Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества Рудничного района г.Кемерово»

**Организация анимационной программы для подростков в
МБОУ ДО «ДДТ РУДНИЧНОГО РАЙОНА г. Кемерово»**

Методическая разработка

**Исполнитель:**

Смирнова Маргарита Андреевна

Педагог дополнительного образования
МБОУДО «ДДТ Рудничного Района г. Кемерово»

Кемерово 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение…………………………………………………………………………..3

Организация анимационной программы «Iq-шоу Lets`go!» для подростков в образовательном учреждении МБОУДО «ДДТ РУДНИЧНОГО РАЙОНА г. Кемерово»………………………………………………………………………4

Заключение ………………………………………………………………………9

Список литературы………………………………………………………………11

Приложения……………………………………………………………………...12

**ВВЕДЕНИЕ**

Досуг подростков существенно отличается от досуга других возрастных групп в силу его специфических духовных и физических потребностей и присущих ей социально психологических особенностей. К таким особенностям можно отнести повышенную эмоциональную, физическую подвижность, динамическую смену настроений, зрительную и интеллектуальную восприимчивость. К специфическим чертам подросткового возраста относится преобладание у нее поисковой активности, желание чего-то нового.

В настоящее время, в связи с расширением объема сервисных услуг, анимационная деятельность получает все более широкое распространение в различных областях. Не исключениям, являются и специализированные развлекательные центры, которые предоставляют широкий спектр услуг по организации различных досуговых программ, включая и анимационные программы для детей и подростков.

Основная цель анимационной программы - создание условий, при которых подросток успешно развивается в сфере свободного времени, продвигаясь от отдыха и развлечений, предполагающих физическое и психоэмоциональное восстановление, к творчеству и социальной активности в указанной сфере, получая от этого удовольствие.

**Цель Итоговой работы:** является повышение компетентности слушателей курсов ПК в вопросах организации деятельности учащихся в форме развлекательной формы и развлечения подростка анимации досуговых программ.

**Задачи:**

1. Познакомить с разработанной программой для досуга анимационной программы подростка .
2. Представить небольшой видео ролик анимационной программы .

**Организация анимационной программы «Iq-шоу Lets`go!» для**

**подростков в образовательном учреждении.**

Для анимационной программы «Iq-шоу Lets`go!» потребовалось значительные усилия специалистов по видеомонтажу, ведь большинство вопросов будет отображаться на экране, благо в творческом объединении, организатором данной программы, предусмотрительно было завербовано два сильнейших специалиста развлекательного центра. Вопросы делятся на категории: мультики, фильмы, любимые песни, логические картинки, марки телефона, компьютерные игры, даже вспомнить раскладку клавиатуры, социальные сети и эмоджи. Далее мы подробно рассмотрим каждый этап анимационной программы.

1. Подготовка локации.

Зная количество гостей, мы расставляем столы исходя из разработанной и опробованной план-схемы размещения гостей: на 5-6 человек, 8-12 человек, 12-15 человек, где максимальное количество гостей в одной команда за одним столом ограничено численностью в 15 человек. Открываются запасные пожарные выходы, в очередной, профилактический, раз мы моделируем эвакуацию детей, проверяем наличие реквизита и спускаемся встречать гостей. На данном этапе запускается трансляция и запись видео в формате стрима, которая будет вестись всю программу и qr-код с ссылкой на запись будет опубликовано в конце программы, а также отправлено каждому родителю гостя.

2. Встреча гостей.

На данном этапе проходила процедура знакомства с гостями и последующее вручение каждому небольшой сувенирной игрушки. Далее мы прошли в локацию, где и происходит деление на команды из расчета не более 15 гостей в одной команде. Единовременно мы не допускаем присутствия 4 команд. В этот раз гости всей командой взвешивают свои сувенирные игрушки и по весу распределяется очередность выступления команд в первом задании «Представление».

3. Деление на команды. Выбор капитана.

Зачастую деление происходит по следующему принципу. Пришло два класса – уже готовые две команды, девочки против мальчиков.

4. Основное действие.

Анимационная программа «Iq-шоу Lets`go!». Проходит в виде интеллектуального турнира: раунд про логику, где ребятам предоставляют три изображения, нужно понять, что же объединяет эти картинки, одним словом - угадать песню по эмоджи; раунд на память, где ребятам написано слово английской раскладкой и ребятам нужно вспомнить какая русская буква спрятана под английской буквой и собрать в итоге полученное слово.

5. Церемония награждения.

Набравшая наибольшее количество баллов команда побеждает. Она приглашается на главную сцену развлекательного центра, где капитан команды получает кубок победителя Iq-шоу Lets`go!. На экран выводится qrкод ссылкой на стрим программы, которую можно скачать, отредактировать видеоматериал, сделать нарезки на полюбившиеся моменты и выложить в Тик-ток и многое другое. На победителей сыпется цветная и блестящая бумага, конфетти и т.д. включается популярная у подростков музыка. Запускаются клипы вперемешку с отснятым материалом в стриме и многое другое.

По итогу выявляют победителя, награждают грамотой за первое место и сертификатом на всю команду, что бы сходить со всей командой и отпраздновать победу. Помимо грамоты, что бы другие участники были тоже поощрены. Кроме сертификатов вручается грамота и сладкий приз. Бонусом является развлекательная игра ДжастДэнс, которую знает абсолютно каждый ребенок или подросток - это танцующие роботы, за которыми нужно повторять движения. К тому же, в стене спрятан датчик, который реагирует на движение человека и тот, кто в точности повторяет все, одерживает победу. А завершением является дискотека с самыми популярными треками тинэйджеров, блестящее шоу и светомузыка.

6. Прощание с гостями.

Каждый гость получает визитную карточку образовательного учреждения с qr-кодом и ссылкой на фото-видео материалы с данной анимационной программой.

После проведения анимационной программы Iq-шоу Lets`go!, участники команд выразили нам благодарность, гости с нами веселились и танцевали, почувствовали себя в различных состояниях от интеллектуального до развлекательного расстояния. Активно принимали участие в фотосессиях, естественно вели себя при видеосъемке, подписывались на нас в социальных сетях, танцевали, веселились, кричали свои кричалки, улыбки были у всех, и это говорит о том, что шоу программа для подростков удалась.

Так же ребенок сможет повеселиться с родителями, это тоже некое прекрасное чувство провести время с родителями в такой обстановке. Подростки будет иметь желание посещать образовательное учреждение на другие интеллектуальные шоу, на программы викторины. Все прошло лучше, чем мы ожидали, родители выражали огромную благодарность, писали огромный отзыв, снимали видео и говорили о том, что будут советовать такой праздник всем своим знакомым, а главное, что праздник для любого возраста от 12-14 лет и больше.

Проведя первую тестовую анимационную программу «Iq-шоу Lets`go!» для подростков, мы внесли некоторые коррективы, как в сам процесс организации, так и в качественный состав вопросов, задаваемых командам. На сегодняшний день мы готовы предложить командам 6 туров, продолжительностью шоу 1 час 20 минут. Эта программа насыщена разнообразными вопросами на логику (фото, видео, музыка, шуточные).

Проведя анализ данной программы, мы с творческим объединением –командой «Iq-шоу Lets`go!» выяснили, что нам нужно больше владеть компьютерными программами, что бы в дальнейшем не было проблем с оперативным наполнением викторины новыми заданиями, т.к наши задания

моментально становятся достоянием подростковой общественности, а также больше интересоваться тем, чем сейчас интересуется подросток, какие песни он слушает, какие фильмы сейчас в моде, какой тренд нужно учить или какой челендж снять на камеру и залить его в интернет.

Это программа не единственная для подросткового возраста, так же есть дополнительный материал для ребят подростков: караоке, которое не просто «слова и песня», так же к ним прилагается такая функция,как «пой с эмоцией»; так же раунд под названием «танцы повтори», где ребятам показывают жанр танца, нужно запомнить как происходит хореография и в дальнейшем продемонстрировать свои навыки танца. Кроме танцев и песен, показывают фрагмент из клипа любой популярной песни, а к ней несколько версий и ребятам нужно угадать, какая же песня подходит под этот клип. Так же есть доля юмора в этой программе для подростков. Участник поворачивается лицом к зрителям, а на экране за его спиной показана картинка (вызывающая смех у остальных) которые все видят. Участнику задают вопрос, кому бы ты подарил этот подарок? Участник отвечает, и в дальнейшем уже подбираются вопросы по ситуации.

Хочется, что бы наш Дом детского творчества развивался и хорошо спонсировался, ведь когда-то все попробуют наши программы, а на развитие нет финансов, и новых идей. Нужны новые световые технологии, новая аппаратура, микрофоны, обновление видео редактора, сертификаты, грамоты, бумага, бумажная дискотека, принтер, ламинатор для грамот, обновление костюмов, возможно новые костюмы для команд. Ведь поколение растет, появляется в нашем мире много нового, может подросток, хочет осознано пройти профессию Блогер и стать действительно в дальнейшем известной личностью. Может в классе есть такой ребенок, который никогда ни с кем не контактирует, а в нашем доме детского творчества он раскроет свои таланты и обретет себе друзей во время совместного праздника или прохождения квеста. А школы, класс, в котором есть недопонимания, им предлагается незабываемые приключение, с решением логических загадок, с интерактивным песком, сплочение и веселье, которое объединяет школьников.Подростки, которые могут повеселиться там, куда точно отпустят родители. Таким образом, анализируя все выше описанное можно говорить о том, что современный развлекательный центр вынужден вербовать и выращивать собственных аниматоров, способных к решению множеству задай при организации различных развлекательных, научно познавательных и иных программ для детей и подростков. При этом создавая достаточно высокие требования для каждого кандидата перед приемом в команду аниматоров и старших аниматоров. Постоянно проверять высокую тонусность и творческую потенцию при еженедельной разработке и представления новых анимационных программ, что действительно быстро отсекает не способных приспособиться к высокому ритму работы в области современного досуга, и в частности к самостоятельности при организации анимационных программ.

На сегодняшний день, такая сложная целевая группа как подростки, требует постоянного тонуса в изучении потребностей подростка: какие видеоблоги он смотрит, какую музыку слушает, какие видео смотрит и многое другое, что может привлечь подростка в образовательное учреждение Наша работа изменить это мнение, предоставляя новые уникальные анимационные программы для подростков г. Кемерово.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Следует отметить, что типы развлекательного времяпрепровождения значительно разнообразны и они выбираются молодыми людьми по их собственному усмотрению. выделяются следующие типы: развлекательный, развивающий, творческий. Кроме того, быстрая смена всех жизненных ценностей среди подростков под влиянием общемировой социокультурной ситуации дают возможность рассматривать подростков в качестве субъекта досуговой жизнедеятельности, так как такое рассмотрение дает возможность увидеть действительную реальную картину полного досугового поведения молодежи. Традиционно развлекательный досуг является одной из важнейших сфер в самой жизнедеятельности подростков. Так же, подросток представляет собой особую социальную группу, которая наиболее восприимчива ко всем проходящим социокультурным инновациям, оказывающим влияние, различное по своей направленности на процесс становления личности молодежи. Далее, по мере взросления молодой человек учится, он также начинает заниматься различной творческой деятельностью, поэтому становится субъектом политических, общественных и социально-экономических, преобразований. Поскольку подростковый досуг значительной части молодых людей остается практически почти неорганизованным, то усиливаются процессы стихийной социализации со стороны его сверстников. Однако, в отличие от школы и семьи, группы сверстников дают возможность молодым людям ускользнуть из-под непосредственного надзора родителей и взрослых. во многом это обусловлено тем, что они по традиции занимаются организацией традиционных форм культурно-досуговой деятельности. Игнорирование же реальных интересов подростков учреждениями досуга приводит к возникновению стихийных объединений, деятельность которых протекает вне социального влияния и далеко не всегда способствует конструктивному развитию личность.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Анимация [Электронный ресурс]: лекции. – Электрон.дан. – [Б. м.], 2016. – Режим доступа: http://www.studfiles.ru/preview/4113519/page:9/. – Загл. с экрана.
2. Аносов, А. М. Легко на сердце: роль, значение и технология культурнодосугового сервиса [Текст] / А. М. Аносов // Российское предпринимательство. – 2017. – № 2. – С. 173–176.
3. Бабаева, Е. В. О роли студенческого самоуправления вузов Москвы в интернациональном воспитании молодежи: исторический опыт 1970– 1980 гг. [Электронный ресурс] / Е. В. Бабаева, Г. В. Ганьшина // Современные проблемы науки и образования. – Электрон.журн. - 2016. – № 4. – Режим доступа: http://www.scienceeducation.ru/article/view?id=24963. – Загл. с экрана.
4. .Баева, Е. С. Удовлетворенность потребителей качеством социальных услуг – современные подходы [Электронный ресурс] / Е. С. Баева. – Электрон.дан. – [Б. м.], 2016. – Режим доступа: minsocdem.samregion.ru. – Загл. с экрана
5. .Васильева, Т. Г. Учет особенностей аудитории в процессе создания и реализации культурно-досуговых программ в условиях рынка [Текст] / Т. Г. Васильева // Инновационные технологии обучения культурнодосуговой деятельности: сб. науч. ст. / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – Москва, 2015. – Вып. 4. – С. 82-87.

6. Гавриленко, И. А. Анимационная деятельность и технология разработки анимационных программ [Текст] / И. А. Гавриленко, Я. Ю. Тинякова // Вестник Луганского национального университета имени Владимира Даля. –2017. –№ 3-1 (5). – С. 83-86.