


«Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Графовская средняя общеобразовательная школа Шебекинского района  
Белгородской области»

Утверждаю  
Директор МБОУ «Графовская СОШ»  
Васильчикова О.А.  
Приказ № 260 от «01» 08 2024 г.



Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
детского объединения  
«КВН»

1 год обучения

Возраст обучающихся - 13-15 лет

Учитель  
Шестакова Анастасия Михайловна

Графовка, 2024

## 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 5 лет обучения.

**Актуальность** данной программы состоит в ее 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 удается «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.

## **Общая характеристика курса.**

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

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

### **Режим занятий**

Внеурочная деятельность «КВН» рассчитана на 1 год

Количество занятий 1 раз в 2 недели

Количество часов в год – 17 часов

## **Ожидаемые 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;
- *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).

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

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 8 класс (17 часов)

**I. Введение в игру .** Особенности 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. Театр весёлых и находчивых .** Правила создания команды КВН. Состав команды: режиссёры, актёры, капитан, музыканты, танцевальная группа, художники, декораторы, костюмеры, гримёры. Проведение на сцене — практические занятия. Работа над техникой речи. Памятка КВНщика. Работа с микрофоном. Реквизит, особенности использования реквизита.

### **III. Структура игры КВН ).**

Эффектный выход. **Приветствие** - раскрытие имиджа – конкурс, с которого начинается игра. Элементы визитной карточки, продолжительность.

**Практические занятия** по составлению текста приветствия. Составление шуток, импровизированное представление.

**Разминка** – главный импровизационный конкурс в КВН, конкурс, где проверяется находчивость. Особенности проведения разминки, продолжительность.

**Практические занятия.** Выбор шуток для разминки. Умение держаться на сцене

**Музыкальный конкурс.** Использование юмористических элементов в музыкальной подаче. Музыкальная пародия – составляющий элемент музыкального конкурса.

**Практические занятия.** Выбор популярного музыкального произведения, Работа с текстом пародии.

**Капитанский конкурс** – индивидуальное соревнование лидеров соревнующихся команд. Формы проведения конкурса капитанов.

**Практические занятия.** Импровизированное проведение капитанского конкурса

**Домашнее задание** - логическое завершение, финальный номер, мини-спектакль на заданную тему. Особенность домашнего задания, продолжительность, массовость.

**Практические занятия.** Выбор темы для домашнего задания.

**IV. Работа над сценарием.** Источники информации. «Литературные шутки», «актёрские шутки». Создание условий для творчества. Реприза (текстовая шутка). Способы написания шуток.

Требования к шутке. Подача шутки. Мозговой штурм.

Использование шуток для составления сценариев.

*Практические занятия.* Организация и проведение игры КВН внутришколы.

### Тематическое планирование

Содержание	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности
<i>Введение в игру</i>	1	Знакомятся с особенностями игры КВН Учатся вести себя в команде.
<i>Театр весёлых и находчивых</i>	4	Знакомятся с правилами создания команды КВН. Работают над техникой речи. Учатся работать с реквизитом
<i>Структура игры КВН</i>	7	Знакомятся со структурой игры КВН Совершенствуют навыки работы в группе. Отрабатывают технику выступления, навыки работы с микрофоном
<i>Работа над сценарием</i>	5	Учатся находить шутки определённой тематики Отрабатывают актёрское мастерство. Готовят выступление команды на школьной лиге КВН.
<b>ВСЕГО</b>	<b>17</b>	

### 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.