

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Управление образования администрации МО «Братский район»

МКОУ «Ключи-Булакская СОШ»

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

Месяцева Е.А.
Протокол № 1
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

Казанцева О.В.
«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Рябцева Е.Д.
Приказ № 74
от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Клуб Весёлых и Находчивых»

для обучающихся 6 класса

с. Ключи-Булак 2023

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Клуб весёлых и находчивых» составлена на основе Примерной программы организации внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. Под ред. В.А. Горского, 2-е издание, М. : Просвещение 2011 (стандарты второго поколения), Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. – М.: Просвещение, 2011. Направление данной программы внеурочной деятельности общекультурное. Программа рассчитана на 3 года обучения. Рабочая программа разработана для 2-го года обучения.

Возраст 11-12 лет, класс – 6

Количество занятий в неделю – 1

Количество часов в год – 34

Актуальность данной программы состоит в её социальной направленности на формирование активной жизненной позиции в процессе коммуникативного общения.

Школа после уроков — это мир творчества. Младшие подростки проявляют стремление к раскрытию своих интересов, увлечений, своего «я». Ведь главное, что здесь ребёнок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей обучающихся, которые не всегда в полной мере удаётся «рассмотреть» на уроке.

Данная программа основывается на принципах культуросообразности, коллективности и диалогичности.

Принцип культуросообразности предполагает, что игра КВН основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Принципа коллективности применительно к игровой деятельности предполагает, что игра КВН, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

Принцип диалогичности предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого является обмен ценностями: (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных

поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей.

Одним из механизмов создания благоприятной атмосферы в учебном заведении является игра. Сегодня уже никому не надо доказывать, что игра — необходимый атрибут социализации личности ребенка, что в игре гораздо легче постигаются ученые премудрости, что игра - не только средство отдыха, общения и развлечения, но и мощный воспитательный инструмент. Примером этому может служить игра «КВН», **основной целью и задачами** которой являются:

- Развитие творческих способностей учащихся: сочинение сценариев, упражнения для дикции, сценическое движение, музыкальные занятия, занятия танцем, этюды по построению мизансцен, пантомима, жесты и мимика, искусство диалога и перевоплощения, искусство экспромта;
- стимулирование интереса к окружающей действительности, телевидению, кинофильмам, чтению;
- создание благоприятной атмосферы на репетициях и во время игры, превращение занятия в увлекательное путешествие, проведение мини-игр и экспромтов;
- объединение подростков в коллектив, установление эмоциональных контактов с применением упражнений по общению, организация творческого сотрудничества с другими детскими коллективами;
- снятие напряжения, вызванного повышенной учебной нагрузкой, с помощью игровых приемов и самой игры;
- гармоничное развитие личностных качеств подростка при подготовке выступления, расширение его кругозора, развитие интеллекта, создание условий для самоутверждения и самореализации;
- воспитание личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Важным системообразующим элементом игры «КВН» является коллективный творческий процесс, на основе которого, следует заметить, построен годовой круг традиционных выступлений, занятий, репетиций. В процессе своей деятельности команда КВН проходит все стадии формирования коллектива. В результате ребята становятся способными самостоятельно ставить перед собой цели, регулировать свою деятельность. Они учатся взаимодействию, дисциплине, ответственности, приобретают опыт коллективных переживаний. Игра стимулирует их активность и раскрывает творческие способности, создает «ситуацию успеха», то есть, создавая положительный эмоциональный фон, предоставляя возможность отдохнуть и пообщаться, игра становится важным социально-педагогическим инструментом и работает на будущее. Участвуя в подготовке выступлений, примеряя на себя различные роли, относясь с иронией к трудностям окружающей действительности, общаясь друг с другом и другими командами, обмениваясь опытом,

КВНщики больше, чем их сверстники, готовы найти себя во взрослой жизни, стать социально активными людьми. Таким образом, КВН — это уникальное средство просвещения, эстетического воспитания и организации продуктивного досуга детей и подростков. Причем, не только непосредственных участников команд КВН, но и их болельщиков. КВН — это, по сути, механизм формирования детских и молодежных общественных объединений, действующих на принципах самоорганизации, самореализации, самодеятельности и самоуправления.

II. Общая характеристика курса

Программа «Клуб весёлых и находчивых» рассчитана на учащихся пятого класса, увлекающихся общекультурной деятельностью. Занятия проходят во внеурочное время **один раз в неделю**.

Задания направлены на освоение теоретической базы игры КВН, а также практической реализации творческих замыслов.

Режим занятий

Внеурочная деятельность «КВН» рассчитана на 3 года (102 часа). Данная рабочая программа представляет *второй* блок.

Возраст 11-12 лет, класс – 6

Количество занятий в неделю – 1

Количество часов в год – 34

III. Личностные и метапредметные результаты

Личностные результаты освоения программы «Клуб весёлых и находчивых»:

- гармоническое развитие личностных качеств подростка при подготовке выступления, расширение его кругозора, развитие интеллекта, создание условий для самоутверждения и самореализации;
- стимулирование интереса к окружающей действительности, телевидению, кинофильмам, чтению;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности.

Метапредметные результаты освоения программы «Клуб весёлых и находчивых» проявляются в:

- расширении круга приёмов составления разных типов плана;
- расширении круга структурирования материала;
- умении работать со справочными материалами и Интернет-ресурсами, планировать игровую деятельность;

- *обогащению* ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.);

- *умении* организовывать игровую деятельность;

- *способности* оценивать результаты игровой деятельности собственной и одноклассников.

Формы занятий:

инсценировка, выразительное чтение, работа над созданием сценического образа, работа творческой группы (создание сценария).

Формы подведения итогов освоения программы внеурочной деятельности: выступление на школьных мероприятиях, участие в районном конкурсе команд КВН.

IV. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«КВН» (34 часа)

I. Введение в игру (1 ч). Повторение особенностей игры «КВН». Поведение в команде. Роль и действия капитана. Нестандартное мышление, внимание к деталям, умение слышать друг друга, выделение главного, эрудиция, находчивость и чувство юмора как компоненты успешной игры.

II. Работа над сценарием (9 ч). Правила работы над сценарием. Поиск шуток для команды. Деление шуток КВН на литературные и актёрские. Литературные шутки – шутки, основанные на игре слов, придуманные анекдоты, фразы, пародирующие известные изречения. Актёрские шутки – шутки, опирающиеся на внешний эффект: актёрскую игру или использование технических средств (декораций, реквизита, фонограмм и др.)

Практические занятия по работе над сценарием.

III. Требования к шутке. (5). К шутке как элементу сценария предъявляется несколько требований: шутка должна быть понятна, не допускать долгого вдумчивого постижения; шутка должна быть оригинальной; шутка должна быть удобной для подачи; шутка должна укладываться в логику сценарного построения конкурса; шутка должна быть свежей и актуальной.

Практические занятия. Работа над актёрским мастерством участников игры. Составление шуток.

IV. Подача шутки (9 ч).

«Подача»- («затравка») – реплика, подводящая к остроте. Обычно это либо вопрос, либо начало фразы, которая желательно (но необязательно) смешна или вызывает интерес у зрителя.

«Добивка» - продолжение «подачи» - ответ на вопрос, остроумное завершение предыдущей фразы. В ней сосредоточена соль шутки, вложено самое яркое и смешное из того, что удалось создать сценаристом. После неё игроки ожидают смех в зале, поэтому фраза должна быть правильно составлена и произнесена.

«Отбивка» - это либо третья фраза на волне смеха, усиливающая эффект «добивки», либо «отыгрыш», реакция остальных игроков на сказанную фразу.

Практические занятия. Отработка правил подачи шутки.

V. Способы написания сценария (10ч). Основным способом написания сценария является процесс накопления шуток (создание базы данных).

Источники появления новых шуток:

- пародии на рекламу, сериалы, ТВ – программы;
- внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты и интернет)
- «шутки по ходу жизни» - то есть рождённые во время уроков, перемен, непосредственного общения команды;
- видео и ТВ-фильмы в жанре комедии могут подарить свежие идеи;
- общественно-значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звёзд шоу-бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток;
- материал внутришкольных событий – капустников, ёлок, вечеров и др.
- спонтанные шутки – то есть те, которые рождаются в процессе репетиций уже готового материала
- шутки, написанные сценаристами непосредственно к данной игре

Практические занятия. Написание сценария с использованием различных источников появления шуток.

V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

<i>№ п/п</i>	<i>Темы</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>В том числе практика</i>
1	Введение в игру	1	
2	Работа над сценарием	9	6
3	Требования к шутке	5	3
4	Подача шутки	9	7
5	Способы написания сценария.	10	7
	Итого	34	22

На каждом занятии предполагаются и теоретические, и практические формы организации деятельности обучающихся.

V.

VI. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности	
					Теоретическая часть занятия /форма организации деятельности	Практическая часть занятия /форма организации деятельности
<i>Введение в игру 1 ч.</i>						
1			Повторение особенностей игры «КВН». Поведение в команде.	1	Эвристическая беседа	«корзинка вопросов»
<i>Работа над сценарием 9 ч.</i>						
2			Правила работы над сценарием.	1	Частично-поисковая	
3			Поиск шуток для команды.	1	КТД определение состава команды, составление плана работы	Творческая мастерская
4-5			Деление шуток КВН на литературные и актёрские.	2	Круглый стол	Практикум. Выразительное чтение текстов

6-7			Литературные шутки	2	Социальная проба	Практикум
8-10			Актёрские шутки	3	Социальная проба	Практикум Мини-репетиции
<i>Требования к шутке. 5ч.</i>						
11			Оригинальность и доступность шутки.	1	Круглый стол	практикум
12			Актуальность и новизна шутки	1	Социальная проба	Творческая мастерская
13			Соответствие шутки логике построение сценарного конкурса.	1	Частично-поисковая	Творческая мастерская
14-15			<i>Практические занятия.</i> Работа над актёрским мастерством участников игры. Составление шуток.	2	Социальная проба	практикум

Поддача шутки (9 ч).						
16-17			«Поддача»- («затравка») – реплика, подводящая к остроте.	2	Частично-поисковая	КТД
18-19			«Добивка» - продолжение «подачи» - ответ на вопрос, остроумное завершение предыдущей фразы.	2	Эвристическая беседа	Практикум
20-21			«Отбивка» - это либо третья фраза на волне смеха, усиливающая эффект «добивки»	2	Эвристическая беседа	Творческая мастерская
22-24			<i>Практические занятия.</i> Работа над актёрским мастерством участников игры. Составление шуток.	3	Социальная проба	Практикум
Способы написания сценария (10ч)						
25			Пародии на рекламу, сериалы, ТВ – программы	1	Эвристическая беседа	КТД

26			Внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты и интернет)	1	Частично-поисковая	Творческая мастерская
27			«Шутки по ходу жизни» - то есть рождённые во время уроков, перемен, непосредственного общения команды;	1	Эвристическая беседа	КТД
28			Видео и ТВ-фильмы в жанре комедии могут подарить свежие идеи;	1	Частично-поисковая	Практикум
29			Общественно-значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звёзд шоу-бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток;	1	Эвристическая беседа	Творческая мастерская
30			Материал внутришкольных событий – капустников, ёлок, вечеров и др.	1	Частично-поисковая	Практикум

31			Спонтанные шутки – то есть те, которые рождаются в процессе репетиций уже готового материала	1	Эвристическая беседа	КТД
32			Шутки, написанные сценаристами непосредственно к данной игре	1	Частично-поисковая	Практикум
33- 34			<i>Практические занятия.</i> Написание сценария с использованием различных источников появления шуток.	2	Социальная проба	Практикум

VI. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

1. Примерная программа по внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. Под ред. В.А. Горского, 2-е издание, М. Просвещение 2011. (стандарты второго поколения).
2. Д.В.Григорьев, Б.В.Куприянов Программы внеурочной деятельности. М.: Просвещение, 2011
3. Д.В.Григорьев, П.В.Степанов Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. М.: Просвещение, 2011
4. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий. Пособие для учителя/ под ред. А.Г.Асмолова, М.: Просвещение, 2011
5. Школа КВН: Сборник методических рекомендаций в помощь организаторам движения КВН в среде учащейся молодёжи/ Под ред. С.Н.Возжанова, О.А.Рожнова, Е.Г. Родионовой. – М.:2003
6. КВН в школе: Пособие для организатора/ Авт.-сост. В.И.Руденко – Ростов н/Д: Феникс, 2007

VII. Перечень технических средств, имеющихся в кабинете

1. Ноутбук
2. Мультимедиапроектор
3. Средства телекоммуникации (локальная школьная сеть, выход в Интернет, электронная почта)
4. Принтер лазерный
5. Экран на штативе.

VIII. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающиеся будут **знать**:

- историю становления игры КВН в России;
- права и обязанности членов команды,
- основные правила составления сценариев,
- основные элементы игры КВН

Обучающиеся будут **уметь**:

- составлять сценарии для КВН, шутки, репризы;
- проводить развлекательные мероприятия в классе и школе;
- аргументировано отстаивать свою позицию;
- адекватно общаться с учащимися и взрослыми;
- принимать общечеловеческие ценности.

IX. Критерии оценки деятельности учащихся «Клуба весёлых и находчивых»

Активность участия.

Наличие чувства юмора.

Умение придумать репризу.

Умение вести себя на сцене.

Коммуникативность.