|  |
| --- |
| فرم ارائه طرح برنامه های تلویزیونی |
| مشخصات تفصیلی طرح تولیدی |

|  |
| --- |
| عنوان طرح: آزمایشگاه خیلی معمولی |
| موضوع طرح: بررسی دغدغه های ذهنی کودکان در قالب فانتزی و کمدی |
| ساختار: ساختار رئال عروسکی |
| تعداد و مدت برنامه: 90 قسمت 20 دقیقه ای |
| زمان پیشنهادی پخش: روزانه |

|  |
| --- |
| نام های پیشنهادی برنامه و دلیل نام گذاری: (متناسب با فرم و محتوا):  ایستگاه خوش و ناخوش |
| جامعه مخاطب: خردسال کودک نوجوان  توضیحات: |
| مقدمه: (حاوی ضرورت ها و چرایی اهمیت تولید برنامه):  کار عروسکی همیشه جزو ساختارهای محبوب و جذاب برای مخاطبان خردسال بوده است. شخصیتهای عروسکی بیشتر از شخصیتهای انیمیشن در خاطر کودکان میمانند و برای بچه ها ملموس تر هستند. چالش طیفهای مختلف برنامه سازی در سالهای اخیر نیز بر پرداخت بیش از پیش به عروسک و استفاده از آن در برنامه تلویزیونی بوده است. این طرح نیز بنا بر درک این ضرورت بر آن است تا با استفاده از هنر نمایش عروسکی ، موضوعات مهم و قابل پرداخت برای کودکان را به شیوه ای نو و جذاب بازگو کند. |
| اهداف و مأموریت طرح: تشویق خردسالان به پرسشگری، سوال پرسیدن و به دنبال جواب بودن برای سوالات خود، بی اهمیت ندانستن پرسش های کودکانه، پاسخ به چالش های ذهنی خردسالان، حل مسئله و آموزش یافتن راه حل برای مشکلات، پرداختن به ارزش های ذهنی کودکان از قبیل شادی، صلح، احترام، پذیرش مسئولیت، بردباری و فروتنی. |
| خلاصه طرح:  کاراکتر اصلی قصه یک پرفسور دانشمند است به اسم پرفسور بالبالا، او هر روز و هر لحظه در حال اکتشاف و اختراع می باشد بیشتر اختراعاتش منجر به خرابکاری می شود اما گاها بر خلاف انتظار اختراعاتش درست از آب در میاید اما متاسفانه محصول موجود هیچ تاثیر مثبتی در جهان ندارد مثلا محلول ضد التهاب مارمولک با شامپو ضد موخوره برای خزندگان خمیر دندان پشه یا جعبه سفید هواپیما... او همراه دو دستیارش همیشه مشغول اختراع در لابراتوار شخصیشان هستند. در هر قسمت علاوه بر روابط اتفاقات و ماجراهایی که بیشتر جنبه سرگرمی دارد هر بار از طریق پنجره ای که داخل فضای دکور تعبیه شده شاهد حضور بچه ها هستیم که هر بار سوالهای ذهنیشان را با پرفسور در میان می گذارند این راه ارتباطی می تواند به صورت حضور واقعی خود بچه ها باشد یا می تواند از طریق تماس تصویری و به صورت دیجیتال باشد که از اتاق فرمان هدایت می شود. نکته جالب توجه این آزمایشگاه دقت کارکرد درست پرفسور در بدست آوردن بهترین نتیجه و پاسخ به سوال ها می باشد أنها بعد مطرح شدن سوال به صورت کاملا منطقی رفتار کرده و پاسخها را کاملا علمی و درست جواب می دهند.  که این تناقض باعث ایجاد فضای جذاب برای کودکان می شود لازم به ذکر است که همه سوالهای مطرح شده در شمار پرتکرارترین سوالهای ذهنی کودکان در گروه سنی ۵ تا ۱۰ سال است.  دستیاران پرفسور دو کاراکتر عروسکی هستند که روزگاری بسیار باهوش بوده اند و در جریان یک آزمایش به شکلی اتفاقی گیج و بی حواس می شوند پرفسور که خود را مسبب این اتفاق برای آنها می داند سالهاست که آنها در کنار خود نگه داشته است اتفاقهای طنز بسیاری توسط این دو خرابکار خلق می شود که گاهی کل آزمایشگاه را منفجر میکند ولی در نهایت همه چیز مثل سابق می شود و پرفسور موفق می شود به همراه آنها به سوالات بچه ها جواب دهد.  در این مجموعه با روشهای مختلفی به حل مساله می پردازیم گاهی از طریق تماس با متخصصین، سرچ در گوگل، رجوع به کتابهای علمی و گاهی نمایش روی صفحه به شکل کارتونیزه شده ...  در ضمن با توجه به شرایط و ویژگی های استان اردبیل بخشی از سوالاتی که از طرف بچه ها مطرح می شود در رابطه با طبیعت و جغرافیا و آثار باستانی و امکان دیدنی و دیگرویژگی های استان می باشد تا به این بهانه بستری فراهم شود جهت آشنایی بیشتر بچه ها با این استان. |
| کاراکترها: یک پرفسور که بازیگر است  و دو کاراکتر دستیار که عروسک هستند  بچه هایی که قرار است به سوالات آنها پاسخ داده شود.  گاه بر اساس نیاز قصه مهمان هایی در آزمایشگاه حضور پیدا می کنند  فضا: یک فضای لابراتور عجیب و شلوغ، یک اتاق با یک میز که شبیه اتاق فرمان است، یک فضای سبز حیاط آزمایشگاه که یک باغچه کوچک دارد |
| محورهای موضوعی و زمینه تربیتی منظومه رشد:  پاسخ به دغدغه های ذهنی کودکان ارتباط با خود و دیگران، تعامل صحیح با دیگران ارتباط با طبیعت و پدیده های طبیعی و همکاری و اخلاق اجتماعی و پذیرش تفاوت های فردی و اجتماعی |
| ساختار (گونه قالب و توضیحاتی در خصوص فرم اجرا):   * نمایش عروسکی (عروسک- بازیگر) فانتزی کمدی علمی * تکنیک عروسکها ماپت است |
| دلایل گزینش ساختار پیشنهادی:  جای خالی برنامه هایی که زمینه علمی داشته باشند در تولیدات کودک حس می شود (ارجاع به استاد همه چی دون) |
| سوابق طرح (سوابق ساختاری و سوابق محتوایی برنامههای مشابه در شبکه های سیما):  ندارد |
| بیان جنبه های نوآورانه طرح در قیاس با برنامه های مشابه:  جلوه های بصری فانتزی برای ایجاد جذابیت بیشتر با تکنیک های ویژوال افکت |