного сообщения;
- Психология манипуляции в СМИ;
- Репортаж - особый жанр;
- Репортаж. Специальный репортаж;
- Репортаж;
- Речевая культура молодёжи;
- Роль голоса;
- Роль репортёра;
- Снимаем фильм самостоятельно. От азов к мастерству;
- Советы тележурналисту;
- Стенд-ап и синхрон в репортаже;
- Структура телевизионного репортажа;
- Сценарный монтаж;
- Телерепортаж;
- Технология интервью;
- Функции телевиденья;

3. Положения о конкурсах по аудиовизуальному творчеству.
4. Методическая литература в помощь педагогу и обучаемому.
5. Электронная библиотека (в формате *.pdf, *.djvu). Интернет-ресурсы (*Диск прилагается*).

1.2. Наглядные средства обучения

1. Компоненты предметной, изобразительной, условно-графической наглядности; печатные, экранные, компьютерные.
2. Иллюстрации. Таблицы. Памятки.
3. Видеофильмы.
4. Учебные фильмы по тележурналистике (*Диск прилагается*).
5. Диски с учебным и справочным материалом (обучающие видеокурсы по операторскому мастерству и видеомонтажу) (*Диск прилагается*)
6. Программное мультимедийное обеспечение. Учебные презентации.

1.3. Разработка конкретных мероприятий

1. План - конспекты открытых занятий.
2. Планы - конспекты контрольных и итоговых занятий (защита выпускной проектной работы).
3. Мастер - классы по операторскому мастерству, тележурналистики, видеомонтажу.
4. Материалы по организации районных конкурсов по аудиовизуальному творчеству.
5. Материалы по внеурочной деятельности (*Материалы прилагаются*)

1.4. Материалы из опыта работы

1. Творческие отчёты. Презентации.
2. Совместные с воспитанниками творческие проекты.
3. Видео материалы детских конкурсных и учебных работ.
4. Фотоотчёты.

II. Учебно-методический комплект контроля

1. Нормативные материалы.
2. Требования и положения по осуществлению индивидуальных и групповых форм работы.
3. Диагностические материалы.
4. Проверочные работы.
5. Тесты.

III. Материально- технические условия (оснащение кабинета):

1. Паспорт кабинета;
2. Столы, стулья, шкафы, компьютерные столы;
3. Персональный компьютер – 2 шт;
4. Монтажный компьютер – 2 шт;

5. Диски (DVD, CD).
6. Проектор;
7. Ноутбук;
8. Штатив – 2 шт;
9. Видеокамера – 2 шт.
10. Микрофон – 2 шт;
11. Радиосистема – 1 шт;
12. Осветительные приборы (софиты).
13. Накамерный свет;
14. Принтер.

IV. Список рекомендуемой литературы для детей.

1. «Официальный учебный курс AdobePhotoshopCS2» Разработан экспертами компании Adobe «Издательство Триумф» Москва. 2007 год
2. «Официальный учебный курс. Домашний видеомонтаж Adobe» разработан экспертами компании Adobe «Издательство-Триумф» 2006 год
3. Борецкий Р.А, Кузнецов Г.В. Журналист ТВ: за кадром и в кадре. М.,1990.
4. Гамалей В «Мой первый видеофильм от А до Я» Санкт-Петербург «Техническая книга» 2005 год
5. Ефимова, Н.Н. Культура работы со звуком в эфире: учебное пособие / Н.Н. Ефимова. – М.: Изд-во ИПК РТР, 2003.
6. Каминский А.С. Вектор замысла Пошаговый самоучитель журналиста. –М: Эксмо. 2007. -
7. Кирьянов Д, Кирьянова Е. «Самоучитель + видеокурс AdobePremiereProCS3» Санкт-Петербург «БВХ-Петербург»2008 год
8. Лебедев А.Н. Полный цикл создания видеофильма. Изд. НТ Пресс, 2008.
9. Лозовский Б. Н. Журналистика: краткий словарь. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2004
10. Миронов Д. «CorelDRAWX3 учебный курс» «Питер» 2006 год
11. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. М., 2003.
12. Петелин , «AdobeAudition Обработка звука для цифрового видео» Санкт-Петербург «БВХ-Петербург» 2004 год
13. Прахов А. «Blender 3D-моделирование и анимация, руководство для начинающих» Санкт-Петербург «БВХ-Петербург» 2009 год
14. Романовский И.И. Масс медиа: словарь терминов и понятий. М.: Союз журналистов России, 2004.
15. Саппак В.С. Телевидение и мы: четыре беседы/ Саппак В. С. М.: Аспект Пресс, 2007.

16. Синецкий Дм. Видеокамеры и видеосъемка. Межд. Агентство «A.D.& T.», 2001.
17. Синецкий Дм. Видеосъемка. От азов к мастерству. Межд. Агентство «A.D.& T.»,
18. Уэллс П. Практическое руководство для начинающих Цифровое видео. Изд-во ВЭЧЭ, 2005г.
19. Цвик В.Л.. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие /. – М.: Аспект пресс, 2004.
20. Цоллер С. «Создание музыки на ПК: от простого к сложному» Санкт-Петербург «БВХ-Петербург» 2005 год
21. Яцук О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий» Санкт-Петербург «БВХ-Петербург» 2004 год

V. Список рекомендуемой литературы для педагогов.

1. Андреев В.И. Педагогики творческого саморазвития. Казань. «Издательство Казанского университета», 2006-2008 гг.
2. Головня А.Д. Мастерство кинооператора. М., Искусство, 1995.
3. Егоров, В.В. Телевидение: теория и практика: учебное пособие / В.В. Егоров. – М. : Изд-во МНЭПУ, 1993.
4. Железняков В.Н. Человек с фабрики грез. М., ПРОБЕЛ-2000, 2004г.
5. Корчуганова И.П. Психолого-педагогические аспекты работы с одарёнными детьми. Санкт-Петербург. «Издательство
6. Кузнецов Г.В. Так работают журналисты ТВ. М., 2000.
7. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я.. Телевизионная журналистика: учебник. 5-е изд., перераб. и доп./ редкол.: М.: Изд-во Моск. ун-та: Наука, 2005.
8. Муратов С. Диалог: телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.. «Искусство», 2011 г.
9. Соколов А.Г. - Монтаж. Телевидение. Кино. Видео. Часть 1.
10. Соколов А.Г. - Монтаж. Телевидение. Кино. Видео. Часть 2.
11. Соколов А.Г. - Монтаж. Телевидение. Кино. Видео. Часть 3.
12. Фрумкин Г.М. Школа начинающего сценариста: Учебное пособие. – М., 1997.

VI. Полезные ссылки сети Интернет:

Федеральные ресурсы:

- www.kremlin.ru – сайт Президента РФ
- www.mon.gov.ru – Министерство образования и науки РФ
- www.rost.ru - Приоритетный национальный проект «Образование»
- www.standart.edu.ru – Федеральный государственный стандарт
- www.ege.edu.ru– портал Единого государственного экзамена (ЕГЭ)
- <http://stat.edu.ru> – статистика российского образования
- www.edu.ru – портал «Российское образование»
- www.school.edu.ru – Российский общеобразовательный портал
- www.ict.edu.ru – Информационно-коммуникационные технологии в образовании

- <http://eor.edu.ru>- Центр информационно-образовательных ресурсов

Региональные ресурсы:

- www.lenobl.ru/govили <http://edu.lokos.net>–Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области
- www.loiro.ru – Ленинградский областной институт развития образования (ЛОИРО)

Образовательные ресурсы:

- <http://katalog.iot.ru> – каталог образовательных ресурсов сети Интернет
- предметные олимпиады, конкурсы
- <http://window.edu.ru> – информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»
- www.school-collection.edu.ru – Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)
- www.uceba.com – образовательный портал
- www.rusolymp.ru – портал Всероссийской олимпиады школьников
- www.letopisi.ru –Wiki-энциклопедия проекта Летописи.РУ

Дистанционное обучение:

- www.internet-school.ru- интернет-школа Просвещение.ru (Телешкола)
- <http://itdrom.com> - Школьный университет
- www.iteach.ru– программа Intel«Обучение для будущего»

Порталы, сайты ОУ:

- www.kidsworld.ru – справочно-информационный портал дополнительного образования детей
- www.museum.ru – портал «Музеи России»
- www.ladoga-centre.spb.ru – ГОУ ДОД «Центр развития дополнительного образования детей «Ладога»
- <http://intellect.lokos.net> – ГОУ ДОД «Центр образования одаренных школьников «Интеллект»
- www.anichkov.ru – СПб Городской дворец творчества юных
- www.dvorec-online.ru – Московский городской дворец детского и юношеского творчества
- www.edu.yar.ru –Ярославский Центр телекоммуникаций и информационных систем в образовании
- www.edu.sbor.net –Сосновоборский Центр информационных технологий

Журналы, газеты:

- www.vestnik.edu.ru -«Вестник образования»
- www.ug.ru– «Учительская газета»
- www.prosv.ru– издательство «Просвещение»
- www.1september.ru – издательский дом «Первое сентября»

Блоги:<http://dopobrlo.blogspot.com>–дополнительное образование Ленинградской области

Краткий словарь изобразительно-выразительных средств языка

Изобразительно-выразительные средства языка— приемы, которые делают речь наглядной, образной и особым образом оформляют ее, привлекая к ней внимание.

Аллегория— прием, основанный на замене абстрактных понятий названием конкретных образов; иносказание (в баснях: лиса — аллегория хитрости, муравей — трудолюбия).

Анафора— фигура речи, представляющая собой повторение однотипных языковых единиц в начале каждого отрезка речи («**Пора** снимать янтарь, **пора** менять словарь, **пора** гасить фонарь наддверный..» — *М. Цветаева*).

Антитеза— фигура речи, основанная на резком противопоставлении понятий, образов («Познай, где свет, — поймешь, где тьма...» — *А. Блок*).

Гипербола— прием, представляющий собой образное выражение, содержащее непомерное преувеличение («В сто сорок солнц закат пылал...» — *В. Маяковский*).

Градиция — фигура речи, представляющая собой такое расположение частей высказывания, при котором каждая последующая часть заключает в себе усиливающееся (восходящая градиция) или уменьшающееся (нисходящая градиция) смысловое или эмоционально-экспрессивное значение («Пришел, увидел, победил». — *Ю. Цезарь*.)

Инверсия- фигура речи, представляющая собой нарушение обычного (прямого) порядка следования членов предложения с целью усиления выразительности речи. При прямом порядке слов согласованное определение обычно стоит перед определяемым словом, несогласованное определение — после определяемого слова, подлежащее — перед сказуемым, дополнение — после сказуемого и т. д. («Судьбы свершился приговор...» — *М. Лермонтов*, и это же предложение при прямом порядке слов: «Приговор судьбы свершился»).

Метафораприем, в основе которого лежит перенос значения по сходству явлений (речь льется, бурлит).

Метонимия— прием, в основе которого лежит перенос наименований по смежности (читал Гоголя; полон дом ковров, хрустала и серебра).

Оксюморон— фигура речи, основанная на соединении несоединимых понятий с целью подчеркнуть противоречивость явления («Убогая роскошь наряда...» — *Н. Некрасов*).

Олицетворение— прием, основанный на перенесении свойств человека на неодушевленные предметы и понятия («И звезда с звездой говорит...»).

Парцелляция— фигура речи, состоящая в расчленении предложения на два (или несколько) интонационно обособленных отрезка («Этот год был темным от растаявшего снега. Шумным от лая караульных псов. Горьким от кофе и старых пластинок». — *С. Довлатов*).

Риторический вопрос— фигура речи, состоящая в том, что вопрос ставится не с целью получить ответ, а с целью привлечь внимание («И искусство, выросшее в этой сегодняшней реальности, разве может не быть фантастическим?» — *Е. Замятин*).

Риторическое обращение— фигура речи, при которой в тексте используется подчеркнутое обращение к кому-нибудь или чему-нибудь с целью усилить выразительность, а не назвать адресата («Ох, лето красное! Любил бы я тебя, когда б не зной, да пыль, да комары, да мухи... — *А. Пушкин*).

Синтаксический параллелизм— фигура речи, при которой несколько предложений строятся по одной и той же синтаксической схеме («Брали — скоро и брали — щедро: взяли горы взяли недра...» — *М. Цветаева*).

Сравнение— прием, который состоит в сопоставлении двух предметов или явлений на основании общего для них признака. Для этой цели обычно используются сравнительные союзы *как*, *как будто*, *словно*, *будто*, *точно*, *подобно*, *какбы* («Анчар, как грозный часовой, стоит один во всей вселенной...» — *А. Пушкин*).

Эпитет— слово, представляющее собой образное, художественное определение, подчеркивающее какое-либо характерное качество предмета или явления (Взошла серебряная луна).

Эпифора— фигура речи, представляющая собой повторение однотипных языковых единиц в конце каждого отрезка речи («И люди мне противны, и дом мне противен, и стены противны» . — *А. Островский*).

Скороговорки

В Кабардино-Балкарии валокордин из Болгарии.

Деидеологизировали-деидеологизировали, и додеидеологизировались.

Карл у Клары украл кораллы, Клара у Карла украла кларнет.

Когда-то галок поп пугая,

В кустах заметил попугая,

И говорит тут попугай:

"Пугать ты галок, поп, пугай.

Но только галок, поп, пугая,

Не смей пугать ты попугая!"

Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали.

Королева кавалеру подарила каравеллу.

Кокосовары варят в скорококосоварках кокосовый сок.

Мама мыла Милу мылом, Мила мыло не любила.

На мели мы налима лениво ловили,

Меняли налима вы мне на линия.

О любви не меня ли вы мило молили,

И в туманы лимана манили меня?

На холме кули, поднимусь на холм и куль поставлю.

Недопереквалифицировавшийся.

Работники предприятие приватизировали, приватизировали да не выприватизировали.

Саша шапкой шишку сшиб.

Сиреневенькая зубовыковыривательница.

Скороговорун скороговорил скоровыговаривал,

Что всех скороговорок не перескороговоришь не перескоровыговариваешь,

Но заскороговошившись, выскороговорил -

что все скороговорки перескороговоришь, перескоровыговариваешь.

И прыгают скороговорки как караси на сковородке.

Сшит колпак, да не по-колпаковски,

вылит колокол, да не по-колоколовски.

Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать.

Надо колокол переколоколовать, перевыколоколовать.

Ужа ужалила ужица.

Ужу с ужицей не ужиться.
Уж от ужаса стал уже -
ужа ужица съест на ужин
и скажет: (начинай сначала).

Флюорографист флюорографировал флюорографистку.

Я - вертикультяп. Могу вертикультяпнуться, могу вывертикультяпнуться.
На ура у гуру инаугурация прошла.

Стаффордширский терьер ретив, а черношерстный ризеншнауцер резв.

Саша - само совершенство, а еще самосовершенствуется!

Это колониализм? - Нет, это не колониализм, а неоколониализм!

А мне не до недомогания.

Боронила борона по боронованному полю.

Бредут бобры в сыры боры. Бобры храбры, а для бобрят добры.

В семеро саней семеро Семёнов с усами уселись в сани сами.

В шалаше шуршит шелками желтый дервиш из Алжира и, жонглируя ножами, штуку кушает инжира.

Вахмистр с вахмистршей, ротмистр с ротмистршей.

Вашему пономарю нашего пономаря не перепономаривать статью:
наш пономарь вашего пономаря перепономарит, перевыпономарит.

Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках.
Санки скок, Сеньку с ног, Соньку в лоб, все в сугроб.

Волховал волхв в хлеву с волхвами.

Все бобры для своих бобрят добры.

Вставай, Архип, петух охрип.

Говорили про Прокоповича. Про какого про Прокоповича?
Про Прокоповича, про Прокоповича, про Прокоповича, про твоего.

Грабли - грести, метла - мести, вёсла - везти, полозья - ползти.

Даже шею, даже уши ты испачкал в черной туши.
Становись скорей под душ. Смой с ушей под душем тушь.
Смой и с шеи тушь под душем. После душа вытрись суше.
Шею суше, суше уши, и не пачкай больше уши.

Два дровосека, два дроворуба говорили про Ларьку, про Варьку, про Ларину жену.

Два щенка щека к щеке щиплют щетку в уголке.

Дятел дуб долбил, долбил, продалбливал, да не продолбил и не выдолбил.

Евсей, Евсей, муку просей, а просеешь муку -
испеки в печи калачи да мечи на стол горячи.

Ест Федька с водкой редьку, ест водка с редькой Федьку.

Жужжит-жужжит жужелица, да не кружится.

Забыл Панкрат кондратов домкрат.
Теперь Панкрату без домкрата не поднять на тракте трактор.

Из кузова в кузов шла перегрузка арбузов.
В грозу в грязи от груза арбузов развалился кузов.

Из-под Костромы, из-под Костромищи шли четыре мужичищи.
Говорили они про торги, да про покупки, про крупу, да про подкрупки.

Интервьюер интервента интервьюировал.

Инцидент с интендантом.

Клара-кряля кралась к Ларе.

Косарь Косьян косой косит косо. Не скосит косарь Косьян покоса.

Краб крабу продал грабли. Продал грабли крабу краб; грабь граблями сено, краб!

Кукушка кукушонку сшила капюшон. Примерил кукушонок капюшон. Как в капюшоне
он смешон!

Курфюрст скопроментировал ландскнехта.

Курьера курьер обгоняет в карьере.

Либретто "Риголетто".

Ловко лавируя в ларингологии, лекарь-ларинголог легко излечивал ларингиты.

Мамаша Ромаше дала сыворотку из-под простокваши.

Мы ели, ели ершей у ели. Их еле-еле у ели доели.

На горе Арарат рвала Варвара виноград.

На дворе дрова, за двором дрова, под двором дрова, над двором дрова,
дрова вдоль двора, дрова вширь двора, не вмещает двор дров!
Наверно, выдворим дрова с вашего двора обратно на дровяной двор.

На дворе трава, на траве дрова, раз дрова, два дрова, три дрова.

На дворе трава, на траве дрова. Не руби дрова на траве двора!

На речной мели мы на налима набрели.

Наш голова вашего голову головой переголовил, перевыголовил.

Наш Полкан из Байкала лакал. Лакал Полкан, лакал, да не мелел Байкал.

Наша дочь речистая, у нее речь чистая.

Не ест корова короб корок, ей короб сена дорог.

Не хочет косой косить косой, говорит: коса коса.

Около колодца кольцо не найдется.

Орел на горе, перо на орле. Гора под орлом, орел под пером.

Осип охрип, а Архип осип.

От топота копыт пыль по полю летит.

Павел Павлушку пеленовал, пеленовал и распелёновывил.

Поезд мчится скрежеща: ж, ч, ш, щ, ж, ч, ш, щ

Полили ли лилию? Видели ли Лидию? Полили Лилию, видели Лидию.

Прецедент с претендентом.

Привёз Пров Егорке во двор дров горку.

Протокол про протокол протоколом запротоколировали.

Рано коваль встал, сталь ковал, ковал, сталь перевыковывал, да не перековал.

Рапортовал, да не дорапортовал, дорапортовал, да зарапортовался.

Расскажите про покупки! - Про какие про покупки? - Про покупки, про покупки, про покупочки свои.

Регулировщик лигуриец регулировал в Лигурии.

Самшит, самшит, как ты крепко сшит.

Свиристель свиристит свирелью.

Съел молодец тридцать три пирога с пирогом, все с творогом.

Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали.

Тщетно тщится щука ущемить леща.

У ежа ежата, у ужа ужата.

У нас во дворе-подворье погода размокropoгoдилась.

У Сашки в кармашке шишки и шашки.

У Сени с Саней в сетях сом с усами.

У Феофана Митрофаньча три сына Феофаньча.

Цыплёнок цапли цепко цеплялся за цеп.

Четверть четверика гороха, без червоточки.

Чешуя у щучки, щетинка у чушки.

Шесть мышат в камышах шуршат.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Шли сорок мышей и шесть нашли грошей,
а мыши, что поплоше, нашли по два гроша.

Яшма в замше замшела.

Творческие задания по журналистике

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

1. Развитие воображения (Устно)

Образно представить распространенные в быту предметы, понятия и т.п. в авторской образной интерпретации. Это, может быть, флакон духов, мышь, бессонница, книга, вокзал, дискета, сумка и т.п.

2. Мое мнение об авторе статьи...

На основе исследования статьи периодического издания составить представление об авторе статьи (возраст, характер, склонности, круг общения, семейное положение, политические пристрастия и т.д).

3. Конкурс «Рождение журналиста»

Написать репортаж об интересном школьном событии, используя различные творческие методы. Обсудить итоги задания.

4. Составить и обсудить рассказ об уважаемом в учебном заведении человеке:

«Человек, о котором я не знал»: по информации, собранной без личного контакта или «Это Человек с большой буквы»: по информации, полученной в ходе личного контакта.

5. Составить письмо директору...

Необходимо составить письмо директору, о проблемах школы, которые, на ваш взгляд, не терпят отлагательства. Выбрать тему и стиль изложения.

6. Оправдайте название

Любое произведение начинается с заголовка. Одни авторы, например И. Тургенев, приступали к поискам названия лишь после того, как заканчивали очередной роман. Э. Хемингуэй придумывал до нескольких сот вариантов заглавий... Другие, например Н. Лесков, заранее подбирали заголовки к еще ненаписанным произведениям. Составьте статью по заданному заголовку.

1. «Я расскажу о моем дедушке»;
2. «Чтобы я сказал гуманоиду...»;
3. «Грозит ли человечеству бессмертие?»;
4. «Прощание с ...»;
5. «Герой нашего времени, кто он?»;
6. «У всех на устах...»;
7. «Под шум дождя...».
8. «Размышление над журналом «Наркоман»...
9. «Почему мы любим чистоту...»
10. «Что значит быть продвинутым человеком...»

7. Комплексная работа над серией материалов на тему «Моя улица» с установочной первой фразой и выразительной концовкой. Жанр можно выбирать самостоятельно.

1. «Улица, стала краше...». Здесь и сейчас: репортаж
2. «Хорошее отношение к ...улице». Глазами прохожих (интервью);
3. «Наша улица – это...». Глазами ее обитателей
4. «Взгляд с крыши...»
5. «...И в непогоду дорога». (Улица осенью, весной, зимой);
6. «...Только утро замаячит у ворот!» (Улица утром);
7. «На нашей улице праздник!» (Улица в праздники)
8. «Кто хозяин улицы...»(Улица в будни);
9. «Улица на месте ... (Улица в прошлом и настоящем);
10. «Вот этот дом!»

11. «Окна разинув, стоит магазин...»
12. «А у нас на улице!»
13. «Слухи на скамеечке» и т.д.

Итогом становится творческая статья в газете.

8. Конкурс обозревателей: «Семь дней одной недели...»

Каждый из воспитанников заранее получает задание - кратко осветить один из дней недели. За установленное время он должен дать характеристику самым ярким событиям дня. Сюда входят новости мировой политики, общественно-политические события, факты из области экономики, культуры, искусства.

При оценке материала принимается во внимание выбор событий и фактов, принцип их сочетания, а также позиция автора. (По итогам выпуск информационного бюллетеня).

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Конкурс «Толковый словарь анонима»

Необходимо называть предложенные слова «инкогнито». С этой целью используется принцип аукциона. Специально выбранная «экспертная комиссия» определяет качество предложенных стереотипов, «достойных» попасть на страницы анонимного словаря: «В эпицентре события», «Большой разговор состоялся», «Домашняя фабрика холода» (холодильник) и т.д.

Игра «Переводчики»

Игра рассчитана на максимальное выявление лексического фонда.

Один из воспитанников произносит любую фразу. Оппонент должен перевести эту фразу с русского на русский, т.е. воспроизвести ее другими словами (полностью сохраняя смысл, но, не повторяя ни одного из использованных в исходном варианте слов). По цепочке слово должно возвратиться к хозяину (идеальный вариант!).

Игра «Угадай знаменитость»

Один из партнеров задумывает имя известного человека (ученого, путешественника, писателя), а второй, имея право задать 12 вопросов, должен сообразить, о ком идет речь. Возможны лишь три варианта ответа на вопросы: «да», «нет», «отчасти».

В учебном варианте воспитанники (1–2 человека), выйдя из класса, задумывают имя известного человека, записывают его на листке бумаги и передают педагогу. Затем располагаются лицом к группе и отвечают на вопросы, которые формулируются после обсуждения, одновременно наблюдая «кухню» творчества, реакцию партнеров, их спор о том, какой вопрос уместнее задать следующим.

Интерес представляет само обсуждение, рождение мысли, поиск и выбор альтернатив.

Конкурс суждений на заданную тему

«Литературой движет тоска по хорошему человеку» (В.А. Светлов).

А что движет журналистикой? Необходимо высказать мысль и обосновать ее.

УСТНЫЕ МОНОЛОГИ

«Проба пера» в публичном выступлении

Темы выступлений:

- 1) «Событие из ряда вон выходящее...»;
- 2) «Как поступить в этой ситуации...»
- 3) «Книга, которая помогла мне в жизни»;
- 4) «Почему молодежи нравится рок-музыка»;
- 5) «Куда все-таки пойти учиться...»

Игры на сближение

Моргалки

Играет нечетное количество народа. Играющие образуют 2 круга: внешний - мальчики, внутренний - девочки. Каждая девочка должна стоять строго перед мальчиком. Мальчик, которому не хватило пары, становится во внешний круг, девочки устремляют свои взоры на него. Чтобы найти себе пару - он подмигивает какой-нибудь девочке, увидев это она должна побежать к нему, а мальчик, стоящий сзади неё должен её вовремя поймать. Тот кто зазевался (проморгал) - вынужден искать себе пару.

Носок-пятка(минитренинг на сближение и снятие тактильного напряжения)

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

Слон.

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из счетных палочек изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

Орлятский круг

Весь отряд встает в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

Треугольник, квадрат...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.

Игры на знакомство

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

Бинго

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

«Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

Б -И-Н -Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его».

Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок - со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Кисочки

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты

знаешь игру » Кисочки«? Наташенька отвечает ласково: » Нет, Зиночка, я не знаю игру « Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру « Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру » Кисочки»? Дети отвечают: » Нет«. Ведущий говорит: » А зачем тогда здесь сидите?«, при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

Мы идём в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: » Меня зовут Катя, я беру с собой калачи«. Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Я змея, змея, змея

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: » Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?«. Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: » А придётся!«, и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: » Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга«. При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот » прошляпил«.

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: »Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?« Участник называет своё имя, » паровоз« повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имён

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: » Я знаю 5 имён...«

Любимое занятие

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Молекула - хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: » Молекула по 2, по 3 и т. д.«, игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: » Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Построения

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

Ветер дует в сторону...

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону... " (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам названия имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

Автографы.

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

Зеркало

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

Расскажи о себе

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

Игры шутки

МПС.

Ведущий предлагает одному-двум героям вылечить заболевших товарищей. Для этого им нужно угадать, как зовут человека, ставшего причиной заболевания. Подсказка: его имя зашифровано в трех буквах МПС, которые следует расшифровать. Для этого герои могут задавать вопросы играющим, а те в свою очередь честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС расшифровывается как <мой правый сосед>, поэтому, отвечая на вопросы героев, каждый игрок описывает своего правого соседа. Герои должны об этом догадаться.

Кошечки.

Игроки садятся в круг на корточки, соединив пальцы перед собой по кругу (большие пальцы правой и левой руки соединяются с мизинцами соседей).

Ведущий Суслик.

Играющие стоят в круге. Ведущий проходит и дает каждому роль какого-нибудь животного. После этого он просит всех крепко взять друг друга под локотки. Ведущий называет любое из загаданных животных, игрок, которому оно досталось, подгибает ноги, и его соседи должны его удерживать. Шутка в том, что ведущий лишь двум игрокам загадывает разных животных, а всем остальным загадывает <суслика>. Затем он сначала называет первых двух, а на третий раз он называет <суслика>. В результате все просто падают. Игру можно проводить на пляже или зимой на снегу.

Фокус.

Ведущий договаривается с любым игроком и сообщает группе, что среди них есть настоящий экстрасенс, и представляет игрока, с которым у него есть договоренность. Игрок уходит за дверь, а ведущий предлагает любому игроку загадать свое любимое блюдо. Приглашается игрок - экстрасенс. Ведущий начинает перечислять по очереди разнообразные яства, спрашивая экстрасенса каждый раз, это ли блюдо было загадано, и получает положительный ответ лишь после того, как назовет загаданное блюдо. Секрет в том, что загаданное блюдо ведущий называет сразу после того, как перечисляя блюда, скажет <жареная картошка>. Играть можно, пока игроки не разгадают секрета.

Электрический заряд.

Ведущий просит игроков, не знающих эту игру, удалиться из комнаты. После этого проволокой соединяют несколько предметов, находящихся в комнате. Каждому вошедшему ведущий сообщает, что один из предметов в комнате заряжен электричеством. Прикасаясь рукой к предметам, игрок должен определить, какой именно. Заранее группа договаривается, какой предмет заряжен. Когда игрок дотронется до этого предмета, то все хором издадут резкий, пронзительный крик. От неожиданности игрок получает электрический заряд.

Кенгуру.

Ведущий предлагает игру. Он загадает животное, скажет главному герою какое. Тот должен будет изобразить его так, чтобы все игроки догадались, о каком животном идет речь. Ведущий просит выйти героя за дверь, а сам договаривается с остальными игроками, что он загадает <кенгуру>. Ведущий выходит за дверь, загадывает там герою <кенгуру>. Герой начинает изображать. Как бы он хорошо его ни показал, задача игроков - делать вид, что они никак не могут догадаться, что загадано <кенгуру>. Затем, через некоторое время, раскрывают секрет игры.

