

7.11.2020 Школа ведущего

Тема: методы и приемы приглашения в игру

Теория:

Для проведения различного рода занятий и игр с детьми необходимо вовлечь их, заинтересовать, привлечь внимание именно к вашей деятельности. Для этого существует ряд приёмов. Приведу пример приёмов для организации вовлечения в игры детей среднего возраста (средняя группа детского сада):

Сбор детей на игру

Возраст: средний

1. Договориться о месте сбора на игру задолго до ее начала: «Ребята, сейчас мы отправимся на прогулку. У меня для вас припасена новая интересная игра, но для того чтобы в нее поиграть нам необходимо собраться всем вместе. Давайте соберемся на нашей площадке около цветочной клумбы?»
2. Собрать детей поможет зазывалка: «Раз, два, три, четыре, пять – всех зову я поиграть»; «Приглашаю детвору на веселую игру, а кого не примем, за уши поднимем. Уши будут красные, до того прекрасные»
3. Поручить отдельным детям собрать остальных на игру в установленный ограниченный срок (например, пока звучит мелодия)
4. Использовать сюрпризы-задания: играть будет тот, кто сумеет перепрыгнуть через вьющуюся скакалку.
5. Использовать звуковые и зрительные ориентиры: махать флажком, стучать в бубен, свистеть в свисток.
6. Распределить детей по командам, предложить по сигналу собраться в установленных местах как можно быстрее: оббежать вокруг клумбы и построиться в одну линию.
7. Поручить активному ребенку собрать всех остальных при помощи зазывалки: «тай, тай, налетай, в интересную игру играй»
8. Показать детям игрушку (мишку, зайчика, лисичку) и спросить хотят ли они с ней поиграть в интересную игру.
9. Надеть маску: «Смотрите, дети, к нам пришел гость, он очень хочет с вами поиграть. Давайте все вместе предложим ему нашу самую интересную игру»
10. Сюрприз-задание: играть в игру будет тот, кто найдет себе пару и пробежит быстрее всех «под воротиками»

Для различных возрастных групп детей существуют разные методы и приёмы зазывания в игры.

В предложенном видеофрагменте вы можете ознакомиться с методиками от профессиональных вожатых:

<https://www.youtube.com/watch?v=RJG27HjjVNA>

Домашнее задание: попробовать придумать и записать несколько приёмов зазывания детей в игру (3-5)

Высылать задания вы можете:

На эл.почту : chernak020492@mail.ru

Вайбер, вотсап: 89125727475

ВК – в беседы объединений

11.11.2020 Школа ведущего

Тема: проигрывание конкурсов с методикой приглашения в игру

В предложенных видеофрагментах вы можете ознакомиться с методиками игр-знакомств с предварительным зазыванием детей

<https://www.youtube.com/watch?v=M6F0FHlgRgA>

<https://www.youtube.com/watch?v=XXClcmtMM2g>

<https://www.youtube.com/watch?v=htHm7FmJbvc>

Домашнее задание: теория- записать игры на знакомство из видеороликов, которые вы бы использовали в своей деятельности

Практика – организовать между собой в группах (3-5 человек) игры на знакомство, проверить несколько методик

Высылать задания вы можете:

На эл.почту : chernak020492@mail.ru

Вайбер, вотсап: 89125727475

ВК – в беседы объединений

14.11.2020 Школа ведущего

Тема: игры на развитие фантазии

Фантазия – неотъемлемая часть мышления ребёнка, развитие которой положительно сказывается как на обучении, так и на общем развитии обучающегося. Для развития фантазии существует множество игр. Самые распространенные и доступные из них это:

Игры на развитие воображения и мышления

Составление рассказа Составление рассказа с использованием определенных слов. Детям предлагают слова. Например:

а) девочка, дерево, птица;

б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

"Волшебные кляксы" Для начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Играющие по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Поиск аналогов Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. В данном случае, например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "штор" (важные детали вращаются) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явление по их признакам.

Способы применения предмета Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

"Ну-ка, отгадай!"

Цель игры: развитие мышления и речи.

Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только "да" или "нет". Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из

второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: "Оно живое?" Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да". Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: "Я его видел?" Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да" и т. д. После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Примечания:

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: "Оно живое (или мертвое)?"; "Оно находится в доме?"; "Оно находится на улице?"; "Это животное?"; "Это - человек?" и т. п.
2. Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучили.
3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

"Картинки-загадки"

Цель игры: развитие мышления и речи.

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

"Парные картинки"

Цель игры: развитие мыслительных операций анализа и синтеза (сопоставления). Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их. В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

"Угадай игрушку"

Цель игры: развитие восприятия, наблюдательности и мышления.

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т.д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!"

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

"Лишняя игрушка"

Цель игры: развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.
Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть "из одного класса", а третья - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посоветовавшись, берет "лишнюю игрушку" - ту, которая, по их мнению, "не подходит". Так, в данном примере "лишняя игрушка" - это мячик (кукла и заяк - живые, а мячик - нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4-5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться "Лишняя картинка").

"Сочини предложение" ¹³

Цель игры: развитие мышления и фантазии.

Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Примечания:

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.
2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

"Противоположность"

Цель игры: развитие мышления и речи.

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т.д. Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

"Определения"

Цель игры: развитие мыслительных ассоциативных связей.

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

"Придумай загадку"

Цель игры: развитие речи и мышления.

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т.д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

"Пословицы"

Цель игры: развитие речи и мышления.

Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу "Тише едешь - дальше будешь" дети интерпретируют так: "Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь", "Это значит - нельзя спешить".

А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: "Семь раз отмерь, один отрежь".

Пословицы:

1. "Дело мастера боится".
2. "Всякий мастер на свой лад".
3. "На все руки мастер".
4. "Портной испортит - уютю загладит".
5. "Картошка поспела - берись за дело".
6. "Без труда и в саду нет плода".
7. "Каков уход, таков и плод".
8. "Больше дела - меньше слов".
9. "Всякий человек у дела познается".
10. "Горе есть - горюй, дело есть - работай".
11. "Без дисциплины жить - добру не быть".
12. "Заработанный хлеб сладок".
13. "У кого сноровка, тот и действует ловко".
14. "Без начала нет конца".
15. "Без порядка толка нет".
16. "Без работы пряников не купишь".
17. "Глаза боятся - руки делают".
18. "Чтоб не ошибиться, не надо торопиться".
19. "Без труда нет добра".
20. "Труд - лучшее лекарство".
21. "Терпение и труд все перетрут".
22. "Будешь книги читать - будешь все знать".
23. "Дом без книги, что без окон".
24. "Хлеб питает тело, а книга питает разум".

25. "Где ученье - там уменье".
26. "Ученье и труд вместе живут".
27. "Ученье - свет, а неученье - тьма".
28. "Почитай учителя, как родителя".

"Сказочный чайнворд" Чайнворд - это игра, в которой нужно придумывать слова, начинающиеся на ту букву, какой окончилось предыдущее слово. В предложенной игре нужно воспользоваться этим правилом и составлять фразы-чайнворды про героев сказок, но с одним условием: предложение должно состоять из пяти слов и начинаться с имени героя. Например, "Колобок": ЛисА АккуратнО ОбошлА Арык.

"Ягодные сказки" Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Например: Почему вишни растут парами? Почему ежевика колючая? Откуда у земляники крапинки?

"Буриме" В этой игре нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам. Например, по таким: конь-гармонь-огонь-ладонь;
- бег-снег-век-человек;
- стакан-карман-обман-пан.
Победитель тот, кто первым придумал интересное стихотворение.

"Спрячь ноты" Судья оглашает задание и засекает время. Нужно составить как можно больше слов, в которых были бы "спрятаны" загаданные судьей ноты:

- ля,ре;
- до,фа;
- соль,ми.

"Конец и начало" Выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без середины два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:

- Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток.
- Костёр разгорался сильнее... Паук поймал муху.
- Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет.

"История одной буквы" Многим известная игра. Составьте самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. например: "Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов."

"Мемуары" Мемуары обычно пишут люди, прожившие яркую и интересную жизнь. Участникам игры предлагается написать мемуары от лица:

- старого прикроватного столика,
- старой платяной вешалки,
- старой чайной чашки.

Мемуары должны быть небольшими и интересными, хорошо представленными.

Развитие фантазии возможно и при использовании ИКТ-технологий, например:
<https://yandex.ru/video/preview/?filmId=12307996822739246118&from=tabbar&parent-reqid=1605599629788450-985674570002691060500275-production-app-host-sas-web-yp-90&text=игры+на+развитие+фантазии+и+воображения+для+школьников>

Домашнее задание: теория- записать игры, которые вы бы использовали в своей деятельности

Практика – организовать между собой в группах (3-5 человек) игры на развитие фантазии, можно в режиме онлайн

Высылать задания вы можете:

На эл.почту : chernak020492@mail.ru

Вайбер, вотсап: 89125727475

ВК – в беседы объединений

18.11.2020 Школа ведущего

Тема: внимания и воображения

Внимание и воображение – очень важная часть мышления ребёнка, развитие которой положительно сказывается как на обучении, так и на общем развитии обучающегося. Для развития внимания и воображения существует множество игр. Рассмотрите следующие игры, которые направлены на развитие внимания и логической памяти:

"Запомни фразы" 7

Цель: развитие способности к воссозданию мыслительных образов.

Ребенку предлагается закрыть глаза и прослушать ряд фраз, представив себе соответствующую картинку:

- Лев, нападающий на антилопу.
- Собака, виляющая хвостом.
- Муха в супе.
- Миндальное печенье в коробочке в форме ромба.
- Молния в темноте.
- Пятно на любимой рубашке.
- Капли дождя, сверкающие на солнце.
- Крик ужаса в ночи.
- Друг, ворующий любимую игрушку.

После этого ребенок должен взять листок бумаги и попробовать вспомнить и записать фразы.

"Игра в волшебника" 7

Цель: развитие осознанного восприятия.

Ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении, конечно), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.

"Придумай историю со словами" 7

Цель: развитие способности устанавливать связи между элементами материала (логических ассоциаций).

Ребенку предлагаются слова. Их необходимо перегруппировать, объединив по какому-нибудь признаку, чтобы было легче запомнить. Потом из всех этих слов надо придумать историю:

Медведь. Тележка. Пчела. Колокольчик. Ромашка. Воздух. Ваза. Кот. Солнце. Вода.

"Визуальный код" 7

Чтобы запомнить число предметов, нужно использовать визуальный код. Например, чтобы запомнить "одна корова", надо представить себе одну корову, привязанную к колышку. Попробуйте вместе с ребенком запомнить таким образом следующий материал:

- Одна корова.
- Две автомашины.

- Три рубашки.
- Четыре зеркала.
- Пять солдат.
- Шесть карандашей.
- Семь шариков.
- Восемь стульев.
- Девять колец.
- Десять стаканов.

"Игрушечная

очередь"

19

"Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок". Вы выстраиваете 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом зазвонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем стоял. Помогите игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".

В данном видеоролике вы можете наглядно ознакомиться с эффективностью некоторых логических игр, их позитивным влиянием на развитие внимания у детей:

https://www.youtube.com/watch?v=BC_JG0HFpsQ

Домашнее задание: теория- записать игры, которые вы бы использовали в своей деятельности

Практика – найти в Интернете 2-3 логических игры, записать, отработать в группе

Высылать задания вы можете:

На эл.почту : chernak020492@mail.ru

Вайбер, вотсап: 89125727475

ВК – в беседы объединений

Тема: Создание копилки образов

Сценический образ – это не только то, что на вас надето. Это совокупность внешнего вида, эмоций, которые вы транслируете, движений, которые вы делаете, слов, которые вы говорите. И если вам кажется, что на сцене нужно вести себя так же, как и в любое другое время – это в корне неправильно. Что ж, кому-то это удастся. Кому-то не нужно ничего придумывать, потому что они уже были рождены «персонажами». Но это дано единицам. И если вы проводите больше времени на сцене, чем в любых других местах, то наверняка знаете, сколько энергии отнимает этот процесс. При том, энергии не только физической. У неподготовленного артиста, не делающего различия между своим сценическим и обычным существованием, энергии уходит еще больше. Почему это происходит? Куда деваются силы? Дело в том, что сценический образ нужно создавать, учиться перевоплощаться и выходить из него по окончании выступления. Наверняка вы все слышали истории про таких исполнителей, которые на сцене рвут и мечут, а вернувшись домой, надевают уютный халат и готовят суп? Почему бы и нет? Врут ли они сами себе и окружающим? Вряд ли. Они просто проводят черту между жизнью на сцене и обычной жизнью. Так как же найти свой образ и что для этого нужно делать? Попробуем разобраться.

1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ НАСТРОЙ

Для начала разберитесь со своим отношением к необходимости наличия сценического образа. Поймите, что в этом нет притворства. Вы – артист, который должен увлечь публику. И если у вас в жизни не происходит ничего особенного, кому это будет интересно? Но если у вас в голове целый психоделический мир, который нуждается в трансляции, то нет ничего постыдного в том, чтобы найти для него приемлемую форму (помимо, непосредственно, музыкальной). Возьмем Тома Йорка, который на сцене выглядит, как юродивый, которого в прошлые века наверняка бы назвали святым. А теперь почитаем его интервью, где он не стесняется в выражениях, довольно дерзок и порой груб. Даже у него, который, казалось бы, в чем за кофе утром сбегал, в том и вышел на сцену, есть сценический образ.

Не нужно примерять случайные образы, которые идут вразрез с вашим мироощущением. Руководствуясь только тем, что то или иное «круто» или «некруто», едва ли можно прийти к какому-то хорошему решению. Создание образа у некоторых занимает годы. Из поп-музыки вспомним ту же противоречивую фигуру Майли Сайрус – еще несколько лет назад она была одной из многих девчушек поп-музыки, и сейчас мы видим сильно отличающуюся ото всех остальных яркую фигуру мировой сцены. Относиться к ней можно как угодно, и мы далеко не утверждаем, что это пример для подражания. Однако кое-какие уроки из ее опыта извлечь можно. Сейчас она имеет вполне законченный образ, включая поведение на сцене, публичных выступлений и интервью.

Сценический образ – это, в том числе, и хорошая психологическая защита для любого артиста. Проработав его, вы учитесь существовать внутри и вне его. Даже если вы перманентно переживаете все то, что происходит в ваших песнях, установление условной границы между двумя мирами помогает найти нужную интонацию, сделать выступление ярче и обезопасить себя в не-сценическом мире. Это касается особо чувствительных натур. Что касается тех, кто пишет песни о воображаемом и желаемом, образ помогает довести на сцене эти фантазии до предела.

2. КАК СОЗДАТЬ ПЕРСОНАЖА?

Прямо сейчас, когда вы не находитесь на сцене, попробуйте проанализировать свою сценическую жизнь. Что вам нравится в процессе выступлений? Это важно, потому как некоторым музыкантам совершенно не нравится выступать, и им больше по душе сочинение и запись материала – очень важно распознать это, чтобы в будущем не насиловать себя бесконечными выступлениями из чувства долга товарищам по

коллективу. Какие песни публика воспринимает лучше всего? Как вы себя ощущаете, стоя на возвышении перед публикой, когда вам в глаза бьют софиты? И в то же время подумайте, что вам не нравится, и над чем вы бы могли поработать?

Составьте список своих любимых исполнителей, именно по критерию поведения на сцене. Составьте список этих отличительных черт, движений, слов, появлений на сцене и т.д.

Можете ли вы примерить на себя какие-то из них? Конечно, некоторые группы обладали каноническим стилем, и, позаимствовав его полностью, вы не избежите сравнений. Клоны Ramones, Guns N'Roses, Joy Division и других никому больше не интересны. Но заимствовать можно с умом, смешивая совершенно разные вещи. Не стесняйтесь дрыгаться в комнате перед зеркалом. Помните знаменитых пин-ап девушек? Все их узнаваемые позы, которые выглядят так естественно и забавно, на деле, в жизни, совсем не естественны – никто не задирает ноги, убираясь на кухне, и не приставляет без причины руку к щеке. Все это продукт тренировок.

Составив эти списки, не спешите проводить экспертизу, насколько это «вы» или «не вы». Сначала стоит попробовать. Вы никогда не выступали с макияжем, в то время, как он отлично подходит к вашей музыке. Никогда не размахивали красной тряпкой на сцене? Это же глупо! Да, это глупо в обычной жизни. Но на сцене, а потом на фотографиях и видео с концерта, все эти простые «аттракционные» вещи выглядят очень эффектно.

3. УЧИТЕСЬ У БЛИЖНИХ

Можно часами застревать, просматривая концерты любимых исполнителей и наблюдая за их поведением (и, конечно, это нужно делать). Законченные образы вдохновляют, но в то же время могут наоборот охладить ваш кураж – из раздела «ну, куда мне до них...». Как мы уже много раз писали, старайтесь посещать как можно больше местных концертов. Молодые музыканты точно так же находятся в поиске, как и вы. И наблюдение за «незавершенными» образами может дать благодатную почву для размышлений. Что не хватает тем или иным музыкантам? Что бы вы делали на их месте? То, что вы бы им посоветовали – подходит ли это вам?

Наверняка все из вас замечали подобную ситуацию – ты знакомишься с кем-то, у кого есть несколько коронных фраз или слов, которые они постоянно используют. Если вам этот человек приятен, и ты начинаешь общаться с ним много, то перенимаешь его интонации и эти самые слова. Со временем, если привычка не пропадает, то они становятся и частью вашего образа, только с изменениями, привнесенными вашими собственными качествами. Также и со сценой – наблюдая за людьми из окружения, можно перенять что-то хорошее и обладающее шармом, только на этот раз осознанно.

4. КАК НАЧИНАТЬ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОБРАЗОМ?

Вы нашли идеальное сочетание – обновили гардероб, оттренировали новые классные движения, придумали слова для пауз между песнями. Что делать теперь? Во-первых, если у вас уже есть некоторое количество поклонников, ходящих на концерты из раза в раз, не спешите их шокировать резко. Не надо выходить на сцену в кожаных трусах в то время, как у поклонников еще свежи воспоминания о вашем концерте недельной давности, где вы скромно стояли в уголке сцены в своей любимой клетчатой рубашке.

Трансформируйтесь плавно, меняйте мелочи. Вы привыкли молчать между песнями, сгорая от ожидания, пока все остальные перестроют инструменты? На следующем концерте необязательно превращаться в неумного болтуна, но постарайтесь начать хотя бы с пары фраз, в которых вы будете уверены. Вы скромничаете и не особо много пишете в личных аккаунтах в соцсетях о предстоящих событиях, связанных с вашей музыкальной деятельностью, ограничиваясь сухими перепостами? Пишите больше, выкладывайте фото того, как вы готовитесь и т.д.

Постепенно учась пользоваться образом, вы устанавливаете эту важную границу, о которой мы говорили раньше, и делаете это более чем осмысленно, понимая зачем она нужна и чем действительно помогает жить артисту.

5. КАК ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ КОМФОРТНО?

Во-первых, см. предыдущий пункт. Во-вторых – избавьтесь от ожидания того, что перемена (или усиление) образа моментально привлечет к вам новых поклонников. Вы не должны обременять себя ответственностью за то, чтобы каждому, кто находится в зале, было очень хорошо. Конечно, как артист, вы должны развлекать публику, но попробуйте сконцентрироваться на проверенных поклонниках, а не сразу бросаться в охоту за новыми. Даже если это происходит, и вы уже немного натренировали свою сценическую «личность», то пусть эта ответственность лежит на ней. Сходя со сцены, покидая место концерта, вы уже не должны думать о том, понравились вы кому-то или нет. Это было ее, этой самой сценической личности, дело.

Все наши внутренние и внешние ресурсы задействованы на сцене по полной программе, и иногда просто нет времени на то, чтобы думать об образе. Старайтесь тренироваться на небольших шоу, где много ваших друзей и все вас знают. Отвлечитесь от того, чтобы следить за всеми остальными участниками группы. Попробуйте следующее упражнение – выйдите на сцену, будучи «собой», оставив придуманный образ вне сцены. Понаблюдайте за реакцией публики. Если вы увидите, что теряете аудиторию, быстро обратитесь за помощью к образу. Что это «я» должно делать на сцене? Оно может быть лучше, подвижнее, веселее и громче. Это довольно сложно понять головой, читая указания, но если вы просто дадите себе подобную установку, то заметите, насколько полезным может быть это упражнение, и как с помощью него можно научиться сосуществовать с образом и уметь им пользоваться.

Домашнее задание: теория- придумать творческий псевдоним и образ

Практика – записать описание образа любого медийного персонажа, без указания имени, обменяться внутри группы для угадывания

Высылать задания вы можете:

На эл.почту : chernak020492@mail.ru

Вайбер, вотсап: 89125727475

ВК – в беседы объединений