

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

<p>Рассмотрено Руководитель МО <i>Ганилова Н.В.</i> Г.А. Ф.И.О. Протокол № 1 от 15 августа 2024</p>	<p>Согласовано Зам. директора <i>Степнова Л.В.</i> Ф.И.О.</p>	<p>Утверждено Директор <i>Аничкина Е.Н.</i> Ф.И.О. Приказ по школе № 170 от 16 августа 2024</p>
--	--	--

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Планета КВИ»
7 класс

Учитель
Ганилова Наталья Викторовна

с.Волчьё Александровка, 2024

Программа «Планета КВН» реализует общекультурное (досугово-развлекательное) направление во внеурочной деятельности в 7 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.
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>В игровом взаимодействии в рамках КВН молодежь находит возможности реализации непосредственных интересов через развитие двух полюсов: сотрудничества, кооперации и состязательности, конкуренции.</p> <p>Современная ценностная ситуация в КВН содержит элементы двух культурных систем: в ней переплетаются наследие советской культурной системы и стремление к западной культурной традиции</p>
--	--	--	---

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Общее кол-во часов	Дата
			по плану
1.	Инструктаж по ТБ. Работа в творческой микрогруппе. Тренинг: творческий вернисаж, «Мозаика», «Американская стенка».	1	09.09
2.	Выполнение творческих заданий в составе микрогруппы. Тренинг: сюжетно-ролевые игры, конкурс актерского мастерства.	2	09.09-18.09
3.	Взаимодействие микрогрупп. Тренинг: совместное решение творческих задач.	1	27.09
4.	Разминка как способ решения творческих задач в КВН. Тренинг: разминка-гармошка.	2	04.10-11.10
5.	Блиц-разминка – командная эстафета – как вид групповой разминки.	1	17.10
6.	Использование методов ТРИЗ в КВН. Домашние заготовки, сценические миниатюры.	1	4.10
7.	Актерские миниатюры в КВН. Тренинг: командный контакт, передача.	3	11.10-25.11
8.	Интонация в КВН. Образы-решения на сцене. Тренинг: интонационные упражнения, сценические этюды.	2	02.12-09.12
9.	Пантомима в КВН. Музыкальная пантомима. Тренинг: «реклама», «телевидение».	2	16.12-23.12
10.	Сценография, рисунок выступления. Использование ширмы, кулис, сценического реквизита.	2	09.01-16.01
11.	Сценические акценты. Тренинг: отработка главных сценических акцентов.	3	23.01-10.02
12.	Поэтапная режиссура.	3	16.02-01.03
13.	Принципы построения сценария выступления в КВН. Конкурс приветствие, известные формы, новые решения, сценарный план СТЭМ. Временной лимит конкурсов, выбор материала.	4	01.03-07.03
14.	Учет возможностей команды при создании сценария. Ролевой поиск, тематическая направленность.	2	07.03-14.03
15.	Разработка сюжетной линии. Ролевые образы. Текстовые, музыкальные акценты. Выбор материала, сценические связки.	2	14.03-21.03
16.	Постановка сценария на сцене. Сценография, подача.	3	21.03-26.03
17.	Постановка сценария на сцене. Синхронность, слаженность.	2	26.03
18.	Музыкальные подводки, финальные песни.	3	04.04-11.04
19.	Звуковые паузы, смена музыкального сопровождения.	2	11.04
20.	Музыкальный акцент. Характер роли в музыкальном акценте.	2	18.04
21.	Практика работы с микрофонами. Сценическое оборудование.	2	20.04
22.	Звук. Голосовая подача.	2	27.04
23.	Построение сценария, ролевой баланс, игровая	3	

	наполняемость. Поиск и воплощение образов.		
24.	Нелогичность и внутренняя логика выступления. Отработка сцен и связок между ними.	2	
25.	Репетиция с музыкальным сопровождением. Фронтальная репетиция. Коллективное взаимодействие.	2	27.04
26.	Методика организации игр КВН. Практика: участие в организации и проведении игр КВН на районном и региональном уровнях.	2	03.05
27.	Постановка сценария на сцене.	4	03.05
28.	Участие команды в фестивале КВН.	5	05.05
29.	Анализ творческого выступления команды.	2	12.05
30.	Конспектирование выступления – оценка и выбор материала.	3	19.05
31.	Анализ итогов творческого сезона команды.	3	19.05
32.	Этика сценического выступления.	3	24.05
33.	Единые принципы редактуры.	3	24.05
34.	Принцип взаимодействия с командой в процессе редактирования. Практика редакторской работы.	3	24.05
	ИТОГО	68 часов	