

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Волчье – Александровская средняя общеобразовательная школа имени Героя
Советского Союза Калинина Н.Н. Волоконовского района Белгородской области»

Рассмотрено Председатель МО  Ганилова Н.В. ФМО Протокол № 5 от 19 июня 2023	Согласовано Зам. директора  Степанова Л.В. ФМО «19» июня 2023	Утверждено Директор  Аничина Н.Н. ФМО Приказ по школе № 48/60 от «20» июня 2023
--	---	--

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«КВН»
Возраст обучающихся – 5-6 классы /11-12 лет

Учитель
Ганилова Наталья Викторовна

с.Волчье Александровск, 2023

Программа «Планета КВН» реализует общекультурное (досугово-развлекательное) направление во внеурочной деятельности в 5-6 классе в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом.

Прогнозируемые результаты.

- * выработка способности к рефлексии, этическому самоопределению в социально-позитивном ключе;
- * проектирование и организация самостоятельной групповой и индивидуальной творческой деятельности, способность к анализу результатов;
- * освоение способов эффективного взаимодействия с социальными структурами при ведении творческой деятельности в культурном, социально-правовом пространстве;
- * освоение способов самообразования и самоподготовки к ведению новой деятельности.
- * освоение основных правил объединения;
- * личностный рост в коммуникативной среде, организаторских навыках, культурно-эстетической сфере;
- * начало формирования способности к рефлексии, этическому самоопределению;
- * освоение базовых знаний игры, информационного пространства.

Содержание :

написание шуток; штурм; разработка сценариев; разработка костюмов и дизайн декораций; постановка и отработка номеров; работы с микрофоном; отработка танцевальных движений; выступление.

Формы игровой деятельности в досуговой программе чрезвычайно многообразны. Это сюжетно-ролевые игры, игровое имитационное моделирование, демонстрационные, театрализованные игры, игры-конкурсы. Используются основные виды современных игр, в том числе:

- физические и психологические игры и тренинги;
- интеллектуально-творческие игры;
- социальные игры;
- комплексные игры.

Игровые технологии определяют зрелищный, динамичный характер досуговой программы, её ориентацию на эмоциональное восприятие содержания.

Разовая игровая программа, не требующая подготовки участников, когда ведущий включает детей в игру, массовый танец, пение, непосредственно в ходе программы. Она может длиться от 30 мин и более, в зависимости от возраста детей и выбора развлечений — это могут быть игры-забавы за столом, в игротке, подвижные игры и танцы в кругу; игры с эстрады, дискотека и т.д. Такой сеанс «затейничества» может быть и частью более крупной программы, например масштабной, праздничной.

Конкурсная игровая программа по заданной тематике с предварительной подготовкой участников (КВН, «Брейн-ринг», «Турнир» и т.п.). Готовить и проводить такие программы могут как педагоги, так и воспитанники под их руководством.

Методика подготовки конкурсов:

- определение темы и идеи конкурса;
- подбор конкурсных заданий;
- композиционное решение конкурса;
- зрелищные элементы;
- работа с участниками конкурса;
- музыкальное и художественное оформление;
- разработка системы оценок конкурса.

Праздник — особо значимый и весьма трудоемкий по организации тип досуговой программы. Он предполагает разнообразие развлечений, зрелищ, выставок, публичных выступлений с активным участием детей.

Общий уровень предусматривает дать учащимся возможность проявить себя на сцене. Приобретение исполнительского мастерства и сценической культуры. Повышение творческой активности. Популяризация игры КВН.

1. Написание шуток, компоновка их в миниатюры:

Обучающиеся должны уметь: создать смешную шутку на заданную тему; составить из придуманных шуток миниатюру. Обучающиеся должны знать: рамки тем, на которые можно шутить; размер шуток и миниатюр.

2. Штурм.

Обучающиеся должны уметь: “штурмовать”, то есть в воображении представлять ту или иную ситуацию, на которую можно в дальнейшем придумать шутку или номер.

Обучающиеся должны знать: рамки тем, на которые можно импровизировать.

3. Разработка сценариев.

Обучающиеся должны уметь: грамотно построить сценарий и сценарный ход того или иного выступления, конкурса, подобрать музыку к выступлению, выходу и отбивке, грамотно выбрать костюмы, подходящие по стилю к выступлению. Обучающиеся должны знать: в каком порядке нужно ставить шутки и миниатюры; какую музыку ставят на выход, отбивку и фон выступления.

Тематическое планирование

№ п.п	Название раздела	Количество часов	Реализация модуля «Внеурочная деятельность» Рабочей программы воспитания
1	Решение творческих задач	6	В современном российском обществе социокультурное явление КВН является основой для развития массового молодежного движения и одним из факторов социализации современного молодого поколения. В игровом взаимодействии в рамках КВН молодежь находит
2	Наработка сценических навыков	12	
3	Авторские задачи для команды	10	
4	Музыкально – техническая база	12	
5	Концертная деятельность	9	
6	Коллективная деятельность	7	
7	Редактирование творческих выступлений	12	
8	ИТОГО	68	

			<p>возможности реализации непосредственных интересов через развитие двух полюсов: сотрудничества, кооперации и состязательности, конкуренции. Современная ценностная ситуация в КВН содержит элементы двух культурных систем: в ней переплетаются наследие советской культурной системы и стремление к западной культурной традиции</p>
--	--	--	---