

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Контакт»

Принята
Методическим советом
ДЮЦ Контакт
Протокол №5 от 01.06.2026

Утверждаю:
директор ДЮЦ «Контакт»
Колясникова Н.В.
Приказ №157-О от 01.06.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности

«Ивент LAB»

(Развитие компетенций подростков в сфере организации досуга)

*Возраст учащихся: 14-17 лет
Автор-составитель:
Хренкова Агата Владимировна
Срок обучения: 2 года*

Екатеринбург, 2026

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Ивент lab» (далее Программа) **относится к социально-гуманитарной направленности** и разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- ✓ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее – Закон об образовании).
- ✓ Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р).
- ✓ Стратегия воспитания в РФ до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р)
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- ✓ СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
- ✓ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), направленными письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242.
- ✓ Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- ✓ Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 N 785-Д "Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере "Реализация дополнительных общеразвивающих программ" в соответствии с социальным сертификатом"
- ✓ Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях, утвержденные приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» № 582-д от 29.04.2025
- ✓ Устав МБУ ДО ДЮЦ «Контакт»

Актуальность. Общество и система образования сегодня заинтересованы в том, чтобы у детей был инструмент для позитивной самореализации и активной жизненной позиции. Данная Программа отвечает на реальный интерес самих ребят (многие хотят научиться организовывать досуг, быть в центре внимания, пробовать себя в разных ролях) и их родителей (ценят возможность развивать коммуникативные и организаторские навыки). Кроме того, в современном мире особенно ценятся гибкие навыки: умение работать в команде, лидерские качества, креативность, навыки публичного выступления и импровизации. Аниматорская деятельность – отличный контекст для их формирования: ребёнок пробует себя в ролях сценариста, актёра, организатора, звукооператора, учится планировать, распределять роли, решать возникающие в процессе задачи.

Программа способствует творческому развитию личности обучающихся через максимальное включение их в содержательную, социально значимую деятельность: организацию и проведение игровых и анимационных программ, знакомство с профессиональными компетенциями. Программа мотивирует к активной творческой и организаторской деятельности.

В процессе освоения Программы обучающимся уверенно выступать перед публикой, быть открытыми, раскрепощёнными, гибкими и находчивыми в неожиданных ситуациях при сохранении высоких ценностных ориентиров. В процессе освоения программы обучающиеся приобретают начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора досуга, что поможет в дальнейшем сделать осознанный выбор при выборе профессии или сферы деятельности.

Педагогическая целесообразность заключается в комплексном воздействии на развитие личности ребёнка через практическую деятельность, сочетающую творческое самовыражение, социализацию и знакомство с основами профессиональных компетенций в сфере организации досуга.

Изучаемый теоретический материал апробируется на практике при организации и реализации игровых и анимационных программ. Данная организация занятий позволяет сочетать теорию и практическую работу и дает возможность применять полученные знания на практике. Это, в свою очередь, увеличивает эффективность образовательного процесса, расширяет поле для творческой активности и личностного роста обучающихся.

Каждый ребёнок, принимая активное участие в организации и проведении анимационных программ, имеет возможность попробовать себя в разных творческих профессиях: актера, костюмера, режиссера, сценариста, гримера, звукооператора.

Предусматривается несколько видов деятельности: актерское мастерство, игровые тренинги, режиссура, работа над оформлением программ, работа над реквизитом, а главное – деятельность организатора, что обеспечивает каждого воспитанника позитивным опытом прохождения разных социальных ролей и предусматривается в образовательной программе как ознакомление с профессиональными компетенциями. В тренингах, проводимых на занятиях, используются элементы личностных упражнений и ролевых игр. Эти занятия позволяют обучающимся уверенно выступать перед любой публикой, то есть быть открытыми, раскрепощёнными, гибкими и находчивыми в неожиданных ситуациях при сохранении высоких ценностных ориентиров.

Отличительные особенности Программы. Теоретические основы, заложенные в содержание Программы, имеют практическое воплощение. Во время подготовки и проведения мероприятий обучающиеся видят результат своей деятельности. Такой подход способствует формированию устойчивой мотивации к творческой деятельности, познанию нового. Это повышает мотивацию и даёт реальный опыт, который ценится как детьми, так и их сверстниками.

Адресат программы. Программа рассчитана подростков от 14 до 17 лет. Их отличает стремление к общению со сверстниками, поиск своего места в обществе,

осознание взрослости, желание быть, общественно полезным, социально-значимым в одобряемой деятельности, более ответственно относиться к тому, что взяли на себя.

Физическое развитие. Дети подросткового возраста активно растут и развиваются физически. Это период полового созревания, сопровождающийся изменениями тела, увеличением мышечной массы, развитием вторичных половых признаков. У подростков часто наблюдаются резкие скачки роста, изменения пропорций тела, изменение голоса у мальчиков.

Психологическое развитие. Подростковый возраст сопровождается значительными эмоциональными переменами. Дети начинают осознавать свою индивидуальность, формировать собственные взгляды и убеждения. Им присуще повышенная чувствительность, стремление к самоутверждению, желание выделяться среди сверстников. Часто наблюдается конфликт поколений, вызванный желанием отделиться от родителей и установить собственную автономию.

Основные черты психологии подростков:

- ✓ Стремление к самостоятельности и независимости.
- ✓ Формирование собственных ценностей и взглядов.
- ✓ Повышенная критичность к себе и окружающим.
- ✓ Возрастание уровня самооценки и самокритики.
- ✓ Развитие абстрактного мышления и способности рассуждать.
- ✓ Склонность к риску и экспериментированию.
- ✓ Социальное развитие

В этот возрастной период дети начинают больше ориентироваться на мнение сверстников, формируют социальные группы и сообщества. Они стремятся соответствовать нормам и ожиданиям своей социальной среды, искать свое место в обществе. Подросткам важно ощущать принадлежность к группе, поддерживать дружеские отношения, проявлять лидерские качества и инициативу. Кроме того, данному возрасту характерно:

- ✓ Повышение мотивации к учёбе, обусловленное стремлением поступить в престижные учебные заведения.
- ✓ Освоение сложных учебных дисциплин, требующих систематической подготовки и усилий.
- ✓ Расширение сферы интересов, включение в кружки, секции, участие в олимпиадах и конкурсах.

На всех этапах обучения в каждой группе от 12 до 17 человек. В группы принимаются все желающие без конкурсного отбора. Программа не предъявляет требований к содержанию и объёму стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка.

Объём освоения программы:

1 год обучения – 216 часов в год;

2 год обучения – 228 часов в год.

Срок реализации программы: 2 года.

Периодичность и продолжительность занятий:

1-й год обучения – занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 учебных часа с перерывом 10 минут. 1 час равен 40 минутам.

2-й год обучения - 2 раза в неделю по 3 учебных часа с перерывом 10 минут. 1 час равен 40 минутам.

Программа «разноуровневая»

Базовый уровень (1-ый год обучения). Формирование знаний, умений и навыков по организации игровых программ, технического сопровождения игровых программ. Развитие: речи, памяти, воображения, креативности и внимания.

Продвинутый уровень (2-ой год обучения). Деятельность направлена на самостоятельную работу, профессиональную ориентацию. Этап предполагает дальнейшее расширение знаний, самостоятельную работу по подбору сценической программы. Написание сценариев, проведение игротехнического процесса, разработка мероприятия.

Формы и виды контроля результатов освоения программы

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы контроля: педагогическое наблюдение, анализ продуктов деятельности. Опрос. Тестирование.

- *входной контроль* – наблюдение, беседа, выполнение творческих и коммуникативных заданий для определения исходного уровня подготовки, мотивации, коммуникативных и творческих способностей обучающихся;
- *текущий контроль* – наблюдение за деятельностью обучающихся на занятиях, выполнение практических заданий, участие в тренингах и играх, актерские этюды, упражнения по сценической речи, мини-показы, выполнение творческих заданий;
- *промежуточный контроль* – проведение игровых программ, разработка сценарных планов и сценариев, создание и презентация сценического образа, составление сборника игр, выполнение практических работ по отдельным разделам программы;
- *итоговый контроль* – разработка, подготовка и проведение итоговой анимационной программы для детской аудитории, защита итогового проекта, самоанализ и рефлексия.

На протяжении всего учебного процесса проводится работа с родителями. Наиболее приемлемой формой работы являются индивидуальная работа в форме беседы, где поднимаются все имеющиеся проблемы подростка, и находятся пути их решения совместными усилиями педагога и родителей, так же используется такая форма работы, как родительские собрания, в ходе которых освещаются все этапы работы с детьми.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: развитие у учащихся компетенций аниматора через организацию игровой деятельности, реализацию творческих и социальных инициатив участников объединения, организация полезного и социально значимого досуга подростков.

Задачи

Обучающие:

- Сформировать знания, умения и навыки по организации и техническому сопровождению игровых программ;
- Познакомить с видами игровых программ и праздников;
- Сформировать навыки в организации и проведении игротехнического процесса во дворах, больницах и на площадках города, в рамках проектов Хобби-центра.
- Сформировать представления об особенностях возрастной психологии и умения учитывать их при организации аниматорских программ.

Развивающие (метапредметные):

- Развить креативность;
- развить навыки проектной и социальной деятельности.
- развивать навыки определения общей цели и путей ее достижения;
- Развить творческое воображение и фантазию обучающихся;
- Развить речь, память, воображение, внимание;
- формировать умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной творческой деятельности;
- учить осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности;

Воспитательные (личностные)

- формировать и развивать интерес к анимационной деятельности;
- соблюдение общепринятых морально-эстетических норм;
- воспитание взаимопонимания, взаимовыручки, доброжелательности, уважения, доверия, ответственности;
- объединение подростков в коллектив, установление эмоциональных контактов;

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

первый год обучения (базовый уровень)

№	Наименование тем	Количество часов			
		Теория	Практика	Всего	Формы контроля
	Раздел 1. Введение в профессию. Основы работы (14 ч)				
1.	Знакомство с программой и группой. Техника безопасности.	2	2	4	Беседа, опрос
2.	Кто такой аниматор.	2	1	3	Беседа, тестирование
3.	Направления и виды анимации.	1	1	2	Творческое

					задание, опрос
4.	Виды мероприятий и форматы работы.	1	1	2	Творческое задание, опрос
5.	Разбор аудитории и возрастные особенности зрителей.	2	1	3	Тестирование, контрольные упражнения
Раздел 2. Сценическая речь и культура речи (26 ч)					
6.	Дыхание и голос.	2	3	5	Творческое задание, опрос
7.	Артикуляция и дикция.	2	4	6	Творческое задание, опрос
8.	Интонация, темп, громкость и паузы.	1	3	4	Творческое задание, опрос
9.	Выразительность и культура речи.	1	3	4	Педагогическое наблюдение
10.	Публичное выступление.	1	3	4	Показ самостоятельных работ
11.	Работа с микрофоном.	1	2	3	Педагогическое наблюдение
Раздел 3. Актёрское мастерство и импровизация (26 ч)					
12.	Раскрепощение и преодоление сценического волнения.	1	5	6	Педагогическое наблюдение
13.	Пластика, мимика и жест.	1	3	4	Творческое задание, опрос
14.	Эмоции и создание образа.	1	3	4	Творческое задание, опрос
15.	Работа с персонажем.	1	3	4	Творческое задание, опрос
16.	Взаимодействие с партнёром и аудиторией.	1	3	4	Анализ продуктов деятельности
17.	Сценическое внимание и импровизация.	1	3	4	Педагогическое наблюдение
Раздел 4. Сценарное мастерство и структура мероприятия (32 ч)					
18.	Идея и концепция мероприятия.	2	2	4	Беседа
19.	Целевая аудитория и выбор формата.	2	2	4	Контрольные упражнения
20.	Структура мероприятия и драматургия.	3	3	6	Контрольные упражнения
21.	Создание сценария и тайминга.	3	6	9	Показ самостоятель-

					ных работ
22.	Игровые и интерактивные блоки.	1	3	4	Игра
23.	Переходы и связки между блоками.	1	2	3	Контрольные упражнения
24.	Распределение ролей. Форс-мажоры и план Б.	1	1	2	Контрольные упражнения
Раздел 5. Игротехника и психология зрителя (33 ч)					
25.	Виды игр и игровые механики.	2	3	5	Контрольные упражнения
26.	Игры на знакомство и командообразование.	1	3	4	Контрольные упражнения
27.	Игры на внимание.	1	3	4	Контрольные упражнения
28.	Подвижные и музыкальные игры.	1	3	4	Контрольные упражнения
29.	Интеллектуальные и творческие игры.	1	3	4	Контрольные упражнения
30.	Игры для разных возрастов и условий.	1	2	3	Контрольные упражнения
31.	Правила и объяснение игры.	1	2	3	Самостоятельная работа
32.	Удержание внимания и вовлечение аудитории.	1	1	2	Контрольные упражнения
33.	Сложные ситуации и поведение участников.	1	1	2	Контрольные упражнения
34.	Адаптация игры по ходу мероприятия.	0	2	2	Творческое задание, опрос
Раздел 6. Техническое оснащение мероприятий (17 ч)					
35.	Микрофоны и акустические системы.	1	2	3	Педагогическое наблюдение
36.	Музыкальное сопровождение и плейлист.	2	2	4	Педагогическое наблюдение
37.	Проектор и презентационное оборудование.	1	1	2	Педагогическое наблюдение
38.	Базовое световое оборудование.	1	2	3	Педагогическое наблюдение
39.	Подключение и настройка техники.	1	2	3	Самостоятельная работа
40.	Техника безопасности при работе с оборудованием.	1	1	2	Беседа
Раздел 7. Декораторство, реквизит и костюмы (16 ч)					

41.	Образ аниматора и создание персонажа.	1	3	4	Самостоятельная работа
42.	Костюм, грим и визуальная выразительность.	1	3	4	Творческое задание, опрос
43.	Реквизит для игр и программ.	1	3	4	Творческое задание, опрос
44.	Оформление пространства и декорации.	1	3	4	Показ самостоятельных работ
Раздел 8. Продюсирование и продвижение мероприятий (25 ч)					
45.	Концепция и целевая аудитория проекта.	2	2	4	Беседа
46.	Планирование и организация мероприятия.	2	4	6	Показ самостоятельных работ
47.	Распределение задач и работа команды.	1	2	3	Контрольные упражнения
48.	Продвижение мероприятия в социальных сетях.	1	2	3	Контрольные упражнения
49.	Фото- и видеоконтент.	1	2	3	Творческое задание
50.	Создание афиши и анонса.	1	2	3	Творческое задание
51.	Презентация проекта и работа с обратной связью.	1	2	3	Показ самостоятельных работ
Раздел 9. Финальный проект «Работа в летних программах детского центра» (27 ч)					
52.	Форматы летних программ детского центра.	1	1	2	Контрольные упражнения
53.	Выбор целевой аудитории и формата.	1	1	2	Контрольные упражнения
54.	Разработка концепции и сценария.	1	4	5	Контрольные упражнения
55.	Подготовка игр и интерактивов.	0	2	2	Контрольные упражнения
56.	Подготовка реквизита, костюмов и техники.	0	3	3	Контрольные упражнения
57.	Распределение ролей и командная работа.	1	2	2	Педагогическое наблюдение
58.	Репетиции.	0	2	2	Педагогическое

					наблюдение
59.	Проведение программы на реальной аудитории.	0	4	4	Педагогическое наблюдение
60.	Разбор и корректировка программы.	0	2	2	Тестирование, контрольные упражнения
61.	Подготовка портфолио.	0	1	1	Самостоятельная работа
62.	Итоговая презентация проекта.	0	2	2	Показ
Всего часов		72	144	216	

Содержание программы 1 года обучения (базовый уровень)

1. Знакомство с программой и группой

Теория: Знакомство с содержанием и особенностями программы её целями и задачами. Основные правила поведения на занятиях, репетициях и мероприятиях.

Практика:

- Знакомство участников группы.
- Игры на командообразование.
- Упражнения на выявление сильных сторон и творческих способностей.
- Мини-самопрезентация.

2. Кто такой аниматор

Теория: Понятие анимационной деятельности. Профессия аниматора, его основные обязанности и профессиональные качества. Роль аниматора в организации досуга детей. Требования к внешнему виду, поведению, речи и взаимодействию с аудиторией.

Практика:

- Составление портрета аниматора.
- Обсуждение профессиональных качеств.
- Игровые упражнения на коммуникативность, инициативность и организаторские способности.
- Мини-презентация «Каким должен быть аниматор».

3. Направления и виды анимации

Теория: Основные направления анимационной деятельности. Туристская, гостиничная, ресторанная, педагогическая и социально-культурная анимация. Особенности работы аниматора в разных сферах.

Практика:

- Анализ примеров различных видов анимации.
- Определение задач аниматора в конкретных ситуациях.
- Работа в группах: разработка короткого примера программы для выбранного направления.

4. Виды мероприятий и форматы работы

Теория: Основные виды мероприятий: игровые, тематические, спортивные, творческие, концертные, праздничные и интерактивные программы. Форматы индивидуальной, групповой и массовой работы.

Практика:

- Анализ готовых мероприятий.
- Подбор формата под заданную ситуацию и аудиторию.
- Разработка идеи небольшого мероприятия.

5. Разбор аудитории и возрастные особенности зрителей

Теория: Возрастные особенности детской и подростковой аудитории. Особенности восприятия информации, игровой и двигательной активности. Влияние возраста, количества участников и условий проведения на выбор программы.

Практика:

- Разбор ситуаций с различными возрастными группами.
- Подбор игр и форматов работы под заданную аудиторию.

6. Дыхание и голос

Теория: Значение дыхания и голоса в работе аниматора. Основы речевого дыхания. Громкость, сила, тембр и полётность голоса. Правильное использование голоса при работе с небольшой и большой аудиторией.

Практика:

- Дыхательная гимнастика.
- Упражнения на развитие силы и устойчивости голоса.
- Работа с громкостью и тембром.
- Произнесение фраз на разной громкости и с различной эмоциональной окраской.

7. Артикуляция и дикция

Теория: Понятия артикуляции и дикции. Работа органов речи. Причины неразборчивой речи. Значение чёткого произношения для ведущего и аниматора.

Практика:

- Артикуляционная гимнастика.
- Упражнения для губ и языка.
- Работа со скороговорками. «Скороговорочный баттл».
- Отработка чёткого произношения в быстром темпе.

8. Интонация, темп, громкость и паузы

Теория: Средства выразительности речи: интонация, темп, громкость, пауза. Логическое ударение. Использование изменения темпа и громкости для привлечения и удержания внимания аудитории

Практика:

- Чтение одного текста с разными интонациями.
- Упражнения на изменение темпа и громкости.
- Работа с логическими ударениями и паузами.

9. Выразительность и культура речи.

Теория: Понятие культуры речи. Речевой этикет. Лексическая и интонационная выразительность. Типичные речевые ошибки ведущего. Особенности речи при работе с детьми.

Практика:

- Редактирование текстов ведущего.
- Работа над выразительностью реплик.
- Чтение и произнесение текстов с различной эмоциональной задачей.

10. Публичное выступление

Теория: Основы публичного выступления. Структура обращения к аудитории. Зрительный контакт, положение тела, жесты, голос и интонация. Способы преодоления волнения.

Практика:

- Короткие публичные выступления.
- Приветствие группы.
- Объявление игры и мероприятия.
- Мини-выступления с последующим

11. Работа с микрофоном

Теория: Виды микрофонов и их назначение. Основные правила работы с микрофоном. Расстояние до микрофона, положение, громкость речи. Типичные ошибки при использовании оборудования.

Практика:

- Отработка работы с микрофоном.
- Объявление мероприятия, проведение игры и обращение к аудитории с использованием микрофона.

12. Раскрепощение и преодоление сценического волнения

Теория: Причины возникновения сценического волнения и зажимов. Понятие сценической свободы. Способы психологической и физической подготовки к выступлению.

Практика:

- Упражнения на раскрепощение и снятие мышечных зажимов.
- Игры на доверие и взаимодействие.
- Выполнение небольших импровизационных заданий перед группой.

13. Пластика, мимика и жест

Теория: Выразительные возможности тела. Значение мимики, жеста, позы и движения. Соответствие пластики характеру персонажа.

Практика:

- Зеркальные упражнения.
- Передача эмоций без слов.
- Этюды на использование жеста и мимики.
- Работа с различными видами походки и движений.

14. Эмоции и создание образа.

Теория: Основные эмоциональные состояния и способы их сценического выражения. Внешние признаки эмоций. Связь эмоции с голосом, пластикой и мимикой.

Практика:

- Упражнения на передачу эмоций.
- Создание коротких этюдов.
- Передача одного события с разным эмоциональным состоянием.

15. Работа с персонажем.

Теория: Понятие сценического персонажа. Характер, поведение, манера речи и движения героя. Отличие исполнителя от персонажа. Особенности создания детского и сказочного персонажа.

Практика:

- Разработка персонажа.
- Создание его внешних и поведенческих характеристик.
- Презентация персонажа перед группой.

16. Взаимодействие с партнёром и аудиторией

Теория: Принципы сценического взаимодействия. Внимание к партнёру, реакция на его действия. Установление контакта с аудиторией. Основы ансамблевой работы.

Практика:

- Парные и групповые этюды.
- Упражнения на взаимодействие и реакцию.
- Проведение небольшого интерактива с аудиторией.

17. Сценическое внимание и импровизация

Теория:

Понятие сценического внимания. Виды внимания. Основы импровизации и принятия предложения партнёра. Значение быстрой реакции в работе аниматора.

Практика:

- Игры и упражнения на внимание. «Пушинка», «Печатная машинка», «Зеркало», «Ассоциации», «Монолог вещи», «Море волнуется!», «Если..., то кто?».
- Импровизационные этюды.

18. Идея и концепция мероприятия

Теория: Понятия идеи и концепции мероприятия. Связь темы, содержания, формы и аудитории. Этапы формирования замысла.

Практика:

- Генерация идей мероприятий.
- Разработка концепции по заданной теме.
- Презентация собственного замысла.

19. Целевая аудитория и выбор формата

Теория: Понятие целевой аудитории. Влияние возраста, интересов и количества участников на выбор содержания и формата. Особенности мероприятий для различных возрастных групп.

Практика:

- Определение целевой аудитории заданных мероприятий.
- Подбор подходящего формата.
- Адаптация одной идеи для разных групп участников.

20. Структура мероприятия и драматургия.

Теория: Основы драматургии мероприятия. Вступление, развитие, кульминация и финал. Динамика программы. Чередование активных и спокойных эпизодов.

Практика:

- Составление структуры мероприятия.
- Разработка последовательности эпизодов.
- Создание кульминационного и финального блоков.

21. Создание сценария и тайминга.

Теория: Структура сценария. Сценарные реплики, действия ведущего, игровые и музыкальные элементы. Понятие тайминга. Расчёт продолжительности отдельных блоков.

Практика:

- Написание сценария.
- Составление тайминга.
- Распределение времени между эпизодами.
- Корректировка сценария после пробного проведения.

22. Игровые и интерактивные блоки.

Теория: Виды игровых и интерактивных блоков. Принципы включения игр в структуру мероприятия. Соответствие игры теме и аудитории.

Практика:

- Подбор игр для сценария.
- Разработка собственного интерактивного блока.
- Включение игр в сценарий и его апробация.

23. Переходы и связки между блоками.

Теория:

Значение переходов в мероприятии. Речевые, музыкальные и игровые связки. Способы сохранения темпа программы.

Практика:

- Разработка реплик ведущего для переходов.
- Создание музыкальных и игровых связок.
- Репетиция переходов между эпизодами.

24. Распределение ролей. Форс-мажоры и план Б.

Теория:

Распределение ролей и обязанностей участников команды. Возможные форс-мажорные ситуации. Понятие плана Б. Алгоритм действий при изменении условий мероприятия.

Практика:

- Распределение ролей.
- Моделирование неожиданных ситуаций: отсутствие реквизита, технический сбой, изменение количества участников.
- Поиск решений и составление запасного варианта программы.

25. Виды игр и игровые механики

Теория: Классификация игр. Подвижные, музыкальные, интеллектуальные, творческие, театральные, командные и другие игровые механики. Цели и особенности разных видов игр.

Практика:

- Анализ игр по типу и цели.
- Подбор игр под заданную аудиторию.
- Разработка простой игровой механики.

26. Игры на знакомство и командообразование

Теория: Цели игр на знакомство, установление контакта и формирование команды. Особенности первого этапа работы с группой.

Практика:

- Проведение игр на знакомство и сплочение. «Снежный ком», «Знакомство по первой букве имени», «Знакомство с движением», «Кто я?».
- Разработка собственной игры.

27. Игры на внимание

Теория: Особенности развития и поддержания внимания участников. Виды игр на концентрацию, переключение и скорость реакции.

Практика:

- Проведение игр на внимание.
- Упражнения на скорость реакции и переключение.
- Разработка игры с несколькими уровнями сложности.

28. Подвижные и музыкальные игры

Теория: Особенности подвижных и музыкальных игр. Требования безопасности.

Использование музыки, движения и ритма. Организация пространства.

Практика:

- Проведение подвижных и музыкальных игр.
- Использование музыкальных остановок, повторяющихся движений, команд и танцевальных элементов.

29. Интеллектуальные и творческие игры

Теория: Особенности интеллектуальных и творческих игр. Виды заданий: вопросы, загадки, ассоциации, создание историй, рисование и другие формы творческого взаимодействия.

Практика:

- Проведение интеллектуальных и творческих игр.
- Разработка собственных заданий.
- Создание небольшой тематической игровой программы.

30. Игры для разных возрастов и условий

Теория: Особенности адаптации игр под возраст участников, размер группы, помещение и открытую площадку. Изменение сложности, времени и правил.

Практика:

- Адаптация одной игры для разных возрастных групп.
- Проведение игры в разных условиях.
- Анализ эффективности выбранного варианта.

31. Правила и объяснение игры

Теория: Структура объяснения игровой механики. Последовательность подачи информации. Демонстрация правил. Типичные ошибки ведущего.

Практика:

- Объяснение правил различных игр перед группой.
- Тренировка краткости и понятности объяснения.
- Проведение игры без дополнительных пояснений после старта.

32. Удержание внимания и вовлечение аудитории

Теория: Способы привлечения и удержания внимания. Речевые, двигательные, музыкальные и игровые приёмы. Манок, «длинные шнуры», «подсадная утка» и другие приёмы вовлечения.

Практика:

- Отработка приёмов вовлечения.
- Проведение коротких интерактивов.
- Анализ реакции аудитории и корректировка действий ведущего.

33. Сложные ситуации и поведение участников.

Теория: Типичные сложные ситуации во время игр. Пассивное, чрезмерно активное и конфликтное поведение участников. Способы корректного реагирования.

Практика:

- Ролевые ситуации.
- Отработка поведения ведущего при конфликте, отказе ребёнка участвовать, нарушении правил или чрезмерной активности участника.

34. Адаптация игры по ходу мероприятия.

Теория: Необходимость изменения игры в зависимости от реакции аудитории. Признаки потери интереса. Способы упрощения, усложнения или изменения правил без потери логики.

Практика:

- Проведение игры с заранее заданными изменениями условий.
- Быстрая корректировка правил и продолжительности игры.

35. Микрофоны и акустические системы.

Теория: Виды микрофонов и акустических систем. Их назначение и основные характеристики. Правила безопасной эксплуатации.

Практика:

- Работа с микрофоном и колонками.
- Подключение оборудования под контролем педагога.
- Проверка звука и отработка выступления с использованием микрофона.

36. Музыкальное сопровождение и плейлист

Теория: Роль музыки в анимационной программе. Принципы подбора музыкального сопровождения. Соответствие музыки возрасту, теме и динамике мероприятия.

Практика:

- Подбор музыкального материала.
- Создание тематического плейлиста.
- Расстановка музыкальных фрагментов в сценарии.

37. Проектор и презентационное оборудование.

Теория: Назначение проектора, экрана и другого презентационного оборудования. Основы подготовки презентационных материалов. Правила подключения и безопасности.

Практика:

- Подключение оборудования.
- Запуск презентации или видеоматериала.
- Создание простого визуального сопровождения мероприятия.

38. Базовое световое оборудование.

Теория: Назначение сценического света. Основные виды осветительного оборудования. Использование света для выделения ведущего, персонажа или отдельного эпизода.

Практика:

- Знакомство с базовым световым оборудованием.
- Создание простых вариантов светового оформления.

39. Подключение и настройка техники

Теория: Последовательность подготовки технического оборудования к мероприятию. Основные соединения и настройки. Типичные ошибки при подключении.

Практика:

- Подключение и проверка оборудования.
- Подготовка техники к мероприятию.
- Проведение небольшого технического практикума.

40. Техника безопасности при работе с оборудованием

Теория: Правила безопасной работы с электрическим и звуковым оборудованием. Требования к размещению кабелей и аппаратуры. Действия при обнаружении неисправности.

Практика:

- Разбор практических ситуаций.
- Проверка правильности размещения оборудования.
- Моделирование действий при возникновении неисправности.

41. Образ аниматора и создание персонажа.

Теория: Понятие визуального образа аниматора. Создание персонажа через костюм, аксессуары, грим, пластику и манеру поведения. Соответствие образа тематике мероприятия.

Практика:

- Разработка персонажа.
- Создание эскиза образа.
- Подбор костюма и аксессуаров.
- Презентация персонажа.

42. Костюм, грим и визуальная выразительность

Теория: Основы сценического костюма и грима. Цвет, форма и детали образа. Правила использования грима и требования гигиены.

Практика:

- Подбор элементов костюма.
- Создание простого сценического грима.
- Составление целостного образа персонажа.

43. Реквизит для игр и программ

Теория: Виды игрового и сценического реквизита. Требования к безопасности, прочности, яркости и функциональности. Выбор материалов.

Практика:

- Создание простого игрового реквизита.
- Испытание его в игровой ситуации.

- Корректировка конструкции.

44. Оформление пространства и декорации

Теория: Основы художественного оформления площадки. Композиция, цвет и тематическое оформление. Требования безопасности при размещении декораций.

Практика:

- Разработка эскиза оформления.
- Создание отдельных декоративных элементов.
- Оформление небольшой площадки для мероприятия.

45. Концепция и целевая аудитория проекта.

Теория:

Понятие проекта. Цель, задачи, идея, концепция и целевая аудитория. Взаимосвязь содержания мероприятия и потребностей аудитории.

Практика:

- Разработка концепции собственного проекта.
- Определение целевой аудитории.
- Презентация идеи.

46. Планирование и организация мероприятия.

Теория: Основные этапы подготовки мероприятия. Планирование сроков, ресурсов и задач. Понятия тайминга и чек-листа.

Практика:

- Составление плана мероприятия.
- Создание тайминга и чек-листа.
- Распределение задач между участниками.

47. Распределение задач и работа команды.

Теория: Роли участников команды. Принципы распределения обязанностей. Ответственность за отдельный участок работы. Коммуникация внутри команды.

Практика:

- Распределение ролей при подготовке мероприятия.
- Выполнение командных заданий.
- Отработка взаимодействия и взаимопомощи.

48. Продвижение мероприятия в социальных сетях.

Теория: Основы продвижения мероприятия в социальных сетях. Целевая аудитория, содержание публикаций и визуальная подача. Правила корректной и безопасной цифровой коммуникации.

Практика:

- Разработка идеи публикации.
- Создание простого рекламного поста.
- Планирование информационного сопровождения мероприятия.

49. Фото- и видеоконтент.

Теория: Виды фото- и видеоконтента для продвижения мероприятия. Основы композиции кадра, выбора ракурса и содержания материала. Этические особенности съёмки детей.

Практика:

- Создание фотографий и короткого видеоматериала.
- Подбор кадров для публикации.
- Подготовка простого видеоролика.

50. Создание афиши и анонса.

Теория: Основные элементы афиши и анонса. Заголовок, дата, время, место, содержание и визуальный образ. Принципы понятной и привлекательной подачи информации.

Практика:

- Создание афиши мероприятия.
- Написание текста анонса.
- Презентация готового материала.

51. Презентация проекта и работа с обратной связью.

Теория: Основы презентации проекта. Структура выступления. Понятие обратной связи и правила её конструктивного восприятия.

Практика:

- Презентация собственного проекта.
- Ответы на вопросы. Получение и анализ обратной связи.
- Корректировка проекта.

52. Форматы летних программ детского центра

Теория: Особенности летних программ. Игровые, спортивные, творческие, тематические и массовые форматы. Особенности работы аниматора в летний период.

Практика:

- Анализ примеров летних программ.
- Определение возможных ролей аниматора.
- Подбор форматов для различных ситуаций.

53. Выбор целевой аудитории и формата.

Теория: Возрастные особенности участников летних программ. Влияние состава группы, количества детей, места и времени проведения на выбор формата

Практика:

- Определение целевой аудитории проекта.
- Выбор подходящего формата.
- Обоснование выбора.

54. Разработка концепции и сценария

Теория: Этапы разработки полноценной анимационной программы. Концепция, драматургия, структура и сценарий. Требования к программе для летней аудитории.

Практика:

- Разработка концепции и сценария.
- Создание отдельных эпизодов.
- Составление тайминга.

55. Подготовка игр и интерактивов

Теория: Принципы подбора игр для летней программы. Чередование активности и отдыха. Соответствие игр возрасту и теме мероприятия.

Практика:

- Подбор и разработка игр.
- Подготовка игровых материалов.
- Проведение пробных вариантов и корректировка.

56. Подготовка реквизита, костюмов и техники

Теория: Порядок подготовки реквизита, костюмов и технического оборудования. Требования безопасности. Проверка готовности перед мероприятием.

Практика:

- Изготовление и подготовка реквизита.
- Подбор костюмов.
- Подготовка музыкального и технического оборудования.
- Создание чек-листа.

57. Распределение ролей и командная работа

Теория: Роли участников команды при проведении программы. Взаимодействие ведущих, персонажей, технических помощников и организаторов.

Практика:

- Распределение ролей.
- Отработка взаимодействия команды.
- Выполнение отдельных обязанностей в рамках проекта.

58. Репетиции.

Теория: Основные виды репетиций и их задачи. Последовательность подготовки программы. Критерии готовности мероприятия.

Практика:

- Проведение репетиций отдельных эпизодов и всей программы.
- Корректировка сценария, ролей, музыки и переходов.

59. Проведение программы на реальной аудитории

Теория: Правила работы с реальной аудиторией. Контроль времени, безопасности и динамики программы. Особенности реагирования на поведение участников.

Практика:

- Проведение подготовленной программы для аудитории детского центра. Работа в соответствии с распределёнными ролями.
- Самостоятельное взаимодействие с участниками.

60. Разбор и корректировка программы

Теория: Методы анализа проведённого мероприятия. Понятие обратной связи. Выявление сильных и слабых сторон программы.

Практика:

- Совместный разбор мероприятия.
- Анализ видеозаписи или наблюдений.
- Выявление ошибок и внесение изменений в сценарий и организацию.

61. Подготовка портфолио

Теория: Понятие профессионального портфолио аниматора. Основные виды материалов: фотографии, видео, сценарии, проекты, отзывы и сертификаты. Принципы отбора и оформления материалов.

Практика:

- Отбор материалов, созданных за время обучения.
- Оформление собственного портфолио.
- Подготовка краткого представления о своих навыках и опыте.

62. Итоговая презентация проекта.

Теория: Структура итоговой презентации. Представление идеи, процесса подготовки и результата проекта. Правила публичной защиты.

Практика:

- Презентация и защита итогового проекта.
- Ответы на вопросы.
- Самоанализ результатов обучения и рефлексия.

Учебно-тематический план *второй год обучения (продвинутый уровень)*

№	Наименование тем	Количество часов			формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Работа ведущего и аниматора (22ч)					
1.	Профессиональный образ. Техника безопасности.	2	2	4	Беседа, опрос
2.	Работа с большой аудиторией	1	2	3	Творческое задание, опрос

3.	Управление энергетикой группы	1	2	3	Творческое задание, опрос
4.	Импровизация ведущего	1	2	3	Педагогическое наблюдение
5.	Работа в нестандартных ситуациях	1	1	1	Педагогическое наблюдение
6.	Работа с конфликтными ситуациями	1	2	3	Педагогическое наблюдение
7.	Самостоятельное ведение игровой программы	0	4	4	Показ самостоятельных работ
Раздел 2. Сценическое мастерство (24ч)					
8.	Создание детального сценического образа	2	3	5	Контрольные упражнения
9.	Голос и пластика персонажа	2	4	6	Контрольные упражнения
10.	Эмоциональная выразительность	1	3	4	Контрольные упражнения
11.	Импровизация с интерактивами	1	2	3	Творческое задание, опрос
12.	Сценические этюды	1	2	3	Показ самостоятельных работ
13.	Интерактивный спектакль	1	2	3	Показ, спектакль
Раздел 3. игротехника (28ч)					
14.	Создание собственной игровой механики	1	4	5	Самостоятельная работа
15.	Сюжетные игры	1	3	4	Творческое задание, опрос
16.	Командные механики	1	3	4	Творческое задание, опрос
17.	Массовые игры	1	3	4	Контрольные упражнения
18.	Игры на открытых площадках	1	2	3	Контрольные упражнения
19.	Управление групповой динамикой	1	3	4	Педагогическое наблюдение
20.	Создание комплексной игровой программы	1	3	4	Самостоятельная работа
Раздел 4. Квесты и игровые программы (28ч)					

21.	Основы создания квеста	2	2	4	Творческое задание, опрос
22.	Разработка сюжета	2	2	4	
23.	Игровые станции	2	3	5	
24.	Логические и творческие задания	2	3	5	Творческое задание, опрос
25.	Командные задания	1	3	4	Творческое задание, опрос
26.	Персонажи квеста. Реквизит и оформление	1	2	3	Показ самостоятельных работ
27.	Тестирование квеста	0	1	1	Педагогическое наблюдение
28.	Проведение квеста	0	2	2	Показ квеста
Раздел 5. Режиссура и разработка мероприятий (28ч)					
29.	Основы режиссуры	2	2	4	Беседа, опрос
30.	Драматургия мероприятия	1	3	4	Контрольные упражнения
31.	Эмоциональная динамика	1	3	4	Творческое задание, опрос
32.	Работа с пространством	1	2	3	Контрольные упражнения
33.	Постановка массовых сцен	1	2	3	Творческое задание, опрос
34.	Музыкальные и визуальные акценты	1	2	3	Творческое задание, опрос
35.	Режиссёрский план	1	2	3	Творческое задание, опрос
36.	Репетиция мероприятия	1	1	2	Педагогическое наблюдение
37.	Анализ постановки	1	1	2	Педагогическое наблюдение
Раздел 6. Создание костюма, грима и сценического образа (20ч)					
38.	Визуальная концепция персонажа	2	2	4	Творческое задание, опрос
39.	Основы дизайна костюма	2	2	4	Творческое задание, опрос
40.	Костюм из доступных материалов	1	1	2	Творческое задание, опрос
41.	Трансформация костюма	1	1	2	Творческое задание, опрос
42.	Сценический грим	1	2	3	Творческое задание, опрос

43.	Тематический грим	1	1	2	Творческое задание, опрос
44.	Полный образ персонажа	1	2	3	Творческое задание, опрос
Раздел 7. Музыкальное и техническое оформление (22ч)					
45.	Музыкальная драматургия	1	2	3	Контрольные упражнения
46.	Подбор музыки	1	2	3	Контрольные упражнения
47.	Отбивки и звуковые эффекты	1	2	3	Контрольные упражнения
48.	Музыкальный	1	2	3	Контрольные упражнения
49.	Основы светового оформления	1	2	3	Контрольные упражнения
50.	Мультимедийное сопровождение	1	2	3	Контрольные упражнения
51.	Сценарно-техническая карта	1	1	2	Контрольные упражнения
52.	Работа при технических сбоях	1	1	2	Педагогическое наблюдение
Раздел 8. Продюсирование и продвижение мероприятий (20ч)					
53.	Мероприятие как проект	1	2	3	Беседа
54.	Целевая аудитория	1	1	2	Творческое задание, опрос
55.	Планирование ресурсов	1	1	2	Творческое задание, опрос
56.	Основы бюджета	1	1	2	Творческое задание, опрос
57.	Работа команды	1	1	2	Педагогическое наблюдение
58.	Создание афиши	1	1	2	Творческое задание, опрос
59.	Продвижение в социальных сетях	1	1	2	Творческое задание, опрос
60.	Контент-план	1	1	2	Творческое задание, опрос
61.	Фото- и видеоконтент	0,5	1,5	2	Творческое задание, опрос
62.	Презентация проекта	0	2	2	Показ самостоятельных работ
Раздел 9. Финальный проект «Работа в летних программах					

детского центра» (24ч)					
63.	Форматы летних программ детского центра.	1	2	3	Беседа, опрос
64.	Выбор целевой аудитории и формата.	1	2	3	Творческое задание, опрос
65.	Разработка концепции и сценария.	1	3	4	Творческое задание, опрос
66.	Подготовка игр и интерактивов.	0	3	3	Творческое задание, опрос
67.	Подготовка реквизита, костюмов и техники.	0	3	3	Творческое задание, опрос
68.	Распределение ролей и командная работа.	1	2	3	Педагогическое наблюдение
69.	Репетиции.	0	3	3	Педагогическое наблюдение
70.	Проведение программы на реальной аудитории.	0	3	3	Показ самостоятельных работ
71.	Разбор и корректировка программы.	1	2	3	Самостоятельная работа
72.	Подготовка портфолио.	1	2	3	Самостоятельная работа
73.	Итоговая презентация проекта.	1	2	3	Показ самостоятельных работ
Всего часов		68	148	228	

Содержание программы второй год обучения (продвинутый уровень)

1. Профессиональный образ. Техника безопасности.

Теория:

Понятие профессионального образа ведущего и аниматора. Внешний вид, манера поведения, речь и взаимодействие с аудиторией. Требования безопасности при проведении мероприятий и работе с участниками.

Практика:

- Разработка собственного профессионального образа.
- Анализ различных вариантов поведения ведущего.
- Разбор и моделирование ситуаций, связанных с безопасностью.

2. Работа с большой аудиторией

Теория:

Особенности работы с большой группой участников. Способы управления вниманием и пространством. Использование голоса, жестов, движения и микрофона.

Практика:

- Проведение игр и интерактивов для большой группы.
- Отработка обращения к аудитории, команд и способов возвращения внимания.

3. Управление энергетикой группы

Теория:

Понятие энергетики группы. Факторы, влияющие на активность и настроение аудитории. Чередование активных и спокойных форматов. Способы изменения динамики программы.

Практика:

- Проведение упражнений с различным уровнем активности.
- Создание последовательности «разогрев — пик активности — снижение темпа».
- Управление состоянием группы в ходе игры.

4. Импровизация ведущего

Теория:

Импровизация как профессиональный навык ведущего. Принципы быстрого реагирования. Работа с неожиданными репликами и действиями участников.

Практика:

- Импровизационные упражнения.
- Проведение фрагмента программы без предварительной подготовки.
- Отработка быстрых ответов и импровизационных переходов.

5. Работа в нестандартных ситуациях

Теория:

Виды нестандартных ситуаций во время мероприятия. Технические, организационные и коммуникативные проблемы. Алгоритм принятия решения в условиях ограниченного времени.

Практика:

- Моделирование нестандартных ситуаций.
- Поиск нескольких вариантов решения.
- Проведение фрагмента программы с неожиданным изменением условий.

6. Работа с конфликтными ситуациями

Теория:

Причины возникновения конфликтов во время мероприятий. Основы бесконфликтного общения. Способы предотвращения и разрешения конфликтных ситуаций. Границы ответственности ведущего.

Практика:

- Разбор кейсов. Ролевые ситуации с участниками, коллегами и аудиторией.
- Отработка спокойного и корректного поведения ведущего.

7. Самостоятельное ведение игровой программы

Теория:

Структура самостоятельного ведения игровой программы. Подготовка ведущего, реквизита и музыкального сопровождения. Контроль времени и динамики программы.

Практика:

- Самостоятельная подготовка и проведение игровой программы.
- Работа с аудиторией, объяснение правил, управление динамикой и завершение программы.
- Анализ проведённого выступления.

8. Создание детального сценического образа

Теория:

Принципы создания сложного сценического образа. Характер, история, мотивация и особенности поведения персонажа. Связь внешних и внутренних характеристик.

Практика:

- Разработка детального персонажа.
- Создание биографии, манеры речи, пластики и поведения.
- Представление образа в сценическом этюде.

9. Голос и пластика персонажа

Теория:

Особенности изменения голоса и пластики в соответствии с характером персонажа. Тембр, темп речи, походка, жесты и мимика.

Практика:

- Создание речевого и пластического рисунка персонажа.
- Отработка походки, жестов и голоса.
- Исполнение короткого этюда.

10. Эмоциональная выразительность

Теория:

Эмоциональная выразительность актёра и ведущего. Передача сложных эмоциональных состояний с помощью голоса, мимики, жестов и движения.

Практика:

- Этюды на различные эмоциональные состояния.

- Передача изменения эмоции внутри одной сцены.
- Работа над выразительностью исполнения.

11. Импровизация с интерактивами

Теория:

Особенности импровизации при взаимодействии с аудиторией. Принципы включения зрителей в сценическое действие. Реакция на неожиданные ответы и действия участников.

Практика:

- Импровизационные интерактивы.
- Работа с предложениями аудитории.
- Создание сцен без заранее подготовленного сценария.

12. Сценические этюды

Теория:

Этюд как форма актёрской подготовки. Сценическая задача, обстоятельства, конфликт и взаимодействие персонажей.

Практика:

- Создание индивидуальных, парных и групповых этюдов.
- Показ и обсуждение.
- Корректировка исполнения.

13. Интерактивный спектакль

Теория:

Особенности интерактивного спектакля. Сочетание драматургии, актёрской игры и взаимодействия с аудиторией. Роль зрителя в развитии действия.

Практика:

- Разработка отдельных сцен интерактивного спектакля.
- Распределение ролей.
- Репетиция и показ спектакля для группы.

14. Создание собственной игровой механики

Теория:

Понятие игровой механики. Цель, правила, действия участников, условия победы и завершения игры. Принципы создания оригинальной игры.

Практика:

- Разработка собственной игровой механики.
- Создание правил и реквизита.
- Тестирование игры и внесение изменений.

15. Сюжетные игры

Теория:

Понятие сюжетной игры. Сюжет, персонажи, игровые задачи и развитие действия. Способы включения участников в игровую историю.

Практика:

- Разработка сюжетной игры.
- Создание персонажей и игровых заданий.
- Проведение игры для группы.

16. Командные механики

Теория:

Принципы построения командных игр. Распределение ролей, совместная цель, конкуренция и сотрудничество. Правила честного соревнования.

Практика:

- Разработка командной игры.
- Проведение соревнования.
- Анализ взаимодействия участников и эффективности механики.

17. Массовые игры

Теория:

Особенности организации игр с большим количеством участников. Управление пространством, командами и временем. Требования безопасности.

Практика:

- Проведение массовых игр.
- Работа с микрофоном.
- Управление несколькими командами и поддержание внимания всей аудитории.

18. Игры на открытых площадках

Теория:

Особенности проведения игр на открытом воздухе. Организация пространства, погодные условия, безопасность и контроль территории.

Практика:

- Проведение игр на открытой площадке.
- Адаптация правил и реквизита к условиям пространства.

19. Управление групповой динамикой

Теория:

Понятие групповой динамики. Лидерство, распределение ролей, активные и пассивные участники. Способы управления взаимодействием внутри группы.

Практика:

- Проведение командных упражнений.
- Моделирование различных вариантов поведения группы.
- Анализ изменений динамики в процессе игры.

20. Создание комплексной игровой программы

Теория:

Принципы объединения нескольких игр в единую программу. Драматургия игровой программы, последовательность, темп и финал.

Практика:

- Создание комплексной игровой программы.
- Подбор и последовательное объединение игр.
- Репетиция и проведение программы.

21. Основы создания квеста

Теория:

Понятие квеста и его структура. Цель, сюжет, задания, станции, маршрут и финал. Основные виды квестов.

Практика:

- Анализ готовых квестов.
- Разработка идеи собственного квеста.
- Создание общей структуры.

22. Разработка сюжета

Теория:

Особенности создания сюжета квеста. Завязка, развитие, препятствия, кульминация и финал. Использование персонажей и легенды.

Практика:

- Разработка сюжета собственного квеста.
- Написание легенды.
- Создание последовательности событий.

23. Игровые станции

Теория:

Назначение и структура игровых станций. Принципы чередования заданий. Организация работы ведущих на станциях.

Практика:

- Разработка и оформление игровых станций.
- Подготовка заданий и реквизита.
- Проведение тестовой станции.

24. Логические задания

Теория:

Виды логических и творческих заданий. Принципы формирования заданий различной сложности. Соответствие заданий возрасту участников.

Практика:

- Разработка логических загадок, шифров, творческих заданий и испытаний.
- Тестирование заданий.

25. Командные задания

Теория:

Особенности командных заданий в квесте. Распределение ролей и необходимость взаимодействия участников. Баланс сложности.

Практика:

- Разработка командных испытаний.
- Проведение заданий.
- Анализ взаимодействия участников.

26. Персонажи квеста. Реквизит и оформление

Теория:

Роль персонажей в квестовой истории. Визуальный образ героя. Значение реквизита и оформления для создания атмосферы.

Практика:

- Создание персонажей.
- Подбор костюмов, грима и реквизита.
- Оформление игровых станций.

27. Тестирование квеста

Теория:

Цели тестирования. Проверка понятности правил, сложности заданий, маршрута и продолжительности. Выявление ошибок.

Практика:

- Проведение тестового квеста.
- Фиксация возникающих проблем.
- Корректировка заданий, маршрутов и времени.

28. Проведение квеста

Теория:

Организация квеста для реальной аудитории. Работа координатора и ведущих станций. Контроль маршрутов, времени и безопасности.

Практика:

- Проведение подготовленного квеста.
- Работа в разных ролях.
- Анализ результата и обратной связи участников.

29. Основы режиссуры

Теория:

Понятие режиссуры. Режиссёрский замысел. Построение сценического действия, работа с исполнителями и пространством.

Практика:

- Разработка режиссёрского решения для небольшого мероприятия.
- Постановка отдельных сцен.

30. Драматургия мероприятия

Теория:

Драматургическая структура мероприятия. Конфликт, развитие действия, кульминация и финал. Эмоциональная логика программы.

Практика:

- Создание драматургической схемы мероприятия.

- Разработка кульминационного эпизода и финала.

31. Эмоциональная динамика

Теория:

Понятие эмоциональной динамики мероприятия. Чередование напряжения и расслабления, активности и спокойствия. Способы управления эмоциональным состоянием аудитории.

Практика:

- Анализ динамики готовых программ.
- Построение эмоциональной кривой собственного мероприятия.
- Репетиция отдельных эпизодов.

32. Работа с пространством

Теория:

Сценическое пространство и его возможности. Расстановка участников, ведущих и реквизита. Перемещение по площадке.

Практика:

- Построение мизансцен.
- Отработка перемещений и групповых построений.
- Работа с пространством помещения и открытой площадки.

33. Постановка массовых сцен

Теория:

Особенности постановки массовых сцен. Распределение участников, построения, синхронность и безопасность.

Практика:

- Постановка массового эпизода.
- Работа с несколькими группами участников.
- Репетиция и корректировка постановки.

34. Музыкальные и визуальные акценты

Теория:

Роль музыки, света, изображения и декораций в режиссуре. Создание акцентов и кульминационных моментов.

Практика:

- Подбор музыкальных и визуальных решений для отдельных сцен.
- Создание акцентированного эпизода.

35. Режиссёрский план

Теория:

Понятие режиссёрского плана. Последовательность сцен, действия участников, музыка, свет, реквизит и технические команды.

Практика:

- Создание режиссёрского плана собственного мероприятия.
- Согласование действий творческой и технической команды.

36. Репетиция мероприятия

Теория:

Виды и этапы репетиционного процесса. Задачи технической, прогонной и генеральной репетиций. Работа над ошибками.

Практика:

- Проведение репетиции мероприятия.
- Отработка переходов, ролей, музыки и технических элементов.

37. Анализ постановки

Теория:

Критерии оценки постановки. Анализ режиссёрского замысла, темпа, взаимодействия участников и эмоционального воздействия.

Практика:

- Просмотр или разбор постановки.
- Определение сильных и слабых сторон.
- Подготовка предложений по корректировке.

38. Визуальная концепция персонажа

Теория:

Понятие визуальной концепции. Связь характера персонажа с цветом, формой, костюмом, гримом и аксессуарами.

Практика:

- Разработка визуальной концепции персонажа.
- Создание эскиза и подбор элементов образа.

39. Основы дизайна костюма

Теория:

Основы дизайна сценического костюма. Цвет, силуэт, форма и фактура. Требования к удобству, безопасности и выразительности.

Практика:

- Разработка эскиза костюма.
- Подбор готовых элементов одежды.
- Создание отдельных декоративных деталей.

40. Костюм из доступных материалов

Теория:

Возможности использования доступных материалов для создания костюма. Бумага, картон, ткань, фоамиран, ленты и другие материалы. Безопасность изготовления.

Практика:

- Создание элемента костюма или аксессуара из доступных материалов.
- Примерка и корректировка.

41. Трансформация костюма

Теория:

Понятие трансформируемого костюма. Быстрая смена образа, съёмные элементы, накидки, маски и аксессуары.

Практика:

- Создание трансформируемого элемента.
- Отработка быстрой смены образа.
- Сценический этюд с трансформацией.

42. Сценический грим

Теория:

Основы сценического грима. Отличия сценического грима от повседневного макияжа. Коррекция черт лица. Правила гигиены и безопасности.

Практика:

- Отработка базовых приёмов сценического грима.
- Создание образа персонажа.
- Снятие грима.

43. Тематический грим

Теория:

Особенности тематического грима и аквагрима. Использование цвета, линий и декоративных элементов для создания образа.

Практика:

- Создание тематического грима.
- Разработка образов для различных мероприятий.
- Подбор костюма и аксессуаров.

44. Полный образ персонажа

Теория:

Взаимосвязь костюма, грима, причёски, аксессуаров, голоса, пластики и поведения. Понятие целостного сценического образа.

Практика:

- Создание полного образа персонажа.
- Презентация образа и исполнение небольшого сценического эпизода.

45. Музыкальная драматургия

Теория:

Роль музыки в структуре мероприятия. Музыкальные кульминации, переходы, паузы и контрасты. Соответствие музыки эмоциональному содержанию сцены.

Практика:

- Анализ музыкального оформления программ.
- Подбор музыки для отдельных сцен.
- Создание музыкальной последовательности мероприятия.

46. Подбор музыки

Теория:

Критерии выбора музыкального материала. Жанр, темп, настроение, возрастная аудитория и тематика мероприятия.

Практика:

- Подбор музыкальных композиций для игровой и сценической программы.
- Создание тематического плейлиста.

47. Отбивки и звуковые эффекты

Теория:

Понятия музыкальной отбивки, джигла, звукового эффекта и фонограммы. Использование звука для переходов и эмоциональных акцентов.

Практика:

- Подбор отбивок и звуковых эффектов.
- Создание звукового оформления эпизодов.
- Отработка своевременного запуска.

48. Музыкальный

Теория:

Основы музыкального сопровождения анимационной программы. Музыкальный материал как часть сценария и режиссёрского решения. Последовательность музыкальных элементов.

Практика:

- Создание музыкального сопровождения выбранного мероприятия.
- Расстановка музыкальных фрагментов по сценарию.

49. Основы светового оформления

Теория:

Назначение света в мероприятии. Основные виды светового оборудования. Использование света для выделения пространства, персонажей и ключевых моментов программы.

Практика:

- Разработка простого светового решения.
- Работа с доступным оборудованием.
- Создание световых акцентов.

50. Мультимедийное сопровождение

Теория:

Возможности использования презентаций, изображений, видео и других мультимедийных материалов. Требования к подготовке визуального контента.

Практика:

- Создание презентационного или видеоматериала для мероприятия.
- Встраивание мультимедийного контента в сценарий.

51. Сценарно-техническая карта

Теория:

Понятие сценарно-технической карты. Согласование действий ведущих, музыки, света, видео, реквизита и технического персонала.

Практика:

- Составление сценарно-технической карты мероприятия.
- Репетиция работы по карте.

52. Работа при технических сбоях

Теория:

Виды технических сбоев. Алгоритмы действий ведущего при отсутствии звука, музыки, изображения или света. Способы сохранения темпа программы.

Практика:

- Моделирование технических сбоев.
- Проведение эпизода при отключении отдельных элементов.
- Отработка импровизационных решений.

53. Мероприятие как проект

Теория:

Понятие проекта. Цель, задачи, результат, этапы и ресурсы проекта. Роли участников проектной команды.

Практика:

- Разработка собственного проекта.
- Создание паспорта мероприятия.
- Формулирование цели и задач.

54. Целевая аудитория

Теория:

Понятие целевой аудитории. Возраст, интересы, потребности и особенности поведения участников. Влияние аудитории на содержание и формат мероприятия.

Практика:

- Создание портрета целевой аудитории.
- Адаптация программы под разные группы участников.

55. Планирование ресурсов

Теория:

Материальные, технические, временные и человеческие ресурсы. Планирование потребностей мероприятия. Чек-листы.

Практика:

- Составление ресурсного плана.
- Создание списка необходимого оборудования, реквизита, материалов и участников команды.

56. Основы бюджета

Теория:

Понятие бюджета мероприятия. Основные статьи расходов. Принципы рационального использования ресурсов.

Практика:

- Составление примерной сметы.
- Распределение бюджета между основными статьями.
- Поиск вариантов оптимизации расходов.

57. Работа команды

Теория:

Структура команды мероприятия. Распределение обязанностей и ответственности. Коммуникация и взаимодействие участников.

Практика:

- Распределение ролей.
- Работа над совместным проектом.
- Отработка взаимодействия и решения организационных задач.

58. Создание афиши

Теория:

Основные элементы рекламной афиши. Композиция, цвет, шрифт, изображение и информационная структура.

Практика:

- Создание афиши собственного мероприятия.
- Подбор визуального решения и текста.

59. Продвижение в социальных сетях

Теория:

Основы продвижения мероприятия в социальных сетях. Форматы публикаций. Целевая аудитория и особенности подачи информации.

Практика:

- Создание публикации для продвижения мероприятия.
- Разработка нескольких вариантов текста и визуального сопровождения.

60. Контент-план

Теория:

Понятие контент-плана. Цели и задачи информационного сопровождения. Последовательность публикаций до, во время и после мероприятия.

Практика:

- Создание контент-плана для собственного проекта.
- Определение тем, форматов и сроков публикаций.

61. Фото- и видеоконтент

Теория:

Основы создания фото- и видеоматериалов для продвижения. Композиция, сюжет, динамика и качество материала. Этические требования при работе с изображениями детей.

Практика:

- Съёмка фото- и видеоматериалов.
- Создание короткого ролика или подборки фотографий для продвижения мероприятия.

62. Презентация проекта

Теория:

Основы презентации проектной работы. Структура выступления, визуальное сопровождение и аргументация принятых решений. Работа с вопросами и обратной связью.

Практика:

- Подготовка и проведение презентации собственного проекта.
- Ответы на вопросы.
- Анализ обратной связи и внесение корректировок.

63. Форматы летних программ детского центра.

Теория:

Виды и особенности летних программ детского центра. Игровые, спортивные, творческие, тематические и массовые мероприятия. Роль аниматора в летней программе.

Практика:

- Анализ существующих форматов.
- Подбор программы под различные возрастные группы и условия проведения.

64. Выбор целевой аудитории и формата.

Теория:

Особенности определения целевой аудитории летней программы. Возраст, количество участников, место и продолжительность мероприятия.

Практика:

- Определение целевой аудитории итогового проекта.
- Выбор формата и обоснование решения.

65. Разработка концепции и сценария.

Теория:

Этапы разработки итоговой программы. Концепция, идея, драматургия, сценарий и тайминг.

Практика:

- Разработка концепции и полного сценария программы.
- Составление тайминга.
- Защита сценарного замысла.

66. Подготовка игр и интерактивов.

Теория:

Принципы подбора игровых и интерактивных элементов для итоговой программы. Чередование игровых механик и поддержание динамики.

Практика:

- Подбор и разработка игр.
- Подготовка интерактивных блоков.
- Тестирование и корректировка.

67. Подготовка реквизита, костюмов и техники.

Теория:

Порядок подготовки реквизита, костюмов и технического оборудования. Проверка готовности и соблюдение требований безопасности.

Практика:

- Изготовление и подготовка реквизита.
- Подбор костюмов и грима.
- Подготовка музыкального, светового и другого оборудования.

68. Распределение ролей и командная работа.

Теория:

Распределение функций между участниками команды. Роли ведущих, персонажей, технических помощников и организаторов. Ответственность каждого участника.

Практика:

- Распределение ролей.
- Отработка взаимодействия.
- Выполнение индивидуальных и командных задач в рамках подготовки проекта.

69. Репетиции.

Теория:

Этапы репетиционной работы. Техническая, прогонная и генеральная репетиции. Критерии готовности программы.

Практика:

- Проведение репетиций.
- Отработка сценария, ролей, переходов, музыкального и технического сопровождения.
- Корректировка программы.

70. Проведение программы на реальной аудитории.

Теория:

Особенности работы с реальной аудиторией. Управление вниманием, временем и динамикой программы. Правила безопасности и взаимодействия с участниками.

Практика:

- Самостоятельное проведение итоговой программы на реальной аудитории.
- Работа в составе команды.
- Использование приобретённых навыков ведущего и аниматора.

71. Разбор и корректировка программы.

Теория:

Методы анализа мероприятия. Оценка сценария, работы команды, взаимодействия с аудиторией и технического обеспечения. Значение обратной связи.

Практика:

- Совместный анализ проведённой программы.
- Выявление проблем и успешных решений.
- Корректировка сценария и отдельных элементов.

72. Подготовка портфолио.

Теория:

Структура профессионального портфолио аниматора. Отбор фото-, видео- и текстовых материалов. Представление опыта и профессиональных компетенций.

Практика:

- Формирование собственного портфолио.
- Отбор лучших работ за два года обучения.
- Оформление материалов и подготовка краткого профессионального представления.

73. Итоговая презентация проекта.

Теория:

Требования к итоговой презентации и защите проекта. Представление замысла, этапов подготовки, результата и личного вклада. Рефлексия профессионального роста.

Практика:

- Итоговая презентация и защита проекта «Работа в летних программах детского центра».
- Ответы на вопросы.
- Самоанализ и итоговая рефлексия.

1.4. Планируемые результаты

I год обучения. Базовый уровень

1. Предметные результаты

Должны знать:

- Основы профессии аниматора, основные направления и форматы анимационной деятельности.
- Особенности работы с детской аудиторией разных возрастов.
- Основы сценической речи: дыхание, голос, дикцию, интонацию, темп, громкость и паузы.
- Основы актёрского мастерства, сценического поведения, пластики, мимики и жеста.
- Основные виды игр и игровых механик, правила их организации и проведения.
- Основы разработки сценария, структуру и последовательность проведения мероприятия.
- Основы работы с микрофоном, музыкальным и мультимедийным оборудованием.
- Правила безопасного поведения и организации пространства во время проведения мероприятий.
- Основы создания реквизита, элементов костюма и тематического оформления.
- Основы подготовки, организации и продвижения детских мероприятий.

Должны уметь:

- Представлять себя перед аудиторией, использовать выразительную речь и поддерживать внимание участников.
- Выполнять основные речевые, актёрские и пластические упражнения.
- Создавать простой сценический образ и использовать его в игровой или тематической программе.
- Подбирать и проводить игры с учётом возраста, количества участников и условий проведения.
- Объяснять правила игры понятно и доступно для детской аудитории.
- Разрабатывать простую игровую или тематическую программу по заданной теме.
- Составлять простой сценарий с учётом последовательности, времени и переходов между блоками.
- Использовать микрофон, музыкальное сопровождение и базовое техническое оборудование.
- Изготавливать простой реквизит, элементы костюма и оформления.
- Участвовать в подготовке и проведении мероприятий детского центра.

2. Метапредметные результаты

Должны знать:

- Основные способы планирования собственной деятельности.
- Принципы распределения обязанностей при работе в команде.
- Способы поиска, отбора и использования информации для подготовки мероприятия.
- Основы постановки цели и определения последовательности действий для её достижения.
- Способы анализа результата собственной деятельности и выявления допущенных ошибок.
- Основы эффективного общения и взаимодействия с другими участниками деятельности.

Должны уметь:

- Планировать последовательность действий при подготовке творческого или игрового задания.
- Работать в паре и группе, распределять обязанности и выполнять свою роль.
- Предлагать идеи и участвовать в коллективном обсуждении решений.
- Анализировать поставленную задачу и выбирать подходящий способ её выполнения.
- Использовать полученную информацию для разработки сценариев, игр и мероприятий.
- Оценивать результат своей работы и вносить необходимые изменения.
- Выступать перед группой, аргументировать свою позицию и учитывать мнение других.
- Адаптировать план действий в зависимости от изменившихся условий.

3. Личностные результаты

Должны знать:

- Значение ответственности, дисциплины и организованности в совместной деятельности.
- Основы культуры общения и уважительного отношения к другим людям.
- Значение взаимопомощи и командной работы для достижения общего результата.
- Нормы безопасного и ответственного поведения при проведении мероприятий.
- Значение творческой инициативы и самостоятельности в профессиональной деятельности.

Должны уметь:

- Ответственно относиться к порученной работе и доводить начатое дело до результата.
- Соблюдать правила поведения, безопасности и профессиональной этики.
- Взаимодействовать со сверстниками и взрослыми на основе уважения и сотрудничества.
- Проявлять инициативу при выполнении творческих и практических заданий.
- Принимать конструктивную критику и использовать её для улучшения своей работы.
- Преодолевать неуверенность при выступлении перед аудиторией.
- Осознавать собственные сильные стороны и области, требующие дальнейшего развития.

II год обучения. Продвинутый уровень

1. Предметные результаты

Должны знать:

- Продвинутые приёмы работы ведущего и аниматора с детской и подростковой аудиторией.
- Основы режиссуры и драматургии мероприятия.
- Принципы создания авторских игр, игровых механик, квестов и комплексных программ.
- Особенности построения квестов, игровых маршрутов и интерактивных программ.
- Приёмы управления вниманием, динамикой и эмоциональным состоянием аудитории.
- Принципы создания сценического персонажа и целостного сценического образа.
- Основы создания костюма, грима, реквизита и визуального оформления персонажа.
- Принципы музыкального, светового и технического оформления мероприятий.
- Основы режиссёрского планирования, постановки и организации мероприятия.
- Основы продюсирования, командной работы и распределения профессиональных ролей.
- Основы продвижения мероприятий и создания рекламных и информационных материалов.
- Особенности подготовки и проведения игровых и досуговых программ в летних программах детского центра.

Должны уметь:

- Самостоятельно вести игровые, тематические и досуговые программы.
- Уверенно взаимодействовать с аудиторией, управлять её вниманием и поддерживать динамику мероприятия.

- Импровизировать и оперативно изменять программу в зависимости от ситуации.
- Разрабатывать собственные игры, игровые механики, квесты и интерактивные задания.
- Создавать сценарий и режиссёрский план полноценного мероприятия.
- Выстраивать драматургию программы, создавать логичные переходы и поддерживать её темп.
- Разрабатывать и воплощать сценический образ персонажа.
- Создавать или подбирать костюм, грим, реквизит и элементы оформления в соответствии с образом и концепцией мероприятия.
- Самостоятельно подбирать музыкальное и техническое сопровождение программы.
- Организовывать подготовку мероприятия, распределять роли и координировать работу команды.
- Создавать афиши, анонсы и другие материалы для продвижения мероприятия.
- Самостоятельно подготовить и провести мероприятие для реальной аудитории.
- Применять полученные навыки при участии в мероприятиях и летних программах детского центра.
- Анализировать проведённое мероприятие, выявлять недостатки и вносить изменения в программу.

2. Метапредметные результаты

Должны знать:

- Принципы самостоятельного планирования и организации сложной деятельности.
- Основы проектного подхода к разработке мероприятий.
- Способы постановки целей, распределения задач, ресурсов и времени.
- Основы эффективного командного взаимодействия и управления рабочими процессами.
- Способы анализа аудитории, ситуации и условий проведения мероприятия.
- Основы самоанализа, рефлексии и оценки результатов деятельности.
- Способы принятия решений и действий в нестандартных и форс-мажорных ситуациях.

Должны уметь:

- Самостоятельно планировать работу от идеи до реализации готового мероприятия.
- Разбивать сложную задачу на отдельные этапы и определять последовательность их выполнения.
- Распределять обязанности между участниками команды с учётом их возможностей и поставленных задач.

- Организовывать совместную деятельность и контролировать выполнение договорённостей.
- Самостоятельно искать и использовать необходимую информацию.
- Анализировать потребности и особенности целевой аудитории при разработке программы.
- Находить нестандартные решения возникающих проблем.
- Адаптировать сценарий, игровые механики и способы взаимодействия с аудиторией к изменяющимся условиям.
- Оценивать эффективность собственной работы и работы команды.
- Представлять результаты проекта, аргументировать принятые решения и отвечать на вопросы.
- Использовать цифровые инструменты для подготовки, оформления и продвижения мероприятий.

3. Личностные результаты

Должны знать:

- Значение самостоятельности, ответственности и инициативности в профессиональной деятельности.
- Принципы профессионального и этичного поведения при работе с детьми и коллегами.
- Значение командной ответственности и личного вклада в общий результат.
- Значение самодисциплины, организованности и способности доводить проект до завершения.
- Возможности применения полученных навыков в дальнейшей профессиональной и общественной деятельности.

Должны уметь:

- Самостоятельно принимать решения и нести ответственность за их результат.
- Организовывать собственную деятельность и соблюдать установленные сроки.
- Проявлять инициативу при разработке и реализации собственных проектов.
- Уверенно взаимодействовать с детьми, подростками, взрослыми и членами команды.
- Конструктивно разрешать возникающие разногласия и конфликтные ситуации.
- Адекватно оценивать свои возможности, сильные стороны и зоны дальнейшего развития.
- Принимать ответственность за результат индивидуальной и коллективной работы.
- Проявлять устойчивость и организованность в нестандартных ситуациях.
- Осознавать значение полученных компетенций для дальнейшего профессионального самоопределения.

- Использовать приобретённый опыт для самостоятельного участия в мероприятиях детского центра и летних программах.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарный учебный график

первый год обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	6
4.	Количество часов	216
5.	Недель в I полугодии	15
6.	Недель во II полугодии	21
7.	Начало занятий	15 сентября
8.	Каникулы	30 декабря 10 января
9.	Окончание учебного года	30 мая

Второй года обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	38
2.	Количество учебных дней	76
3.	Количество часов в неделю	6
4.	Количество часов	228
5.	Недель в I полугодии	16
6.	Недель во II полугодии	21
7.	Начало занятий	01 сентября
8.	Каникулы	30 декабря 10 января
9.	Окончание учебного года	30 мая

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- музыкальный центр;
- компьютер;
- принтер;
- мультимедийная установка;
- микрофоны – 6 шт.;
- ширма.

Канцелярские товары:

- ✓ Писчая и цветная бумага
- ✓ Ватман
- ✓ Цветные маркеры
- ✓ Клей
- ✓ Ножницы
- ✓ Цветной картон
- ✓ Ручки и карандаши
- ✓ Цветная гуашь
- ✓ Художественные кисти

Костюмы

Реквизит для этюдов, тренингов

Дидактический материал:

- настольные игры: «Элиас сумасшедшая версия», «Активити семейная», «Тик так бум», «Активити тик так бум», «Медвед» и др.;
- Образцы и шаблоны сценариев, квестов, мероприятий;
- Презентации, памятки и инструкции;
- фонотека (подложки, фонограммы для выступлений, репетиций, занятий).

Кадровое обеспечение

Педагоги с высшим образованием, владеющие знаниями и умениями в различных видах технического творчества, обладающие знаниями в области педагогики и психологии.

Информационно-методические условия

При работе с детьми 14—17 лет рекомендуется учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка, создавать условия для раскрытия потенциала учащихся, поощрять инициативность и творчество. Важно развивать коммуникативные навыки, способствовать формированию активной жизненной позиции, воспитывать уважение к другим людям и культуре.

Учебный процесс организуется по принципу последовательного нарастания сложности задач. Задания имеют несколько уровней сложности: ребёнку может быть предложен тот или иной вариант в зависимости от возраста, уровня подготовки и личностных особенностей.

Занятия по программе спланированы таким образом, чтобы:

- обеспечить индивидуальный подход к каждому обучающемуся;
- учесть интересы и предпочтения обучающегося, технические и изобразительные возможности каждого, которые реализуются за счет широкого выбора художественных средств и предлагаемых тем;
- познакомить обучающихся с разными техниками и художественными средствами;
- сформировать коллектив детского объединения.

При реализации программы используются следующие образовательные

ресурсы:

- ✓ дидактические
- ✓ наглядные пособия (иллюстрации, таблицы, видеоматериалы, презентации, карточки с заданиями);

медиаресурсы

- ✓ музыкальная фонотека: классическая и современная музыка, театральные шумы и звуки, звуки природы, аудиотеатр;
- ✓ видеотека: записи мероприятий.

В программе используется комплекс педагогических технологий

Эти технологии применяются комплексно и последовательно — от простых форм к сложным, с учётом возраста и уровня подготовки участников. Их сочетание позволяет не только обучать искусству КВН, но и всесторонне развивать личность, формировать важные социальные навыки и компетенции.

1. Личностно -ориентированные технологии.

Цель: максимальное развитие индивидуальных способностей каждого участника, признание уникальности личности.

Применение:

- ✓ учёт возрастных и индивидуальных особенностей при распределении ролей;
- ✓ создание «ситуации успеха» для каждого участника;
- ✓ поддержка индивидуальных творческих идей и инициатив;
- ✓ построение индивидуального образовательного маршрута в рамках команды.

2. Игровые технологии.

Цель: обеспечение активного усвоения знаний и навыков через игровую деятельность.

Применение:

- ✓ игровые методы вовлечения в творческую деятельность;
- ✓ импровизационные игры для развития находчивости;
- ✓ мастер-классы и тренинги в игровой форме;
- ✓ игровые упражнения на развитие личностных качеств (внимания, памяти, воображения).

3. Технология коллективного взаимообучения.

Цель: развитие самостоятельности и коммуникативных умений.

Применение:

- ✓ Работа в парах и командах, распределение ролей;
- ✓ обмен опытом между участниками разных возрастов;
- ✓ обучение через совместное выполнение практических заданий.

4. Технология критического мышления

Цель: развитие мыслительных навыков, необходимых в учёбе и жизни.

Применение:

- ✓ Анализ игровых и профессиональных ситуаций;
 - ✓ «мозговой штурм» при создании материала;
 - ✓ анализ социальных явлений для создания актуальных сценариев;
- оценка результатов мероприятий, выявление ошибок и их корректировка.

5. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)

Цель: использование современных технологий в обучении.

Применение:

- ✓ работа с офисными программами для написания сценариев;
- ✓ просмотр и анализ записей мероприятий;
- ✓ использование мультимедийного оборудования для репетиций;
- ✓ музыкальное и световое оформление выступлений.

6. Проектная технология

Цель: организация коллективной творческой деятельности.

Применение:

- ✓ Разработка и реализация собственных игровых программ, квестов и мероприятий;
- ✓ распределение обязанностей в команде;
- ✓ презентация готового творческого продукта (выступления).

7. Технологии развивающего обучения

Цель: всестороннее развитие личности ребёнка.

Применение:

- ✓ постепенное усложнение материала от года к году;
- ✓ развитие творческих способностей через упражнения;
- ✓ совершенствование сценического мастерства;
- ✓ тренировка памяти, внимания, воображения.

2.3. Формы контроля и оценочные материалы

Контроль в программе носит комплексный характер: сочетает оценку и индивидуальных достижений и командной работы, творческих навыков и теоретических знаний.

Виды контроля

1. *Вводный (диагностический)* – проводится на начальном этапе для определения уровня подготовки:
 - ✓ диагностика творческих способностей;
 - ✓ выявление актёрских данных;
 - ✓ оценка навыков импровизации;
 - ✓ определение коммуникативных качеств.
2. *Текущий* - регулярная проверка прогресса в ходе обучения:
 - ✓ наблюдение за работой на занятиях;
 - ✓ выполнение тематических заданий;
 - ✓ анализ репетиций;
 - ✓ мини-выступления перед коллективом.
3. *Промежуточный* – оценка результатов по завершении тематических блоков.

- ✓ творческие задания по разделам программы;
- ✓ контрольные репетиции;
- ✓ имитационные мероприятия;
- ✓ защита мини-проектов (отдельных номеров).

4. *Итоговый* - комплексная оценка результатов обучения.

- ✓ создание мероприятия от идеи до реализации;
- ✓ проведение мероприятия в детско-юношеском центре ;
- ✓ презентация портфолио команды;
- ✓ самооценка и рефлексия участников.

Формы контроля

1. Педагогическое наблюдение

- фиксация активности на занятиях;
- оценка участия в коллективной работе;
- анализ поведения в стрессовых ситуациях (импровизация);
- карта наблюдений с критериями оценки.

2. Творческие задания

- Создание игровой программы.
- Разработка собственной игры.
- Создание персонажа и сценического образа.
- Разработка реквизита и элементов оформления.
- Создание афиши или анонса мероприятия.

3. Практические работы

- Выполнение речевых и актёрских упражнений.
- Проведение игр и интерактивов.
- Работа с микрофоном и музыкальным сопровождением.
- Разработка и отработка сценария.
- Подготовка реквизита, костюмов и оформления.
- Проведение отдельных блоков мероприятия.
- Участие в мероприятиях детского центра.

4. Тестирование

- Проверка знаний основ профессии аниматора.
- Проверка знаний возрастных особенностей детей.
- Проверка знаний правил безопасности.
- Проверка знаний основ сценарного мастерства и игротехники.
- Проверка знаний правил работы с оборудованием.

5. Анкетирование и самооценка

- Оценка собственных знаний и навыков.
- Определение личных достижений и трудностей.
- Рефлексия по итогам практической работы.
- Оценка командного взаимодействия.

6. Анализ видеозаписей

- Анализ выступления.
- Анализ речи, мимики и пластики.
- Анализ взаимодействия с аудиторией.
- Выявление ошибок и способов их исправления.
- Оценка динамики профессиональных навыков.

7. Портфолио команды

- Сценарии и разработки мероприятий.
- Игры и игровые материалы.
- Афиши и рекламные материалы.
- Фото- и видеоматериалы.
- Разработанные костюмы и реквизит.
- Результаты реализованных проектов.

8. Защита проектов

- Представление идеи и концепции проекта.
- Представление сценария и программы.
- Обоснование выбранных игровых и творческих решений.
- Демонстрация практического результата.
- Ответы на вопросы и анализ результатов.

9. Имитационные игры

- Распределение ролей в команде.
- Подготовка игровой программы.
- Проведение мероприятия по сценарию.
- Работа с аудиторией в смоделированной ситуации.
- Решение нестандартных ситуаций и форс-мажоров.
- Анализ проведенного мероприятия.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Куприянов Б. В., Миновская О. В., Подобин А. Е. Организация досуговых мероприятий / под ред. Б. В. Куприянова. — М.: Академия, 2019. — 288 с.
2. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Методика организации досуговых мероприятий. Организация досуга детей в семье. — М.: Юрайт, 2026. — 218 с.
3. Ефимова Т. Детский праздник. Игры, сценарии, идеи на каждый день. — СПб.: Питер, 2010. — 192 с.
4. Козак О. Н. Игры и забавы во время каникул и праздников. — СПб.: Союз, 2001. — 54 с.
5. Данилков А. А., Данилкова Н. С. Игры на каждый день: пособие для организаторов развивающего досуга. — Новосибирск: Сибирский университет, 2004.
6. Васильева Т. И. Упражнения по дикции (согласные звуки): учебное пособие по курсу «Сценическая речь». — М.: ГИТИС, 2004.
7. Школьников С. Н. Основы сценического грима. — Минск: Высшая школа, 2004.
8. Петрова А. Н. Сценическая речь. — М., 2002.
9. Шильгави В. П. Начнем с игры. — М.: Просвещение, 1994.

10. Попова А. Тематические вечеринки. Сценарии для аниматоров. — 2018.
11. Закс А. Во что играть на празднике? Пособие для аниматора.

Для обучающихся

1. Горбенко Я. Е. Как стать аниматором. 100 секретов идеального детского праздника. — 2024.
2. Ефимова Т. Детский праздник. Игры, сценарии, идеи на каждый день. — СПб.: Питер, 2010. — 192 с.
3. Козак О. Н. Игры и забавы во время каникул и праздников. — СПб.: Союз, 2001. — 54 с.
4. Шильгави В. П. Начнем с игры. — М.: Просвещение, 1994.
5. Попова А. Тематические вечеринки. Сценарии для аниматоров. — 2018.

Интернет-ресурсы:

- Сам себе писатель, <http://ssp.ioso.ru>
- Научная электронная библиотека: eLIBRARY.RU
- Лекториум <https://www.lektorium.tv/how-to-party>
- Skillbox (Курсы по сценарному мастерству и комедия): skillbox.ru
- Нетология (Курсы по созданию контента и публичной речи): netology.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ

Оценочные материалы

Критерии оценки теоретических знаний оценивается по результатам проведения:

«Высокий» - выполнение 80-100% (14-18 баллов).

«Средний» - выполнение больше 50 меньше 80% (9-14 баллов).

«Низкий» - меньше 50% (менее 9 баллов).

Параметры диагностики:

1. коммуникативные навыки;
2. уверенность в себе;
3. активность;
4. организаторские способности;
5. владение навыками игротехники;
6. владение навыками в разработке сценариев.

Педа-

гог оценивает визуально, используя методы наблюдения и контрольного тестирования. Применяется балловая система:

1. балл – низкий уровень;
2. балла – средний уровень;
3. балла – высокий уровень.

Таблица параметров

№	Параметры	1 балл	2 балла	3 балла
1	Коммуникативные навыки	Навык общения не сформирован скованность при общений	Доброжелателен открыт не всегда проявляет инициативу	Со всеми находит общий язык открыт инициативен
2	Уверенность в себе	Не уверен в своих силах	Частично проявляет инициативу не всегда уверен в себе	Уверен в себе ставит цели и достигает их
3	Активность	Очень редко проявляет активность	Не всегда проявляет активность в делах	Является лидером
4	Организаторские способности	Не всегда способен заинтересовать своими идеями других	Проявляет навыки организаторского искусства, знает теорию	Легко организует мероприятия, умеет заинтересовать других

5	Владение навыками игротехнических игр	Не владеет большинством игротехнических знаний и умений	Знает теорию владения навыками игротехники но не всегда может ее применить	Хорошо владеет теорией и практикой игротехники
6	Владение навыками в разработке сценариев	Пользуется готовыми сценариями	В составлении сценария нуждается в помощи	Самостоятельно составляет сценарий

Диагностическая карта

ФИ ученика		
Год рождения:		
Параметры	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Коммуникативные навыки		
Уверенность в себе		
Активность		
Организаторские способности		
Владение навыками игротехнических игр		
Владение навыками разработки сценариев		

Формы фиксации результатов:

- индивидуальные карты воспитанников;
- подборки материалов (папки);
- фото- и видеоматериалы.

Входная анкета-тест «Что я знаю об аниматорах»

Ф.И. _____ Возраст _____

Назови свои увлечения:

Перечислите профессии людей, которые работают в данной сфере:

Чем игра отличается от конкурса?

- 1) _____
- 2) _____

Правильный ответ: вы, наверняка, обратили внимание, что строки 2, значит, ответ состоит из двух частей. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

Основные отличия состоят в том что:

- 1) конкурс- это состязание (соревнование), а значит результат - это победитель и проигравший, результатом игры является удовольствие, тк игра проводится для развлечения
- 2) временной момент: конкурс - конечен, он заканчивается или по истечении отведенного времени (например, за минуту отжаться максимальное количество раз), или при достижении результата (добежал, забросил и тп); игра может быть "бесконечной", то есть ее заканчивают не строго определенное время, а когда "надоест"

Параметры, оценивая результативности:

- 1 балл - низкий уровень
- 2 балла - средний уровень
- 3 балла - высокий уровень

Тест для текущего контроля

1. Какой из методов не является методом анимационной деятельности?

1. Монтаж
2. Иллюстрирование
3. Театрализация
4. Лекция
5. Игра

2. Что лежит в основе конструктивного монтажа?

1. Распределение фрагментов по месту и времени
2. Построение сложной психической связи между фрагментами
3. Создание художественного образа

3. Что является основной задачей театрализации?

1. Формирование активной жизненной позиции участников и зрителей представления
2. Внушение зрителям и участникам представления точки зрения режиссера
3. Создание зрелищно активной (интерактивной) ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и участвует в коллективных действиях

4. Что определяет специфику анимационной режиссуры?

1. Включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего лица – аудитории
2. Наличие художественных образов
3. Использование фольклорных традиций

5. Что из перечисленного не относится к видам театрализованных постановок?

1. Литературно-музыкальная композиция
2. Театрализованный концерт
3. Театрализованное представление
4. Фестиваль народного творчества

6. Чем является музыка в литературно-музыкальной композиции?

1. Частью действенной структуры
2. Музыкальным фоном
3. Средством возвеличивания какого-либо предмета или явления или средством его развенчания

7. С чего начинается создание культурно-досуговой программы?

1. С мизансценирования
2. С драматургического замысла
3. С отбора выразительных средств

8. Чем является сценарий культурно-досуговой программы?

1. Руководством к действию
2. Самостоятельным литературным произведением
3. Формой организации досуга

9. В чем сущность контрастности как приема художественного монтажа?

1. Чередование резко не схожих между собой элементов сценария
2. Монтирование эпизодов в логической последовательности
3. Проникновение эпизодов один в другой при параллельных действиях

10. Что такое лейтмотив?

1. Работа над композицией
2. Сюжетный стержень, сквозная нить повествования
3. Наивысшая по эмоциональности точка развития событий

11. Что означает термин «реминисценция»?

1. Причинно-следственная связь событий, определяющая поведение персонажей
2. Расположение участников на сцене
3. Воспоминание, повествование о событиях прошлого

12. Цель инсценировки?

1. Преобразование литературного текста в драматургическую форму
2. Соединение эпизодов программы в единое целое
3. апробирование сценария в постановочной работе

13. Что такое «синопсис»?

1. Окончательный вариант сценария
2. Ремарка, касающаяся действия персонажей
3. Документ, включающий сценарный план, в котором ключевые элементы композиции постановки проработаны более подробно.

14. На кого возлагается ответственность за выполнение идейно-творческого замысла постановки?

1. На осветителя

2. На звукооператора
3. На режиссера

15. Что такое «кульминация»?

1. Наивысшая точка накала страстей
2. Часть композиции, в которой завязывается действие
3. Фрагмент завершения всякого сценического действия

16. Что является единицей действия в культурно-досуговой программе?

1. Выразительное средство
2. Номер
3. Творческий метод

17. Какой из терминов не является аналогом «интермедии»?

1. Этюд
2. Скетч
3. Сценка
4. Спектакль

18. Цель сценографии?

1. Оформление сценической постановки
2. Участие в реальных событиях
3. Охрана безопасности участников представления

19. Что такое фоновая музыка?

1. Музыкальное произведение, предназначенное для самостоятельного исполнения
2. Инструментальная музыка с неярко выраженным драматическим характером
3. Музыкальное произведение, завершающее спектакль

20. Задача аниматора в рамках игры?

1. Поддержать творческий процесс, сформировать индивидуальный стиль деятельности каждого участника
2. Подчинить участников единому стилю поведения и образу мысли
3. Контролировать поведение участников

Верные ответы:

1 – 4	2 – 1	3 – 3	4 – 1	5 – 4	6 – 1	7 – 2	8 – 1	9 – 1	10 – 2
11 – 3	12 – 1	13 – 3	14 – 3	15 – 1	16 – 2	17 – 4	18 – 1	19 – 2	20 – 1

