

Учебно-образовательный центр «Кириллица»

**ИТОГОВАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА**  
по курсу «Введение в билингвизм»

**Включение игры «Мульт-контакт» в актерский тренинг  
театральной студии для детей-билингвов**



Выполнила:  
педагог по актерскому мастерству  
Ермолова Дарья Павловна

Рим 2022 г.

*Дата проведения:* 1 октября 2022 г.

*Место проведения:* учебно-образовательный центр «Кириллица» (Италия, г. Рим).

*Наглядный материал:* карточки из пособия «Мульт-контакт» (автор: Кудрявцева Е.Л., издательство «Билингва», 2018 г.).

*Возраст участников:* 9-12 лет.

*Количество участников:* 10 человек.

*Целью итоговой проектной работы* было успешное внедрение игры «Мульт-контакт» в актерский тренинг театральной студии.

*Задачи:*

1. Проведение в рамках актерского тренинга упражнения «Море волнуется раз» с карточками пособия «Мульт-контакт».
2. Отследить во время проведения игры вовлеченность учеников, а также возможность проявления и показа специальных актерских навыков:
3. Провести рефлексию с участниками после завершения игры с целью подтверждения целесообразности использования игры на актерском тренинге.

Актерский тренинг - необходимая часть обучения юных актеров. Одним из разделов такого тренинга является развитие воображения.

Так, одним из любимейших упражнений юных студийцев является известная детская игра «Море волнуется раз», основной упор в которой мы как раз делаем на развитие воображения. Игра, проводимая занятие за занятием, постепенно усложняется: на первых порах ученики показывают хорошо знакомые каждому предметы и существа (любимая игрушка, лесное животное) с постепенным усложнением, детализированием образа и последующим переходом к несуществующему животному или фантастическому персонажу. Игра «Мульт-контакт» показалась мне идеально подходящей для включения в наш актерский тренинг.

Однако, преимущество данной игры ещё и в том, что она позволяет решать одновременно нескольких задач: развитие воображения, развитие наблюдательности, создание образа, воплощение персонажа с передачей пластики, развитие навыка коммуникации, работа с партнером.

Игру было решено проводить со студийцами, которые уже третий год занимаются театром. Следует также отметить, что мы брали для показа тему «Фантастическое (несуществующее) животное» с учениками этой группы, и она всегда вызывает живой интерес и радость. Однако на этот раз не сами ребята придумывали животное, а им предстояло работать с готовым персонажем (по карточке из «Мульт-контакта»).

Рекомендации к проведению игры «Мульт-контакт» подтвердили правильность моего выбора: настолько органично они вплетались в наше упражнение «Море волнуется раз».

Следует уточнить, что мы взяли не все карточки (27 карточек), а выбрали лишь те, которые составляют раздел «Фантазийные персонажи». Я произвела такой отбор потому, что, по моему мнению, мультипликационные и сказочные персонажи уже хорошо знакомы ребятам и вызывают определенные

ассоциации, мне же было необходимо пробудить воображение и фантазию юных актеров, впервые познакомившихся с необычными героями.

Как правило, игра проводится нами по следующей схеме:

1. Студийцы свободно перемещаются по кабинету с проговариванием известной приговорки «Море волнуется – раз», с остановкой перед названием педагогом предлагаемой фигуры.

2. Юные артисты останавливаются, замирают и не спеша придумывают фигуру. Педагог напоминает о том, что артисты должны не только придумать персонажа по теме, но и вспомнить, как он точно выглядит, а также передать его пластику и издаваемые им звуки.

3. Педагог по очереди «включает» фигуры. Ученик демонстрирует выбранную им фигуру, обязательно в движении, остальные участники её отгадывают. Сразу после показа каждым участником педагог отмечает, что получилось и дает краткие рекомендации для дальнейшего совершенствования.

Освоение игры проходило *в несколько этапов*:

1. Знакомство с правилами, обсуждение персонажей, наметка образа.

2. Выбор персонажа, этюд на воплощение и взаимодействие.

3. Обсуждение, рефлексия.

*Ход игры:*

Я сообщила детям, что сегодня мы сыграем в «Море волнуется» новым способом – по карточкам. Ожидание чего-то нового обострило интерес и внимание ребят к привычной игре. Мы рассмотрели карточки с фантастическими существами. Ребята очень живо и эмоционально реагировали, смеялись, додумывали имена и «биографию» существ. Мы подробно обсудили особенности сказочных персонажей. Каким образом тот или иной передвигается? Какие звуки может издавать? Какой у него характер? Что именно в иллюстрации дало нам повод считать так? Сразу определились «любимчики» и «фу-какой», особенно у девочек.

Далее я перемешала карточки и дети вытянули себе задание. В двух случаях «выбор судьбы» вызвал решительно отрицание, и я позволили «перетянуть» карточку. Но не более одного раза, иначе игра грозила затянуться уже на этом этапе. Участники не должны были видеть чужие карточки.

Дала ребятам минуту на обдумывание образа и воплощение. После чего они сдали свои карточки мне и приготовились к активной фазе упражнения. Далее игра пошла привычным образом. Под знакомую считалку участники кружились и хаотично двигались по кабинету.

«Любая фигура на месте замри!» - и участники остановились в причудливых позах. По моей команде они стали «оживать». Хочется отметить, что фантастичность существа заставила ребят быть более внимательными и точными в передаче особенностей пластики и характера персонажа. Уже недостаточно было формально мяукнуть, чтобы все отгадали кошку. Неизвестное существо требовало максимальной точности, иначе его было просто невозможно отгадать. Например, персонаж с ногами-пружинками всё время подпрыгивал, а существо, похожее на шмеля всё время жужжало. Особенно точно и интересно работал мальчик, которому досталось лошадеподобное существо. Он так фыркал и топал всеми четырьмя «ногами», что остальные участники моментально его отгадали!

Очень интересна была часть игры, в которой ожившие персонажи общались друг с другом. Я следила за тем, чтобы ребята работали в парах не с теми, с кем обычно дружат, а с новыми партнёрами. Мы обращали внимание на то, как могло бы выстроиться взаимодействие персонажей, как найти общий язык между такими разными существами.

Рефлексия по «горячим следам» получилась также весьма оживлённой и насыщенной. Участники поделились эмоциями от игры. Почти все признались, что «показывать» фантастическое существо немного сложнее, но гораздо интереснее. Только одна девочка сказала, что ей «не понравилось, так как такого не бывает». Но потом мы выяснили, что если бы ей достался другой

персонаж, она играла бы с большим удовольствием. В конце обсуждения мы договорились дома нарисовать свои собственные карточки с фантастическими существами, и повторить игру с новыми карточками!

Мне кажется, упражнение органично вплелось в тренинг актёрского мастерства, дало материал для развития творческого воображения и фантазии, живое общение, заставило искать новые способы коммуникации и пластического самовыражения. Особенно радует то, что упражнение оставило «послевкусие», это будет игра с продолжением, которая позволит развить и закрепить результат.

Таким образом, цель нашей работы была успешно достигнута и подтверждена возможность использования игры «Мульт-контакт» в актерском тренинге театральной студии для детей-билингвов.