

**Муниципальное казённое учреждение  
Управление образования Ковдорского муниципального округа  
Муниципальное автономное учреждение  
Дополнительного образования Ковдорского муниципального округа  
«Центр детского и юношеского творчества»**

**Принята  
педагогическим советом  
протокол №4  
от 26.11.2025 г.**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«ШКОЛА АНИМАТОРОВ»  
Возраст обучающихся: 8 -16 лет  
Срок реализации программы: 48 часов**

**Автор-составитель:  
Головина Н.М., педагог  
дополнительного образования**

**Ковдор  
2025**

## **Пояснительная записка**

**Направленность программы:** социально-гуманитарная

**Уровень реализации:** стартовый

Программа разработана в соответствии со следующими законами и нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28, г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Постановление Главного государственного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015г. № 09-3242.
- Устав МАУ ДО ЦДЮТ.

При составлении программы «Школа аниматоров» был использован опыт работы педагога, а также автора программы по организации досуговой деятельности детей «Вытворяшки» (школа аниматоров), г. Самара - Никулиной Е. В.

Отличие от программы: внесены новые темы «Коллективная творческая деятельность», «Развлекательные программы, конкурсы, аттракционы».

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа аниматоров» направлена на освоение организаторских способностей, актерского мастерства, формирование зрительской культуры, развитие творческих способностей детей. Программа рассчитана на подготовку «аниматоров». Аниматоры - это организаторы, специализирующие свои действия и обязанности в зависимости от принятой на себя роли. Практическое освоение игрового материала данной программы позволит учащимся овладеть необходимым набором игр, и, став участниками спортивных, ролевых, командных, лидерских и интеллектуальных игр, дети

смогут овладеть начальными навыками организации и проведения мероприятий. Программа составлена таким образом, чтобы каждый обучающийся смог научиться сам писать сценарии, проводить мероприятия. Это поможет в развитии лидерских качеств, в общении и в жизни.

**Актуальность и педагогическая целесообразность:** современное общество постепенно приходит к пониманию необходимости формирования организаторской культуры. Значительную роль в формировании организаторской культуры играет дополнительное образование. По окончании обучения по данной образовательной программе обучающиеся приобретают не только теоретические знания, но и практические навыки работы организатора и ведущего культурно – досуговых и массовых мероприятий.

Программа содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности детей, обеспечивая максимальное включение их в содержательную, социально значимую деятельность - это организацию и проведение детских программ и праздников.

**Новизна** данной образовательной программы заключается в гармоничном соединении:

- технологии коллективного творческого воспитания (мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самосовершенствованию);
- технологии исследовательского обучения (обучающиеся самостоятельно постигают ведущие понятия и идеи культурологической деятельности, а не получают их от педагога в готовом виде);
- проектной технологии (итогом деятельности всех участников является творческий продукт совместного труда).

### **Цель программы:**

создание условий для развития у обучающихся творческих способностей и организаторских качеств личности.

### **Задачи:**

**обучающие:** развитие у обучающихся познавательного интереса к игровым технологиям, приобретение знаний о различных видах игр, умений применять на практике полученные знания и навыки

**развивающие:** развитие деловых качеств: самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности; формирование потребностей в самопознании, саморазвитии и самореализации.

**воспитательные:** формирование у обучающегося социальной активности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме.

**Возраст обучающихся:** 8 до 16 лет

**Количество обучающихся в группе:** 10 - 12 человек

**Объём программы:** 48 часов

**Срок реализации программы:** 6 месяцев

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия составляет 45 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут

**Форма обучения:** очная

**Форма занятий:** групповая

**Формы проведения занятий:** основной формой образовательного процесса является занятие, которое включает в себя часы теории и практики.

#### **Условия набора в объединение:**

Набор обучающихся в объединение – свободный. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется. Для занятий в объединении «Мой мир» обучающиеся и их родители (законные представители) предоставляют заявление установленного образца и согласие на обработку персональных данных.

#### **Ожидаемые результаты:**

##### **Предметные**

Обучающиеся будут **знать**:

- алгоритм построения анимационной программы;
- виды анимационных программ;

##### **уметь:**

- писать сценарий анимационной программы;
- находить задания, учитывая возраст участников;
- изготавливать атрибуты для заданий;
- самостоятельно готовить костюм и грим для своего персонажа;
- подбирать музыку и видео для программы;
- проводить анимационную программу.

##### **Метапредметные**

Приобретут исполнительское мастерство и сценическую культуру,

Повысят свою творческую активность, Преодолеют страх

выступлений перед публикой,

##### **Личностные**

Станут более ответственными и самостоятельными, целеустремленными и организованными, коммуникабельными;

Смогут физически и психологически раскрепоститься.

#### **Формы подведения итогов:**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводится: текущий, промежуточный и итоговой контроль.

**Первоначальная диагностика** проводится в начале года с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможности детей и определения природных физических качеств (умение держать себя на сцене, грамотность речи, артистичность)

Формы диагностики: наблюдение, выполнение предлагаемых практических заданий педагога.

**Текущий контроль** - осуществляется на занятиях в течение учебного года.

Формы текущего контроля: наблюдение, выполнение практических заданий по теоретическому материалу, творческий показ.

**Промежуточный контроль** - предусмотрен 1 раз в год с целью выявления уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения.

Формы промежуточного контроля: игровая форма, показ творческих практических заданий (этюды, зарисовки, миниатюры и т.д.), наблюдение педагога, устный опрос.

**Итоговый контроль** - проводится в конце обучения по программе.

Формы: творческий открытый показ (игровые программы).

### Критерии оценки

Во время контроля педагогом будут учитываться личностные и творческие достижения в период обучения по программе, а именно:

- Чувство сцены
- Грамотность речи
- Чувство партнера на сцене
- Отсутствие сценических зажимов
- Умение импровизировать
- Чувство такта, ритма.

Оценка учащимся будет ставиться по 5-балльной шкале.

### Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма занятий	Форма подведения итогов
		всего	теория	практика		
1.	Введение. Презентация программы «Школа аниматоров».	2	1	1	Беседа, тестирование,	Анализ результатов теста

	Диагностика первоначальных знаний и умений.					
2.	Игры на знакомство	2	-	2	Практикум	Проведение игр
3.	Как планировать работу	2	1	1	Разработка анкеты для учащихся	Составление плана работы
4.	Роль, значение, функции игры, классификация игр	2	1	1	Знакомство с различными видами игр	
5.	Основные подходы к работе с аудиторией. Создание презентаций и защита перед аудиторией	6	2	4	Лекция, практикум.	Анализ результата представления презентации
6.	Написание сценариев. Тест «Создание сценария с нуля»	6	3	3	Лекция, практикум, тестирование	Анализ результатов теста
7.	КТД (Коллективно творческое дело)	10	2	8	Лекция, практикум	Проведение КТД
8.	Развлекательные программы, конкурсы, атракционы	16	4	12	Лекция – «Методика организации игровых программ». Знакомство с играми, практикум	Подготовка и проведение игровой программы для учащихся
9.	Подведение итогов, повторная диагностика	2	1	1	Беседа, тестирование	Анализ полученных результатов
	ВСЕГО (часов):	48	15	33		

## **Содержание программы**

1. **Теория (1 час):** Презентация программы «Школа аниматоров». Знакомство с правилами поведения в Центре, с инструкциями по технике безопасности. Знакомство с целями и задачами курса, основными направлениями деятельности по программе.  
**Практика (1 час):** Тест «Могу ли я быть организатором» по выявлению уровня организаторских способностей (качеств) детей и подростков
2. **Практика (2 часа):** Игры на знакомство. Игра «Снежный ком», «Жесты», «История имени», «Представление с чужих слов», «Перевернутое имя»
3. **Теория (2 часа):** Почему необходимо заботится о своем имидже и как это делать правильно? Общественные связи: с чего начинается связь, установление связей с государственными органами, установление связей с бизнесом.
4. **Теория (1 час):** Планирование деятельности. Определение обоснованной системы дел с учетом их последовательности, сроком выполнения, указанием ответственных, организаторов и исполнителей.  
**Практика (1 час):** Составление плана работы.
5. **Теория (2 часа):** История возникновения игры. Игра как один из видов деятельности человека. Классификация игр. Виды и формы игр.  
**Практика (2 часа):** Игры с залом, с аудиторией.
6. **Теория (4 часа):** Проведение лекции «Основные подходы работы с аудиторией». Представление презентации «Работа с аудиторией»  
**Практика (6 часов):** Создание презентации (в программе Microsoft PowerPoint) на выбранную тему. Подготовка речи для защиты презентации. Защита презентации перед аудиторией.
7. **Теория (3 часа):** Лекция на тему «Написание сценариев». Виды сценариев. Особенности написания сценария.  
**Практика (3 часа):** Тест на тему «Создание сценария с нуля». Анализ теста, работа над ошибками вместе с воспитанниками. Написание полноценного сценария.
8. **Теория (8 часов):** Лекция на тему: «Что такое КТД?», «Формы и особенности КТД», «Насколько важна командная работа при создании КТД», «Организация КТД в ОУ»  
**Практика (10 часов):** Ролевая игра «КТД Для друзей» (Организация КТД, распределение ролей и т.д.)
9. **Теория (6 часов):** Развлекательная программа, ее цели и задачи, содержание. Конкурсы и их содержание, классификация. Аттракцион и умение проводить аттракционы в своем коллективе.  
**Практика (18 часов):** Организация и проведение развлекательных программ с жителями города, с учетом полученных навыков и знаний на протяжении курса.
10. Повторный срез по двум методикам. Анализ результатов. Подведение итогов.

ВСЕГО (часов): 72 часа.

## **Условия реализации программы**

### **Методическое обеспечение программы**

Данная программа связывает теоретическое обучение с самостоятельной работой, формирует первоначальный опыт проектной деятельности. Освоение программы ведется через использование активных методов обучения, моделирование реальных условий, использование информационно - коммуникативных технологий.

Не вызывает сомнения, что творчество – это ведущая сила развития каждого человека, что именно в творчестве заключены начала социальной и нравственной жизни людей, их взаимоотношения.

Человек творческий, обладающий многими компетенциями, чувствует себя уверенно в самых различных ситуациях бытового, межличностного, делового, профессионального общения.

Творческое начало есть в каждом ребёнке и главная задача педагога дополнительного образования – создать условия для раскрытия творческих способностей обучающихся.

«Школа аниматоров» – это особая форма общения – где подростки учатся вести себя и вести за собой, учатся навыкам общения. В процессе освоения программы обучающиеся приобретают начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора молодежного досуга.

Предусматривается несколько видов деятельности: актерское мастерство, игровые тренинги, режиссура, работа над оформлением программ, работа над реквизитом, а главное – деятельность организатора, что обеспечивает каждого обучающегося 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.

Формы проведения занятий разнообразны. В программе – теоретическая и практическая деятельность детей. Занятия проводятся в форме бесед, индивидуальных и групповых занятий, тренингов. Содержание разделов подобрано таким образом, что на начальных этапах обучение носит репродуктивный, а затем творческий характер. В основе программы лежат принципы научности и практической ориентированности. При реализации программы используются сочетания коллективных, групповых и индивидуальных форм работы.

**Эффективность и результативность** деятельности обучающихся по данной программе зависит как от учета указанных выше принципов, так и от соблюдения следующих условий:

- добровольность участия;
- наличие целевых установок и перспектив деятельности;
- четкая организация и тщательная подготовка всех запланированных мероприятий;
- занимательность и новизна содержания, форм и методов работы.

Обучение строится на сотворчестве знаний и умений. Для выполнения поставленных задач предусмотрены теоретические и практические занятия:

- дискуссии;
- дебаты;
- тематические беседы;
- ролевые и деловые игры;
- коллективно творческие дела;
- самостоятельная творческая деятельность;
- совместная работа с педагогом.

### **Материально-техническое оснащение**

- учебный кабинет, рассчитанный на 15-20 посадочных мест
- мебель – легко перемещающиеся в помещении столы и стулья
- мягкое половое покрытие
- светотехнические приборы, позволяющие создать мягкий свет
- технические средства обучения – магнитофон, ноутбук, проектор
- канцелярские принадлежности в необходимом количестве (бумага, ручки, фломастеры)
- сценические костюмы, грим

### **Литература**

1. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я. Телевизионная журналистика: Учебник. 4-е издание. М.: Изд-во МГУ, Изд-во «Высшая школа», 2002.
2. Чечётин А.И. Основы драматургии театрализованных представлений. М., 1978.
3. Шароев И.Г. Режиссура массовых представлений. М., 1986
4. Шубин С.В., Студеникина С.М. Сценарий как литературная основа массовых праздников и театрализованных постановок. Омск-2004.
5. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелища. Ростов на Дону, 2006.
6. Шубина И.Б. Организация досуга и шоу-программ. Ростов-на-Дону. 2004

**Промежуточный контроль**  
**Объединение «Школа аниматоров»**

**Тест (выбери правильный вариант)**

- **Назови три игры на знакомство в детском коллективе:**
  - А) Снежный ком, ОЛОПОЛЕ, Клап-Снап.
  - Б) Снежный ком, Клап-Снап, Ковер-самолет.
  - В) Снежный ком, Интервью, Ассоциации.
- **Назови три варианта игры «Снежный ком»:**
  - А) Поход, Любимое блюдо, Мои качества.
  - Б) Любимое блюдо, Танец, Попутчик.
  - В) Танец, Попутчик, Мои качества.
- **Аниматор – это...**
  - А) Артист, изображающий каких-либо персонажей на различных мероприятиях.
  - Б) Художник, мультипликатор.
  - В) Актер который играет роль в постановке.
- **Что такое «Твистинг»?**
  - А) Рисование песком.
  - Б) Создание фигур и скульптур из специальных шаров для моделирования.
  - В) Техника вырезания из овощей и фруктов.
- **Что такое аквагрим?**
  - А) Рисование на воде.
  - Б) Рисование на теле/лице.
  - В) Декоративная косметика на основе воды.
- **Расшифруй аббревиатуру КТД:**
  - А) Коллективно творческое дело.
  - Б) Как трудно детям.
  - В) Каникулы территории детства.

**Ключ к тесту по промежуточному контролю:**

1	2	3	4	5	6
В	А	А	Б	Б	А

**Итоговый контроль  
Объединение «Школа аниматоров»**

**Тест (выбери правильный вариант)**

- Укажи ростовую куклу:

A)



Б)



В)



**1. Ребенок на мероприятии не слушает тебя, постоянно перебивает, привлекает внимание окружающих. Твои действия?:**

- А) Выгнать ребенка с мероприятия.
- Б) Назначить ребенка своим помощником/дать ему задание.
- В) Сказать ребенку, что если он не прекратит, ты остановишь мероприятие.

**2. Что делать если во время представления ты забыл ранее выученные слова?**

- А) Остановиться и ждать пока тебе не подскажут.
- Б) Начать импровизировать.
- В) Покинуть мероприятие.

**3. Что делать если ребенок испугался героя в костюме и начал плакать?**

- А) Попробовать заинтересовать/рассмешить ребенка.
- Б) Покинуть мероприятие.

В) Не обращать на него внимания. Заниматься другими детьми.

- Укажи правильный вариант аквагрима:

A)



Б)



В)



- Сколько минут должно длиться мероприятие для детей 9-10 лет?

А) 15-20 мин.

Б) 30 мин.

В) 45-90 мин.

**Ключ к тесту по итоговому контролю:**

1	2	3	4	5	6
Б	Б	Б	А	А	В