

Муниципальное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №4 имени Д.М. Перова»

Утверждено  
приказом директора  
от 31.08. 2022 № 116/4-26-251

Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Клуб веселых и находчивых»  
(КВН, направление «Личностное развитие»)

Составитель программы:  
Придиус Е.В.  
педагог дополнительного образования

Саянск, 2022

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «КВН (совершенствование практических навыков)» 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 общеразвивающее. Программа рассчитана на 2 года обучения. Рабочая программа разработана для 1-го года обучения. 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. Ведь главное, что здесь ребёнок делает выбор, 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 **целями 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;
- гармоническое 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.

## I. Общая характеристика курса

Программа «КВН (совершенствование практических навыков)» рассчитана на учащихся восьмого 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.

## II. Ожидаемые результаты освоения программы внеурочной деятельности

### Личностные и метапредметные результаты

*Личностные результаты* освоения программы «КВН (совершенствование практических навыков)»:

- 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. Практика» проявляются в:

- *расширении* круга приёмов составления разных типов плана;
- *расширении* круга структурирования материала;
- *умении* работать со справочными материалами и Интернет-ресурсами, планировать игровую деятельность;
- *обогащении* 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), выступления на школьной игре КВН.

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

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### *«КВН (совершенствование практических навыков)» (34 часа)*

##### ***I. Введение в игру. Повторение особенностей игры «КВН»(2ч)***

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. Работаем над сценарием. Приветствие команды. (8 ч).*** Подбор шуток для команды. 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.* Составление сценария к приветствию команды.

***III. Конкурс капитанов. (3ч).*** Проверка личных качеств капитана (чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, актёрское мастерство); раскрытие темы. Подбор вопросов собеседнику. Продумывание смешных ответов на вопросы.

*Практические занятия.* Подбор шуток для конкурса капитанов. Проведение мини-игры конкурс капитанов.

##### ***IV. Музыкальный конкурс. (7 ч)***

Использование юмористических элементов в музыкальной подаче. Музыкальные пародии – одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов. Выбор песен для переработки, их узнаваемость для публики.

Работа с текстом пародии. Музыкальный коллаж как вид музыкальной пародии.

*Практические занятия.* Работа над выбором и переделкой песен. Репетиции.

##### ***V. Домашнее задание. (8 ч).***

Домашнее задание – проверка актёрских способностей членов команды. Раскрытие темы. Ход выступления: введение, завязка сюжета, развитие сюжетной линии, кульминация, развязка. Мини-спектакль, пародия на сериал, популярное теле-шоу. Обыгрывание известных театральных сюжетов.

*Практические занятия.* Работа над сценарием домашнего задания. Репетиции.

***VI. Анализ выступления команды (6ч).*** Компоненты анализа: шутки – предмет анализа собственные шутки. Шутки, над которыми смеялся зал, «сработавшие», воздействие на публику. Шутки, которые «не сработали», причины провала. Анализ эмоциональной оценки зала в ходе выступления команды. Сценарные ошибки.

*Практические занятия. Анализ выступления команды.*

### **V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

<i>№</i>	<i>Темы</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Теория</i>	<i>В том числе практика</i>
1.	Повторение особенностей игры КВН.	2	1	1
2.	Работаем над сценарием. Приветствие команды.	6	2	4
3.	Конкурс капитанов	5	2	3
4.	Музыкальный конкурс	7	1	6
5.	Домашнее задание	8	1	7
6.	Анализ выступления команды	6	2	4
	Итого	34	9	25

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

### 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
<b><i>Введение в игру 2ч.</i></b>						
1			Повторение особенностей игры «КВН». Поведение в команде.	1	Эвристическая беседа	«корзинка вопросов»
2			Поведение в команде. Роль и действия капитана.	1	Практикум	Творческая мастерская
<b><i>Работаем над сценарием. Приветствие команды 8ч.</i></b>						
3			Правила работы над сценарием.	1	Частично-поисковая	Творческая мастерская
4			Подбор шуток для команды.	1	определение состава команды, плана	Творческая мастерская
5			Деление шуток КВН на литературные и актёрские.	1	Круглый стол	Практикум. Выразительное чтение текстов
6			Литературные шутки	1	Социальная проба	Практикум
7			Актёрские шутки	1	Социальная проба	Практикум Мини-репетиции
8-10			<i>Практические занятия по составлению сценария к приветствию команды.</i>	3	Социальная проба	Практикум Мини-репетиции

<b>Конкурс капитанов3ч.</b>						
11			Проверка качеств капитана (чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, актёрское мастерство); раскрытие темы.	1	Круглый стол	практикум
12-			Подбор вопросов собеседнику. Продумывание смешных ответов на вопросы.	2	Социальная проба	практикум
13			<i>Практическое занятие.</i> Работа над актёрским мастерством			
<b>Музыкальный конкурс. (7 ч)</b>						
14			Использование юмористических элементов в музыкальной подаче.	1	Эвристическая беседа	Практикум
15			Музыкальные пародии – одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов.	1		
16			Выбор песен для переработки, их узнаваемость для публики. Работа с текстом пародии.	1	Эвристическая беседа	Творческая мастерская
17			Музыкальный коллаж как вид музыкальной пародии.	1		
18-20			<i>Практические занятия.</i> Работа над выбором и переделкой песен. Репетиции.	3	Социальная проба	Практикум



<i>Домашнее задание 8 ч.</i>						
21			Домашнее задание – проверка актёрских способностей членов команды. Раскрытие темы.	1	Эвристическая беседа	КТД
22			Ход выступления: введение, завязка сюжета, развитие сюжетной линии, кульминация, развязка.	1	Частично-поисковая	Творческая мастерская
23			Мини-спектакль, пародия на сериал, популярное теле-шоу.	1	Эвристическая беседа	КТД
24-25			Обыгрывание известных театральных сюжетов.	2	Частично-поисковая	Практикум
26-28			<i>Практические занятия.</i> Работа над сценарием домашнего задания. Репетиции.	3	Эвристическая беседа	Творческая мастерская
<i>Анализ выступления команды 6.</i>						
29			Компоненты анализа: шутки – предмет анализа собственные шутки.	1	Эвристическая беседа	КТД
30			Шутки, над которыми смеялся зал, «сработавшие», воздействие на публику.	1	Частично-поисковая	Творческая мастерская
31			Шутки, которые «не сработали», причины провала.	1	Эвристическая беседа	КТД
32			Анализ эмоциональной оценки зала в ходе выступления команды. Сценарные ошибки.	1	Частично-поисковая	Практикум
33-34			<i>Практические занятия.</i> Анализ выступления команды	2	Эвристическая беседа	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

## **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.