

Отдел образования Администрации Макушинского муниципального округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Дом детства и юношества» г. Макушино

Принята
на заседании Методического совета МБОУ
ДО «Дом детства и юношества» г.
Макушино
Протокол № 3 от 25 августа 2026 г.

Утверждаю:
И. о. директора «МБОУ ДО «Дом детства и
юношества» г. Макушино
Н. А. Сталбуренко



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

Художественной направленности

«ШКОЛА АНИМАТОРОВ «ЕГОЗА»

Возраст обучающихся: 5 – 8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – составитель: Иванова Анжелика Георгиевна
педагог дополнительного образования

г. Макушино

2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

«ШКОЛА АНИМАТОРОВ «ЕГОЗА»

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Параметр	Значение
Полное наименование	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Школа аниматоров «ЕГОЗА»
Направленность	Художественная
Уровень освоения	Стартовый
Возраст обучающихся	5–8 лет
Срок реализации	1 учебный год
Объём программы	144 академических часов
Форма обучения	Очная
Форма организации занятий	Групповая, подгрупповая, индивидуальная
Режим занятий	2 раза в неделю по 2 академических часов
Язык реализации	Русский
Наличие инклюзивного компонента	Предусмотрена адаптация заданий для детей с ОВЗ (в рамках компетенции педагога)
Использование дистанционных технологий	Возможно использование электронных материалов и видеозаписей для самостоятельной работы
Автор-составитель	Иванова Анжелика Георгиевна, педагог дополнительного образования

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Введение

Современный ребёнок живёт в мире высокой динамики, обилия цифрового контента и интенсивных коммуникаций. Умение уверенно держаться перед аудиторией, грамотно и выразительно говорить, работать в команде, проявлять инициативу и креативность становится не просто желаемым, а необходимым качеством для успешной социализации и дальнейшего профессионального самоопределения. Система дополнительного образования обладает уникальным ресурсом для развития этих качеств, предлагая ребёнку пространство для творческих проб, добровольного выбора и реализации собственных идей.

Программа «Школа аниматоров «ЕГОЗА» создана как практико-ориентированная площадка, где каждый ребёнок, независимо от стартовых способностей, может освоить востребованные навыки организации досуга и праздника. Анимация сегодня — это синтез театрального искусства, педагогики общения, музыки, движения и современных цифровых технологий. Программа позволяет обучающимся погрузиться в этот синтез и стать не просто зрителями, а активными создателями праздничного настроения.

1.2. Актуальность

Актуальность программы обусловлена несколькими факторами.

Социальный заказ: Современное общество требует от молодого поколения развитых коммуникативных компетенций, эмоционального интеллекта и умения работать в команде. В Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2030 года приоритетом названо формирование у детей готовности к социальному взаимодействию и творческой самореализации.

Образовательный запрос: В Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (ред. 2025 г.) подчёркивается необходимость создания программ, обеспечивающих развитие «гибких навыков» (softskills) и профессиональное самоопределение обучающихся. Программа «Школа аниматоров «ЕГОЗА» напрямую отвечает этим задачам через практическую, проектную и игровую деятельность.

Практическая востребованность: Современный праздник требует комплексного подхода: интерактивных игр, квизов, квестов, флешмобов, вокальных и танцевальных номеров, а также использования медиаконтента. Программа объединяет эти направления в единую систему подготовки юного аниматора, что делает её востребованной и конкурентоспособной.

Личностная значимость: Программа помогает ребёнку преодолеть страх публичных выступлений, развить уверенность в себе, научиться импровизировать и принимать решения в нестандартных ситуациях, что является основой психологического благополучия и жизненного успеха.

1.3. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы определяется возможностью организовать обучение через **практическое действие**. Основная логика освоения материала строится по принципу:

**ЗНАНИЕ → ПРОБА → ТРЕНИРОВКА → СОЗДАНИЕ → РЕПЕТИЦИЯ
→ ВЫСТУПЛЕНИЕ → АНАЛИЗ → УЛУЧШЕНИЕ**

Обучающийся получают возможность неоднократно применять полученные знания в новых, вариативных ситуациях, что способствует глубокому усвоению материала и формированию устойчивых навыков. Каждое занятие содержит «выход на практику» — мини-выступление, этюд, импровизацию или игровую пробу.

1.4. Отличительные особенности и новизна

Новизна программы заключается в использовании модели «**праздник-конструктор**». Обучающиеся осваивают отдельные элементы праздничной программы, а затем соединяют их в единый продукт:

**ВЕДУЩИЙ + ИГРА + КВИЗ + КВЕСТ + МУЗЫКА + ТАНЕЦ + ВОКАЛ
+ ПЕРСОНАЖ + ЗВУК + DIGITAL + WOW-ЭЛЕМЕНТ + ФИНАЛ**

Таким образом, ребёнок постепенно переходит от роли пассивного участника к роли создателя и ведущего события.

Отличительные особенности программы:

1. Интеграция анимационного, сценического, музыкального, речевого и медийного направлений.

2. Обучение созданию и проведению авторских квизов и квестов с QR-элементами.
3. Использование флешмобов и массовых игровых форм.
4. Включение коррекционно-развивающих речевых упражнений (в рамках компетенции педагога).
5. Знакомство с ответственным использованием искусственного интеллекта как творческого помощника.
6. Проектная деятельность с итоговым продуктом «ЕГОЗА LIVE».

2. НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ ОСНОВА

Программа разработана в соответствии с действующими нормативными документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 75).
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р, в ред. от 01.07.2025 № 1745-р).
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года.
5. СанПиН 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21.
6. Устав МБОУ ДО «Дом детства и юношества» г. Макушино.
7. Локальные нормативные акты МБОУ ДО «ДДиЮ» г. Макушино.

3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

3.1. Цель программы

Создание условий для развития творческих, речевых, коммуникативных, сценических, организаторских и проектных способностей обучающихся через освоение современных технологий анимации и практическое создание и проведение игровых, праздничных и культурно-досуговых мероприятий.

3.2. Задачи программы

Образовательные (предметные):

1. Сформировать первоначальное представление о деятельности аниматора и ведущего, структуре праздничного мероприятия.
2. Сформировать базовые навыки сценической речи: дикцию, речевое дыхание, интонационную выразительность.
3. Научить проводить игровые программы, создавать вопросы для квизов, разрабатывать простые квесты.
4. Освоить основы актёрского мастерства, импровизации, вокальной и танцевальной анимации.
5. Сформировать навыки работы с микрофоном, звуковым сопровождением и создания простых медиаматериалов (афиша, видеоанонс, QR-код).
6. Заложить основы проектной деятельности через создание итоговой программы «ЕГОЗА LIVE».

Развивающие (метапредметные):

1. Развивать творческое мышление, воображение, внимание, память и эмоциональную выразительность.
2. Развивать способность к импровизации, коммуникативные навыки, самостоятельность и инициативность.
3. Развивать способность работать в команде, распределять роли и нести ответственность за общий результат.

Воспитательные (личностные):

1. Формировать культуру общения, уважение к участникам и зрителям.
2. Воспитывать ответственность за порученную роль, взаимопомощь и навыки сотрудничества.
3. Воспитывать культуру поведения на сцене и за кулисами.
4. Формировать ответственное, безопасное и этичное поведение в цифровой среде.

4. АДРЕСАТ, СРОК И ОБЪЁМ РЕАЛИЗАЦИИ

4.1. Адресат программы

Программа предназначена для обучающихся в возрасте от 5 до 8 лет. Занятия проводятся в разновозрастных группах с использованием дифференцированных заданий. При формировании групп учитываются возраст, уровень подготовки, индивидуальные особенности и интересы детей. Предварительной подготовки не требуется. Допускается включение

детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) при условии адаптации заданий в рамках профессиональной компетенции педагога.

4.2. Срок и объём реализации

- Срок реализации: 1 учебный год.
- Общий объём: 144 академических часа.
- Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа (рекомендуемый).
- Продолжительность академического часа — 40–45 минут в соответствии с СанПиН.

5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

5.1. Формы организации занятий:

- Групповые занятия.
- Работа в подгруппах (2–5 человек).
- Индивидуальные консультации и отработка навыков.
- Творческие мастерские и лаборатории.
- Репетиции блоков и генеральные репетиции.
- Игровые и тренинговые занятия.
- Проектная деятельность.
- Итоговое открытое мероприятие.

5.2. Методы обучения:

- **Словесные:** объяснение, беседа, обсуждение, инструктаж, анализ.
- **Наглядные:** показ педагога, видеоматериалы, презентации, демонстрация приёмов.
- **Практические:** упражнения, тренинги, игровые задания, репетиции, импровизации, проектирование.
- **Интерактивные:** командные игры, квизы, квесты, творческие баттлы, ролевые игры.
- **Рефлексивные:** самооценка, взаимооценка, анализ выступлений.

6. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе реализации программы используются следующие образовательные технологии:

№	Технология	Применение в программе
1	Игровая технология	Освоение игровых механик, проведение игр с залом
2	Проектная технология	Разработка и реализация итогового проекта «ЕГОЗА LIVE»
3	Технология КТД (коллективное творческое дело)	Подготовка общих праздничных программ
4	Технология развития творческого мышления	Упражнения на импровизацию, мозговые штурмы
5	Коммуникативные технологии	Тренинги общения, работа в парах и группах
6	Технология обучения через практическую деятельность	Принцип «делай — анализируй — улучшай»
7	Элементы театральной педагогики	Этюды, сценическое движение, образ
8	Медиа технологии и цифровые технологии	Создание афиш, видеоанонсов, QR-кодов
9	Здоровьесберегающие технологии	Физминутки, смена деятельности, безопасные упражнения
10	Технология рефлексивного обучения	Самооценка, круг обсуждения, дневники достижений

7. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	Всего (часов)	Теория	Практика	Форма контроля
1	Введение. «ЕГОЗА» — праздник, который создаём сами	4	2	2	Наблюдение, беседа
2	Основы анимации и профессия ведущего	12	3	9	Мини-выступление
3	Голос. Речь. Дикция	16	4	12	Речевой зачёт
4	Актёрское мастерство и сценическое поведение	12	3	9	Этюдный показ
5	Игровая анимация	16	3	13	Проведение игры
6	Квиз-лаборатория	12	3	9	Проведение квиза
7	Квесты и интерактивные программы	10	2	8	Проведение квеста
8	Вокал, музыка и танцевальная анимация	16	3	13	Показ номера
9	Звуковая кухня	8	2	6	Звуковое

№	Наименование раздела	Всего (часов)	Теория	Практика	Форма контроля
	и озвучка				оформление
10	DIGITAL-аниматор и медиатор творчества	10	2	8	Медиапродукт
11	Сценарная и проектная мастерская	10	2	8	Сценарный план
12	Практика «ЕГОЗА LIVE»	8	1	7	Итоговое мероприятие
ИТОГО		144	30	114	

8. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение. «ЕГОЗА» — праздник, который создаём сами (4 ч.)

Теория (2 ч.): Знакомство с программой, целями и задачами. Определение понятий «анимация», «аниматор», «ведущий». Структура праздника.

Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения. Знакомство с ролями в команде аниматоров.

Практика (2 ч.): Игры на знакомство («Снежный ком», «Я — будущий аниматор»). Мозговой штурм «Создай праздник». Распределение первых поручений. Мини-презентация участника «Моя суперспособность».

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, беседа.

Раздел 2. Основы анимации и профессия ведущего (12 ч.)

Теория (3 ч.): Понятие анимационной программы. Детальный разбор структуры мероприятия: приветствие, знакомство, разогрев, основная часть, игровой блок, кульминация, финал. Правила работы ведущего. Техника работы с микрофоном. Установление контакта с аудиторией.

Практика (9 ч.): Тренинг «Выход ведущего». Отработка приветствий.

Упражнения «Знакомство с залом» и «Речевые формулы ведущего». Работа с малой и большой группой. Игровая разминка. Проведение мини-программ:

«Ведущий за 60 секунд», «Передай настроение», «Ведущий без сценария».
Форма контроля: Мини-выступление «Я — ведущий».

Раздел 3. Голос. Речь. Дикция (16 ч.)

Теория (4 ч.): Анатомия речевого аппарата. Типы дыхания (ключичное, грудное, диафрагмальное). Артикуляция. Дикция. Темп, громкость, высота и тембр голоса. Логическое ударение и пауза. Интонационная выразительность.

Практика (12 ч.): Комплекс артикуляционной гимнастики. Дыхательные упражнения («Свеча», «Насос», «Пёрышко»). Проговаривание чистоговорок и скороговорок (от медленного к быстрому темпу). Игры на развитие фонематического слуха. Упражнения: «Скажи громче — не крича», «Одна фраза — десять эмоций», «Робот», «Диктор», «Радиоведущий». Запись речевых фрагментов с последующим прослушиванием и анализом. Индивидуальные коррекционно-развивающие упражнения (по необходимости).

Форма контроля: Речевой зачёт (чтение текста с заданной интонацией).

Раздел 4. Актёрское мастерство и сценическое поведение (12 ч.)

Теория (3 ч.): Сценический образ и персонаж. Выразительные средства: мимика, жест, пластика. Сценическое внимание и взаимодействие с партнёром. Импровизация как основа работы аниматора.

Практика (9 ч.): Этюдная работа. Упражнения «Персонаж за 60 секунд», «Угадай эмоцию», «Замри», «Зеркало». Импровизационные диалоги в заданных предлагаемых обстоятельствах. Работа с воображаемым предметом. Создание и презентация собственного персонажа для праздника.

Форма контроля: Этюдный показ «Персонаж оживает».

Раздел 5. Игровая анимация (16 ч.)

Теория (3 ч.): Классификация игр: подвижные, музыкальные, на внимание, командные. Правила выбора игры в зависимости от возраста, состава участников и пространства. Безопасность во время игр. Техника объяснения правил (ёмко, чётко, наглядно). Темп игры и работа с аудиторией.

Практика (13 ч.): Освоение банка игр на практике. Проведение игр на знакомство, командообразование. Игры с залом и на сцене. Игры с предметами и без реквизита. Создание игровых связок между номерами. Разработка и проведение собственной игровой программы (в парах/мини-группах).

Форма контроля: Проведение игровой программы для сверстников.

Раздел 6. Квиз-лаборатория (12 ч.)

Теория (3 ч.): Структура и регламент квиза. Типы вопросов: блиц, правда/ложь, музыкальный, визуальный. Система начисления баллов.

Роль ведущего квиза. Правила честной игры.

Практика (9 ч.): Участие в тренировочных квизах различных форматов.

Разбор удачных и неудачных вопросов. Создание тематических раундов. Разработка авторского мини-квиза (5–7 вопросов). Проведение квиза в группе с последующим анализом.

Форма контроля: Проведение авторского квиза.

Раздел 7. Квесты и интерактивные программы (10 ч.)

Теория (2 ч.): Понятие квеста: линейный, нелинейный, стационарный. Сюжет, миссия, этапы, подсказки, финал. Безопасность маршрута.

Практика (8 ч.): Генерация идей для сюжета. Создание карточек заданий и загадок. Разработка логических цепочек. Введение QR-элементов для поиска подсказок. Разработка и проведение собственного мини-квеста «Тайная миссия» для младшей группы.

Форма контроля: Проведение мини-квеста.

Раздел 8. Вокал, музыка и танцевальная анимация (16 ч.)

Теория (3 ч.): Роль музыки в создании настроения. Музыкальные отбивки и паузы. Основы сценической подачи вокалиста. Флешмоб как форма массового взаимодействия.

Практика (13 ч.): Вокальные распевки, дыхательные упражнения для пения. Ритмические игры. Разучивание песни для коллективного исполнения. Разучивание базовых танцевальных движений и связок. Разучивание и отработка общего флешмоба. Постановка музыкальной разминки и финального танцевального блока. Музыкальная импровизация.

Форма контроля: Показ вокального или танцевального номера.

Раздел 9. Звуковая кухня и озвучка (8 ч.)

Теория (2 ч.): Музыкальное и шумовое оформление. Фонограмма (минус, плюс). Баланс громкости речи и музыки. Правила работы с аппаратурой.

Практика (6 ч.): Подбор музыки для разных блоков мероприятия. Создание простой музыкальной последовательности. Звуковое оформление игры. Озвучивание персонажа (изменение тембра, ритма) и короткой сцены с использованием бытовых предметов.

Форма контроля: Создание звуковой дорожки к эпизоду.

Раздел 10. DIGITAL-аниматор и медиатворчество (10 ч.)

Теория (2 ч.): Цифровая афиша, видеоанонс, интервью, backstage (закулисы). QR-коды в мероприятиях. Цифровая этика и авторское право. Ответственное использование искусственного интеллекта (ИИ) как помощника для генерации идей.

Практика (8 ч.): Создание текста приглашения. Запись коротковидеоанонса. Съёмка backstage во время репетиции. Создание QR-задания для квеста. Генерация идей с помощью ИИ (под контролем педагога) с обязательной авторской переработкой.

Форма контроля: Презентация медиапродукта.

Раздел 11. Сценарная и проектная мастерская (10 ч.)

Теория (2 ч.): Этапы работы над сценарием: тема, идея, целевая аудитория. Сценарная структура и хронометраж (тайминг). Роли и обязанности команды. Важность плана «Б».

Практика (8 ч.): Выбор темы итогового мероприятия. Создание сценарного плана. Распределение ролей (ведущие, игровики, звукорежиссёры, медиа-группа). Подбор материалов (игры, квиз, музыка). Репетиция отдельных блоков и корректировка сценария.

Форма контроля: Защита сценарного плана.

Раздел 12. Практика «ЕГОЗА LIVE» (8 ч.)

Теория (1 ч.): Организация финального мероприятия. Инструктаж по ТБ. Правила работы в день события. Командная ответственность.

Практика (7 ч.): Генеральная репетиция полного хода программы. Проведение итоговой праздничной программы для родителей и гостей. Рефлексия команды (анализ удачных моментов и ошибок).

Форма контроля: Итоговое мероприятие «ЕГОЗА LIVE».

9. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

9.1. Личностные результаты (воспитательные)

Обучающийся к концу обучения:

1. Проявляет устойчивый интерес к творческой деятельности и организации досуга.
2. Демонстрирует уверенность в себе и инициативность при выполнении заданий.
3. Проявляет ответственность за порученную роль в команде.
4. Соблюдает правила безопасного и уважительного поведения.
5. Способен к самооценке и конструктивному восприятию обратной связи.

9.2. Метапредметные результаты (развивающие)

Обучающийся умеет:

1. Ставить простую творческую цель и планировать последовательность действий.
2. Распределять роли и эффективно работать в команде.
3. Принимать обратную связь и корректировать свою деятельность.
4. Ответственно пользоваться цифровыми инструментами и медиаресурсами.

9.3. Предметные результаты (образовательные)

Обучающийся:

1. Знает структуру праздничной программы и основные функции аниматора.
2. Владеет базовыми навыками работы ведущего, включая использование микрофона.
3. Владеет приёмами сценической речи и артикуляционной гимнастики.
4. Умеет проводить игровые задания, составлять и проводить квиз, участвовать в разработке квеста.
5. Умеет выполнять танцевальную связку и участвовать в вокальном номере.
6. Понимает назначение звуковых эффектов и умеет создавать простой медиаматериал (афиша, анонс).
7. Способен принять участие в создании и проведении авторской праздничной программы.

10. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

10.1. Формы контроля

Этап	Форма	Содержание
Входной	Наблюдение, беседа, творческое задание	Определение уровня коммуникативных и творческих способностей
Текущий	Выполнение практических заданий, мини-выступления, импровизации	Проверка усвоения тем на каждом занятии
Промежуточный	Квиз, мини-квест, этюд, медиапродукт	Проверка освоения разделов 1–10
Итоговый	«ЕГОЗА LIVE» + портфолио	Комплексная проверка всех компетенций

10.2. Критерии оценивания

Уровень	Баллы	Характеристика
Высокий	9–10	Самостоятельное выполнение, инициатива, креативность, адаптация к ситуации, активное взаимодействие
Средний	6–8	Выполнение с частичной помощью, использование знакомых шаблонов, стабильное взаимодействие
Начальный	4–5	Выполнение отдельных элементов с постоянной поддержкой педагога

10.3. Диагностический инструментарий

- Карта наблюдения коммуникативных навыков.
- Речевая диагностика (дикция, дыхание, интонация).
- Экспертная оценка игровых и сценических заданий.
- Самооценка обучающегося (дневник достижений).

11. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

11.1. Рабочая программа воспитания (краткий блок)

Воспитательный компонент программы реализуется через:

- Коллективные творческие дела.
- Подготовку и проведение мероприятий для разных возрастных групп.
- Развитие культуры публичного выступления.
- Формирование ответственного цифрового поведения (этикет в сети, авторские права, безопасность).
- Включение в социально-значимую деятельность Дома детства и юношества.

11.2. Материально-техническое обеспечение

- Учебный кабинет с зоной для движения.
- Музыкальная аппаратура (колонки, микшер, усилитель).
- Микрофоны (не менее 2 штук).
- Компьютер/ноутбук, проектор/экран (по возможности).
- Реквизит для игр: мячи, обручи, платки, стулья, карточки, маркеры, бумага.
- Элементы костюмов, ткани, декорации.

- Средства фото- и видеосъёмки (при наличии).

11.3. Методическое обеспечение

Педагог формирует банк материалов:

- Картотека игр (100+ вариантов с разбивкой по возрастам).
- Комплексы речевых упражнений и скороговорок.
- Сценарные шаблоны и чек-листы ведущего.
- Карты рефлексии и диагностические материалы.
- Медиатека (музыкальные отбивки, фоновые композиции, видеофрагменты).

11.4. Правила безопасности

- Соблюдение правил поведения в ОО.
- Пожарная и электробезопасность (работа с аппаратурой только под контролем педагога).
- Безопасность при подвижных играх (исключение опасных захватов, прыжков).
- Гигиена голоса (режим молчания, тёплое питьё).

12. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
Раздел 1. Введение (4 ч.)					
1	Вводное занятие. Знакомство с программой. ТБ.	2	1	1	Наблюдение
2	Игры на знакомство. Мозговой штурм «Создай праздник».	2	1	1	Беседа
Раздел 2. Основы					

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
анимации (12 ч.)					
3	Профессия «аниматор» и «ведущий». Требования.	2	1	1	Опрос
4	Структура мероприятия. Разбор этапов праздника.	2	1	1	Схема
5	Выход ведущего. Контакт с аудиторией.	2	0,5	1,5	Тренинг
6	Микрофон. Игровая разминка.	2	0,5	1,5	Упражнение
7	Речевые связки. Мини-программа ведущего.	2	0	2	Выступление
8	Экспресс-выступление «Ведущий за 60 секунд».	2	0	2	Зачёт
Раздел 3. Голос. Речь. Дикция (16 ч.)					
9	Речевой аппарат. Дыхательная гимнастика.	2	1	1	Наблюдение

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
10	Артикуляция. Чистоговорки.	2	0,5	1,5	Тренинг
11	Скороговорки. Темп, пауза.	2	0,5	1,5	Тренинг
12	Интонация. Логическое ударение.	2	1	1	Упражнение
13	Эмоции в голосе. «Одна фраза — десять эмоций».	2	0	2	Игра
14	Работа с микрофоном. Голос ведущего.	2	0,5	1,5	Запись
15	Озвучка персонажа (тембр, ритм).	2	0	2	Творческое задание
16	Речевая импровизация. Рассказ на ходу.	2	0	2	Зачёт
Раздел 4. Актёрское мастерство (12 ч.)					
17	Сценический образ и персонаж.	2	1	1	Беседа
18	Мимика и жест. Язык тела.	2	0,5	1,5	Тренинг

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
19	Пластика. Сценическое внимание.	2	0,5	1,5	Упражнение
20	Этюды (рождение, действие, отношение).	2	0	2	Этюд
21	Импровизация в предлагаемых обстоятельствах.	2	0	2	Игра
22	Игры «Угадай эмоцию», «Зеркало».	2	0	2	Тренинг
Раздел 5. Игровая анимация (16 ч.)					
23	Игры на знакомство. Игры- разминки.	2	0,5	1,5	Тренинг
24	Командные игры на взаимодействие.	2	0,5	1,5	Тренинг
25	Музыкальные игры.	2	0	2	Тренинг
26	Игры на внимание и реакцию.	2	0,5	1,5	Тренинг
27	Игры без	2	0,5	1,5	Тренинг

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
	реквизита и с предметами.				
28	Адаптация игр для помещения и зала.	2	0,5	1,5	Тренинг
29	Создание игровых связок.	2	0,5	1,5	Практикум
30	Проведение собственной игровой программы.	2	0	2	Зачёт
Раздел 6. Квиз-лаборатория (12 ч.)					
31	Квиз: структура и регламент.	2	1	1	Опрос
32	Блиц и музыкальный квиз.	2	0,5	1,5	Игра
33	Визуальный квиз. «Правда или миф?».	2	0,5	1,5	Игра
34	Технология создания вопросов.	2	1	1	Практикум
35	Создание авторского квиза.	2	0	2	Проект

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
	Работа в группах.				
36	Проведение квиза в группе. Анализ.	2	0	2	Зачёт
Раздел 7. Квесты (10 ч.)					
37	Что такое квест. Сюжет, миссия.	2	1	1	Беседа
38	Структура квеста. Подсказки.	2	0,5	1,5	Практикум
39	QR-элементы в квесте. «Тайная миссия».	2	0,5	1,5	Тренинг
40	Создание заданий и карточек.	2	0	2	Проект
41	Проведение мини-квеста.	2	0	2	Зачёт
Раздел 8. Вокал и танцы (16 ч.)					
42	Музыка в празднике. Вокальная разминка.	2	1	1	Наблюдение
43	Ритмические игры.	2	0,5	1,5	Тренинг
44	Разучивание	2	0,5	1,5	Разучивание

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
	вокального номера.				
45	Танцевальная анимация. Флешмоб.	2	0,5	1,5	Тренинг
46	Постановка флешмоба.	2	0	2	Репетиция
47	Создание музыкальной программы.	2	0,5	1,5	Практикум
48	Отработка финального танцевального блока.	2	0	2	Репетиция
49	Музыкальная импровизация.	2	0	2	Творческое задание
Раздел 9. Звук и озвучка (8 ч.)					
50	Звуковая кухня. Музыкальные отбивки.	2	1	1	Опрос
51	Шумовые эффекты.	2	0,5	1,5	Тренинг
52	Озвучивание сцены.	2	0,5	1,5	Творческое задание
53	Звуковой план	2	0	2	Практикум

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
	мероприятия.				
Раздел 10. Digital (10 ч.)					
54	Цифровая афиша. Дизайн.	2	1	1	Проект
55	Текст приглашения. Видеоанонс.	2	0,5	1,5	Проект
56	Интервью, backstage.	2	0,5	1,5	Проект
57	QR-интерактив. Создание кода.	2	0	2	Проект
58	ИИ как помощник. Создание digital- элемента.	2	0	2	Проект
Раздел 11. Проектная мастерская (10 ч.)					
59	Тема и идея итогового праздника.	2	1	1	Мозговой штурм
60	Сценарный план. Распределение ролей.	2	0,5	1,5	Планирование
61	Подбор игр,	2	0,5	1,5	Практикум

№	Тема занятия	Часы	Теория	Практика	Форма контроля
	квиза, музыки.				
62	Создание авторской мини-программы.	2	0	2	Проект
63	Репетиция блоков. Корректировка.	2	0	2	Репетиция
Раздел 12. ЕГОЗА LIVE (8 ч.)					
64	Подготовка мероприятия. Технический прогон.	2	1	1	Инструктаж
65	Генеральная репетиция.	2	0	2	Репетиция
66	Проведение «ЕГОЗА LIVE» (часть 1).	2	0	2	Итоговое мероприятие
67	Проведение «ЕГОЗА LIVE» (часть 2). Рефлексия.	2	0	2	Итоговое мероприятие
Итого		144	30	114	

13. РЕФЛЕКСИЯ

Рефлексия в программе «Школа аниматоров «ЕГОЗА» является обязательным элементом каждого занятия и итогового этапа работы. Она направлена на осознание обучающимися собственного опыта, выявление сильных сторон и зон роста.

13.1. Формы рефлексии на каждом занятии

- **Эмоциональная рефлексия:** «Смайлик настроения», «Цветной дневник» (красный — отлично, синий — было сложно, зелёный — интересно).
- **Рефлексия деятельности:** «Незаконченное предложение» (Я научился..., У меня получилось..., Мне было трудно...), «Лестница успеха» (оценивание по шкале 1–10).
- **Рефлексия содержания:** «Толстые и тонкие вопросы» (Что было главным? Где это пригодится? Что изменилось в моём понимании профессии?).
- **Рефлексия группового взаимодействия:** Круг обсуждения «Мы вместе», анализ работы в парах и группах.

13.2. Итоговая рефлексия по завершении программы

- Заполнение диагностических карт (самооценка и оценка педагога).
- Круглый стол «Мой путь в анимации» с обменом впечатлениями.
- Создание портфолио достижений (фото, видео, отзывы).
- Письменный отзыв о программе (мини-эссе или видеоролик).

13.3. Примерные вопросы для рефлексии

1. Что нового я узнал о профессии аниматора?
2. Какое задание было самым интересным? Самым сложным?
3. Как я изменился за этот год (стал увереннее, общительнее)?
4. Что из изученного я могу применить в жизни?
5. Что бы я посоветовал новичкам в нашей школе?

14. ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

Итоговый проект «ЕГОЗА LIVE» представляет собой самостоятельно подготовленную и проведённую обучающимися праздничную программу для зрителей (родителей, младших школьников, воспитанников других объединений). Проект реализуется под организационным руководством

педагога, однако ведущие роли (ведущий, игровик, звукооператор, медиа-волонтёр) выполняются обучающимися.

Этапы подготовки проекта:

1. **Планирование:** выбор темы, целевой аудитории, формата.
2. **Сценарий:** написание сценария, распределение ролей.
3. **Подготовка:** репетиции, создание реквизита, афиши, видеоанонса.
4. **Проведение:** реализация программы с полным техническим сопровождением.
5. **Анализ:** рефлексия команды, разбор ошибок, самооценка.

15. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р, в ред. от 01.07.2025 № 1745-р).
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года.

Методическая литература:

5. Генералова, И. Б. Театр. Пособие для дополнительного образования. – М.: Баласс, 2020.
6. Карелина, Е. Ю. Игровой тренинг для аниматоров. – СПб.: Речь, 2021.
7. Львов, М. Р. Школа творческого мышления. – М.: Просвещение, 2019.
8. Савина, Е. Г. Сценарии школьных мероприятий и праздников. – М.: Учитель, 2022.
9. Терентьева, М. А. Современные технологии организации досуга детей. – Екатеринбург: УрГПУ, 2021.
10. Шуркова, Н. Е. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2020.

Интернет-ресурсы:

11. Федеральный портал «Дополнительное образование детей» – <http://dop.edu.ru>
12. Сайт «Педагогическая библиотека» – <http://pedlib.ru>
13. Журнал «Дополнительное образование и воспитание» – <http://dopobrazovanie.ru>
14. Образовательная социальная сеть nsportal.ru (раздел «Дополнительное образование»)