

## **Сценарий мастер-класса по актерскому и ораторскому мастерству**

*Разработка  
методисты СП Центра «Гражданин»  
МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти  
Горяинова Ж.Н., Меркулова С.В.*

**Место проведения:** отрядные комнаты S от 15 до 30 кв. м.

**Ведущие:** волонтеры-вожатые, педагоги

**Продолжительность проведения:** 30 минут

**Участники мастер-класса:** активисты школьных музеев Тольятти

**Количество участников:** от 10 до 25 человек

**Оборудование:** столы (4-5), стулья по количеству участников, ткань 1,5 м на 1, 5 м

### **Описание мастер-класса**

#### **1. Организационный этап**

Приветствие участников мастер-класса

Участники рассаживаются на стулья за столы.

Вступительное слово о цели и задачах мастер-класса: Развитие артистической смелости, актерского внимания, воображения и фантазии; развитие импровизационных способностей.

#### **2. Теоретический этап.**

##### **Основные правила актерского и ораторского мастерства**

В музейной деятельности школьного очень часто используются сценки, которые помогают лучше понять экспозиционный замысел выставочного пространства или дополняют экскурсию. Поэтому экскурсовод должен владеть некоторыми приемами актерского и ораторского мастерства.

Хороший актер не может быть рассеянным. Он не должен отвлекаться на посторонние шумы во время игры на сцене. Ибо актерское мастерство по своей сути подразумевает постоянный контроль себя и партнера. В противном случае роль просто станет механическим представлением. А внимание позволяет не упускать важные детали во время обучения, просмотра театральных постановок, мастер-классов и тренингов. Для того чтобы научиться концентрироваться, используйте упражнения для развития внимания из сценического мастерства.

Хороший актер умеет выразительно передавать эмоции словами и телом. Эти навыки помогут вовлечь в игру зрителя, донести до него в полной мере всю глубину театральной постановки.

Пантомима – особый вид сценического искусства, основанный на создании художественного образа посредством пластики, без использования слов.

Чем хороша игра-пантомима? Игра помогает избавиться от закомплексованности, учит не бояться аудитории, мы становимся более живыми и свободными на эмоции, развивается мимика и воображение. В момент угадывания необходимо проявлять быстроту реакций, уметь мыслить образами, тоньше понимать людей. Ведь большую часть информации мы воспринимаем именно со слов, а здесь придется переключиться на понимание невербальных образов.

У хорошего актера развита память, ведь ему постоянно надо запоминать различные тексты. Для экскурсовода это тоже актуально. Также необходимо научиться владеть своим голосом. Ведь экскурсоводы должны говорить выразительно, уметь повышать и понижать интонацию в нужном месте. Мы подобрали комплекс упражнений, которые сейчас проработаем вместе с вами.

#### **3. Практический этап**

##### **Упражнение «Давайте познакомимся»**

Задача участников, взявшись за руки, встать в круг, и передавая мяч, называя свое имя, следующий участник называет имя предыдущего и т. д. Похожее упражнение «Давайте поздороваемся», тут участники, стоя в кругу должны здороваться различными частями тела, предложенными педагогом (рукой, носом, пяткой, ушами, локтями и т.д.)

##### **Упражнение «Мой позывной»**

Группа делится на 2 команды, каждый называет придуманный позывной, отражающий характер (позывной может быть связан с экспонатом музея, с которым себя ассоциирует участник). Затем ведущий с помощником натягивает ткань, команды садятся по обе стороны растянутой ткани.

Ведущий дотрагивается до одного участника, тот сразу встает, другая команда должна вспомнить и назвать его позывной. Игра проводится, пока не назовут все позывные участников игры.

#### **Упражнение «Зеркало»**

Оно не только развивает внимание, но и учит осознанно двигаться. Один человек медленно делает какие-либо беспредметные действия. Задача второго (зеркала) – максимально точно повторять все движения, стараться их предугадать, определить цель действий.

#### **Упражнение «Дирижер»**

Ведущий с помощью руки показывает уровень громкости звуков: чем выше поднята рука, тем громче должны говорить участники. Рука, которая, движущаяся в стороны на одной высоте, означает протяжный звук на одной громкости. В качестве разминки предлагается говорить один звук, например, «А». Затем вся группа должна произносить слово, наблюдая за ведущим дирижером, который «регулирует громкость»

#### **Упражнение «Лепим скульптурную композицию»**

Группа делится на 2 команды. Первая команда начинает «лепить» скульптурную композицию не обговаривая замысел. В качестве глины используются участники второй команды. Первый скульптор выстраивает первую фигуру, второй скульптор продолжает. И так далее. После того, как скульптурная композиция будет построена, команда-глина, должна угадать, что они изображают. Затем первый скульптор говорит о своей задумке и о том, что в итоге получилось.