

УДК 371

Федорова П. Д.,факультет математики, информатики, физики и технологии,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: д-р пед. наук, проф. М. И. Рагулина

Реализация дополнительной образовательной программы для школьников «Театр: диалог со зрителем» с применением цифровых технологий

Аннотация. В статье актуализирована проблема применения цифровых технологий в процессе обучения школьников актерскому мастерству. Представлено описание дополнительной образовательной программы «Театр: диалог со зрителем». Приведены примеры применения цифровых технологий в процессе реализации данной программы.

Ключевые слова: дополнительная образовательная программа, театральное творчество, актерское мастерство, цифровые технологии.

В Российской Федерации просветительская деятельность по вопросам театрального творчества имеет огромное значение, так как на современном этапе развития социума возникает такая проблема, как низкий уровень заинтересованности театром в обществе. При поддержке Министерства просвещения России запущена программа создания школьных театров «Школьная классика». По условиям данного проекта в школах появятся свои театральные студии [2]. Крайне важно развивать сферу дополнительного образования в этом направлении и расширять различные формы театрального творчества как вида дополнительного образования детей на базе школ, организаций дополнительного образования, центров развития одаренности.

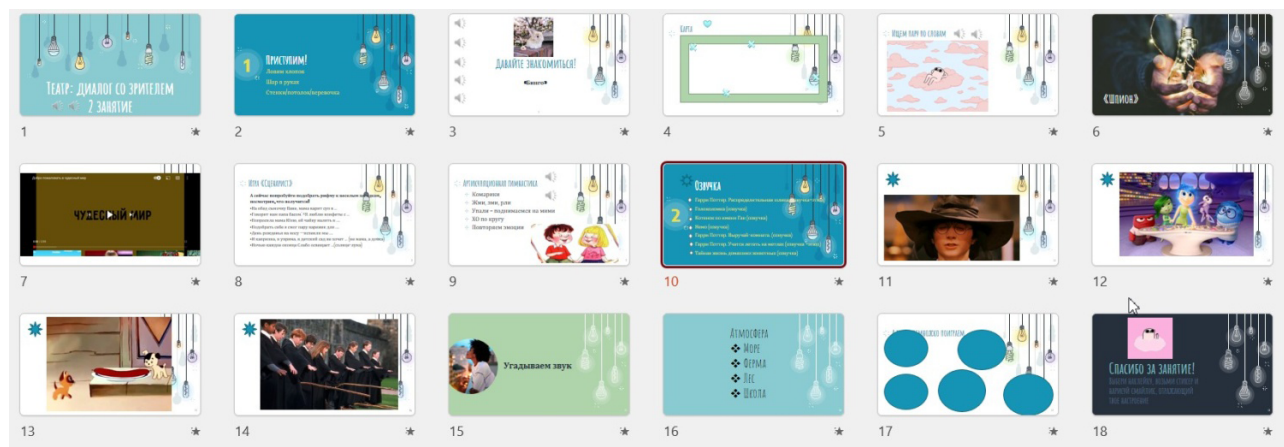
Для решения указанных выше задач была разработана программа дополнительного образования школьников «Театр: диалог со зрителем», которая представляет собой комплекс следующих занятий: занятие-презентация программы, цикл занятий по актерскому мастерству, проектное занятие по разработке и презентации творческого продукта. Данный проект помогает поднять творческую активность обучающихся, а также решает проблему низкого уровня знаний о театре. В ходе учебной деятельности дети осваивают основы актерского мастерства, выполняют множество тренингов на развитие элементов сценического действия, улучшат речевой аппарат, а также расширят свои знания о театре как форме проведения досуга. В ходе занятий участники выполняют различные упраж-

нения по актерскому мастерству и сценической речи, а в итоге представляют небольшую постановку, озвучивают любимые мультфильмы и сами проводят тренинг [4].

Применение цифровых технологий в обучении школьников в области театрального искусства обусловлено нарастающим влиянием технической оснащенности театров, способствующим созданию новых жанров, форм зрелищных искусств. В современном театральном искусстве применяют следующие технические средства: светодиодные табло, позволяющие воспроизводить компьютерную графику и анимацию с видеочамеры, ноутбук и других источников, проекционные натяжные экраны, интерактивные панели, применяемые в проведении крупномасштабных шоу и управлении демонстрацией видео, графических изображений, системы виртуальной реальности, технические инструменты для работы со звуковым сопровождением спектаклей [3]. Кроме технических устройств применяются различные сервисы для презентации и продвижения театральных постановок, создания и редактирования сценариев, проведения опросов и др. Большую популярность приобрели цифровые проекты по созданию виртуальных концертных и театральных залов [1].

Рассмотрим примеры применения цифровых технологий в реализации программы дополнительного образования школьников «Театр: диалог со зрителем».

На первом занятии используется сервис для онлайн-опросов «Опросникум». Созданный тест



Презентация к занятию 2

включает вопросы, позволяющие выявить уровень интереса обучающихся к области театрального искусства, например: «Как заканчивается афоризм: “Нет маленьких ролей, есть маленькие ...”?», «Какая театральная премия существует в нашей стране?» и др.

Для выявления уровня знаний понятий, связанных с театральным искусством, данный сервис применяется для создания блиц-турнира:

1. Красочное объявление о спектаклях, концертах. (Афиша.)
2. Человек, который подсказывает актеру слова из его речи. (Суфлер.)
3. Как называется первый показ спектакля в театре? (Премьера.)
4. Как называется театральная косметика? (Грим.)
5. Театральный художник. (Декоратор.)
6. Драматическое произведение, предназначенное для театра. (Пьеса.)
7. Помещение театра, где хранятся костюмы театральных актеров. (Костюмерная.)
8. Как называются изделия, которые только изображают настоящие предметы, используемые во время представлений в театре. (Бутафория.)
9. Как называется речь одного лица? (Монолог.)

1. *Зайнашева З. Г., Пардабаева Р. М.* Цифровые технологии в сфере культуры и искусства // Цифровые технологии в государственном и муниципальном управлении развитием территорий: новые концептуальные подходы : материалы II Всерос. (нац.) науч.-практ. конф. — Уфа : Уфим. гос. нефтян. техн. ун-т, 2022. — С. 30–33.

2. Концепция Положения об организации и проведении Всероссийского проекта «Школьная классика» // Саратовский областной институт развития образования : [сайт]. — URL: <https://soiro64.ru/wp-content/uploads/2023/10/prilozhenie-2.pdf> (дата обращения: 05.05.2024).

3. *Салихова А. Р.* Практика использования цифровых технологий в сфере театрального искусства // Искусство и художественное образование в контексте межкультурного взаимодействия : материалы X Междунар. науч.-практ. конф. — Казань : Казан. (Приволж.) фед. ун-т, 2021. — С. 172–176.

4. *Федорова Г. А., Федорова П. Д.* Развитие личностных результатов обучающихся в области эстетического воспитания в условиях клуба «театр: диалог со зрителем» // Познание и деятельность: от прошлого к настоящему : материалы V Всерос. науч. конф. — Омск : Ом. гос. пед. ун-т, 2023. — С. 134–137.

Результаты соревнования выводятся на экран, объявляются победители.

Для реализации принципа наглядности при проведении цикла занятий по актерскому мастерству применяются мультимедийные презентации, содержащие примеры тренингов, упражнений, видеофрагменты, анимацию (рис.).

При подготовке итогового проектного задания «Озвучка мультфильмов» применяются технические устройства: компьютер, проектор, микрофоны. Для реализации данного проекта сначала определяются роль, подготавливается сценарий озвучки, текст каждого героя демонстрируется с помощью видеосуфлера. В процессе озвучки любимого мультфильма ведется запись звукового файла, который в дальнейшем обрабатывается и накладывается на видеоряд.

В заключение хотелось бы отметить, что, несмотря на творческую направленность содержания дополнительной образовательной программы, невозможно представить ее реализацию без цифровых технологий. Именно они позволяют сделать процесс обучения более наглядным, упрощают работу с дидактическими материалами, дают возможность повысить интерес школьников в процессе учебной деятельности.