

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САМАРСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ АЭРОКОСМИЧЕСКИЙ
ЛИЦЕЙ» ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

РАССМОТРЕНО

На заседании м.о.



Протокол №1 от
26.08.2026г

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

 И.А. Царева

26.08. 2026г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СМАЛ г.о.

Самара

В.В. Архипов

Приказ № 28-6 от 27.08.2026г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Театр.»

(ID 10599729)

Составитель
учитель МБОУ СМАЛ г.о. Самара
Зюбина Н.А.

Самара 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТЕАТР

Программа курса внеурочной деятельности «**Театр**» направлена на развитие творческих и инженерно-технических способностей обучающихся через синтез театрального искусства и современных технологий. Курс интегрирует актерский тренинг, сценическую речь, основы режиссуры с **3D-моделированием декораций, светодизайном, звукорежиссурой, видеомэппингом, работой с CNC-станками (лазерная резка, 3D-печать), основами электроники и автоматизации сцены**. Особое внимание уделяется созданию полноценного технологического спектакля, где каждый участник осваивает инженерные и цифровые компетенции, востребованные в современном медиа- и шоу-индустрии.

Адаптация для технологического профиля лица. В качестве основного драматургического материала выбрана пьеса с технологическим сюжетом (по мотивам произведений Рэя Брэдбери «451° по Фаренгейту»). Это позволяет органично соединить гуманитарную составляющую с инженерными задачами: создание световых и звуковых эффектов, проектирование трансформируемых декораций, использование мультимедиа-контента.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Театр

- Развитие инженерного мышления и творческих способностей через театрально-техническую деятельность.
- Формирование навыков проектирования, 3D-моделирования, программирования светового и звукового оборудования.
- Освоение современных технологий сценографии (видеомэппинг, интерактивные инсталляции, автоматизация).
- Воспитание командной работы, проектной культуры и ответственности за технический результат.
- Создание условий для постановки технологически насыщенного спектакля с использованием цифровых инструментов.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТЕАТР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс реализуется в рамках внеурочной деятельности естественно-научного и технологического направления. Предназначен для обучающихся 10–11

классов, рассчитан на 34 часа (по 1 часу в неделю). Программа интегрируется с предметами «Информатика», «Физика», «Технология», «Черчение», «ОБЖ», а также с деятельностью лицейского медиацентра.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТЕАТР

- Практические тренинги (актерское мастерство, сценическая речь, пластика).
- Инженерные мастерские (3D-моделирование, пайка, сборка макетов, программирование Arduino для сценических эффектов).
- Репетиции (чтецкие, мизансценические, прогонные, генеральные) с использованием технологического оборудования.
- Проектные сессии (разработка концепции декораций, световой партитуры, звукового оформления).
- Мастер-классы от приглашенных специалистов (звукорежиссеры, светодизайнеры, инженеры-мехатроники).
- Работа в CAD-системах (Fusion 360, Blender, CorelDRAW) для подготовки макетов и деталей.
- Участие в фестивалях, конкурсах технического творчества и школьных мероприятиях.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТЕАТР

10-11 КЛАСС (34 часа)

Введение в театральные технологии (2 ч). Технологии в современном театре: свет, звук, видео, автоматика. Обзор профессий (звукорежиссер, светодизайнер, художник-сценограф, инженер по автоматике). Техника безопасности на сцене и в мастерских.

Основы актерского мастерства (3 ч). Освобождение мышц, внимание, воображение, предлагаемые обстоятельства. Этюды на действия, оценку фактов, общение. Работа с текстом технологической или футуристической пьесы.

Сценическая речь (2 ч). Дыхание, дикция, орфоэпия. Работа над текстом. Читка по ролям.

3D-моделирование и проектирование декораций (5 ч). Основы работы в Blender / Fusion 360 / SketchUp. Создание 3D-модели сцены и декораций. Работа с макетами из картона и пластика. Подготовка файлов для лазерной резки и 3D-печати.

Основы электроники и автоматики (5 ч). Введение в Arduino / Micro:bit. Управление светодиодными лентами, сервоприводами, двигателями. Создание простых сценических эффектов (мигание, плавное затухание, движение объектов). Сборка макетов механизмов для сцены.

Режиссура и драматургия для технологического театра (2 ч). Особенности работы с пьесой. Создание режиссерского замысла с учетом технологических возможностей. Работа над концепцией мультимедийного спектакля.

Создание технологического спектакля (9 ч). Распределение ролей и технических задач. Разработка световой партитуры (DMX-контроллеры, световые приборы). Создание звукового дизайна (монтаж, музыка, шумы). Программирование автоматических эффектов. Изготовление декораций с использованием 3D-печати и лазерной резки. Монтаж видео-контента и видеомэппинг. Репетиции по сценам, прогоны.

Интеграция мультимедиа и сцены (3 ч). Создание видеоряда (After Effects / DaVinci Resolve). Настройка проектора и системы видеомэппинга. Синхронизация света, звука и видео.

Премьера и анализ (3 ч). Генеральная репетиция со всеми техническими эффектами. Показ спектакля. Обсуждение с участниками и зрителями. Технический анализ (что удалось, что можно улучшить). Подготовка к фестивалям технического творчества.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Развитие интереса к инженерным и техническим профессиям, связанным с медиа и шоу-индустрией.
- Формирование ответственности, дисциплины, командного духа при реализации сложных технических проектов.
- Способность к творческому и техническому самовыражению.
- Осознание ценности коллективного труда, где гуманитарная и техническая составляющие равно важны.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Умение ставить цель, планировать и организовывать проектную деятельность в команде.
- Навыки работы с САД-системами, программирования, монтажа и управления техническими системами.
- Развитие коммуникативных способностей, умение распределять роли и задачи между участниками проекта.
- Способность анализировать и оптимизировать технические решения.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

10 КЛАСС

- Владеть основами актерского тренинга и сценической речи.
- Уметь создавать 3D-модели простых декораций в Blender / Fusion 360.
- Знать основы работы с Arduino / Micro:bit для управления сценическими эффектами.
- Уметь собирать простые электрические схемы (светодиоды, сервоприводы).
- Понимать принципы работы лазерного станка и 3D-принтера.
- Создавать макеты сцены и декораций.

11 КЛАСС

- Уметь разрабатывать режиссерский замысел с учетом технических возможностей.
- Владеть основами DMX-управления светом.
- Уметь создавать звуковой дизайн (монтаж, микширование) для спектакля.
- Программировать автоматизированные сценические механизмы.
- Работать с видеомэппингом и мультимедиа-контентом.
- Участвовать в полной постановке технологического спектакля.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

10-11 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Введение в театральные технологии	1	Современный технологический театр. Профессии. ТБ.	Лекция-беседа, просмотр видео.	Культура.РФ,
2	Основы актерского мастерства: внимание и воображение	1	Тренинг внимания, воображения, освобождение мышц.	Практические упражнения, этюды.	РЭШ. Театр
3	Основы актерского мастерства: предлагаемые обстоятельства и общение	1	Этюды на взаимодействие, работа с текстом.	Этюды, импровизации.	Multiurok.ru
4	Сценическая речь: дыхание и дикция	1	Дыхательные упражнения, артикуляция.	Практика, индивидуальная работа.	Инфопедия
5	Сценическая речь: выразительность и работа над текстом	1	Интонация, логические ударения. Читка отрывков.	Чтение, анализ.	Stage4u.ru
6	3D-моделирование: введение в Blender / Fusion 360	1	Интерфейс, базовые инструменты, создание простых	Практика в CAD-системе.	Blender.org / Fusion 360 tutorials

			объектов.		
7	3D-моделирование: создание эскиза сцены и декораций	1	Проектирование сцены, создание 3D-модели.	Моделирование, работа с проектом.	-
8	3D-моделирование: подготовка к печати и лазерной резке	1	Экспорт в STL, настройка слайсера, подготовка к резке.	Подготовка файлов, работа в слайсере.	Cura, LightBurn
9	3D-печать и лазерная резка: практическая работа	1	Запуск печати / резки, сборка деталей.	Практическая работа с оборудованием.	—
10	Основы электроники: введение в Arduino	1	Понятие микроконтроллера, порты, среда разработки.	Подключение Arduino, загрузка скетча.	=
11	Основы электроники: управление светодиодами	1	Подключение и программирование светодиодной ленты.	Сборка схемы, программирование эффектов.	—
12	Основы электроники: сервоприводы и двигатели	1	Подключение сервопривода, написание кода.	Управление движением механизмов.	—
13	Основы электроники: создание сценического эффекта	1	Разработка и сборка устройства (вращающийся	Проектная работа.	—

			я объект, световой эффект).		
14	Создание макета декорации с использованием электроники	1	Сборка макета, интеграция светодиодов и механизма.	Макетирование , пайка, программирование.	—
15	Репетиция чтецкой программы с элементами технического оформления	1	Отработка выразительно сти, подбор света/звука.	Репетиция, работа с оборудованием .	—
16	Генеральная репетиция и показ	1	Прогон с техническими эффектами.	Показ, рефлексия.	—
17	Анализ работы за первое полугодие	1	Обсуждение результатов, планирование второго полугодия.	Круглый стол.	—
18	Введение в технологический театр. Режиссура и драматургия	1	Особенности работы с пьесой, концепция мультимедий ного спектакля.	Лекция-беседа, обсуждение.	Театральный институт им. Щукина
19	Выбор пьесы и распределение ролей и технических задач	1	Распределени е актерских и технических ролей.	Обсуждение, читка по ролям.	—
20	Разработка световой партитуры	1	Введение в DMX- управление.	Работа с программой DMX (QLC+ /	—

			Программирование света.	Lightkey).	
21	Создание звукового дизайна	1	Монтаж музыки, шумов. Работа с аудио-редакторами.	Монтаж в Audacity / Reaper.	—
22	Репетиция 1-го акта	1	Работа над мизансценами , взаимодействие актеров.	Репетиция по эпизодам.	—
23	Репетиция 2-го акта	1	Работа над сценами, уточнение характеров.	Репетиция с партнерами.	—
24	Работа над сценической речью в спектакле	1	Интонационные рисунки ролей, голосоведение.	Читка сцены с акцентом на речь.	—
25	Изготовление декораций (3D-печать / лазерная резка)	1	Создание деталей декораций на оборудовании .	Работа с 3D-принтером, лазерным станком.	—
26	Монтаж и сборка декораций	1	Сборка декораций, установка на сцене.	Монтаж, крепление.	—
27	Интеграция электроники в декорации	1	Установка светодиодов, сервоприводов	Подключение, программирование.	—

			в в декорации.		
28	Создание видеомэппинга	1	Работа в программном обеспечении (Resolume / MadMapper). Настройка проектора.	Проектирование и отладка видео-контента.	—
29	Синхронизация света, звука, видео	1	Настройка тайм-кодов, согласование всех систем.	Тестирование, отладка.	—
30	Прогонная репетиция с техническими эффектами	1	Прогон всего спектакля с полным техническим оснащением.	Репетиция с замечаниями.	—
31	Введение в технологический театр. Режиссура и драматургия	1	Особенности работы с пьесой, концепция мультимедийного спектакля.	Лекция-беседа, обсуждение.	Театральный институт им. Щукина
32	Выбор пьесы и распределение ролей и технических задач	1	Распределение актерских и технических ролей.	Обсуждение, читка по ролям.	—
33	Разработка световой партитуры	1	Введение в DMX-управление. Программирование света.	Работа с программой DMX (QLC+ / Lightkey).	—
34	Создание звукового дизайна	1	Монтаж	Монтаж в	—

			музыки, шумов. Работа с аудио- редакторами.	Audacity / Reaper.	
ОБЩ ЕЕ КОЛИ ЧЕСТ ВО ЧАСО В ПО ПРОГ РАМ МЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

10-11 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контр. работы	Практ. работы	
1	Введение в театральные технологии	1	0	0	Культура.РФ
2	Основы актерского мастерства: внимание и воображение	1	0	1	РЭШ. Театр
3	Основы актерского мастерства: предлагаемые обстоятельства и общение	1	0	1	Multiurok.ru
4	Сценическая речь: дыхание и дикция	1	0	1	Инфопедия
5	Сценическая речь: выразительность и работа над текстом	1	0	1	Stage4u.ru
6	3D-моделирование: введение в Blender / Fusion 360	1	0	1	Blender.org
7	3D-моделирование: создание эскиза сцены и декораций	1	0	1	-
8	3D-моделирование: подготовка к печати и лазерной резке	1	0	1	Cura, LightBurn
9	3D-печать и лазерная резка: практическая	1	0	1	—

	работа				
10	Основы электроники: введение в Arduino	1	0	1	Arduino.cc
11	Основы электроники: управление светодиодами	1	0	1	—
12	Основы электроники: сервоприводы и двигатели	1	0	1	—
13	Основы электроники: создание сценического эффекта	1	0	1	—
14	Создание макета декорации с использованием электроники	1	0	1	—
15	Репетиция чтецкой программы с элементами технического оформления	1	0	1	—
16	Генеральная репетиция и показ	1	0	1	—
17	Анализ работы за первое полугодие	1	0	0	
	Введение в технологический театр. Режиссура и драматургия	1	0	0	Театральный институт им. Щукина
	Выбор пьесы и распределение ролей и технических задач	1	0	1	—
	Разработка световой	1	0	1	—

	партитуры				
	Создание звукового дизайна	1	0	1	Audacity
	Репетиция 1-го акта	1	0	1	—
	Репетиция 2-го акта	1	0	1	—
	Работа над сценической речью в спектакле	1	0	1	—
	Изготовление декораций (3D-печать / лазерная резка)	1	0	1	—
	Монтаж и сборка декораций	1	0	1	—
	Интеграция электроники в декорации	1	0	1	—
	Создание видеомэппинга	1	0	1	Resolume / MadMapper
	Синхронизация света, звука, видео	1	0	1	—
	Прогонная репетиция с техническими эффектами	1	0	1	—
	Генеральная репетиция в костюмах и гриме	1	0	1	—
	Премьерный показ спектакля	1	0	1	—
	Анализ спектакля и обсуждение	1	0	0	—
	Планирование участия в конкурсах и фестивалях	1	0	0	—
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	29	