

بسمه تعالی

طرح برنامه نوجوان



نویسنده: فرزاد فرزانه

مقدمه:

شاید یکی از سخت‌ترین ژانرها در حوزه برنامه سازی برای رده سنی نوجوان باشد؛ از این حیث که این گروه از مخاطبان به خاطر قراره گرفتن در مرحله گذار از کودکی به بزرگسالی هستند نه می‌شود روی آنها به عنوان مخاطب کودک حساب باز کرد نه بزرگسال، و همین معلق بودن بین کودکی و جوانی، بچه های این سن را تبدیل به گروه حساسی از مخاطبان می‌کند.

اگر نوجوان ها را با سلیقه ها و نیازهای گوناگون در نظر بگیریم نیاز آنها به محصولات رسانه ای بالاخص به برنامه های تلویزیونی بسیار متنوع است. از میان همه این نیازها، نوجوان ها نیاز دارند در رسانه ها آنطور که باید و شاید دیده شوند و همچنین حرف هایشان شنیده شود و دیدگاه ها و عقایدشان در موضوعات مختلف بیان شود. این رفتار به اجتماعی شدن و رشد نوجوان ها کمک می‌کند و سبب تقویت اعتماد به نفس در آنها می‌شود. بنابراین ایده اصلی، ایجاد چنین فرصتی در تلویزیون برای نوجوان ها است.

این برنامه اگر حمایت شوند می‌توانند ضمن برخورداری از ارزش های فرهنگی و هنری سبب ایجاد شادابی، نشاط و هیجان مثبت در مخاطبان نوجوان شود. چون بر این باوریم که جامعه نوجوان ما به شدت به این پویایی تحرک و شادابی نیازمند است.

راه تشویق نوجوان ها به مشارکت در شکل گیری یک برنامه تلویزیونی است به طوری که نوجوان به شیوه های گوناگون و حداقل در جلوی دوربین حضور فعال داشته باشند.

هویت طلبی، مهارت های زندگی، همدلی، جذابیت های مورد پسند نوجوان، آموزش مهارت ها، روابط والدین و نوجوانان، زندگی جاری نوجوانان، دغدغه های نوجوانان، مشکلات دوران بلوغ، معرفی کتاب، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مهارت های اجتماعی، دانش افزایی و آموزش های زندگی، تقویت روحیه مشارکت در کارهای گروهی، تصمیم دارد با نگاهی خودمانی تر از همیشه ضمن طراحی آیتم های متناسب با موضوع برنامه در فضای شاد و صمیمی به بیان خواسته های نوجوانان در اجتماع، خانواده و ... پردازد و بسیاری از چالش هایی که نوجوانان و جوانان با آن رو به رو هستند در این برنامه مطرح می‌شود.

در این برنامه که با هدف امیدبخشی و آگاهی دادن به نوجوانان در عرصه های مختلف اخلاقی، فرهنگی، اجتماعی بصورت تولیدی به مدت ۳۰ دقیقه در محل زندگی، تفریح و مدرسه نوجوانان تهیه و اجرا می‌شود، قرار است نوجوانان در رابطه با هنرها و موفقیت های خود که زمینه سازی رشد اجتماعی آنهاست صحبت کنند

آرم شروع:

در صفحه ای سفید دست نوجوانی دایره ای می کشد ، در تصویر نوجوان را می بینیم که در اتاقش دایره ای دیگر روی صفحه سفید رسم می کند نوجوان این دایره ها را به هم وصل می کند .

نقاشی به شکل دوچرخه ای بصورت موشن گرافیک این دوچرخه از صفحه جدا شده و به تلویزیون پیش روی نوجوان وارد می شود

دوچرخه بدون سرنشین در صفحه تلویزیون چرخ می زند و در خیابان ها حرکت می کند

در خیابان و اماکن تفریحی چون شورابیل و پل هفت چشمه و بقعه شیخ صفی ما شاهد نگاههای متعجب مردم ، خصوصا نوجوانان در شغل ها و موقعیت های مختلف به دوچرخه ای با گلهای رنگارنگ در باربندش بدون سرنشین از مقابل نگاههای متعجب و گاهی پر هیجان نوجوانان در حال حرکت است .

آوازی به سبک جدید از زبان حال نوجوانان با دغدغه های روز ، ورود به مسائلی که برای نوجوان از اهمیت و جذابیت بالایی برخوردار است از اول آرم شروع شده و نهایتا با قرار گیری دوچرخه بدون سرنشین در کنار بقعه شیخ صفی و حک عنوان برنامه دوچرخه تمام می شود .

پژوهش ، تحقیق و نوشته های برنامه:

متن های این برنامه را به شیوه توفان ذهنی به این صورت که نویسنده کنار نوجوانان اتاق فکری تشکیل می دهد و به نوبت درخصوص موضوعات انتخابی، نظری را اعمال خواهند کرد .

بهره گیری از اتاق فکر، این امکان را به برنامه ساز می دهد تا از تقابل آرا برخوردار شود و نیز نظرات مختلف مخاطبان نیز در شکل دهی محتوایی برنامه دخیل شود.

روال کار تیمی ما در برنامه به این گونه است که پس از انتخاب هر موضوع، با کنکاش و بررسی در مناسبت های تقویمی موضوعات را به مسائل روز جامعه نزدیک می کنیم. متن ها را نیز با توجه به پلاتوهای چهارگانه برنامه

می‌نویسیم: به این گونه که در پلاتوی شروع تلاش می‌کنیم اشاراتی کوتاه به موضوع داشته باشیم و در ۲ بخش میانی برنامه به تناسب موضوع نکته‌های روان‌شناسی را در قالب دیالوگ‌هایی می‌گنجانیم تا دست مجری برنامه نیز برای بازی در این بخش باز باشد، به گونه‌ای که متن‌های این بخش کاملاً نمایشی و مبتنی بر میزانشن است.

پلاتو:

شاید دوران کتابی حرف زدن و استفاده از متن‌های ادبی برای برنامه نوجوانان گذشته باشد. نوجوان منتظر شنیدن حرف‌هایی از جنس خودش است. تلاش ما نیز در برنامه سازی مبتنی بر ایجاد ارتباطی صمیمی و بهره‌گیری از بداهه‌پردازی مقابل دوربین است و اجرای پلاتوهایی که با کلیشه‌های معمول فاصله داشته باشد.

در اجرای پلاتوها و حتی بخش‌های مختلف برنامه مجری در تلاش خواهد بود اجرایی خشک نداشته باشد به همین خاطر اجرای برنامه را به نوجوانی بازیگر که سن و سال کمتری دارد و نیازمند کسی است تا او را هدایت کند. خواهیم سپرد تا ضمن حفظ خط سیر اصلی اجرا به بداهه‌گویی نزدیک شود و یک اتفاق جذاب و دوست‌داشتنی روی آنتن پدید آید تا از این طریق بتوان راحت‌تر با مخاطب ارتباط برقرار کرد.

مساله‌ای که در اجرای این برنامه بسیار جلب توجه خواهد کرد فضای خودمانی برنامه است و مجری تلاش خواهد کرد اجرایش تا حد امکان به شخصیت واقعی خودش نزدیک باشد و برنامه فضای گرم و دوستانه‌ای به بیننده انتقال دهد.

به عنوان مثال: نوجوانی در مکانی شاد با دوچرخه‌ای به دوربین نزدیک شده و پس از سلام و احوال‌پرسی از نوجوانان دعوت می‌کند این برنامه را همراه ما باشند

وله:

در وله اول برنامه با عنوان «پیشخوان» به معرفی آیت‌های مختلف برنامه با استفاده از موشن گرافیکی توسط نریشنی با صدای نوجوان خواهیم پرداخت

پلاتو دوم:

مجری دوچرخه خود را پارک کرده و درنیمکتی نشسته و با گوشی همراه خود مشغول خواندن خبرهایی از نوجوانان در فضای مجازی است.

با صدای مجری به کمک گرافیک شاهد خبرهایی از نوجوانان استاد در زمینه های فرهنگی، هنری، ورزشی هستیم که نشان از توانمندی های نوجوانان استان در میداين و صحنه های مختلف اجتماعی است

وله:

در وله دوم برنامه شاهد گذر مجری بادوچرخه از مکان های مختلف فرهنگی، ورزشی، تفریحی و علمی که در آن نوجوانان مشغول کار و تفریح و سرگرمند هستند.

گزارش:

در بخش گزارش که به نوعی آیتم مسابقه است مجری به جمع چند نفره نوجوانان که مشغول تحصیل در محیط مدرسه یا مطالعه در کتابخانه یا تفریح و ورزش در محیط باشگاهی یا گردش در فضای گردش چوَن شورابیل هستند رفته و ضمن ارتباط صمیمی با نوجوانان درباره موضوعات فرهنگی و اجتماعی می پردازد برای مثال نقد کتاب های درسی، آموزش مجازی و یا مفاهیمی مانند خودت باش، متفاوت بودن و ... از جمله موضوع های مورد گفت و گو ست که بصورت کوتاه صمیمی همراه نوجوانان بوده و برای اینکه گزارش را از گفتگوی صرف بیرون ببریم سعی می شود با تکیه به مهارتهای فردی نوجوانان سرگرمی ایجاد کرده و باعث نشاط و شادابی آنها باشیم

در مرحله اول حفظ تعادل با دوچرخه است که هرنوجوانی تعادل خود را روی دوچرخه بصورت درجا بیشتر حفظ کردن نسبت به رقیبان برنده است. مرحله دوم نیز دوچرخه سواری تک به تک نوجوانان است و عبور از موانع به وسیله دوچرخه است

وله:

در وله سوم گذر مجری با دوچرخه از میان کسبه و بازار را می بینیم

مستند گزارشی:

این آیتم پلی خواهد بود تا به گذشته هایمان سری بزنیم واز گنجینه گهر بار آنها خوشه چینی کنیم این آیتم گزارشی بصورت مستند گفت وگویی جذاب مجری نوجوان با کسبه ، مفاخر و هنرمندان و.. در مکان های مختلف تحصیل و تفریح و بازار خواهد بود که پیشکسوتان ، کسبه و مفاخر از خاطرات دوران نوجوانی شان و اهداف و آرزوهایی که آن زمان داشتند می گویند. سخنان ارزشمند مفاخر ، هنرمندان و کسبه بصورت غیرمستقیم کارشناسانه محسوب می شود و در کل ارتقای ادب در رفتار و آموزش اخلاقی از جمله موضوعاتی است که در این بخش از برنامه مورد توجه قرار خواهد گرفت

وله پایانی

مشکل از ویدئوهای ارسالی توسط بچه ها در قالب استندآپ کمدی، گزارشگر انتخابی و معرفی آثار هنری و عکس های نوجوانان در گروه های دسته جمعی که برای برنامه ارسال می کنند . بدین طریق هر نوجوانی که ایده ای، سخنی، توانمندی هنری و یا سرگرمی داشته باشد می تواند با برنامه مشارکت کند و یا در برنامه حتی شده بصورت مجازی حضور داشته باشد .

معرفی نوجوان موفق

تعامل با نوجوان ها باعث شده که از طریق فضای مجازی با آنها خصوصا نوجوانان موفق گفت و گو کنیم. میهمانان مجازی ما در ارتباط اینترنتی نوجوانانی هستند که در سطح استان و یا حتی کشوری حائز مقام در حوزه های مختلف شده اند و از روند موفقیت خود می گویند ، این فضا بستر مناسبی است تا در آن نوجوانان فعال و موفق فرهنگی، هنری و ورزشی معرفی شوند و آثار خود را برخط در برنامه ارائه کنند.

پلاتو پایانی:

نوجوان مجری با دوچرخه اش رو به دوربین از موضوعات صحبت شده توسط نوجوانان بصورت اجمالی نتیجه گیری کلی کرده وضمن ارائه راههای ارتباطی برنامه از مخاطبان می خواهد با برنامه در ارتباط باشند و حتی موضوعات بعدی را به برنامه پیشنهاد دهند در کل صحبت های پایانی مجری بیانگر این مطلب است که برنامه نوجوان پاتوق فرهنگی هنری و رسانه ای آنهاست که امیدواریم با مشارکت بیش از پیش نوجوانان این پاتوق رونق بیشتری بگیرد.

مجری بعد از خداحافظی سوار دوچرخه شده و از دوربین دور می شود

تیتراژ پایانی:

در مدالیوم آیتم های پشت صحنه، عکس دسته جمعی عوامل ضبط برنامه و نوجوانان برنامه ساز ، به ضمیمه ترانه ای نوجوان پسند پخش می شود و تیتراژ عوامل می آید