

УТВЕРЖДЕНО

приказом генерального директора
АНО ДПО «Эксперт-Образование»

от «03» марта 2026 г.

№ 2026.01



Образовательная программа дополнительного образования
«Аниматор»

Кемерово 2026

Оглавление

1. Целевой раздел	3
2. Содержательный раздел	5
3. Организационный раздел	6
4. Заключение.....	8

1. Целевой раздел

Объём: 48 академических часов

Пояснительная записка

Программа разработана для подростков 14-17 лет, мечтающих стать аниматорами - специалистами по созданию праздника и радости для детей. В отличие от стереотипа «человек в костюме клоуна», современный аниматор - это многогранная профессия, сочетающая артистизм, психологию, организаторские способности и глубокое уважение к ребёнку. Программа раскрывает аниматора как проводника в мир игры, а не как «развлечение».

Особое внимание уделено этическим границам: запрет на пугание детей, навязывание физического контакта, использование стереотипов («девочки - принцессы, мальчики - супергерои»). Акцент сделан на безопасности - как физической (правила работы с реквизитом), так и психологической (уважение к страхам и границам ребёнка).

Программа соответствует требованиям к профориентации подростков и учитывает возрастные особенности: потребность в самовыражении через тело и голос, поиск идентичности через роль, уязвимость к оценке аудитории. Для несовершеннолетних обучающихся подчёркивается: полноценное трудоустройство в костюмированных ролях возможно с 18 лет (ТК РФ, ст. 265), но подготовку и стажировки можно начинать раньше.

Цель программы

Формирование у подростков компетенций ответственного аниматора: умение создавать праздничную атмосферу через игру, артистизм и внимание к каждому ребёнку - без нарушения его границ и с соблюдением этических норм.

Задачи программы

Артистические задачи:

- Развить навыки перевоплощения без слов (пластика, мимика, жест);
- Освоить базовые приёмы клоунады, фокусов и интерактивных игр;
- Научиться адаптировать поведение под разные возрастные группы (3-6, 7-10, 11-14 лет).

Психологические задачи:

- Понять возрастные особенности детского восприятия страха, юмора, личного пространства;
- Научиться распознавать сигналы дискомфорта ребёнка (замкнутость, плач, агрессия) и корректно реагировать;

— Освоить техники вовлечения «тихих» детей без давления.

Организационные задачи:

- Научиться планировать сценарий мероприятия с учётом времени, возраста и места проведения;
- Освоить работу с реквизитом и пространством (торговый центр, ДР дома, лагерь);
- Понять правила взаимодействия с родителями и организаторами мероприятия.

Этические задачи:

- Сформировать внутренний «стоп-сигнал»: когда игра переходит в насилие над границами ребёнка;
- Освоить алгоритм действий при конфликте между детьми во время мероприятия;
- Понять запрет на фотографирование детей в костюме без согласия родителей.

Категории обучающихся и сроки освоения

К обучению допускаются подростки 14-17 лет с интересом к театру, игре, работе с детьми. Специальная подготовка не требуется - программа начинается с базового уровня.

Срок освоения - 48 академических часов в течение 12 недель по 4 часа еженедельно. Группы формируются численностью 10-12 человек для обеспечения безопасной практики и индивидуального сопровождения.

Обучающиеся до 18 лет готовятся к стажёрской деятельности под руководством взрослого аниматора. Полноценное трудоустройство в костюмированных ролях (особенно с закрытым лицом) возможно только с 18 лет в соответствии с ТК РФ.

Форма аттестации и документ об освоении

Итоговая аттестация - проведение мини-праздника для реальных детей (приглашаются дети сотрудников/партнёров с письменного согласия родителей) или симуляция с подростками в роли детей.

Обучающийся демонстрирует:

- 15-минутную игровую программу для возрастной группы на выбор;
- Корректную реакцию на «провокацию» (ребёнок плачет, отказывается участвовать, агрессивен);
- Ответы на вопросы комиссии об этических границах.

Оценка - «зачтено / доработка». Ошибки в безопасности или этике (попытка утешить плачущего ребёнка через объятия без разрешения) являются основанием для доработки.

По итогам выдаётся Сертификат об освоении программы «Юный аниматор» с указанием освоенных форматов (клоунада, тематические персонажи, интерактивные игры) и рекомендацией к стажёрской деятельности.

2. Содержательный раздел

Содержание программы

Модуль 1. Кто такой аниматор сегодня? Этика и безопасность (6 часов)

Разбор стереотипов: «аниматор = клоун», «можно пугать для смеха», «ребёнок должен участвовать». Изучение прав ребёнка на отказ от игры, на личное пространство, на безопасность. Правила работы в костюме: гигиена (смена белья под костюмом), перегрев, гипогликемия. Юридические ограничения для несовершеннолетних: почему в маске с закрытым лицом работают только с 18 лет. Практикум: «Что делать, если ребёнок испугался тебя в костюме?» - алгоритм: отступить → снять маску (если возможно) → спокойный голос → передать родителю.

Модуль 2. Психология детской аудитории (6 часов)

Возрастные группы:

- 3-6 лет: короткое внимание, страх незнакомых персонажей, потребность в простых ритуалах;
- 7-10 лет: любопытство к «магии», но критическое отношение к «ненастоящим» персонажам, важность правил игры;
- 11-14 лет: стыд за участие, но интерес к иронии и «взрослым» шуткам.

Практикум распознавания сигналов: видео с детьми - найти признаки страха, скуки, перегрузки. Упражнение «Не навреди»: как пригласить ребёнка в игру без давления («Хочешь попробовать?» вместо «Иди сюда!»).

Модуль 3. Пластика и мимика без слов (8 часов)

Основы телесной выразительности: ходьба персонажа (тяжёлый медведь, лёгкая фея), работа с пространством (большой/маленький персонаж). Мимика через маску: глаза и тело вместо лица. Упражнения «Зеркало», «Сломанный робот», «Эмоция в одном жесте». Практикум перевоплощения: за 30 секунд превратиться из обычного подростка в персонажа без слов.

Модуль 4. Голос и речь персонажа (6 часов)

Тембр, темп, громкость: как создать голос без вреда для связок. Приёмы: шёпот для таинственности, замедление для важных моментов. Работа с акцентом (лёгкий - для колорита, не карикатурный). Упражнение «Голос в спину»: говорить так, чтобы слышали в конце зала без крика. Практикум: озвучить мультфрагмент без оригинальной дорожки.

Модуль 5. Игровой арсенал: 20 игр под разные условия (10 часов)

Классификация игр:

- Ледоколы (первые 5 минут знакомства);
- Энерджайзеры (сбросить избыток энергии);
- Спокойные (перед вручением подарков);
- Финальные (завершение с теплом).

Практикум:

- «Волшебный мешок» - угадывание предметов без зрения;
- «Замри» - с элементами перевоплощения;
- «Повтори за мной» - с нарастающей сложностью;
- «Тихо-громко» - управление уровнем шума в группе.

Адаптация под условия: маленькая квартира, торговый центр с шумом, улица с ветром.

Модуль 6. Реквизит и костюм: безопасность прежде эффекта (6 часов)

Выбор костюма: натуральные ткани под подкладкой, вентиляция, возможность быстро снять. Реквизит: запрет на мелкие детали для детей до 6 лет, проверка на острые края. Грим: гипоаллергенные краски, тест на запястье, снятие до сна. Практикум: инспекция «опасного» реквизита (найди 5 рисков в предложенном наборе).

Модуль 7. Сценарий и импровизация (6 часов)

Структура 60-минутного мероприятия: приветствие → 2 активные игры → творческий блок → кульминация (встреча с «главным героем») → прощание. Правило «трёх запасных игр» на случай провала. Техника импровизации: «Да, и...» вместо «Нет, но...». Разбор кейсов: ребёнок расплакался, родитель вмешался, сломался реквизит - что делать?

3. Организационный раздел

Кадровое обеспечение

Программу ведёт педагог с опытом работы аниматором не менее 3 лет, имеющий:

- Дополнительное образование в области детской психологии или театральной педагогики;
- Справку об отсутствии судимости и медицинскую книжку;
- Опыт работы с подростками как с обучающимися (не только как с аудиторией).

Приглашаются действующие аниматоры для мастер-классов по специфике площадок (торговые центры, частные праздники, лагеря).

Материально-техническое обеспечение

Учебный класс площадью не менее 35 м² с зеркальной стеной и мягкой зоной для пластики. Проектор для разбора видео с детских праздников (без лиц детей или с согласия). Реквизит:

- Базовые костюмы-накидки (без полного закрытия лица для несовершеннолетних);
- Гипоаллергенный грим и кисти;
- Игровой реквизит: мячи, платки, «волшебные» палочки из безопасных материалов;
- Манекен для отработки правил гигиены под костюмом.
- Санузел в непосредственной близости для отработки быстрой смены костюма.

Особенности реализации

- Этический кодекс группы: запрет на обсуждение внешности друг друга в костюме, на принуждение к перевоплощению в гендерно-некомфортные роли;
- Работа с тревогой: техники «заземления» перед выходом в роль (дыхание, фокус на задаче, а не на оценке);
- Родительское согласие: на первом занятии - подписание документа о понимании специфики профессии и ограничений для несовершеннолетних.

Контроль и оценка освоения

Текущий контроль - педагогическое наблюдение за участием в играх, обратная связь после каждого практического задания. Промежуточная аттестация - проведение 5-минутной игры для группы с фокусом на этике (не на артистизме). Итоговая аттестация - мини-праздник с оценкой по трём критериям: безопасность, уважение к границам ребёнка, вовлечение без давления.

Требования к обучающимся

Возраст 14-17 лет. Отсутствие медицинских противопоказаний к активной физической деятельности и работе в закрытой одежде (бронхиальная астма в стадии обострения, эпилепсия). Письменное согласие родителя/законного представителя с ознакомлением об ограничениях трудоустройства до 18 лет. Готовность к телесной работе и эмоциональному риску (быть смешным, ошибаться).

4. Заключение

Программа «Аниматор: искусство радовать детей» не превращает подростка в «профессионального развлекателя за 12 недель». Она даёт нечто более ценное - культуру отношения к ребёнку в игре.

Выпускник уходит с пониманием:

- Радость ребёнка не стоит его страха - никогда;
- Перевоплощение начинается не с костюма, а с вопроса «Что чувствует мой персонаж?»;
- Лучший аниматор - тот, кого ребёнок запомнил не как «смешного дядю», а как того, кто увидел его самого;
- Границы - профессиональный навык: можно отказаться от небезопасного реквизита, от роли, которая вызывает дискомфорт, от давления организатора «развесели всех».

В мире, где детей часто воспринимают как «аудиторию для развлечения», эта программа учит видеть в каждом ребёнке - личность. И создавать праздник не для него, а вместе с ним. Это и есть настоящее искусство аниматора.