

Аннотация

к ДООП «КВН».

Составители: педагоги дополнительного образования Абдиряева И.Р., Рогов А.Д., Ванаков В. О., Лозинская А.А., Якухной В.А., Дадашов М.Ф., Федорук М. Р.; старшие методисты ООП Дрягилева К.М., Жукова Е.А.

Направленность программы: художественная направленность.

Уровень усвоения: стартовый.

Форма обучения: очная.

Продолжительность реализации программы: 10 дней.

Объем реализации программы: 15 академических часов.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 9-17 лет.

Актуальность программы: программа образовательного блока активно содействует приобретению обучающимися социально-значимых, востребованных современным обществом компетенций, таких как развитая коммуникативная культура, способность воспринимать, анализировать и творчески применять информацию, осознавать значимости своей деятельности, анализировать и осмысливать события, процессы и явления, умение учиться самому и обучать других. В процессе занятий создаются условия для получения обучающимися практических знаний и уникального личностнозначимого опыта в сфере творческого самовыражения, сценического мастерства, публичных выступлений, совместной деятельности. А тесная взаимосвязь программы образовательного блока с программой смены позволяют организовать применение этих знаний и опыта на практике, в режиме «здесь и сейчас». Таким образом, достигаемый программой результат становится более глубоким, объёмным, подростки получают позитивный опыт «проживания» знаний, получения «быстрых результатов» своего труда, формируется мотивация на более активное использование и развитие полученных компетенций в будущем.

Цель: развитие у обучающихся творческих способностей и самореализации через проведение досуга в форме КВН.

Задачи:

личностные:

- развивать творческие способности детей, самостоятельность;
- развивать коммуникативную культуру детей, познавательный интерес к творческой активности;

- научить детей чувствовать себя на сцене раскованно, перевоплощаться и оставаться в том или ином образе;
- развивать у обучающихся актерские и сценические навыки.

метапредметные:

- развивать познавательные компетентности обучающихся (способность воспринимать информацию, объяснять порядок действий при выполнении задания, учиться самому и обучать других);
- развивать регулятивные умения (организация, работы, способность к рефлексии);
- формировать и развивать коммуникативные компетентности обучающихся (умение слушать и слышать, навыки установления коммуникации, культуры общения и взаимодействия в группе на основе этических норм).

предметные:

- рассмотреть механизм создания команды, основы успешного участия команды в играх КВН;
- помочь определить права и обязанности ее участников, распределить их по функциональным группам;
- научить детей понимать, что такое «КВН», познакомить с требованиями игр, правилами конкурсов;
- показать условия создания шутки, написания сценария; – познакомить с правилами поведения на сцене;
- повторить кодекс корпоративной этики;
- обучить выявлению зависимости подготовки и выступления команды;
- познакомить с редактированием речевых высказываний;
- познакомить с правилами поведения на сцене, основами актерского мастерства.

Ожидаемые результаты:

предметные:

- знание истории КВН-движения, правил и особенностей игры КВН; конкурсов КВН, лиг, команд КВН; механизма создания команды, основ успешного участия команды в играх КВН; основ режиссуры КВН, теорию сценического и сценарного мастерства; умение правильно работать на сцене и других открытых площадках, работать с микрофоном; перевоплощаться в разные образы, подавать текст с выражением; выступать в формате КВН.

метапредметные:

- развитие познавательных компетентностей обучающихся (познавательный интерес, умение воспринимать информацию, объяснять порядок действий при выполнении задания, учиться самому и обучать других); проявление в деятельности регулятивных умений (самоорганизация, способность к рефлексии); формирование и развитие коммуникативных компетентностей обучающихся (умение слушать и слышать, навыки установления коммуникации, навыки командной работы, культуры общения и взаимодействия в группе на основе этических норм); формирование умения концентрировать внимание на одном или нескольких объектах; формирование умения творчески интерпретировать и применять полученные знания на практике.

личностные:

- проявление в деятельности детей творческого воображения и самостоятельности, трудолюбия, аккуратности; мотивация участников группы к самостоятельному продолжению КВН.

Форма контроля:

Формы контроля разрабатываются для определения результативности освоения программы, отражают достижение ее цели и задач.

Текущий контроль. Формы контроля: презентация творческих работ, участие в конкурсах «Визитка», «СТЭМ со звездой», Кубок Разминки, концерт «Stand up» на смене.

Итоговый контроль. Промежуточная аттестация. Типовые задания для выявления уровня сформированности компетенции: участие подростков в подготовке и проведении финальной игры «Летний кубок», выступления ребят на играх КВН в рамках смены.

Формы подведения итогов реализации образовательного блока представлены его практической реализацией в форме импровизации и выступления ребят в конкурсах КВН и финальной игре «Летний кубок КВН» в рамках смены.

Формы отслеживания и фиксации результатов: фотографии, количество и сохранность обучающихся, отзывы обучающихся и родителей на форуме.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное
учреждение «Краевой детский центр «Созвездие»



УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГБНОУ КДЦ Созвездие
А.Е. Волостникова
Приказ № 01–09/775
от 26.12.2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа образовательного блока
краевой профильной смены «КВН»
(художественная направленность)**

Возраст обучающихся: 9-17 лет

Продолжительность реализации: 10 дней

Авторы-составители программы:

педагоги дополнительного образования

Абдиряева И.Р., Рогов А.Д., Ванаков В. О.,

Лозинская А.А., Якухой В.А.,

Дадашов М.Ф., Федорук М. Р.

старшие методисты ООП

Дрягилева К.М.,

Жукова Е.А.

Место реализации:

Хабаровский край, п. Переяславка,

дружина «Созвездие»

г. Хабаровск, 2023 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа образовательного блока краевой профильной смены «КВН» разработана в соответствии нормативно-правовыми документами:

- - Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р);

- Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе КГБНОУ КДЦ Созвездие.

Направленность программы - художественная.

Уровень освоения программы – стартовый, предполагает применение и реализацию общедоступных и универсальных форм организации учебной деятельности.

Актуальность программы

Программа образовательного блока активно содействует приобретению обучающимися социально-значимых, востребованных современным обществом компетенций, таких как развитая коммуникативная культура, способность воспринимать, анализировать и творчески применять информацию, осознавать значимости своей деятельности, анализировать и осмысливать события, процессы и явления, умение учиться самому и обучать других.

В процессе занятий создаются условия для получения обучающимися практических знаний и уникального личностно-значимого опыта в сфере творческого самовыражения, сценического мастерства, публичных выступлений, совместной деятельности. А

тесная взаимосвязь программы образовательного блока с программой смены позволяют организовать применение этих знаний и опыта на практике, в режиме «здесь и сейчас». Таким образом, достигаемый программой результат становится более глубоким, объёмным, подростки получают позитивный опыт «проживания» знаний, получения «быстрых результатов» своего труда, формируется мотивация на более активное использование и развитие полученных компетенций в будущем.

Педагогическая целесообразность

Содержание программы направлено на развитие художественной одаренности детей и становление индивидуальности через игровую деятельность и публичные выступления. Программа предполагает создание условий для самореализации и саморазвития обучающихся, для формирования у них социально – активной позиции. Педагогическим достижением программы является возможность повлиять на формирование досуговой культуры школьников через знакомство с КВН движением, приобретение ими навыков регулирования своего досугового времени, готовности к участию в социально значимых видах досуговой деятельности

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы заключена в модульном построении ее содержания. Программа состоит из десяти образовательных модулей, тематически и содержательно связанных с профилем и программой смены, усиливающих и подкрепляющих ее.

Каждый из модулей представляет собой логическую завершенность по отношению к установленным целям и результатам обучения. Одновременно с этим все модули объединены общей тематикой и содержательно взаимосвязаны друг с другом.

Модульный подход дает возможность организовать постепенное (поэтапное) погружение ребенка в интегративное содержание, придает получаемым знаниям объём, многогранность, акцентирует внимание на наличие межпредметных взаимосвязей.

Предусмотренные в программе формы учебных занятий, в основе которых лежит практическая деятельность, игровой сюжет или проблемная ситуация, мотивируют участников к активной познавательной деятельности, способствуют развитию их творческой инициативы, реализации потребности в самоопределении и самовыражении, удовлетворяет потребность в общении, вовлекают их в учебный процесс таким образом, что они становятся активными субъектами педагогического процесса.

Характерной особенностью данной программы является то, что для работы в качестве педагогов приглашаются действующие игроки КВН Хабаровского края.

Адресат программы. Программа адресована обучающимся в возрасте 9-17 лет, участникам краевой профильной смены «КВН», находящимся в условиях временного детского коллектива.

Условия набора в группу – по желанию участников краевой профильной смены и их родителей, с учётом возрастных особенностей детей, без ограничений и специальных требований к уровню их подготовленности.

Объем и сроки реализации программы, режим занятий

Реализация программы рассчитана на 10 дней, 15 академических часов.

Занятия проводятся в соответствии с планом краевой профильной смены.

Режим занятий: 1,5 академических часа ежедневно с перерывом между ними 10 минут. Наполняемость в группах: до 20 человек.

Продолжительность и режим занятий осуществляются в соответствии с СП 2.4.3648–20 от 28.09.2020 г «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Форма обучения – очная. Формы организации деятельности детей: индивидуально-групповая, парная, коллективно-групповая, фронтальная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие у обучающихся творческих способностей и самореализации через проведение досуга в форме КВН.

Задачи

личностные:

- развивать творческие способности детей, самостоятельность;
- развивать коммуникативную культуру детей, познавательный интерес к творческой активности;
- научить детей чувствовать себя на сцене раскованно, перевоплощаться и оставаться в том или ином образе;
- развивать у обучающихся актерские и сценические навыки.

метапредметные:

- развивать познавательные компетентности обучающихся (способность воспринимать информацию, объяснять порядок действий при выполнении задания, учиться самому и обучать других);
- развивать регулятивные умения (организация, работы, способность к рефлексии);
- формировать и развивать коммуникативные компетентности обучающихся (умение слушать и слышать, навыки установления коммуникации, культуры общения и взаимодействия в группе на основе этических норм).

предметные:

- рассмотреть механизм создания команды, основы успешного участия команды в играх КВН;
- помочь определить права и обязанности ее участников, распределить их по функциональным группам;
- научить детей понимать, что такое «КВН», познакомить с требованиями игр, правилами конкурсов;
- показать условия создания шутки, написания сценария;
- познакомить с правилами поведения на сцене;
- повторить кодекс корпоративной этики;
- обучить выявлению зависимости подготовки и выступления команды;
- познакомить с редактированием речевых высказываний;
- познакомить с правилами поведения на сцене, основами актерского мастерства.

1.3. Учебный план и содержание программы

Учебный план

№	Наименование разделов	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всег	теори	практи	
1.	Что такое КВН	1,5	0,5	1	наблюдение, устный опрос, игра
2.	Актерское мастерство	1,5	0,5	1	наблюдение, устный опрос, упражнения, тренинги
3.	Импровизация	1,5	0,5	1	творческая работа, игра
4.	КВН за час	1,5	0,5	1	наблюдение, коллективная рефлексия
5.	Мозговой штурм	1,5	0,5	1	проба работы группы в мозговом штурме, коллективная рефлексия
6.	Сценарное мастерство	1,5	0,5	1	наблюдение, составление сценария, коллективный анализ работ
7	Менеджмент в КВН	1,5	0,5	1	наблюдение, устный опрос, практическая работа
8	Подготовка к игре	3	0	3	репетиция

9.	Советы Промежуточная аттестация	КВН.	1,5	0	1,5	игра
Итого часов			15	4,5	11,5	

Содержание программы

Тема 1. «Что такое КВН» (приложение 1).

Теория: Погружение в программу. История КВН-движения. Правила игры КВН. Конкурсные задания КВН.

Практика: интерактивные - юмористические игры.

Тема 2. «Актерское мастерство» (приложение 2).

Тема направлена на овладение обучающимися искусства перевоплощения, импровизации, игры актера.

Теория: Актёрская составляющая. Проблематика актерской игры. Актерское искусство. Мимика. Правда переживаний.

Практика: Игра «Печатная машинка», Упражнение: «Кто во что одет», Тренинг «Актерское мастерство», упражнения для разработки и улучшения дикции.

Занятия построены в форме актерских тренингов, позволяющих ребятам почувствовать себя студентами театральных училищ, познакомиться с терминологией театральной среды, тренировать и развивать собственные актерские навыки.

Тема 3. «Импровизация» (приложение 3).

Тема направлена на изучение детьми импровизационных конкурсов в КВНе, а также Импровизации как жанра за его пределами. На занятиях изучаются правила игры в импровизационные конкурсы (разминка, ситуация).

Теория: Что такое импровизация в КВН. Правила импровизации в игре КВН. Виды импровизации.

Практика: Игра в конкурс «Разминка» и «Ситуация».

Тема 4. «КВН на час» (приложение 4).

Тема направлена на развитие практических навыков игры в КВН. На занятиях дети делятся на несколько «мини-команд» и в течение небольшого промежутка времени готовят выступления, впоследствии конкурируя между собой.

Теория: объяснение сути метода подготовки программы выступления «КВН за час», требований и правил организации работы.

Практика: Подготовка визиток команд, проведение конкурса «Разминка».

Тема 5. «Мозговой штурм» (приложение 5).

Тема «Мозговой штурм» направлена на освоение технологий придумывания шуток.

Теория: правила и специфика проведения мозгового штурма. «Добивание», «докрутка», «сэтап». Шутки – перевертыши. Шутки – парадоксы. Шутки – каламбуры.

Практика: проведение мозгового штурма.

Тема 6. «Сценарное мастерство» (приложение 6).

Тема направлена на овладение обучающимися искусства написания сценариев для коротких выступлений, знакомство с видами и особенностями сценариев для КВН.

Теория: Объяснение КВНовских терминов. Раскрытие сути понятий: шутка, автор. Шутка для КВН. Структура произведения и основные элементы сюжетов. Технические приемы. Работа с идеей. Конкурсы КВН, как к ним готовиться.

Практика: специфические особенности конкурсов Визитка, Домашнее задание (Музыкальное домашнее задание), Биатлон, Разминка, СТЭМ, Бриз, Озвучка, Капитанский. Практикум по правильной расстановке наполнения и баланс шуток.

Тема 7. Менеджмент в КВН (приложение 7).

Теория: Менеджмент КВН - вид деятельности в шоу-индустрии. Команда. Управление финансами. Взаимоотношения с авторами, внешним продакшеном, СМИ, аудиторией. Взаимоотношения с концертными промоутерами. Гастрольная деятельность, фестивали, тур-менеджмент.

Практика: Разработка рекламы команды КВН, привлечение болельщиков. Разработка логотипа команды КВН. Разработка Мерча команды. Организация концерта команды для проверки материала.

Тема 8. Подготовка к игре (приложение 8).

Практика: Окончательный отбор реприз. Анализ отобранного материала. Выбор идеи (схемы, концепции) каждого конкурса. Выбор музыки. Распределение заданий по службам команды. Репетиции.

Тема 9. «Советы КВН». Промежуточная аттестация.

Практика: Детальный разбор вопросов, которые остались у учеников, мотивирующие разговоры, подкрепляющие желание стимулирующие учащихся на дальнейшую позитивную деятельность, а также пошаговый инструктаж «Как создать свою команду КВН», Обмен контактами для дальнейшей помощи и содействию в вопросах, связанных с созданием команды и игрой КВН в Хабаровском крае.

- Подготовка к играм Юниор лиги КВН
- Обмен контактами

- Пути развития в игре КВН.
- Стратегия игры КВН
- Работа с болельщиками
- Современный юмор в интернет-пространстве.

Календарный учебный график

№	дата	Тема	кол-во часов	форма занятия	форма контроля
1.	11.08	Что такое КВН	1,5	творческая мастерская	наблюдение, устный опрос, игра
2.	12.08	Актерское мастерство	1,5	творческая мастерская	наблюдение, устный опрос, упражнения, тренинги
3.	14.07	Импровизация	1,5	творческая мастерская	творческая работа, игра
4.	15.07	КВН за час	1,5	творческая мастерская	наблюдение, коллективная рефлексия
5.	16.07	Мозговой штурм	1,5	творческая мастерская	проба работы группы в мозговом штурме, коллективная рефлексия
6.	17.07	Сценарное мастерство	1,5	творческая мастерская	наблюдение, составление сценария, коллективный анализ работ
7.	18.07	Менеджмент в КВН	1,5	творческая мастерская	наблюдение, устный опрос, практическая работа
8.	19.07	Подготовка к игре	1,5	творческая мастерская	наблюдение, устный опрос, практическая работа
9.	21.08	Подготовка к игре	1,5	творческая мастерская	репетиция
10	22.08	Советы КВН. Промежуточная аттестация	1,5	творческая мастерская	игра

1.4. Ожидаемые результаты

предметные:

- 1) знание истории КВН-движения, правил и особенностей игры КВН;
- 2) знание конкурсов КВН, лиг, команд КВН;
- 3) знание механизма создания команды, основ успешного участия команды в играх КВН;
- 4) знание основ режиссуры КВН, теорию сценического и сценарного мастерства;
- 5) умение правильно работать на сцене и других открытых площадках, работать с микрофоном;
- 6) умение перевоплощаться в разные образы, подавать текст с выражением;
- 7) умение выступать в формате КВН

метапредметные:

- 1) развитие познавательных компетентностей обучающихся (познавательный интерес, умение воспринимать информацию, объяснять порядок действий при выполнении задания, учиться самому и обучать других);
- 2) проявление в деятельности регулятивных умений (самоорганизация, способность к рефлексии);
- 3) формирование и развитие коммуникативных компетентностей обучающихся (умение слушать и слышать, навыки установления коммуникации, навыки командной работы, культуры общения и взаимодействия в группе на основе этических норм).
- 4) формирование умения концентрировать внимание на одном или нескольких объектах;
- 5) формирование умения творчески интерпретировать и применять полученные знания на практике;

личностные:

- 1) проявление в деятельности детей творческого воображения и самостоятельности, трудолюбия, аккуратности.
- 2) мотивация участников группы к самостоятельному продолжению КВН.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Формы аттестации (контроля):

Формы контроля разрабатываются для определения результативности освоения программы, отражают достижение ее цели и задач.

Текущий контроль

Формы контроля: презентация творческих работ, участие в конкурсах «Визитка», «СТЭМ со звездой», Кубок Разминки, концерт «Stand up» на смене. также в

Итоговый контроль. Промежуточная аттестация.

Типовые задания для выявления уровня сформированности компетенции: участие подростков в подготовке и проведении финальной игры «Летний кубок», выступления ребят на играх КВН в рамках смены.

Формы подведения итогов реализации образовательного блока представлены его практической реализацией в форме импровизации и выступления ребят в конкурсах КВН и финальной игре «Летний кубок КВН» в рамках смены.

Формы отслеживания и фиксации результатов: фотографии, количество и сохранность обучающихся, отзывы обучающихся и родителей на форуме.

2.2. Оценочные материалы – это пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов: оценочный тест, диагностический лист, фото-видео отчет.

В ходе реализации программы предусматривается выполнение детьми творческих работ, выступления на играх КВН в рамках смены оценивание которых помогает определить степень усвоения учебного материала. Для этого используются критерии оценки работ обучающихся.

Оценочные средства: стандартизированные анкеты, оценочные интервью; характеристики; задания творческого уровня.

Типовые задания для выявления уровня сформированности компетенций: практическое задание; межмодульное задание; ситуационная задача; задание с недостающими данными.

Оценочные материалы

1. Мониторинг качества образования – сбор, обработка и анализ образовательных результатов: журнал учёта посещаемости обучающихся, анализ выполнения программы, фото и видеоотчёт.

Оценивание индивидуальных образовательных результатов обучающихся по критериям:

- мотивация обучающихся к познавательной, творческой и практической деятельности;
- увлеченность деятельностью;
- активность обучающихся;
- визуальная динамика развития умений и навыков

2. Оценочные материалы - критерии оценивания итогового задания. Оценке подлежит итоговая работа – выступление на играх КВН в рамках смены.

Механизмы оценивания

Формой подведения итогов образовательной деятельности программы смены являются финальные игры «Летний кубок КВН».

Критерии оценки

Текущий контроль и промежуточная аттестация обучающихся в течение учебного периода осуществляется с фиксацией достижений по каждой теме (разделу), а также итогам освоения программы на основании следующих критериев:

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях и занимает призовые места;

- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; сочетает специальную терминологию с бытовой; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях;

- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя ребенка	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1				
2				
3				
4				
5				

Карта самооценки обучающихся (позволяет оценить личностные, метапредметные и предметные результаты реализации программы). Карта сочетает две основные формы оценивания: оценивание деятельности обучающегося педагогом и самооценку обучающегося.¹

1. Освоил теоретический материал по разделам и темам программы (могу выполнить задания педагога)	1	2	3	4	5
2. Знаю специальные термины, используемые на занятиях	1	2	3	4	5

¹ Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентностного подхода // под редакцией проф. Н.Ф. Радионовой, к.м.н. М.Р. Катунной, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой – СПб: Издательство ГОУ «СПбГДТЮ», 2005.

3.Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности	1	2	3	4	5
4.Умею выполнять практические задания, которые определяет педагог	1	2	3	4	5
5.Научился самостоятельно выполнять творческие задания	1	2	3	4	5
6.Умею воплощать свои творческие замыслы	1	2	3	4	5
7.Могу научить других, тому, что научился сам на занятиях	1	2	3	4	5
8.Научился сотрудничать при решении поставленных задач	1	2	3	4	5
9.Научился получать информацию из различных источников	1	2	3	4	5
10. Мои достижения в результате занятий	1	2	3	4	5

Обработка анкеты. Структура вопросов: 1, 2, 9 – структура освоения теоретической информации 3, 4 – опыт практической деятельности 5, 6 – опыт творчества 7, 8 – опыт коммуникации
Обработка: педагогом и (или) экспертом выставляется оценка в пустых клеточках, расхождение отмечается знаком. Вычисляется среднеарифметическое значение.

2.3. Условия реализации программы

По информационному, дидактическому, методическому и техническому обеспечению программы используются следующие материалы:

Методическое обеспечение:

Методическое пособие «Что такое КВН?». Данное пособие выдается каждому консультанту команды КВН на погружении в смену и используется ими при подготовке к смене. Некоторые разделы пособия, содержащие рекомендации для подготовки к выступлениям, раздаются на команды. Эта информация является доступной для обучающихся, так как находится на отрядных уголках. При подведении итогов смены методическое пособие вручается команде-победительнице.

Информационное обеспечение:

В течение смены в холле главного корпуса вниманию обучающихся представляются информационные стенды по направлениям: «КВН Хабаровского края», «рекомендации по подготовке к основным конкурсам КВН».

На отрядных уголках располагается, такая информация как: схема проведения игр КВН, правила написания сценария, краткая информация о музыкальном оформлении выступления. Данная информация является

дополнением к занятиям, получаемым в Школе КВН и в работе с консультантами.

Дидактическое обеспечение:

- видеоматериалы с играми команд КВН Высшей Лиги АМиК
- для проведения занятия «Видеоразбор» - использование видео игр команд КВН смены

- сценарии команд
- видеоматериалы с хореографическими номерами команд КВН
- дайджесты по смене.
- подарочные фото и видео ролики лучшей команде (победившей команде) с материалами смены;

Аудиоматериалы:

- музыкальная фонотека по тематике смены,
- общая музыкальная фонотека;

Техническое обеспечение:

- мультимедийный проектор;
- фото и видеотехника;
- компьютерный класс;
- CD и DVD диски.
- оргтехника;
- светомузыкальная аппаратура.

Кадровое обеспечение: педагоги образовательных блоков, педагоги дополнительного образования; методисты отдела разработки и реализации проектов, отдела образовательных программ.

2.4. Методическое обеспечение

Педагогические принципы образовательного процесса:

➤ **принцип гуманизации обучения:** творческую личность можно развивать только в творческой обстановке и при участии педагога, творящего и заражающего своими идеями детей; особенность принципа состоит в том, что каждая личность неповторима;

➤ **принцип индивидуально-личностного подхода:** творческие возможности детей реализуются через развивающий и воспитывающий характер обучения, т.к. деятельность на занятиях направлена на развитие личности и индивидуальности ребёнка;

➤ **принцип коллективности:** коллективное выполнение заданий наиболее эффективная форма организации труда, т.к. при наименьших затратах сил и времени удается выполнить трудоемкую работу; такая форма способствует сплочению коллектива, а возможность соревнования между отдельными группами позволяет ускорить работу и улучшить ее качество; коллективное выполнение заданий содействует

развитию общительности и дружеских взаимоотношений, чувства взаимопомощи.

В процессе реализации программы используются **педагогические технологии**: обучение в сотрудничестве, информационно-коммуникационные, практико-ориентированный подход, кейс-технология.

Методы обучения:

- информационные (словесные, демонстрационные);
- управление деятельностью обучающихся (эвристическая беседа, алгоритмы);
- практические (репродуктивные, проектные, кейсы, практическая работа, самостоятельная творческая работа);
- аналитические (анализ, оценивание работы, презентация готовых изделий, выставка, рефлексия участников).

Приемы: создание ситуации для решения творческой задачи, приёмы визуализации материала (наглядный иллюстративный и демонстрационный материал, презентация, видеоматериал), алгоритм выполнения задания, консультация, презентация своей работы, поощрение, рефлексия.

Формы организации деятельности обучающихся: групповая, работа по подгруппам. Ведущей формой организации занятий является групповая. Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный, дифференцированный подход к обучающимся. Занятия в рамках данной программы строятся в виде теоретических занятий, практических тренингов, творческих игр, видеоанализа выступлений команд КВН.

Формы проведения занятий:

Беседа, викторина, занятие-игра, игровая программа, конкурс, практическое занятие, творческие игры, просмотр видеоматериалов, развивающие упражнения, пластическая разминка.

Список литературы

1. Марфин М. Н., Чивурин А. Что такое КВН. – Калуга: Креатив Центр, 2019. – 150 с.
2. Актерское мастерство. П. Брук.
3. Система Станиславского «Работа актера над собой».
4. «Бойцовский клуб» Чак Поланник. «Библия комедии». Д. Картер
5. «Будущее уже не то, что прежде» Д. Карлин
6. Жириненко О.Е. Как играть в КВН, М.: Просвещение 2005
7. Кулинич Г.Г. Школьный клуб, М.: ВАКО 2007
8. Турыгина С.В. КВН методика проведения занятий и сценарии для школ Ростов-на-Дону, Феникс 2004
9. Сгибнева Т.Б. Школьный КВН, Ростов-на-Дону, Феникс 2002
10. Воронова Е.К. Сценарии школьного КВН на любые темы, Ростов-на-Дону, Феникс 2008
11. Газета КВН (ежегодная подписка) 2007г., 2008г., 2009г., 2010г., 2011 г
12. Масляков А.В. «Что такое КВН»
13. Анкудович, А.Н. Работа чтеца над словом (Текст) /А.Н.Анкудович- Москва 2004г.-125 с.
14. <http://act-master.ru/>
15. <http://4brain.ru/>

Тема 1. «Что такое КВН»

I. Организационный момент.

Привет, ребята! Я преподаватель школы КВН, на занятиях мы будем знакомиться с такой замечательной игрой как КВН, с правилами этой игры, посмотрим выступления команд КВН и еще вы узнаете много чего интересного не только в теории, но и на практике. Поехали!!!

II. Основная часть.

КВН. С этими тремя буквами у людей рождаются самые различные ассоциации. Для одних это передача на Российском телевидении; для других - ежегодный фестиваль в Сочи; для третьих – молодость, азарт и что-то очень смешное. Для самих КВНщиков — это образ жизни. Вообще, многие совершенно напрасно считают, что для того, чтобы стать КВНщиком, надо родиться с микрофоном в руках и чувством юмора как у Галустяна. Все не так! Этому можно научиться, причем, чем раньше начнёшь, тем большего добьёшься. Век команды КВН очень недолог. Особенно – век школьной команды. И нужно использовать отведённое время с наибольшей пользой. Вы спросите, а как создать школьную команду КВН? Здесь могут быть несколько вариантов: создать команду из друзей, которые тоже имеют желание играть в эту игру. Или организовать сборную команду из учащихся вашей школы. Но итоговый результат будет один: все вы когда-то окончите школу и разлетитесь по ВУЗам. Даже если после неё вы никогда не возвратитесь к игре, приобретённые знания и опыт очень пригодятся вам в жизни.

(Просмотр видео, школьных команд КВН)

КВН — это ИГРА, а значит должен быть победитель и побеждённый. Месяцы упорного труда могут быть потрачены на то, чтоб потом в один час проиграть. Но это время не потрачено даром. Проигрыш вовсе не пятно на вашей репутации и добром имени школы. Играйте легко, непринуждённо, весело – это одни из составляющих успеха. И игры пусть азартные, пусть сложные, но проводятся не для того, чтоб команды и их болельщики после мерились силами у служебного входа, а вместе пошли гулять и отмечать исход дружеской встречи.

КВН - дело добровольное поэтому, когда будете создавать команду, никого за уши не тяните, с весельчаками, пришедшими просто «поприкалываться», лучше сразу распрощаться. Несмотря на то, что это игра веселая, она требует серьезного подхода, ведь в команде Вам самим придется стать и актером, и режиссером, и автором и т.д.

Давайте теперь поговорим о конкурсах КВН:

Приветствие: Этот конкурс играется в начале игры. В нём участники команды представляют себя и свою команду. Приветствие состоит, в основном, из текстовых шуток и миниатюр.

Разминка: Конкурс, в котором команды за тридцать секунд должны придумать смешной ответ на вопросы, которые задаются другими командами, залом, жюри и/или ведущим.

СТЭМ: (Студенческий театр эстрадной миниатюры) Короткий конкурс, который был придуман в 1995 году. Основной принцип конкурса — на сцене не должно быть одновременно более трёх КВНщиков. В сезоне Высшей лиги-2008 года правило «трёх человек» стало необязательным.

Музыкальный конкурс: Конкурс, в котором внимание уделяется музыкальным номерам — песням, танцам или игре на инструментах. В 1995 году был придуман Конкурс одной песни (КОП), в котором можно использовать только одну мелодию, а в 2003 году — Музыкальный финал, который является конкурсом финальной песни, в нём командам нужно написать красивую и смешную финальную песню.

Биатлон: Конкурс, придуманный в белорусском КВНе. Участники команд «стреляют» шутками, а жюри после каждого круга снимает с дистанции менее понравившуюся команду. Победитель получает 1 балл, а в случае ничьей — 0,9 баллов каждому из финалистов конкурса.

Домашнее задание: Длинный конкурс, играется в конце игры. В отсутствие «Музыкалки» играется иногда как «музыкальное домашнее задание».

Фристайл: свободный конкурс, в котором командам разрешается играть в любом стиле и показывать любые номера. Конкурс был придуман в 2003 году. **Киноконкурс:** Конкурс, в котором нужно снять клип или озвучить известный фильм.

Конкурс капитанов: Индивидуальный конкурс для капитанов соревнующихся команд.

Приступаем к практике!

(Дети делятся на несколько команд играем с ними в интерактивные - юмористические игры)

И в заключение: сегодня вы узнали, что такое КВН в общих чертах, на следующих занятиях мы познакомимся с такими терминами как: «Сцена», «Шутка», «Актерское мастерство» и т.д. Надеемся, вам понравилось! Спасибо за внимание!

Приложение 2

Тема 2 «Актерское мастерство»

Актерская игра — сложное искусство, сущность которого ускользает от определения. Вместе с тем почти каждый человек способен отличить хорошую игру от плохой или блестящую от хорошей. Почему один актер может своей игрой полностью захватить наше внимание, а другой, играя ту же роль, произнося те же самые слова, будет вызывать лишь зевоту? Если бы дело было только в тексте роли, в красоте языка, в искусном построении фраз, нам было бы

достаточно прочитать ее вслух. Но слова не просто читаются с листа. Они исполняются актерами, которые и дают им подлинную жизнь.

Театр считается самым сильным средством влияния на человека, поскольку, видя происходящее на сцене, зритель ассоциирует себя с тем или иным персонажем, и через эмоциональное переживание внутри него происходят изменения.

Театр — это синтез всех искусств, он включает в себя музыку, архитектуру, живопись, кинематограф, фотографию и т. д. Основным средством выразительности является актёр, который через действие, используя разные театральные приёмы и формы существования, доносит до зрителя суть происходящего на сцене.

Игра и общение делают театральное искусство наиболее близким для детей. Знакомясь с языком театра, ребенок погружается в мир музыки, литературы, изобразительного и многих других видов искусств. Он учится взаимодействию внутри группы, овладевает навыками коллективного творчества. И поскольку процесс работы над постановками требует самых различных навыков, мастерская может объединить ребят с разными увлечениями и способностями.

Занятия построены в форме актерских тренингов, позволяющих ребятам почувствовать себя студентами театральных училищ, познакомиться с терминологией театральной среды, тренировать и развивать собственные актерские навыки.

Данное направление является популярным у современной молодежи. «Шагать в ногу со временем» для нынешнего поколения является необходимым, важным аспектом современного стиля жизни. Освоение данного модуля дает возможность обучающимся проявить свой талант, харизму.

Актуальность программы модуля заключается в том, что современное искусство дает возможность обучающимся раскрыть талант в овладении актерским мастерством, импровизации, попробовать себя в новом стиле.

Цель: формирование условий для развития творчески активной личности обучающегося средствами театральной деятельности, содействие его жизненному и профессиональному самоопределению.

Задачи:

➤ познакомить обучающихся с понятиями «актёрское мастерство», «тренинг», «ассоциация», «возможность», «сверхвозможность», «предлагаемые обстоятельства»;

➤ закрепить полученную в процессе обучения базу знаний для ее дальнейшего использования участниками после окончания смены;

➤ содействовать развитию творческих способностей и творческой активности каждого ребенка;

➤ научить обучающихся свободно чувствовать себя в сценическом пространстве.

Методы:

- словесные: рассказ, беседа, объяснение.
- практические: творческая работа.
- аналитические: наблюдение, опрос, сравнение.

Способы определения результативности: устный опрос на занятии. Подведение итогов.

Этапы:

1. Знакомство с актерской составляющей.

Знакомство с детьми, рассказ о театре в творческой подаче.

2. Упражнения для разработки, улучшения дикции.

Участвуют все обучающиеся.

3. Тренинг «Актерское мастерство».

Участвуют все обучающиеся. Участники вместе с педагогом занимаются отработкой некоторых аспектов актерского мастерства на сцене.

4. Проблематика актерской игры.

Участвуют все обучающиеся. Глубокий анализ занятия, разбор этюда.

5. Игра «Печатная машинка»

Работа актера над вниманием. Каждому раздается буква, задача обучающихся с помощью хлопка составить слово или предложение. Сложность заключается в том, что слова составляются в тишине и подсказывать нельзя. С помощью этого тренинга у актеров развивается внимание и сосредоточенность.

6. Тест для диагностики

7. Итоговая часть.

Похвала за внимание, подведение итогов. Зачет теста.

Ожидаемые результаты:

- учебно-познавательная: способствовать развитию умения извлекать пользу из полученного материала, а также способствовать развитию применять знания и умения на практике.

- информационные: способствовать развитию умения ориентироваться в потоках различной информации, выявлять и отбирать известную и новую, оценивать значимую и второстепенную.

- коммуникативные: способствовать развитию умения владеть речевой культурой.

Ход занятия:

1. Знакомство с актерской составляющей.

Знакомство с обучающимися, рассказ о театре в творческой подаче.

Актерское искусство — профессиональная творческая деятельность в области исполнительских искусств, состоящая в создании сценических образов (ролей), вид исполнительского творчества.

Исполняя определённую роль в театральном представлении, актёр как бы уподобляет себя лицу, от имени которого он действует в спектакле. Путём воздействия на зрителя во время спектакля создаётся особое игровое пространство и сообщество актёров и зрителей.

Общий принцип актёрского искусства — перевоплощение. Перевоплощение бывает внешнее и внутреннее, метод его постижения различается в зависимости от техники, которой пользуется актёр, школы (например, Станиславского или Михаила Чехова), факторов внешнего вмешательства в построение роли (работы партнёров, режиссёра, гримёра и т. д.).

Рабочие инструменты актёра так же различаются как внешние и внутренние.

- Внешние (технологические) — грим, костюм, в некоторых видах театра — маска.

- Внутренние (психофизические) — физические: тело, пластика и моторика, голос (в том числе дикция), музыкальный слух, чувство ритма; психические: эмоциональность, наблюдательность, память, воображение, скорость реакции, способность к импровизации.

Мимика — «выразительные движения мышц лица, являющиеся одной из форм проявления тех или иных чувств человека» или «движения мускулатуры в координированных комплексах, отражающие разнообразные психические состояния человека». Следует заметить, что в этих определениях делается акцент на отражательную функцию мимики, на ее соответствие состоянию психики. Физическое состояние организма, по-видимому, объединяется при этом с психическим, что вряд ли можно считать справедливым. К тому же важным элементом мимики является взор, зависящий от величины зрачка, цвета радужки, блеска роговицы, которые не управляются соматическими мышцами». С художественной и театральной же точек зрения мимика — это умение или способность произвольно пользоваться такими движениями мышц, которое можно назвать искусством выражать чувства и настроения, путем жестов, поз и различных выражений лица.

Правда переживаний - основной принцип игры актёра — правда переживаний. Актёр должен переживать то, что происходит с персонажем. Эмоции, испытываемые актёром, должны быть подлинными. Актёр должен верить в «правду» того, что он делает, не должен изображать что-то, но должен проживать на сцене что-то. Если актёр сможет что-то прожить, максимально в это поверив, он сможет максимально правильно сыграть роль. Его игра будет максимально приближена к реальности, и зритель ему поверит. К. С. Станиславский писал по этому поводу: «Каждый момент вашего пребывания на сцене должен быть санкционирован верой в правду переживаемого чувства и в правду производимых действий».

Работа актёра над своими собственными качествами - для того, чтобы иметь возможность придумывать обстоятельства роли,

актёру необходимо обладать развитой фантазией. Чтобы роль получалась максимально «живой» и интересной для зрителя, актёр должен использовать свою наблюдательность (замечать в жизни какие-то интересные ситуации, интересных, «ярких» людей и т. д.) и память, в том числе и эмоциональную (актёр должен уметь вспомнить то или иное чувство для того, чтобы быть в состоянии снова его пережить).

Ещё один важный аспект профессии актёра — умение управлять своим вниманием. Актёру необходимо, с одной стороны, не уделять внимания залу, с другой стороны, максимально концентрировать своё внимание на партнёрах, на происходящем на сцене. Кроме того, существуют технические моменты. Актёр должен уметь встать в свет, уметь «не свалиться в оркестровую яму» и т. д. Он не должен концентрировать на этом своё внимание, но должен избегать технических накладок. Таким образом, актёр должен уметь управлять своими эмоциями, вниманием, памятью. Актёр должен уметь посредством сознательных актов контролировать жизнь подсознания («подсознание» в данном случае — термин, который использовал К. С. Станиславский, и значение которого заключается в том, что «подсознание» — это система произвольной регуляции), которое, в свою очередь, определяет возможность эмоционально наполненного проживания «здесь и сейчас». «Каждое наше движение на сцене, каждое слово должно быть результатом верной жизни воображения» — пишет К. С. Станиславский. Важный аспект актёрской деятельности — работа со своим телом. В театральной педагогике существует множество упражнений, которые направлены на работу с телом. Во-первых, эти упражнения избавляют человека от телесных зажимов, во-вторых, развивают пластическую выразительность. Я. Морено писал, что К. С. Станиславский «...размышлял над тем, как бы изобрести средства, которыми можно было бы освободить организм актёра от клише и дать ему наибольшую свободу и творчество, необходимые для предстоящей задачи». Система Станиславского направлена на достижение человеком свободы творчества, в том числе и на телесном уровне. Многочисленные упражнения направлены на то, чтобы актёр имел свободный доступ к своему собственному творческому потенциалу.

2. Упражнение: «Кто во что одет»

Упражнение направлено на развитие внимания. Внимание очень важно для актера. Увидели интересного человека – его нужно срочно запомнить и записать для своей «копилки типажей». Также очень сложно для новичка сыграть эмоцию или состояние, которое никогда не переживал. Но если внимание развито, то можно вспомнить наблюдения за людьми, которые переживали нужное состояние.

Также развитое внимание поможет в жизни быть более внимательным к друзьям, супругам, близким людям. Приведенное упражнение можно использовать как очень приятный комплимент.

Упражнение может выполняться как индивидуально, так и в группе.

В группе. Ученики садятся в круг. Дается 5 минут на то, чтобы запомнить – кто во что одет. Запоминаются все детали одежды, аксессуары. Все видимые предметы одежды. Если волосы убраны в хвост и резинка на них – можно попросить девушку повернуться и показать цвет резинки. Также с кольцами или браслетами, спрятанными под рукавами. Запомнили человека – прикрыли глаза и проверили себя. Через 5 минут все отворачиваются, и ведущий начинает спрашивать по одному по такому принципу: «Аня, скажи, пожалуйста, во что одет Сергей». Затем «Сергей, опиши, во что одет Иван» и т.д. по кругу. В конце все разворачиваются и проверяют себя.

Индивидуально: те же действия, что перечислены выше, делаем с близкими или незнакомыми людьми. Закрываем глаза и пытаемся вспомнить весь наряд. Если же вы близкому человеку сделаете комплимент по поводу его вчерашнего наряда, или аксессуара, который был на девушке пару дней назад – это будет потрясающий нетривиальный комплимент, который покажет, с каким вниманием вы относитесь к данному человеку.

3. Тренинг «Актерское мастерство».

Участвуют все обучающиеся. Педагог задает условия с какой-либо эмоцией, обучающийся должен их показать на сцене.

1. Страх
2. Злость
3. Любовь (влюбленность)
4. Радость
5. Смирение
6. Раскаяние, угрызение совести
7. Плач
8. Стеснение, смущение
9. Раздумье, размышление
10. Презрение
11. Равнодушие
12. Боль
13. Сонливость
14. Прощение (вы кого-то о чем-то просите)

4. Проблематика актерской игры.

Участвуют все обучающиеся. Разговор с детьми в форме исправления ошибок. Разбираемые вопросы:

- Схема взаимодействия в команде КВН;
- Актерская энергетика;
- Паузы и темпоритм сценического общения;
- Реквизит, декорации, предметы;
- Репетиции.

5. МЫ ТОЖЕ ЗВЕЗДЫ!

Следующая игра, которую мы можем предложить ребенку, заключается в подражании. Она также не только развлекательная, но и познавательная.

Суть игры в том, что ребенок должен изобразить кого-то из героев своей любимой сказки, своего любимого певца или мультипликационного героя. Если он остановит свой выбор на подражании героям сказки или мультфильма, в этом случае игру можно несколько видоизменить, и желательно, чтобы родители не знали заранее, кого хочет «сыграть» их малыш. Их задача заключается в том, чтобы они угадали, кого же изображает их «самодеятельный» артист. В этом случае желательно, чтобы участников игры было не меньше трех, тогда действие будет более оживленным. Такую забаву можно организовать в то время, когда в доме соберутся гости или родственники.

Во время игры ребенок может цитировать какие-то выражения полюбившегося героя, воспроизводить его действия, в общем – делать все то, судя по чему гости могли бы догадаться, о ком идет речь. Игра может варьироваться, в ходе нее разыгрывается целый эпизод из сказки или мультфильма, по которому они должны догадаться, о каком сюжете идет речь, или же может быть загадано несколько героев. И в том, и в другом случае игра увлечет и «актера», и зрителей

6. Нетфликс

Играющие делятся на несколько команд количеством не менее пяти человек. Затем по жребью определяют последовательность выступления. После этого ведущий уводит первую команду в другую комнату и пересказывает им краткий сценарий фильма, который им необходимо представить «на суд зрителей». На подготовку командам дается по 5—10 минут. За это время они должны перевоплотиться в своих героев, загримироваться и соответствующим образом оформить сцену. Таким образом, от команд требуется еще и умение быстро схватывать общий темп и быстро мыслить.

Когда первая команда приготовится, она показывает всем остальным первую серию фильма. Затем вступает в действие следующая команда. Задача – следуя основной идее увиденного ранее, продолжить фильм, сохранив при этом основные черты заданных персонажей. За этой серией, естественно, следует еще одна, и т. д. Каждая команда должна стремиться к внешнему сходству персонажей, используя для этого и грим. Задача команды, выступающей последней, – завершить начатый сериал. Таким образом, получится необычное, совместными усилиями поставленное произведение.

1. Маленький мальчик сбегает из дома, потому что родители хотят отправить его учиться в школу. Он решает обосноваться в лесу – и строит там себе дом, добывает пропитание и т. д. Однажды, пойдя на охоту, он попадает в логово разбойников-людоедов, которые хотят его

съесть. В это время родители поднимают на ноги всю округу и начинают его поиски. (например)

Задача играющих второй команды в этом случае – не доводить сюжет до развязки, а придумать его продолжение, еще более нагнетающее обстановку.

.7. Тест для диагностики

1. Кто такой К.С. Станиславский.

А) Банкир **Б) Режиссер** В) Репер

2. Чтобы избавиться от зажимов, которые мешают свободно ощущать себя в пространстве, нужно делать упражнения на?

А) Речь Б) Развитие воображения и внимания **В) Пластику тела**

3. Если верить народному высказыванию, с чего начинается театр?

а) Кассы.

б) Вешалки.

в) Со сценария.

4. Фронтмен — это.....

а) Незаметный член команды.

б) Человек, который носит ширму.

в) Яркое, главное действующее лицо в команде.

5. Кто придумал термин «Бедный театр»?

а) **П. Брук**

б) Р. Вильхенсон

в) Л. Станиславский

Приложение 3

Тема 3 «Импровизация»

Тема направлена на изучение детьми импровизационных конкурсов в КВНе, а также Импровизации как жанра за его пределами. На занятиях изучаются правила игры в импровизационные конкурсы (разминка, ситуация).

Цель – научить детей играть в импровизационные конкурсы КВН.

Задачи:

- воспитывать коммуникативную культуру детей, познавательный интерес и творческую активность;
- научить детей правильно играть в импровизационные конкурсы;
- развить у детей понимание термина «Импровизация».

Формы организации деятельности обучающихся: групповая, работа по подгруппам. Ведущей формой организации занятий является групповая. Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный, дифференцированный подход к

обучающимся. Занятия в рамках данной программы строятся в виде теоретических занятий, исследовательской деятельности и экскурсиях.

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия: устное изложение, беседа, объяснение, анализ видео, тренинг, показ фотоматериалов, творческая работа игровые выступления.

Ожидаемые результаты:

1. Учебно-познавательная: развитие умения извлекать пользу из полученного материала, а также применять знания и умения на практике.

2. Информационные: развитие умения ориентироваться в потоках различной информации, выявлять и отбирать известную и новую, оценивать значимую и второстепенную.

3. Коммуникативные: развитие умения владеть речевой культурой.

Способы определения результативности: устный опрос на занятии.

Ход занятия:

I. Организационный момент.

Здравствуйте, друзья! Сегодня мы разберем такой жанр юмора, как Импровизация.

• Основная часть.

Что такое импровизация? Импровизация (неожиданный, внезапный) — произведение искусства, которое создаётся во время процесса исполнения. Импровизации создаются во многих видах художественного творчества: в поэзии, музыке, танце, театре и др. Истоками импровизации является народное творчество. Так же импровизация существует и в КВНе, ведь КВН изначально задумывался как шоу импровизационное, достаточно вспомнить первое название передачи – «Вечер веселых вопросов». На данный момент самый играющийся импровизационный конкурс это «разминка» и «ситуация». Импровизационные конкурсы – самые непредсказуемые. Фавориты игры могут «слить» эти конкурсы, а команды, от которых мало кто ожидал выдающихся результатов, «выстрелить». Если допустить, что организаторы игры заинтересованы в определенных результатах, то разминка – фактор, вносящий непредсказуемость. Поэтому наша задача научиться играть в разминку. Разминка - самый серьезный и сложный конкурс игры. Увы, в последние годы разминки часто не получают просто из-за недостаточно серьезного к ним отношения, потому что разминку нужно репетировать так же, как и другие конкурсы. На сегодняшний день команд, которые могут показать достойную разминку, очень мало.

Чтобы хорошо сыграть в разминке, команде КВН нужно знать и пользоваться несколькими «хитростями» или «правилами»:

1. На разминку отбираются самые смешные шутки. Нет ничего хуже, если на ваш вопрос соперники ответят смешнее, чем вы (это если условие конкурса, что каждая команда задаёт соперникам вопрос). Это

большой минус. Хотя есть вариант хуже: если и вы, и ваши соперники ответят не смешно. Это минус всей разминке. Поэтому:

2. Придумывайте открытые интересные вопросы. Да, вы дадите ответить другим. Но и общее впечатление от разминки у зрителей и у жюри будет позитивное, и оценки за разминку будут выше.

3. Разминку надо тренировать.

4. Не стоит приглашать нового для вас человека, чтобы «усилить» разминку. Под новым подразумевается человек, никогда не игравший с вами в разминке. Сложившееся во время тренировок взаимопонимание очень легко разрушить.

5. Гоните, если еще не прогнали, из разминки паникеров.

6. Хотите заготовить «резину» - делайте это грамотно. «Резин» должно быть не много, они должны быть более или менее универсальными, и они должны быть испытаны на тренировочной разминке.

7. Если играют четыре или более команд, не ходите отвечать, если не уверены в ответе. Один-два пропуска лучше, чем один-два плохих ответа.

8. Если отмолчаться решили все, и повисла пауза - можно выйти и пошутить про эту ситуацию. На такой не редкий случай лучше тоже заготовить «резину»

9. Если ваш ответ «не зашел», меняйте отвечающего. Велика вероятность, что от этого человека не зайдет и следующий ответ.

10. Не ходите отвечать после «болта» - сильно смешного ответа ваших соперников. 99% что ваш даже вполне хороший ответ уйдет в тишину.

11. Слушайте, что отвечают соперники. Повтор, или даже похожий ответ очень плохо смотрится из зала.

Вам может показаться, что правил слишком много. Но если их все отработать во время тренировки разминки, то все будет делаться автоматически.

Игра в конкурс «разминка» (30 – 50 минут)

На российском телевидении в данный момент выходит программа «Импровизация», в которой юмористы придумывают комедию на ходу буквально перед вашими глазами.

Виды импровизации в одноимённом шоу

1) «Позы»

на сцену приглашается участник, которому нужно встать в любую позу, желательно смешную, участники импровизации по очереди выходят и общучивают предложенную позу.

2) «Суфлёр»

Два участника играют какую-либо ситуацию из жизни, например Отец ругает сына за двойку, в определённый момент, когда участвующим не хватает слов, после определённого жеста рукой, гость

или же ведущий говорит первое пришедшее в голову слово, добавляя абсурдности в ситуацию.

3) «Детектив»

Комикам предлагается почувствовать себя настоящими детективами, по выбору ведущего на стул садится человек, которому одеваются наушники что бы он ничего не слышал, в это время ведущий вместе с комиками придумывает кто совершил преступление, где он его совершил, и что же он сделал. Например: Песчаный снеговик в космическом зоопарке украл парик, задача комиков объяснить сидящему человеку кто преступник, что он сделал и где сделал, употребляя другие слова похожие по смыслу.

4) «Жанры»

Как и в импровизации «Суфлёр» участники разыгрывают ситуацию, но в один момент ведущий говорит им жанр, например Американский Боевик, после чего комики играют ту же ситуацию, но в стиле боевика.

5) «Вечеринка»

Как и в детективе одному человеку одевают наушники, после чего остальным участникам загадывают каких-либо забавных персонажей, задача комиков не прямолинейно объяснить кто они такие.

6) «Это Рэп!»

Как и в суфлере, комики разыгрывают какую-либо ситуацию, но в определённый момент ведущий говорит. Это Рэп! после чего участники должны зачитать рэп на последнюю фразу, которую произнесли в диалоге.

На первый взгляд может показаться, что нереально находить придумать что-то смешное, на самом деле это не так, как только вы попробуете себя в этом замечательном виде юмора, поймёте, что всё намного проще чем кажется.

Если немного поразмыслить, то можно заметить, что и реплики Маслякова в КВН «заходят на зал» именно из-за своей незаготовленности и неожиданности, именно из-за того, что являются импровизацией. То есть импровизация востребована, хорошая импровизация украшает игру или передачу.

Итоговая часть. Обсуждение вопросов учащихся, дополнительное консультирование, похвала за внимание.

Приложение 4

Тема 4. «КВН за час»

Тема «КВН за час» направлена на развитие практических навыков игры в КВН. На занятиях дети делятся на несколько «мини-команд» и в течение небольшого промежутка времени готовят выступления, в последствии конкурируя между собой.

Цель: формирование умений и навыков подготовки выступления в сжатые сроки.

Задачи:

1. Воспитать познавательный интерес и творческую активность.
2. Обучить детей «базовым» этапам подготовки своего выступления.

3. Развивать у детей навыки сценарного и актерского мастерства.

Ожидаемые результаты:

1. Учебно-познавательная: способствовать развитию умения извлекать пользу из полученного материала, а также способствовать развитию применять знания и умения на практике.

2. Информационные: способствовать развитию умения ориентироваться в потоках различной информации, выявлять и отбирать известную и новую, оценивать значимую и второстепенную.

3. Коммуникативные: способствовать развитию умения владеть речевой культурой.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Добрый день, ребята! Сейчас вы находитесь на школе КВН под названием «КВН за час», где вам придется применить практические навыки и теоретические знания, полученные в ходе образовательного блока «Школа КВН» в целом.

2. Основная часть.

Для начала следует пояснить вам, чем же мы сегодня будем заниматься. «КВН за час» является довольно-таки популярным методом подготовки программы выступления, который используют практически все действующие квнщики, так как он отличается своей эффективностью и продуктивностью. В чем же он заключается: команда КВН условно разделяется еще на 2 команды, между которыми непосредственно и будет проходить игра. В пределах каждой «мини-команды» определяется авторская группа, актерский состав и так далее. Затем, команды начинают готовить свое выступление. Время на подготовку – 60 минут. Командам необходимо подготовить один конкурс – «Приветствие» так как он является самым популярным в КВН и без него не обходится ни одна игра. В плане юмористической стилистики команды являются абсолютно свободными, однако к выступлениям команд, все же, есть несколько требований:

- строго запрещаются шутки «ниже пояса»

- запрещен к показу материал, ранее использовавшийся в КВН, так как целью данного занятия является написание абсолютно нового материала, который в дальнейшем будет составлять программу вашего выступления.

Помимо «Визитной карточки» в нашу мини – игру будет так же включен импровизационный конкурс «Разминка» который является

самым сложным и ценным в КВН, так как не требует предварительной подготовки.

После каждого конкурса условное жюри (преподаватель школы КВН) будет выставлять вам оценки. После проведения двух конкурсов по сумме баллов будет определен победитель нашей мини – игры.

3. Самостоятельная работа участников занятия

4. Анализ проделанной работы участниками занятия и проведение конкурса «Разминка»

5. Итоговая часть. Друзья, благодарю всех за проделанную работу! Уверен, данный метод подготовки к играм КВН очень пригодится вам в вашей дальнейшей КВНовской практике.

Затем подводится итог занятия, преподаватель отвечает на вопросы.

Приложение 5

Тема 5. «Мозговой штурм»

Пояснительная записка

Тема «Мозговой штурм» направлена на освоение технологий придумывания шуток. У команд КВН штурм обычно проходит так: собираются участники штурма с листами бумаги, пишут подачи шуток, обмениваются листами и добивают подачи друг друга. Для каждого КВН-щика данный прием является необходимым и обязательным.

Цель: обучение технологии написания шуток посредством мозгового штурма.

Задачи:

1. Воспитывать коммуникативную культуру детей, познавательный интерес и творческую активность.

2. Научить правилам и специфике проведения мозгового штурма.

3. Развивать у детей навыки работы в технике мозговой штурм.

Практическая часть, проведение «Мозгового штурма», подведение итогов.

Методы: практические, творческая работа.

Ход занятия:

I. Организационный момент.

Здравствуйте ребята! Знакомство. Постановка темы и целей занятия.

II. Основная часть.

Мозговой штурм – это вид интеллектуальной деятельности, направленный на решение определенных задач. В нашем случае это написание шуток. У команд КВН штурм обычно проходит так: собираются участники штурма с листами бумаги, пишут подачи шуток, обмениваются листами и **добивают** подачи друг друга в течение определенного времени.

Каждый берет в руки ручку, листок бумаги и собственные мозги, после чего начинает писать все, что ему лезет в голову, желательно похожее на шутку, идею, или оригинальный ход. Через определенное время листочки передают по кругу. Получив такой листок, каждый начинает заниматься следующим: либо «добывает» заход на репризу товарища, либо перефразирует его по-своему, или пишет заход на тему уже написанной предшественником. В конце концов, пишет все, что ему приходит в голову. Затем листок передается вновь и так до полного прохождения круга. По личному опыту хочу сказать, что после «штурма» необходимо дать себе и своим со-командникам слегка отдохнуть, чтобы было проще оценивать совершенную Вами работу.

Далее кто-нибудь, желательно с нормальной дикцией, собирает все листки и начинает зачитывать продукты группового творчества. Репризы, вызвавшие смех и интересные идеи, отмечаются. Затем положительные результаты вносятся в архив команды. Именно таким образом формируется банк реприз, который в последствии ляжет в основу ваших гениальных сценариев приветствий, музыкалок и домашних заданий.

Мозговой штурм можно, и я даже считаю нужно, проводить и тематически. На каждый круг дается определенное направление. Например: «Пишем сначала про рекламу, потом про Правительство, потом про погоду!» и т.д. В этом случае читка проводится после каждого тематического круга.

Кроме того, мозговые штурмы можно посвящать прописыванию конкретной идеи, «докрутке» выбранной песни, сценического хода и т. п. В этом случае листок для фиксации продуктов творчества может находиться только у одного человека и штурм проводится в форме «свободного трэпа». Есть еще один способ: пишется начало фразы – **ЗАХОД**, в современном юморе этот термин обзавёлся новым названием - **СЭТАП**, задача партнера по штурму – «добить» его до шутки. Но практика показывает, что такой вид штурма малоэффективен и, как правило, превращается в формальное составление предложений, мало похожих на шутку.

Так что советуем на этот метод упор не делать. Есть, конечно, и малораспространенные, так сказать, индивидуальные методы придумывания шуток – исключительно свободный трэп, индивидуальное придумывание и т.п. Мы никоим образом не посягаем на их прелести, используйте на здоровье то, что свойственно вашей команде, но не в качестве основного метода. Помните, что мозговой штурм – это основа создания КВНовской машины.

Давайте попробуем каждую шутку в отдельности:

«**Перевертыш**» - это подмена одного образца ситуации другим или наложение двух образцов.

«Перевертыш» придумали давно. Классический пример - басня. Эзоп говорит о «Лисе и винограде», Крылов о «Вороне и лисице», а мы

понимаем, что речь идет о совершенно естественной и абсолютно вечной ситуации конфликта человеческого тщеславия и лести. Инверсия в более или менее открытой форме заключена в любом анекдоте и в любой репризе. Примеров даже приводить не будем, вспомните любой анекдот про животных.

В КВНе «перевертыш» чаще всего делается так: во всем известном эпизоде из фильма или телепередачи подменяются герои, и всем знакомые слова приобретают совершенно новый смысл. Для примера я покажу Вам фрагмент из выступления команды КВН «+7».

Итак, договоримся считать инверсию (перевертыш) основой любой смешной ситуации. Но это все же - частный случай всеобщего метода создания шутки. Поскольку, как мы уже выяснили, в определенный момент люди научились смеяться уже не просто над ситуацией, а над описанием ситуации. Собственно, в этот момент и появилась литературная шутка!

В юморе все зависит от уровня культуры общества и его способности получать от смеха не только физиологическое, но и эстетическое наслаждение. А общество - всегда неоднородно. Поэтому, с одной стороны, и нынче можно наверняка найти людей, способных посмеяться над боем гладиаторов, или голой задницей, а с другой стороны возраст литературной шутки во всех ее проявлениях совпадает с возрастом собственно самой литературы. Не верите?

Тогда несколько примеров:

Тупой Стрепсиад из комедии Аристофана «Облака» требует у Сократа, чтобы тот встал с постели и вышел из дому:

- Не могу! Меня не отпускают клопы! (Не напоминает ли современный детский анекдот «про дистрофиков»?) А с точки зрения шутки - **ПЕРЕВЕРТЫШ**, господа!

Аристофан мочит дальше! Лисистрата говорит подлому старику, опрокидывая на него ведро воды:

- Сколько грязи на тебе! Получай баню! Полить еще? Может, вырастешь? А это, друзья, **КАЛАМБУР**!

КАЛАМБУР - литературный приём с использованием в одном контексте разных значений одного слова или разных слов, или словосочетаний, сходных по звучанию.

Для вас приведу совсем свежий из современного КВНа пример, подтверждающий, что культура **КАЛАМБУРА** Жива! Команда КВН «Дети Тьюринга».

Катон Старший: Тяжелая задача - говорить с желудком, у которого нет ушей.

А это **АФОРИЗМ**! В переводе с образного языка литературы звучит так: «Трудно говорить с сытым человеком, который не умеет слушать». Это, кстати говоря, тоже афоризм, но что тут смешного?

В основе любой шутки обязательно лежит **ПАРАДОКС**, то есть сопоставление несопоставимого! Именно этот факт можно считать первым и основным законом юмора.

Каждая шутка состоит из двух более или менее самостоятельных частей. Это, по сути, тезис и антитезис. Говоря проще: заезд и концовка (заход и добивка). Кстати, фразу Катона с точки зрения построения шутки надо бы «подправить» так:

- Тяжелая задача - говорить с желудком. Особенно когда у него нет ушей.

Теперь, кажется, понятно.

А как вам наличие второго антитезиса? Второй концовки? Если бы Катон Старший сочинял для древнеримского КВНа, он, возможно, написал бы так:

- Тяжелая задача - говорить с желудком.

- Особенно, когда у него нет ушей.

- А у тебя - рта.

А это тот случай, когда шутка строится на известной любому опытному КВНщику схеме: подача - отбивка - добивка! А сейчас попытаемся слегка сломать вам мозг. Итак, парадокс - основа любой шутки. Вот вам известный парадокс:

- Электрон одновременно является и частицей, и волной.

Почему не смешно, товарищи?

А дело всего лишь в том, что парадокс сам по себе является необходимым, но недостаточным условием создания репризы.

Братцы, всё вышеизложенное - это обобщение не столько даже опыта, сколько ощущений, и бывалые КВНщики не столько понимают, как они делают шутку, сколько **чувствуют**. Тем более, что, как и все в этом мире, КВН развивается от простого - к сложному: от тяжеловесной литературной репризы на острую тему к литературной клоунаде, к «дурке», которую практически невозможно намеренно придумать, а можно, скорее, наговорить, насмеять, наиграть. Есть надежда, что все это на первый взгляд громоздкое теоретизирование позволит кому-то набить меньше шишек, чем их предшественникам, и не открывать давно открытых велосипедов. Хотя, с другой стороны, шишковатая голова, говорят, становится умнее, а открытие велосипеда - всегда большой праздник!

III. Итоговая часть. Проведение «Мозгового штурма» Похвала за внимание

Тест для диагностики

1. В основе любой шутки обязательно должен лежать?

а) каламбур

б) парадокс

в) актуальность

2. Что необходимо взять с собой для написания шутки?

- а) мозги
- б) ручку
- в) друзей

3. Подмена одного образца ситуации другим это?

- а) каламбур
- б) обманка
- в) перевертыш

4. При методе «Мозговой штурм» с промежутком, какого времени должны меняться листочками члены команды

- а) 10
- б) 15
- в) 20

5. Какой тип шутки представлен в данном примере?

-Слухи ходят, что ты теперь глухой, Юра?

-Нет, мой с другими гулять не пошёл.

- а) перевертыш
- б) парадокс
- в) каламбур

Приложение 6

Тема 6. «Сценарное мастерство»

Данное направление является популярным у современной молодежи. «Шагать в ногу со временем» для нынешнего поколения является необходимым, важным аспектом современного стиля жизни. Освоение данной темы дает возможность обучающимся проявить свой талант, харизму в написании сценария для коротких выступлений, попробовать себя в новом стиле.

Цель: формирование умений и навыков эффективного написания сценариев.

Задачи:

- познакомить с видами сценариев;
- сформировать представление об особенностях сценариев для выступлений команд КВН.

Сценарий (от итал. *scenario*, лат. *scaena*) - предметно-изобразительная основа театрализованного представления, в которой с прямой речью персонажей свободно взаимодействует описательно-повествовательная речь. Прямая речь имеет форму монолога или диалога.

Какой бы сценарий ни предстояло написать, работа над ним начинается с формирования замысла.

Замысел сценария — это внутреннее представление о будущей драматургической разработке праздничного действия. Процесс его формирования условно можно разделить на три этапа.

Создание сценария — это сложный, многоступенчатый, творческий процесс, включающий периоды накопления информационно-содержательного материала, формирование замысла, написание драматургического произведения. Автору сценария необходимо так соединить все его компоненты, чтобы в итоге получилось целостное драматургическое произведение.

В рамках краевой профильной смены «КВН» модуль «Сценарное мастерство» является одним из ключевых. Каждое выступление команды требует огромной подготовки, в том числе и написание сценария, подготовку монологов и диалогов участников команды.

В процессе занятия обучающиеся должны понять:

- структуру написания материала(шутки)
- наполнение (понятие)
- сбивание конкурсов (материала)
- саморедактура.

В результате реализации программы обучающиеся умеют:

- применять полученные знания и умения на практике;
- ориентироваться в потоках различной информации, выявлять и отбирать известную и новую, оценивать значимую и второстепенную;
- владеют речью;
- осознают значения термина «Команда»;
- умеют правильно организовывать команду, распределять обязанности.

Ход занятия:

I. Организационный момент.

Здравствуйте, друзья! На этом занятии мы будем изучать ту часть КВНа, без которой можно сказать его бы, не было, а именно сценарное мастерство. Меня интересует ваше мнение по поводу этого определения. На этом занятии, как вы, наверное, уже догадались, мы будем учиться написанию шуток, составлению структур, пониманию огромной системы. Должен сказать, что это может делать каждый, самое главное, это желание, стремление и постоянная практика. Так же я расскажу о тонкостях авторства, подскажу способы написания шуток и многое другое, давайте начнем.

II. Основная часть.

1. Объяснение КВНовских терминов (для лучшего восприятия услышанного материала). Перечень основных терминов, остальные будут изучаться в процессе занятия:

Архив – место, в котором хранится основная часть шуток команды, в основном текстовые файлы в компьютере либо шутки, записанные на листах. **Болт** – очень смешная шутка, разрывающая зал. **Болтовая** – качественная, хорошая, сильная.

Внутряк (месняк) – 1) материал на местную тематику, понятный узкому кругу лиц; 2) внутренняя игра. **Добить** – творчески доработать, довести до совершенства. **Кода** – завершающая фраза. **Космос** – Специфический юмор, что-то новое, что как правило не понятно, но очень ново и смешно **Нарезка** – куски песен, звуков и пр., безжалостно соединённые вместе для создания смешного номера. **Зашло, стрельнуло** – когда шутку поняли и оценили. **Порвать зал** – Получить максимальную реакцию зала на шутку. **Подача (подвяз)** -Текстовое объяснение, подготовка зрителя к предстоящей миниатюре. **Пробить** – 1) отгадать конец шутки до того как он был произнесен автором, 2) проверить шутку через Интернет. **Прогон** – репетиция в полную силу на сцене

Прокачать (зал) – настроить, поднять, взбудоражить.

Гэг – Шутка юмор которой заложен не в словесной, но в визуальной подаче.

Резина – заранее приготовленный универсальный ответ, возможно, болт.

Реприза – шутка, номер, песня, пантомима и т.п.

Рефрен(протяжка) – видоизмененная Шутка на тему, которая уже была в сценарии

Сопля – красиво сказанная финальная фраза, как правило, под грустную музыку. **Ступор (клин)** – застой в мозгах.

Сценарий – совместное творение команды, не имеющее ни одного живого места.

2. Раскрытие сути понятий: шутка, автор.

Шутка для КВНа - первооснова и абсолют. Шутка, понимаемая как самостоятельная смешная фраза, как самая миниатюрная ячейка юмора, которая только может существовать. В КВНе ее называют «репризой», которую в этом случае надо не путать с репризой цирковой или эстрадной, представляющей собой, как и в СТЭМе, смешную сценку. В основе любой шутки обязательно лежит ПАРАДОКС, то есть сопоставление несопоставимого! Именно этот факт можно считать первым и основным законом юмора. Каждая шутка состоит из двух более или менее самостоятельных частей. Это, по сути, тезис и антитезис. Говоря проще: заезд и концовка (подача и отбивка).

Итак, второй закон юмора: шутка должна иметь бытовую актуальность! Проще говоря, в ней должен быть объект социальной критики. Причем понимается это чрезвычайно широко - от тещи до президента, от конкретного человека до обобщенного образа или литературного героя. Объектом также может быть и какое-то явление в целом. (Кстати, литературные герои как раз олицетворяют, как правило,

некое социальное явление.) Важно, чтобы этот объект был узнаваем читателем или зрителем на уровне подсознания, чтобы он был близок ему, чтобы он его волновал и даже тревожил! Чем тревожнее проблема, которая будет затрагиваться в шутке, тем охотнее человек будет смеяться!

Третий закон юмора: шутка подразумевает новизну умозаключения. И достигается эта новизна в свою очередь или новизной темы, или новой конструкцией парадокса. Теперь понятно, почему КВНщики буквально набрасываются на каждый новый актуальный факт: будь то очередной политический кризис, новая реклама или новый музыкальный хит. Новая тема легко «обшучивается». Новизна обеспечена даже при использовании уже известной конструкции парадокса.

Автор - творец всякого литературного, музыкального или любого художественного произведения и вообще всякого произведения ума, воплощённого искусством. Помимо этого, под автором понимают создателя чисто научных работ.

3. Структура произведения:

Сюжет состоит из следующих основных элементов:

1. Экспозиция
2. Завязка
3. Развитие действия
4. Кульминация
5. Развязка

Экспозиция (лат. *expositio* – объяснение, изложение) – элемент сюжета, содержащий описание жизни героев до того, как они начнут действовать в произведении.

Завязка – исходный, отправной эпизод сюжета. Она обычно появляется в начале повествования, но это не является правилом.

Кульминация (от лат. *culmen* – вершина) – момент наивысшего напряжения действия в произведении, его перелом. После кульминации наступает развязка.

Развязка – завершающая часть сюжета, окончание действия, где разрешается конфликт и выясняется, обнажается мотивация поступков главных и некоторых второстепенных героев и уточняются их психологические портреты.

Развязка иногда предваряет завязку, особенно в детективных произведениях, где для того, чтобы заинтересовать читателя и завладеть его вниманием, повествование начинается с убийства.

Другими вспомогательными элементами сюжета являются *пролог, предыстория, авторское отступление, вставная новелла и эпилог*.

Необходимо понимать, что **сюжет** — это прежде всего **система событий**.

Событие – это действие, приводящее к коренному изменению развития основного конфликта в драме, что меняет жизнь и поведение персонажа.

События – это основа действия. Все остальное – лишь способ воплощения и сценическая подача зрителю. Понимание режиссером события – это ключ к дальнейшей постановке. Правильные события определяют правильные мизансцены, сценографию и другие выразительные средства.

Событие – основная структурная единица сценической жизни, неделимая частичка действенного процесса. Подобно тому, как из частиц образуются вещества, из событий складывается событийный ряд. Сквозное действие – это путь борьбы, направленный на достижение сверхзадачи, а контрдействие – та сила, которая сопротивляется решению поставленной проблемы.

В основе любого произведения (как и конкурса в КВН) – **конфликт** между персонажами.

4. Основные виды шуток:

- **бытовые шутки** – шутки в основе которых лежит бытовая ситуация, т.е. обычная жизнь, берется знакомая ситуация, например «Родители возвращаются после собрания домой», и придумывается шутка на эту тему.

- **визуальные шутки** – шутки с использованием реквизита, очень часто крупногабаритного, для создания смешной картинки, т.е. юмор здесь строится в основном вокруг этого реквизита

- **узнавайки** – подмеченные ситуации, те действия или поступки, которые делали абсолютно все, так сказать, чтобы зрители смотрели и узнавали себя.

- **дурки** – шутки, не имеющие логического смысла, как правило основа таких – актерский отыгрыш либо берется совершенно необычная вымышленная ситуация

- **музыкальные** (аудиоюмор) – шутки в основе которых лежит музыка, запись голоса.

5. Технические приемы написания шуток.

Разрушение ожидания- (обманка) – Добивка является фактом или событием, полностью противоречащим заходу.

Каламбур – Шутка, построенная на созвучии двух слов.

Доведения ситуации для абсурда

Синхробуффонада – визуально-музыкальная сценка, где действия соответствуют определенному моменту в музыке.

6. Работа с идеей (для шуток, конкурсов и т.д.)

1. Генерация идей. Записываете все идеи, что приходят в голову. Чем больше, тем лучше. Всё, о чём хотите написать; всё, что волнует. Не обращайте внимания на качество идей. Главное — количество.

2. Фильтрация. Стадия критического подхода к идеям. Отбрасываете слабые идеи, оставляете сильные.

3. Селекция. Рассматриваете выбранные вами идеи. Какие из них являются оригинальными? Как их можно улучшить? В результате отбираете одну идею, которая послужит основой для шутки или конкурса.

7. Конкурсы КВН (Раздел включает в себя объяснение сути конкурсов, как к ним готовиться, правильная расстановка наполнения, баланс шуток, цензура)

- **Визитка (Приветствие)** — это самостоятельный сценический КВНовский жанр, не имеющий аналогов ни в театре, ни в кино, ни на эстраде. Корни его: это литературный монтаж, агитбригада. Именно оттуда идет и знаменитая «линейка» (5-8 человек на авансцене лицом к залу), и одинаковые костюмы, поскольку у исполнителей, как правило, нет постоянного образа (общий образ есть только у команды). Есть, конечно, и исключения из такого жесткого расклада, поскольку некоторым командам все же удается создать на сцене автономные образы. Команда, создавая свой общий образ, может прибегнуть и к отличию в деталях костюмов с сохранением общего стиля.

С точки зрения классической драматургии «приветствие» вообще не имеет права на существование. Ведь в нем нет не то, что развития действия, но чаще всего даже самого действия! Все приветствие — это по театральной терминологии одна сплошная «экспозиция». Зрителя ненавязчиво и весело «обманывают», господа! Вместо драматургической «завязки» используется выход команды на сцену с танцем или песней, а чаще всего и с тем, и с другим. Этот момент служит еще и «заявкой имиджа», то есть объясняет, кто это такие вышли на сцену, в кого они сегодня играют. (Хотя в общем случае имидж уже задан: это такая-то команда КВН.) В первых словах приветствия (можно и в песне, но опыт показывает, что лучше в словах) задается «игровая ситуация», то есть - где герои находятся и чем занимаются. (Хотя в общем случае и ситуация уже задана: команда вышла на сцену играть в КВН.) А дальше начинается более или менее связанный разговор или вообще почти не связанный ряд сообщений, который, в общем-то, совершенно неоправданно начинается и, как правило, не более логично заканчивается. Ну, а место кульминации в этой странной пьесе отводится финальной песне. Все! Разве что маленькое дополнение: если приветствие длится больше 4-5 минут, рекомендуется где-то посередине легкое «взбадривание» с помощью коротенькой песенки или танца. Вот теперь - окончательно все!

Самое удивительное, что эта структура, совершенно, по сути, искусственная и шитая белыми нитками остается незыблемой в течение десятилетий

- **Домашнее задание (Музыкальное домашнее задание)**- Домашнее задание – как правило выделяют два типа: цельное (большой номер, который занимает весь регламент конкурса) и блочное (состоит из двух или более номеров объединенных общей темой), а что касается музыкального домашнего чаще всего (но далеко не всегда) музыкальный конкурс, так или иначе, строится в форме обыкновенного эстрадного концерта. А между номерами делался самый обыкновенный конференс – индивидуальный или парный, состоящий из набора реприз, последняя из которых служила выводом на следующий музыкальный номер.

- **Биатлон** - Конкурс, придуманный в белорусском КВНе. Участники команд «стреляют» шутками, а жюри после каждого круга снимает с дистанции менее понравившуюся команду. Победитель получает 1 балл, а в случае ничьей — 0,9 баллов каждому из финалистов конкурса.

- **Разминка** - Конкурс, в котором команды за тридцать секунд должны придумать смешной ответ на вопросы, которые задаются другими командами, залом, жюри и/или ведущим.

- **СТЭМ** - Короткий конкурс, который был придуман в 1995 году. Основной принцип конкурса — на сцене должно быть одновременно не более трёх КВНщиков, однако иногда это правило не соблюдается.

- **Бриз** - Короткий литературный конкурс, в котором командам нужно представить какое-то изобретение или явление.

- **Озвучка** - как правило команде дается видео (отрывок из известного художественного фильма), продолжительностью 2-3 минуты и команда придумывает как по-новому, естественно смешно озвучить этот фрагмент фильма.

- **Капитанский** - Индивидуальный конкурс для капитанов соревнующихся команд. В конкурсе не обязан принимать участие капитан команды, иногда вместо него выступает фронтмен или другой актёр команды.

9. КВН детали (хитрости)

- научиться обманывать и перескакивать тему игры – очень важно, т.к. если у вас есть смешной номер, но он не подходит к теме игры, нужно придумать правильную подачу к номеру, чтобы он вписался в тему и у жюри не возникло вопросов

- уметь адекватно определять качество материала - очень важное качество автора и команды, оно помогает вовремя переписать материал, усилить его, если есть доля сомнения, нельзя сидеть сложа руки, необходимо усилить и усовершенствовать материал.

- выжимать максимум юмора – юмор можно получить из чего угодно, то есть не зажиматься в рамках миниатюр и номеров, а пытаться быть смешным на всем протяжении конкурса, будь то подачи к номерам, музыкальные отбивки между номерами, внешний вид и многое другое, юмор нужно искать в каждой мелочи!

- использовать потенциал на максимум - команда должна знать какими ресурсами обладает, будь то вокал, хореография, акробатика, фокусы, игра на музыкальных инструментах и по максимуму использовать свои умения.

- не бояться экспериментировать – нельзя бояться предлагать, что-то новое, необычное, да это риск, но он может оправдаться и сыграть в плюс команде.

III. Итоговая часть. Обсуждение вопросов детей, дополнительное консультирование, похвала за внимание.

Тест для диагностики

1. Как называется реприза, в которой отсутствует текстовая составляющая, проще говоря, миниатюра без слов?

- а) Рефрен
- б) Реприза
- в) Гэг

2. Как называется материал (шутка) на местную тематику?

- а) **Внутряк**
- б) Коротыш
- в) Социалка

3. Как называется конкурс КВН, в котором по правилам участвует всего 3 человека?

- а) **Стем**
- б) конкурс капитанов
- в) биатлон

4. Как называются финальные слова в выступлении?

- а) **Кода**
- б) Подача
- в) Концовка

5. Как называется стиль игры, основанный на чем-то новом и как правило не понятном?

- а) Литература
- б) Классика
- в) **Космос**

Приложение 7

Тема 9. Менеджмент в КВН

Менеджер -участник команды, который занимается организацией игры, поездок команды в разные лиги и города (покупка билетов, поиск жилья, договор с трансфером команды от точки А в точку Б)

Менеджер получает и доносит информацию от директоров лиг, администрации Амика, государственных деятелей и даже высших лиц региона, до своей команды. Поиск реквизита для выступления, привлечение сторонних людей (Хелпиры, массовка, вокалисты, танцоры) умение красноречиво разговаривать и договариваться.

Разработка рекламы команды КВН, создание различных групп в социальных сетях, привлечение болельщиков. Разработка логотипа команды КВН. Разработка Мерча команды. Организация концерта команды для проверки материала.

Приложение 8.

Тема 10. Подготовка к игре

Практика: Окончательный отбор реприз. Анализ отобранного материала. Выбор идеи (схемы, концепции) каждого конкурса. Выбор музыки. Распределение заданий по службам команды. Репетиции.

Первый этап — это, естественно, наработка банка реприз и идей. Заканчивается этот этап, как правило, собранием команды (либо авторской группы), на котором, согласно наработанному материалу, принимаются решения по следующим вопросам:

- *Окончательный отбор реприз.*

- *Анализ отобранного материала.*

- *Выбор идеи (схемы, концепции) каждого конкурса.* Если банк этих идей недостаточен, то вам необходимо устроить дополнительный мозговой штурм в форме "вольного трепа". Какие же идеи должны в результате победить? Любые, к которым в той или иной степени применительна хотя бы парочка из следующих принципов:

1. *Простота и доступность* в восприятии зрителем.

2. *Относительная несложность* в исполнении командой.

3. *Новизна жанра.*

4. *Актуальность* общей идеи. Либо ее «знакомость» окружающим, т.е. зрителям.

5. *Оригинальность* сюжета.

6. *Нестандартность* формы.

7. *Разнообразие* конкурсного набора.

Выбор музыки. Один из немаловажных моментов подготовки к игре. Вообще, выбор музыки - персональное дело каждой команды. Все зависит от вашего имиджа, стиля игры. В последнее время в КВНовскую моду входит клиповая версия рамочных песен. То есть за основу песни берется не только музыка, но и известный видеоряд.

- *Распределение заданий по службам команды.* Авторская группа получает задание на усиление банка реприз, дописывание актуального материала, работу в канве утвержденных идей по конкурсам, в общем - проход по всем слабым местам, выявленным на первом этапе подготовки. Плюс ко всему - прописывание текстов песен музыкальных рамок по всем конкурсам. Музыканты получают предварительное задание на музыкальное оформление утвержденного песенного материала. Художники получают задание на изготовление декораций и элементов реквизита.

Стандартный игровой пакет: приветствие, разминка, музыкальный конкурс, конкурс капитанов и домашнее задание.

Репетиции, репетиции, и еще раз репетиции!