

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная
школа № 320 Приморского района
Санкт-Петербурга
ул. Оптиков, дом 47, корпус 5.

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
ГБОУ школа № 320
Приморского района
Санкт-Петербурга
(Протокол от 30 августа №1)

УТВЕРЖДЕНА

Приказ №204 от 30 августа
Директор ГБОУ школа №320
Приморского района
Санкт-Петербурга
_____/И.Б Черноус/

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ОБЪЕДИНЕНИЯ КВН «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»
ЦИКЛ «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС)

ВОЗРАСТ УЧАЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ГРУППЫ: 8-12 ЛЕТ
Возраст учащихся подгруппы подготовительного этапа: 6-8 лет

Возраст учащихся выпускников объединения (комплексной программы): 13-17 лет

Сроки реализации: 2й год обучения основной комплексной программы

Сроки реализации программы цикла: 1 год

Разработчик: Данилова Екатерина
Владимировна, педагог дополнительного
образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы цикл «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс): социально-педагогическая.

Программа **адресована** учащимся **основной группы 8-12 лет**. Также учащимся подгруппы подготовительного этапа - 6-8 лет. Возможно эпизодическое подключение данной подгруппы к общим репетиционным и массовым мероприятиям объединения КВН (для перенятия опыта, включения в образовательный процесс, дальнейшего включения в списочный состав основной группы), подгруппа формируется из резервного списка желающих заниматься в объединении, не прошедших обучение по программе 1 года ДООП. А также выпускникам объединения (комплексной программы): 13-17 лет. Возможно эпизодическое участие выпускников программы прошлых лет в качестве помощников и наставников учащимся программы (оказание помощи в развитии объединения КВН, участия команды «Кубин Рубин» в играх КВН, творческих конкурсах и мероприятиях).

Данная программа является 2-м годом обучения основной комплексной программы «Играя, познаём!». Сроки реализации программы цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН»: 1 год.
Программа реализуется на русском языке.

Уровень освоения программы цикла: общекультурный. **Уровень освоения основной комплексной программы:** углубленный. Разный уровень освоения программы обусловлен тем, что участники объединения в составе команды КВН школы участвуют в мероприятиях различного уровня (локальные, районные, городские, всероссийские). Участие в составе команды добровольное. Поэтому некоторые участники осваивают программу на общекультурном уровне, а участники, которые в составе команды несколько лет, осваивают программу на углубленном уровне.

Стратегия современного образования заключается в том, чтобы дать возможность всем без исключения учащимся проявить свои таланты и весь свой творческий потенциал, подразумевающий возможность реализации своих личных планов. На сегодняшний день характерна ориентация педагогов на личностные возможности учащихся, их непрерывное «наращивание». При этом на первый план выдвигаются цели развития личности, а предметные знания и умения рассматриваются как средства их достижения.

Главной целью дополнительного образования детей является развитие их познавательных интересов, творческих способностей, общеучебных умений, формирование навыков самообразования.

Программа цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» личностноориентированна и направлена на развитие индивидуальности, креативности, конкурентоспособности учащихся, чтобы каждый имел возможность свободно выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и

приемлемый для него. Занятия организованы на доступном для детей уровне с учетом их возможностей и способностей, содержат большой потенциал для реализации межпредметных связей. На занятиях учащиеся закрепят и углубят знания и умения, полученные в школе на уроках, будут учиться применять их на практике.

Данная дополнительная общеобразовательная программа написана на основании следующих **нормативно-правовых документов:**

- Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию общеразвивающих программ (включая разноуровневые Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации»);
- «Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844);
- Распоряжения Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 01.03.2017 г. № 617-Р «Об утверждении Методических проектированию дополнительных общеразвивающих программ образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Актуальность программы. В последнее время в нашем лексиконе все прочнее закрепляется слово «креатив». И, несмотря, на то, что буквальный перевод этого слова означает «творчество»,

специалисты все-таки склонны разделять эти два понятия. Слово «творчество» больше относится к процессу создания некоего продукта, а слово «креатив» к направленному действию и свойству мышления. «Творчество характеризуется неуправляемой спонтанностью, креативность - управляемым продуктивным воображением» (И. Кант).

Сегодня много говорится о том, что социальные и экономические изменения в жизни нашего общества вызывают потребность в новом качестве образования детей. Современному обществу требуется люди, эффективно владеющие коммуникативными навыками, умеющие вступать в продуктивные деловые отношения, обладающие креативным мышлением. Мыслить креативно - это значит создавать новые, актуальные времени и ситуации решения. Именно это умение сегодня крайне ценится во всех сферах человеческой деятельности. И данная программа как раз посвящена освоению учащимися различных технологий развития собственного креативного потенциала, направлена на поиск и реализацию креативных решений в различных сферах деятельности.

Воспитание, развитие креативного мышления основывается на многих факторах, влияющих на эту способность, таких как широкий кругозор, саморазвитие, смелость, дисциплина, ответственность, эмоциональная сила. Под креативностью понимают способность человека отказаться от стереотипных способов мышления (Guilford J.P., 1967) или способность обнаруживать новые способы решения проблем или новые способы выражения (Н.Роджерс, 1990). Креативность рассматривается как некая противоположность обыденности, стандартности, конформности (податливости внешнему влиянию). Выделяются следующие проявления креативности: быстрота, гибкость, точность, оригинальность мышления, богатое воображение, чувство юмора, приверженность высоким эстетическим ценностям. В современном быстро меняющемся мире ощущается огромная потребность в новом мышлении - творческом, конструктивном, позволяющем создавать новые идеи и пути развития. КВН, как одна из форм многожанровой деятельности позволяет использовать все знания и навыки, полученные в урочное и внеурочное время.

Поэтому в программе цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» учтены предпосылки расширения творческого потенциала:

- развитие базы знаний и умений, накопление и систематизация того запаса информации, на основе которого можно творить что-то новое, а также совершенствование навыков, необходимых для соответствующего вида деятельности;
- расширение ассоциативного ряда;
- создание атмосферы, располагающей к творчеству. Ключевая характеристика этой атмосферы — отсутствие критики на стадии порождения идей, что позволяет преодолеть внутренние ограничения, препятствующие тому, чтобы увидеть проблему в новом ракурсе;
- поиск аналогий. Шансы на творческое решение задачи возрастают, если удастся разглядеть

аналогии между ней и какими-то другими проблемными ситуациями, даже если они на первый взгляд и не сходны между собой.

Цель программы: развитие у учащихся способности продуктивного решения различных нестандартных задач посредством активизации их творческого потенциала.

Задачи программы:

Обучающие:

- создать условия для освоения методов сбора и обработки информации, овладения специальными приемами, активизирующих творческое мышление;
- побудить к изучению предметов и самостоятельной учебной работе, воспитание стремления к познанию, самостоятельности;
- создать условия для освоения методик проектной деятельности;
- пробудить интерес к коллективному и самостоятельному написанию материала для школьной команды КВН;
- создание условий для написания материала школьной команде КВН и безбоязненного его воспроизведения (читка, рассказа, показа);
- обучения и закрепление пройденного материала, направленного на развитие сценического и актерского мастерства (умение пользоваться техническими средствами, владение сценическим пространством, умение грамотно работать на сцене, подавать образ и др.);
- создать условия для освоения новых способов практической и мыслительной деятельности.

Развивающие:

- развить интеллектуальные качества, входящие в состав креативности: беглость, гибкость и оригинальность мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации;
- создать условия для развития творческого подхода к деятельности;
- формировать навыки и умения управления креативным процессом;
- развить навык анализа результатов деятельности.

Воспитательные:

- сформировать умения выдвигать и защищать свои идеи, аргументы и точку зрения, вести командную игру и поиск, рассуждать, дискутировать, спокойно относиться к ошибкам;
- пробудить интерес к продуктивной деятельности;
- предоставить возможность испытать позитивные эмоции от собственной успешной продуктивной деятельности;
- предоставить возможность ощутить себя творческой личностью, способной предлагать новые конструктивные идеи;

- создать условия для формирования и усиления командного духа, путем сплочения коллектива;
- создать условия для развития чувства ответственности за результаты своих решений и поступков, ощущения важности вклада каждого участника в решении общих задач;
- формировать коммуникативный опыт, позволяющий учащимся выстраивать продуктивные отношения в группе.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования группы: в объединение (основная программа «Играя, познаём!») на 1 год обучения принимаются все желающие. Если при зачислении в объединение количество желающих превышает 15-20 человек, набор в объединение производится на основании прослушивания (*просмотра творческих выступлений, импровизация на заданную тему; умение сымпровизировать, актерские, вокальные, танцевальные данные, наличие харизмы будут являться одним из ключевых критериев при зачислении*). На второй, третий и четвертый года обучения возможен дополнительный набор на основании прослушивания. Программа цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс) **адресована учащимся основной группы 8-12 лет.** Также учащимся подгруппы подготовительного этапа - 6-8 лет. Возможно эпизодическое подключение данной подгруппы к общим репетиционным и массовым мероприятиям объединения КВН (для перенятия опыта, включения в образовательный процесс, дальнейшего включения в списочный состав основной группы), подгруппа формируется из резервного списка желающих заниматься в объединении, не прошедших обучение по программе 1 года ДООП. А также выпускникам объединения (комплексной программы): 13-17 лет. Возможно эпизодическое участие выпускников программы прошлых лет в качестве помощников и наставников учащимся программы (оказание помощи в развитии объединения КВН, участия команды «Кубин Рубин» в играх КВН, творческих конкурсах и мероприятиях).

Количественный состав группы 1 года обучения - 15 человек, 2 года - 12 человек, 3 и 4 года обучения - 10 человек.

Программа реализуется на русском языке.

Срок реализации программы: Данная программа является **вторым годом обучения** основной комплексной программы «Играя, познаём!». Сроки реализации программы цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН»: 1 год.

Занятия проводятся 2 раза в неделю, из расчета **5 академических часов** на одну группу: 1 раз в неделю 2 академических часа (по 45 минут); и 1 раз в неделю 3 академических часа (по 45 минут), из расчета - минимум 1 раз в неделю (1 академический час) общей репетиции на сцене для

подготовки команды КВН, овладением навыками сценического мастерства и др., общих собраний с подгруппами списочного резерва (для введения их в деятельность объединения КВН) и выпускников объединения, а также методической работы. Всего 180 часов в год.

Возможно составление **модульного расписания** с применением отведенных часов на **дистанционное обучение**, которое регламентируется локальным актом учреждения (на основании нормативно-правовых документов, позволяющих реализацию программ с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов).

Формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная, фронтальное обучение, работа по звеньям.

Формы проведения занятий: включают в себя теорию и практику. Предусмотрены такие формы занятий (включающие и виды контроля) как: игры, упражнения, импровизации, театрализация, творческая деятельность, просмотры видеоматериала, мозговой штурм, беседа, диалог, репетиции, командные креатив-бои, игра-тренинг, ролевая игра, **участие в играх КВН (разного уровня), конкурсных и массовых мероприятиях** - мастер-классах, конкурсах, защита проектов, викторины, праздник, концерт, творческие мастерские, выездные мероприятия (участие в играх КВН иногородних Лиг, экскурсии, посещение мероприятий, творческие встречи, смены КВН и др.). На основании нормативно-правовых документов, регламентирующих ДООП, **реализация данной программы возможна с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов по модульным блокам**, формы проведения дистанционного обучения сохраняются, согласно перечню указанному выше (Приложение 1 к данной программе).

Кадровое и материально-техническое обеспечение программы

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Материально-техническое обеспечение:

Для реализации программы необходим ряд помещений со следующими параметрами:

- аудитория для проведения занятий с группой детей до 20 человек, оснащенная столами и стульями (*с возможностью их передвижения в помещении для получения свободного пространства*), компьютером, мультимедийным оборудованием (*проектор, экран, колонки*), флипчартом/магнитной доской;
- актовый зал для проведения занятий (*в т.ч. репетиций, творческих мероприятий*), оснащенный звуковым, световым и мультимедийным оборудованием;
- канцелярские принадлежности: бумага, клей, ножницы, цветные карандаши, фломастеры, ручки, маркеры.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- развитие самостоятельности, инициативы и ответственности;
- осознание себя членом команды, умение работать в группе, успешное взаимодействие со сверстниками, уважение к мнению других;
- стремление к активному познанию мира;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка, приобщение к общечеловеческим ценностям;
- формирование алгоритмического подхода к решению задач, установление причинно-следственных связей;
- установка на поиск решений в жизненных ситуациях;
- развитие логического и образного мышления, фантазии, внимания, памяти;
- приобретение опыта самостоятельного оценивания собственной работы.

Метапредметные результаты:

- умение задавать вопросы по существу, прояснять проблемную ситуацию, создавать план интервью/рассказа/показа (миниатюры), запомнить ответ, воспроизвести его;
- умение и желание создавать творческие работы (этюды, скетчи, миниатюры и др.) на заданную тему, освоение методики проектной деятельности, разработка групповых проектов;
- способность оценить результат собственной деятельности и деятельности других учащихся в группе, интерес к противоположным точкам зрения на решение проблем, умение принимать стороннее мнение;
- умение вести диалог, искать совместно с педагогом и другими учащимися ответ на творческую учебную задачу;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- умение докладывать результаты своего рассуждения или презентации работы перед аудиторией (в т.ч. с использованием мультимедиа).

Предметные результаты:

- способность осуществлять информационный поиск в книгах, интернет ресурсах и других информационных источниках, в том числе путем диалогов со взрослыми людьми для выполнения учебных заданий;
- умение находить, анализировать и систематизировать полученную информацию, фиксировать ее с помощью ключевых слов, знаков, схем;
- умение видеть явные и скрытые ресурсы в окружающем мире, которые могут помочь в решении задачи;
- овладение основными методиками технологии разработки креативных идей;

- умение применять полученные знания для решения простых практических задач;
- умение работать с техническими средствами (мультимедиа, микрофон и знать правила техники безопасности работы с ними);
- овладение правилами публичного выступления, умение работать на сцене (держаться самостоятельно, взаимодействовать с командой).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ПРОГРАММЫ ЦИКЛА «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС)
ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<i>Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик — искатель.</i>					
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Повторение пройденного материала. Восприятие информации человеком.	6	2	4	Беседа по вопросам; Педагогическое наблюдение; Опрос; Контрольные упражнения на восприятие информации.
2	Внимание и память.	10	3	7	Беседа по вопросам; Презентация выполненных заданий.
3	Логическое мышление. Успех в КВН.	12	2	10	Беседа по вопросам.
4	Творческое воображение, как неотъемлемое качество любого КВНщика.	10	3	7	Педагогическое наблюдение; Рефлексия по результатам практической работы.
5	Решение задач и выполнение творческих заданий.	16	4	12	Блиц-опрос; Презентация выполненных заданий; Творческий показ; Анализ творческих заданий; Участие в конкурсных мероприятиях.
<i>Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.</i>					
6	Ассоциативное мышление.	16	4	12	Педагогическое наблюдение; Презентация выполненных заданий; Решение логических задач.
7	Задачи вокруг нас.	8	2	6	Обсуждение; Решение логических задач.
8	Творческое мышление, как неотъемлемое качество любого КВНщика.	10	2	8	Педагогическое наблюдение; Анализ творческих заданий.
9	Техника мозгового штурма.	12	4	8	Педагогическое наблюдение; Обсуждение.

10	Решение задач и выполнение творческих заданий.	14	3	11	Блиц-опрос; Презентация выполненных заданий; Творческий показ; Анализ творческих заданий; Участие в конкурсных мероприятиях.
Раздел 3. Креатив по шаблону и без.					
11	Ресурсы, их значимость и источник.	6	2	4	Обсуждение; Решение логических задач.
12	Креативное мышление для всех и для каждого.	14	4	10	Обсуждение; Презентация выполненных заданий.
13	Ты и я одна команда.	10	3	7	Педагогическое наблюдение; Рефлексия по результатам практической деятельности.
14	Креативность в каждом. КВНщик - креативный человек.	16	4	12	Обсуждение; Педагогическое наблюдение; Рефлексия по результатам практической деятельности.
15	Решение задач и выполнение творческих заданий. Подведение итогов за год.	20	4	16	Педагогическое наблюдение; Блицопрос; Презентация выполненных заданий; Творческий показ; Анализ творческих заданий; Участие в конкурсных мероприятиях.
Итого		180	46	134	

УТВЕРЖДАЮ

Приказом № от « _____ » _____ 20 _ г.

Директор ГБОУ школа № 320 И.Б.

Черноус

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
2 год обучения	01.09.	25.05.	36	72	180	2 раза в неделю: 2 часа и 3 часа Е= 5 ч в нед
С 01.09 по 10.09 - комплектование группы учащихся 2 года обучения, открытый набор учащихся желающих заниматься в объединении, формирование группы, ознакомление с программой.						

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГБОУ СОШ №320 ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-
ПЕТЕРБУРГА**

Программа рассмотрена на
педагогическом совете
протокол № _____
от « » 20 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № от « _____ » _____ 20 г.
Директор ГБОУ школа № 320
_____ И.Б. Черноус

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ ОБЪЕДИНЕНИЯ КВН «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»
ЦИКЛ «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН»
(УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС)**

ВОЗРАСТ УЧАЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ГРУППЫ: 8-12 ЛЕТ

Возраст учащихся подгруппы подготовительного этапа: 6-8 лет
Возраст учащихся выпускников
объединения (комплексной программы): 13-17 лет

Сроки реализации: 2й год обучения основной комплексной программы
Сроки реализации программы цикла: 1 год

Группа № 1 на 2023 - 2024 учебный год

**Разработчик: Данилова Екатерина
Владимировна, педагог дополнительного
образования**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы цикл «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс): социально-педагогическая. Программа реализуется на русском языке.

Программа адресована учащимся основной группы 8-12 лет. Также учащимся подгруппы подготовительного этапа - 6-8 лет. Возможно эпизодическое подключение данной подгруппы к общим репетиционным и массовым мероприятиям объединения КВН (для перенятия опыта, включения в образовательный процесс, дальнейшего включения в списочный состав основной группы), подгруппа формируется из резервного списка желающих заниматься в объединении, не прошедших обучение по программе 1 года ДООП. А также выпускникам объединения (комплексной программы): 13-17 лет. Возможно эпизодическое участие выпускников программы прошлых лет в качестве помощников и наставников учащимся программы (оказание помощи в развитии объединения КВН, участия команды «Кубин Рубин» в играх КВН, творческих конкурсах и мероприятиях).

Данная программа является 2-м годом обучения основной комплексной программы «Играя, познаём!». Сроки реализации программы цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН»: 1 год. Уровень освоения программы цикла: общекультурный. Уровень освоения основной комплексной программы: углубленный. Разный уровень освоения программы обусловлен тем, что участники объединения в составе команды КВН школы участвуют в мероприятиях различного уровня (локальные, районные, городские, всероссийские). Участие в составе команды добровольное. Поэтому некоторые участники осваивают программу на общекультурном уровне, а участники, которые в составе команды несколько лет, осваивают программу на углубленном уровне.

Задачи программы:

Обучающие:

- создать условия для освоения методов сбора и обработки информации, овладения специальными приемами, активизирующими творческое мышление;
- побудить к изучению предметов и самостоятельной учебной работе, воспитание стремления к познанию, самостоятельности;
- создать условия для освоения методик проектной деятельности;
- пробудить интерес к коллективному и самостоятельному написанию материала для школьной команды КВН;
- создание условий для написания материала школьной команде КВН и безбоязненного его воспроизведения (читка, рассказа, показа);
- обучения и закрепление пройденного материала, направленного на развитие сценического и актерского мастерства (умение пользоваться техническими средствами, владение сценическим пространством, умение грамотно работать на сцене, подавать образ и др.);
- создать условия для освоения новых способов практической и мыслительной деятельности.

Развивающие:

- развить интеллектуальные качества, входящие в состав креативности: беглость, гибкость и оригинальность мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации;
- создать условия для развития творческого подхода к деятельности;
- формировать навыки и умения управления креативным процессом;
- развить навык анализа результатов деятельности.

Воспитательные:

- сформировать умения выдвигать и защищать свои идеи, аргументы и точку зрения, вести командную игру и поиск, рассуждать, дискутировать, спокойно относиться к ошибкам;
- пробудить интерес к продуктивной деятельности;
- предоставить возможность испытать позитивные эмоции от собственной успешной продуктивной деятельности;

- предоставить возможность ощутить себя творческой личностью, способной предлагать новые конструктивные идеи;
- создать условия для формирования и усиления командного духа, путем сплочения коллектива;
- создать условия для развития чувства ответственности за результаты своих решений и поступков, ощущения важности вклада каждого участника в решении общих задач;
- формировать коммуникативный опыт, позволяющий учащимся выстраивать продуктивные отношения в группе.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- развитие самостоятельности, инициативы и ответственности;
- осознание себя членом команды, умение работать в группе, успешное взаимодействие со сверстниками, уважение к мнению других;
- стремление к активному познанию мира;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка, приобщение к общечеловеческим ценностям;
- формирование алгоритмического подхода к решению задач, установление причинно-следственных связей;
- установка на поиск решений в жизненных ситуациях;
- развитие логического и образного мышления, фантазии, внимания, памяти;
- приобретение опыта самостоятельного оценивания собственной работы.

Метапредметные результаты:

- умение задавать вопросы по существу, прояснять проблемную ситуацию, создавать план интервью/рассказа/показа (миниатюры), запомнить ответ, воспроизвести его;
- умение и желание создавать творческие работы (этюды, скетчи, миниатюры и др.) на заданную тему, освоение методики проектной деятельности, разработка групповых проектов;
- способность оценить результат собственной деятельности и деятельности других учащихся в группе, интерес к противоположным точкам зрения на решение проблем, умение принимать стороннее мнение;
- умение вести диалог, искать совместно с педагогом и другими учащимися ответ на творческую учебную задачу;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- умение докладывать результаты своего рассуждения или презентации работы перед аудиторией (в т.ч. с использованием мультимедиа).

Предметные результаты:

- способность осуществлять информационный поиск в книгах, интернет ресурсах и других информационных источниках, в том числе путем диалогов со взрослыми людьми для выполнения учебных заданий;
- умение находить, анализировать и систематизировать полученную информацию, фиксировать ее с помощью ключевых слов, знаков, схем;
- умение видеть явные и скрытые ресурсы в окружающем мире, которые могут помочь в решении задачи;
- овладение основными методиками технологии разработки креативных идей;
- умение применять полученные знания для решения простых практических задач;
- умение работать с техническими средствами (мультимедиа, микрофон и знать правила техники безопасности работы с ними);
- овладение правилами публичного выступления, умение работать на сцене (держаться самостоятельно, взаимодействовать с командой).

Особенности реализации программы: занятия проводятся 2 раза в неделю 2 и 3 часа (1 час равен 1 академическому часу - 45 минут); 180 часов в год.

Возможно составление **модульного расписания с применением отведенных часов на дистанционное обучение**, которое регламентируется локальным актом учреждения (на основании нормативно-правовых документов, позволяющих реализацию программ с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов). На основании нормативно-правовых документов, регламентирующих ДООП, **реализация данной программы возможна с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов по модульным блокам**, формы проведения дистанционного обучения сохраняются, согласно перечню указанному в программе (Приложение 1 к данной программе).

Количественный состав группы: 12 человек.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная, фронтальное обучение.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

**ПРОГРАММЫ ЦИКЛА «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС)
ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»**

Группа № 1

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Планируемая дата	Фактическая дата
С 01.09 по 10.09 - комплектование группы учащихся 2 года обучения, открытый набор учащихся желающих заниматься в объединении, формирование группы, ознакомление с программой.				
<i>Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик — искатель.</i>				
1	Формирование группы. Ознакомление с программой.	2		
2	Формирование группы. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Повторение пройденного материала. Игра на знакомство.	3		
3	Чувства и органы чувств человека. Зачем нам нужны органы чувств? Опыты: Как определить «Что это?», «Какой?»...	2		
4	Восприятие информации с помощью зрения, слуха, обоняния, осязания, вкусовых ощущений. Выделение признаков объекта при помощи органов чувств. Составление описания явлений с использованием наибольшего количества органов чувств. КВН вокруг нас.	3		
5	Внимание и память человека. Виды внимания и памяти. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.	2		
6	Внимание и память человека. Виды внимания и памяти. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.	2		
7	Приемы запоминания информации: на основе ассоциаций, использование нескольких органов чувств, через рисунок или символ. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.	2		
8	Закономерности в образовании слов, числовых рядов, явлениях окружающего мира. Нахождение алгоритма построения закономерностей. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.	2		
9	Нахождение алгоритма построения	2		

	закономерностей. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.			
10	Понятие логического мышления. Успех в КВН. Творческие задания.	2		
11	Понятие логического мышления. Успех в КВН. Решение логических задач, задач на смекалку.	2		
12	Сходство и различие предметов по форме, цвету, веществу, назначению. Сравнение предметов. Творческие задания.	2		
13	Загадка как объект изобретательства. Составление и отгадывание загадок как методика обучения систематизации предметов и явлений. Составление загадок по опорным фразам. Выполнение заданий КВН.	2		
14	Составление и отгадывание загадок как методика развития ассоциативного мышления. Выполнение заданий КВН.	2		
15	Понятие творчества и креативности. Обсуждение возможностей развития творческих способностей. Выражение своих идей в необычных, оригинальных формах. Выполнение заданий КВН.	2		
16	Воображение и фантазирование. Определение воображения, как познавательного процесса. Выполнение заданий КВН.	2		
17	Приемы фантазирования, использующие ассоциации. Выполнение упражнений.	2		
18	Обсуждение необходимости выражения идей, мыслей и чувств необычным способом. Доказательство привлекательности креативного человека.	2		
19	Метод отсекающих вопросов или искусство задавать вопросы. Развитие экспрессивных умений. Выполнение творческих заданий, упражнений.	2		
20	Метод отсекающих вопросов или искусство задавать вопросы. Развитие экспрессивных умений. Выполнение заданий КВН.	2		
21	Конкурсы КВН. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных	2		

	мероприятиях. Выполнение творческих заданий, упражнений.			
22	Конкурсы КВН. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение творческих заданий, упражнений.	2		
23	Конкурсы КВН. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение заданий КВН.	2		
<i>Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.</i>				
24	Понятие об ассоциациях, типы. Ассоциативные игры, упражнения. Выполнение заданий КВН.	2		
25	Понятие об ассоциациях, типы. Ассоциативные игры, упражнения. Выполнение заданий КВН.	2		
26	Ассоциативные игры, упражнения. Выполнение заданий КВН.			
27	Приемы использования ассоциативного мышления. Ассоциативные игры, упражнения	2		
28	Приемы использования ассоциативного мышления. Ассоциативные игры, упражнения	2		
29	Приемы использования ассоциативного мышления. Ассоциативные игры, упражнения	2		
30	Приемы использования ассоциативного мышления. Ассоциативные игры, упражнения.	2		
31	Приемы использования ассоциативного мышления. Ассоциативные игры, упражнения			
32	Открытые задачи. Понятие об изобретательской задаче. Выполнение заданий КВН.	2		
33	Задачи, найденные в сказках, рассказах. Выполнение творческих заданий. Решение различных задач.	2		
34	Особенности изобретательских и исследовательских задач. Задачи из жизни, поиск задач. Выполнение творческих заданий. Решение различных задач.	2		
35	Известные изобретатели. Выполнение творческих заданий.	2		

	Решение различных задач.			
36	Творческое мышление. Демонстрация основных качеств, которыми характеризуется творческое мышление. Решение задач перебором вариантов.	2		
37	Приемы развития творческого мышления. Метод проб и ошибок. Выполнение заданий КВН.	2		
38	Понятие противоречия. Примеры противоречий в пословицах, поговорках, сказках. Тренировка качеств творческого мышления.	2		
39	Правила мозгового штурма, история изобретения метода. Выполнение заданий КВН.	2		
40	Техника мозгового штурма. Высказывание неожиданных, возможно нелепых идей. Отказ от оценки. Выполнение творческих заданий.	2		
41	Техника мозгового штурма. Высказывание неожиданных, возможно нелепых идей. Отказ от оценки. Выполнение творческих заданий.	2		
42	Доминирующие идеи и решающие факторы. Выделение и исследование решающего фактора, определение его значимости для переоценки ситуации. Выполнение творческих заданий.	2		
43	Проектирование. Создание проекта и его анализ. Нахождение различных способов выполнения поставленной задачи, уход от стереотипов.	2		
44	Проектирование. Создание проекта и его анализ. Нахождение различных способов выполнения поставленной задачи, уход от стереотипов.	2		
45	Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение поставленных задач, уход от стереотипов. Выполнение заданий КВН.	2		
46	Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение поставленных задач, уход от стереотипов. Выполнение заданий КВН.	2		
<i>Раздел 3. Креатив по шаблону и без.</i>				

47	Типы ресурсов, ресурсы из всего. Ресурсы в природе. Выполнение творческих заданий. Выполнение заданий КВН.	2		
48	Ресурсы из всего. Выполнение заданий КВН.	2		
49	Информационные ресурсы и их разумное использование. Создание командного проекта с использованием разных видов ресурсов и его анализ.	2		
50	Создание командного проекта с использованием разных видов ресурсов и его анализ.	2		
51	Раскрытие понятия «креативность». Выполнение заданий КВН.	2		
52	Критерии креативности. Барьеры креативности. Выполнение заданий КВН.	2		
53	Области применения креативного мышления. Выполнение творческих заданий.	2		
54	Факторы, влияющие на креативность. Выполнение творческих заданий.	2		
55	Определение креативности как эффективного инструмента в различных жизненных ситуациях. Выполнение творческих заданий.	2		
56	Понятие команды, ее образование и процессы. О правилах групповой работы. Выполнение упражнений.	2		
57	О правилах групповой работы. Выполнение заданий КВН.	2		
58	Стратегии работы в команде. Принятие групповых решений. Выполнение упражнений.	2		
59	Способы эффективной коммуникации. Выполнение упражнений.	2		
60	Решение конфликтных ситуаций. Конфликт как ресурс. Выполнение упражнений.	2		
61	Сплоченная команда - успешная работа. Обсуждение вопроса установления контактов креативным способом. Выполнение упражнений.	2		
62	Установления контактов в работе команды креативным способом. Выполнение упражнений.	2		
63	Определение сферы применения командной творческой работы.	2		

	Описание занимаемых ролей при работе в команде. Выполнение упражнений.			
64	Творчество как стиль жизни. Выполнение творческих заданий.	2		
65	Творчество как стиль жизни. Выполнение творческих заданий.	2		
66	Осмысление личных целей, размышление над ролью творчества. Выполнение заданий КВН.	2		
67	Обобщение опыта по прошедшим занятиям. Выполнение творческих заданий.	2		
68	Обобщение опыта по прошедшим занятиям. Выполнение упражнений.	2		
69	Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение заданий КВН.	2		
70	Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение заданий КВН.	2		
71	Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Выполнение заданий КВН. Подведение итогов года, подготовка церемонии награждения.	2		
72	Итоговое занятие. Церемония награждения участников объединения дипломами по номинациям.	2		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ПРОГРАММЫ ЦИКЛА «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС) ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»

Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик — искатель.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Повторение пройденного материала. Восприятие информации человеком.

Теория. Повторение пройденного материала. Знакомство с детьми. Введение в программу. Инструктаж по ТБ. Чувства и органы чувств человека. Зачем нам нужны органы чувств? Восприятие информации с помощью зрения, слуха, обоняния, осязания, вкусовых ощущений.

Практика. Игра на знакомство. Опыты: Как определить «Что это?», «Какой?». Выделение признаков объекта при помощи органов чувств. Составление описания явлений с использованием наибольшего количества органов чувств.

Тема 2. Внимание и память.

Теория. Специфика КВН. Внимание и память человека. Виды внимания и памяти. Приемы

запоминания информации: на основе ассоциаций, использование нескольких органов чувств, через рисунок или символ. Закономерности в образовании слов, числовых рядов, явлениях окружающего мира. Нахождение алгоритма построения закономерностей.

Практика. Игры и упражнения на развитие внимания, запоминание информации.

Тема 3. Логическое мышление. Успех в КВН.

Теория. Понятие логического мышления. Развитие логического мышления, методы и приемы. Сходство и различие предметов по форме, цвету, веществу, назначению. Сравнение предметов. Загадка как объект изобретательства. Поиск идей для шуток. Виды шуток, способы написания.

Практика. Творческие задания. Решение логических задач, задач на смекалку. Составление и отгадывание загадок как методика обучения систематизации предметов и явлений, а также развития ассоциативного мышления. Составление загадок по опорным фразам. Игра «Шапка», «Цепочка», «Да - Нет». Отгадывание загадок с использованием метода отсекающих вопросов.

Тема 4. Творческое воображение, как неотъемлемое качество любого КВНщика.

Теория. Понятие творчества и креативности. Обсуждение возможностей развития творческих способностей. Воображение и фантазирование. Определение воображения, как познавательного процесса. Приемы фантазирования, использующие ассоциации. Системные приемы фантазирования («Метод Робинзона Крузо», «Матрица идей», «Ускорение - замедление»).

Практика. Развитие творческого воображения. Выражение своих идей в необычных, оригинальных формах. Выполнение творческих заданий. Придумывание фантастических рассказов. Упражнения: «Мое отражение», «Что делает буква», «Четыре буквы» и др. Игра в «Разминку».

Тема 5. Решение задач и выполнение творческих заданий.

Теория. Обсуждение необходимости выражения идей, мыслей и чувств необычным способом. Доказательство привлекательности креативного человека. Метод отсекающих вопросов или искусство задавать вопросы. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях.

Практика. Развитие экспрессивных умений, позволяющих выражать свои идеи, мысли, чувства в необычных формах, оригинальным образом, но понятно для окружающих (упражнения: «Рекламный агент», «Живые цифры», «Живой шрифт», «Зеркало», «Покажи профессию» и др.). Выполнение творческих заданий. Решение логических задач, задач на смекалку. Конкурсные мероприятия (подготовка и участие).

Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.

Тема 6. Ассоциативное мышление.

Теория. Понятие об ассоциациях. Типы ассоциаций. Приемы использования ассоциативного мышления.

Практика. Ассоциативные игры, упражнения («Шапка», «Цепочка», «Бином фантазии», «Елочка ассоциаций» и др.).

Тема 7. Задачи вокруг нас.

Теория. Открытые задачи. Понятие об изобретательской задаче. Задачи, найденные в сказках, рассказах. Особенности изобретательских и исследовательских задач (в сказках, рассказах, стихотворениях, научно-популярной литературе, фильмах). Задачи из жизни, поиск задач. Известные изобретатели.

Практика. Выполнение творческих заданий. Решение различных задач («Золотой пожар», «Спаси мышат», «Необычные часы», «Кто больше съел» и др.)

Тема 8. Творческое мышление, как неотъемлемое качество любого КВНщика.

Теория. Демонстрация основных качеств, которыми характеризуется творческое мышление (беглость, гибкость, оригинальность). Приемы развития творческого мышления. Метод проб и ошибок. Понятие противоречия. Примеры противоречий в пословицах, поговорках, сказках. Одушевление - придание объектам живой и неживой природы необычных свойств. Классификация предметов по признакам, выявление сходства предметов.

Практика. Решение задач перебором вариантов (Метод проб и ошибок). Тренировка качеств творческого мышления. Упражнения на умение искать, находить, и формулировать идеальный конечный результат («Оригинальное использование», «Фотозагадки», «Невероятная ситуация» и др.).

Тема 9. Техника мозгового штурма.

Теория. Правила мозгового штурма, история изобретения метода. Высказывание неожиданных, возможно нелепых идей. Отказ от оценки. Теория и практика КВН.

Практика. Выполнение творческих заданий. Написание шуток разными способами. Игра в «Шапку», «Цепочка», «Разминку».

Тема 10. Решение задач и выполнение творческих заданий.

Теория. Доминирующие идеи и решающие факторы. Определение доминирующей идеи и ограничивающих рамок, для избавления от того и другого. Выделение и исследование решающего фактора, определение его значимости для переоценки ситуации. Проектирование. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях.

Практика. Выполнение творческих заданий. Создание проекта (улучшение чего-то уже существующего или создание нового призванного решить определенную задачу). Анализ созданных проектов. Нахождение различных способов выполнения поставленной задачи, уход от стереотипов. Конкурсные мероприятия (подготовка и участие).

Раздел 3. Креатив по шаблону и без.

Тема 11. Ресурсы, их значимость и источник.

Теория. Типы ресурсов, ресурсы из всего. Ресурсы в природе. Информационные ресурсы и их разумное использование.

Практика. Выполнение творческих заданий. Создание командного проекта с использованием разных видов ресурсов (улучшение чего-то уже существующего или создание нового призванного решить определенную задачу). Анализ созданных проектов.

Тема 12. Креативное мышление для всех и для каждого.

Теория. Раскрытие понятия «креативность». Барьеры креативности. Критерии креативности. Области применения креативного мышления. Факторы, влияющие на креативность. Определение креативности как эффективного инструмента в различных жизненных ситуациях.

Практика. Выполнение творческих заданий: имитация жизненных ситуаций для получения возможности демонстрации креативности (скетчи, этюды, миниатюры, интервью и др.), импровизированные задания «Минута славы», «Тот еще фрукт», «Из области фантастики».

Тема 13. Ты и я одна команда.

Теория. Понятие команды, ее образование и процессы. О правилах групповой работы. Стратегии работы в команде. Принятие групповых решений. Способы эффективной коммуникации. Решение конфликтных ситуаций. Конфликт как ресурс. Сплоченная команда - успешная работа. Обсуждение вопроса установления контактов креативным способом. Определение сферы применения командной творческой работы. Описание занимаемых ролей при работе в команде.

Практика. Разработка правил групповой работы - «Заключение контракта». Выработка навыков творческой работы в группе. Прослеживание и анализ ролей при работе в команде (упражнения «Именное прилагательное», «Электроцепь», «Построение», «Покорители воздуха», «Шарики», «Ковер-самолет», «Поезд», «А я еду...», задания «Фигуры», «Переправа» и др.). Репетиционные мероприятия.

Тема 14. Креативность в каждом. КВНщик - креативный человек.

Теория. Творчество как стиль жизни. Осмысление своего жизненного пути, личных целей и ценностей, размышление над ролью творчества в собственной жизни.

Практика. Выполнение творческих заданий. Упражнение «Почемучки», «Волшебный бинокль», «Четыре возраста», логические задачи.

Тема 15. Решение задач и выполнение творческих заданий. Подведение итогов за год.

Теория. Обобщение опыта по прошедшим занятиям. Алгоритм подготовки и участия в конкурсных мероприятиях. Подведение итогов года, подготовка церемонии награждения.

Практика. Выполнение творческих заданий. Обратная связь по прошедшим занятиям (упражнения: «Рисунки с продолжением», конкурс фоторабот «Фотофрестайл», игра «Блиц-Крокодил» и др.). Репетиционные мероприятия. Конкурсные мероприятия (подготовка и участие). Итоговое занятие. Церемония награждения участников объединения дипломами по номинациям (индивидуальные номинации, согласно творческим достижениям за год).

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Формой **входного контроля** является беседа с педагогом, творческий показ (самопрезентация - выступление перед коллективом), который предлагает рассказ о себе и демонстрацию своих умений. В ходе данной формы контроля выявляются интересы и способности учащихся.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения материала программы и развития личностных качеств учащихся. Формами контроля могут быть педагогическое наблюдение, беседы по изучаемым темам, проблемам, самоанализ деятельности и самооценка, коллективная рефлексия, опрос, выполнение заданий, творческий показ.

Формой **промежуточного контроля** являются проектные работы по темам, выполненные учащимися самостоятельно, участие в конкурсных мероприятиях.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе: открытое занятие (в разной форме); участие в конкурсных мероприятиях; анализ участия коллектива и каждого учащегося в конкурсных мероприятиях; создание презентационного материала для церемонии награждения участников объединения (творческие номера, видеофильмы его демонстрация, и др.) по итогам года.

Формы фиксации результатов:

- журнал объединения - учет массовых и конкурсных мероприятий;
- ведение индивидуального рейтинга (оформляется в виде таблицы как информационная карта, на которой виден уровень развития личностных качеств учащегося); по итогам каждого занятия учащиеся «зарабатывают» рейтинг (результат работы на занятии); по итогам года проводится мониторинг личностного роста и награждение участников дипломами по номинациям, выявляется победитель по окончании года.

Критерии креативности позволяют оценить результативность работы учащихся по программе, к ним относятся:

Беглость - способность продуцировать большое количество идей;

Гибкость - способность применять разнообразные стратегии при решении проблем; **Оригинальность** - способность продуцировать необычные, нестандартные идеи; **Разработанность** - способность детально

разрабатывать возникшие идеи; *Сопротивление замыканию* - это способность не следовать стереотипам и длительное время «оставаться открытым» для разнообразной поступающей информации при решении проблем;

Абстрактность названия - это понимание сути проблемы того, что действительно существенно. Процесс называния отражает способность к трансформации образной информации в словесную форму.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации целей и задач программы используются разнообразные формы работы с детьми. Учебные занятия: теория и практика, как основная форма организации образовательного процесса. Беседа с просмотром иллюстративного материала - основа теоретической части. В практической части решаются конкретно поставленные задачи. Это могут быть и занятия эксперименты, и занятия обсуждения. Учитывается индивидуальный подход к каждому учащемуся. Дети обучаются работе по алгоритму, последовательности по принципу: от простого к сложному.

Разделы и темы программы	Форма занятий	Приемы и методы организации и проведения занятия	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
<p>Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик - искатель.</p> <p>Тема 1. Восприятие информации человеком.</p> <p>Тема 2. Внимание и память.</p> <p>Тема 3. Логическое мышление. Успех в КВН.</p> <p>Тема 4. Творческое воображение, как неотъемлемое качество любого КВНщика.</p> <p>Тема 5. Решение задач и выполнение творческих заданий.</p>	<p>Вводное занятие.</p> <p>Объяснение.</p> <p>Беседа.</p> <p>Тематические задания.</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Выполнение творческих заданий.</p> <p>Игры.</p> <p>Обсуждение.</p> <p>Рефлексия.</p>	<p>Рассказ.</p> <p>Ответы на вопросы.</p> <p>Словесный, наглядный.</p> <p>Постановка проблемных вопросов.</p> <p>Алгоритм заданного действия.</p> <p>Причинно следственные цепочки.</p> <p>Индивидуальная и групповая работа.</p> <p>Приемы фантазирования.</p> <p>Упражнения.</p>	<p>Инструкции.</p> <p>Книги, фотографии, презентация, видеоматериал.</p> <p>Компьютер, проектор.</p> <p>Раздаточный материал, предметы для проведения игр. Бумага, картон, ножницы, скрепки, резинки, клей, шаблоны, карандаши, ручки.</p>
<p>Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.</p> <p>Тема 6. Ассоциативное мышление.</p> <p>Тема 7. Задачи вокруг нас.</p> <p>Тема 8. Творческое мышление, как неотъемлемое качество любого КВНщика.</p> <p>Тема 9. Техника мозгового штурма.</p> <p>Тема 10. Решение задач и выполнение творческих заданий.</p>	<p>Объяснение.</p> <p>Беседа, обсуждение.</p> <p>Тематические задания.</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Выполнение творческих заданий.</p> <p>Игры.</p> <p>Рефлексия.</p>	<p>Наглядный. Постановка проблемных вопросов.</p> <p>Алгоритм заданного действия.</p> <p>Презентация.</p> <p>Причинно следственные цепочки.</p> <p>Индивидуальная и групповая работа.</p> <p>Упражнения.</p>	<p>Фотографии, схемы, презентация, видеоматериал.</p> <p>Компьютер, проектор.</p> <p>Раздаточный материал, предметы для проведения игр. Бумага, картон, ножницы, скрепки, резинки, клей, шаблоны, карандаши, ручки.</p>
<p>Раздел 3. Креатив по шаблону и без.</p>	<p>Объяснение.</p> <p>Беседа,</p>	<p>Наглядный.</p> <p>Постановка</p>	<p>Фотографии, презентация,</p>

Тема 11. Ресурсы, их значимость и источник. Тема 12. Креативное мышление для всех и для каждого. Тема 13. Ты и я одна команда. Тема 14. Креативность в каждом. КВНщик - креативный человек. Тема 15. Решение задач и выполнение творческих заданий. Подведение итогов за год.	обсуждение. Тематические задания. Практическая работа. Выполнение творческих заданий по группам и индивидуально. Игры. Рефлексия. Выполнение итоговой практической работы.	проблемных вопросов. Упражнения. Презентация. Групповая и индивидуальная работа. Свободный обмен мнениями.	видеоматериал. Компьютер, проектор. Раздаточный материал, предметы для проведения игр. Бумага, картон, ножницы, скрепки, резинки, клей, шаблоны, карандаши, ручки. Наградная продукция (дипломы, подарки-сувениры)
--	---	--	--

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

для педагога

1. Карелова И.М., Данилова Е.В. Сборник авторских игровых приемов «Игробанк»: методическое пособие, вып. №1. - СПб, ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2013.
2. Карелова И.М., Данилова Е.В. Сборник авторских игровых приемов «Игробанк»: методическое пособие, вып. №2. - СПб, ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2017.
3. Карелова И.М. Педагогика развития: содержательный досуг и его секреты. - Ростов н/Д: Феникс, 2015.
4. Карелова И.М., Данилова Е.В. Праздник под созвездием игры: сборник сценариев игровых программ. - выпуск 4 - СПб.: Стратегия будущего, 2015.
5. Фаер С.А., Тимохов В.И. Полцарства за идею! Серия «Библиотека Мир 2.0». - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2013.
6. Гин А.А., Кавтрев А.Ф. Креатив-бой: как его провести.- метод.пособ. -М.: ВИТА- ПРЕСС, 2012.
7. Иванов А. Как придумать идею, если вы не Огилви. -3-е изд., испр. И доп. - М.: Альпина Паблишер, 2017.
8. Доснон О. Развитие креативности: креативность и обучение // Когнитивное обучение: современное состояние и перспективы. М., 1997.
9. Дубровская Н. В. Приглашение к творчеству. СПб., 2002.
10. Клег Б., Бич П. Интенсивный курс по развитию творческого мышления. - М., 2004.
11. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Просвещение, 1990.
12. Альтшуллер Г.С. Найти идею. - Новосибирск: Наука, 2002.
13. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. - М.: Советское радио, 1979.
14. Амнуэль П.Р. Загадки для знатоков. - М.: Знание, 1988.
15. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М: Знание, 1988.
16. Давыдова В.Ю., Таратенко Т.А. Мир интеллектуального творчества. Игры для ума. - СПб.: 2003.
17. Иванов Г.И. Формулы творчества или как научиться изобретать. - М.: Просвещение, 1994.
18. Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов - на - Дону: изд. Ростовского университета, 1993.
19. Что такое КВН? Марфин Михаил - <https://kvn-liga.ru/kniga-chto-takoe-kvn/>
20. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. - СПб: Речь, 2002.
21. Федин С. Хитрые задачи. - М.: Просвещение, 2000.
22. Что такое КВН? Андрей Чивурин и Михаил Марфин (редакторы КВН). Внутреннее

издание ТТО АМиК.

23. Методические рекомендации в помощь организации движения КВН в среде учащейся молодежи. Владимир Косяков, Леонид Шарапов. Книга издана Российским союзом молодежи.

24. Текст сценария и советы для ведущего игры КВН. <http://rsnd-kvn.narod.ru/scenarii/scenariy-provedeniya-kvn.html>.

25. Разминка КВН— варианты проведения конкурса. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/razminka.html>.

26. Как готовиться к разминке. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/kak-gotovitsya-k-razminke.html>.

27. Как играть разминку? Правила и хитрости конкурса. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/kak-igrat-razminku.html>.

28. КВН: методика проведения и сценарии для школ и колледжей. Светлана Турыгина, Антонина Кугач. Издательство «Феникс».

29. КВН - жив! Самая полная энциклопедия. Масляков А. В., Серия: КВН. Издательство: АСТ 2016/2017.

для учащихся и родителей

1. Карелова И.М., Данилова Е.В. Сборник авторских игровых приемов «Игробанк»: методическое пособие, вып. №1. - СПб, ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2013.
2. Карелова И.М., Данилова Е.В. Сборник авторских игровых приемов «Игробанк»: методическое пособие, вып. №2. - СПб, ГБОУ «СПб ГДТЮ», 2017.
3. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Просвещение, 1990.
4. Фаер С.А., Тимохов В.И. Полцарства за идею! Серия «Библиотека Мир 2.0». - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2013.
5. Амнуэль П.Р. Загадки для знатоков. - М.: Знание, 1988.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М.: Знание, 1988.
7. Давыдова В.Ю., Таратенко Т.А. Мир интеллектуального творчества. Игры для ума. - СПб.: 2003.
8. Падалко А.Е. Букварь изобретателя. - М.: Просвещение, 2002.
9. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. - СПб: Речь, 2002.
10. Федин С. Хитрые задачи. - М.: Просвещение, 2000.
11. Что такое КВН? Марфин Михаил - <https://kvn-liga.ru/kniga-chto-takoe-kvn/>
12. Что такое КВН? Андрей Чивурин и Михаил Марфин (редакторы КВН). Внутреннее издание ТТО АМиК.
13. Методические рекомендации в помощь организации движения КВН в среде учащейся молодежи. Владимир Косяков, Леонид Шарапов. Книга издана Российским союзом молодежи.
14. Текст сценария и советы для ведущего игры КВН. <http://rsnd-kvn.narod.ru/scenarii/scenariy-provedeniya-kvn.html>.
15. Разминка КВН — варианты проведения конкурса. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/razminka.html>.
16. Как готовиться к разминке. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/kak-gotovitsya-k-razminke.html>.
17. Как играть разминку? Правила и хитрости конкурса. <http://rsnd-kvn.narod.ru/kvn/kak-igrat-razminku.html>.
18. КВН: методика проведения и сценарии для школ и колледжей. Светлана Турыгина, Антонина Кугач. Издательство «Феникс».
19. КВН - жив! Самая полная энциклопедия. Масляков А. В., Серия: КВН. Издательство: АСТ 2016/2017.

ПРИЛОЖЕНИЕ

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ КВН «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!» ЦИКЛ «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС)

ВОЗРАСТ УЧАЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ГРУППЫ: 8-12 ЛЕТ

Возраст учащихся подгруппы подготовительного этапа: 6-8 лет
Возраст учащихся выпускников объединения (комплексной программы): 13-17 лет

- **ПРИЛОЖЕНИЕ №1 «МОДУЛЬНЫЕ БЛОКИ ДООП ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИСТАНЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ».**

Приложение 1 представляет из себя таблицу с тремя модульными блоками: теоретический, теоретико-практический, практический. В эти три модуля распределены разделы и темы ДООП из учебного плана. Данные модульные блоки применимы в период дистанционного обучения, при возникновении необходимости смены образовательного процесса. Прохождение ДООП по образовательным модулям позволяет осваивать программу, переходя с очной формы обучения на заочную и обратно. Полностью освоить программу

возможно только с применением частичного дистанционного обучения, отведя на него в первую очередь теоретический модульный блок, далее возможно прохождение теорико-практического (с сокращением режима занятий в онлайн работе, согласно нормам СанПиН при работе с ПК). Практический модульный блок подразумевает обучение в очном формате. Формы работы на дистанционном обучении сохраняются согласно ДООП.

- **ПРИЛОЖЕНИЕ №2 «ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ПРОХОЖДЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ДООП ОБЪЕДИНЕНИЯ КВН ПРОГРАММЫ ЦИКЛА «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС) ЧЕТВЕРТОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!» ОДОД ШКОЛЫ №320 НА ПЕРИОД ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ ОБЩЕГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (ЗАОЧНАЯ ФОРМА)»**

Данные приложения являются разработкой автора ДООП цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс) четвертого года обучения основной программы «Играя, познаём!» - Е.В. Даниловой.

Приложение к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс) для учащихся основной группы: 8-12 лет составлено основываясь на постановлениях, регламентах Правительства РФ и Санкт-Петербурга (март-сентябрь 2020), в соответствии с распоряжением СанПиН и Стандартами безопасной деятельности образовательных организаций дополнительного образования:

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 13.07.2020 № 20 «О мероприятиях по профилактике гриппа и острых респираторных вирусных инфекций, в том числе новой коронавирусной инфекции (COVID-19) в эпидемическом сезоне 2020-2021 годов»

- Об организации работы общеобразовательных организаций (№ гд-1192-03 от 12.08.2020)

- <http://k-obr.spb.ru/obrazovatelnye-uchrezhdeniya/dopolnitelnoe-obrazovanie/standart-bezopasnoj-deyatelnosti-obrazovatelnyh-organizacij-dopolnitel/>

Приложение к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Объединения КВН цикла «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс) для учащихся основной группы: 8-12 лет утверждается локальным актом учреждения.

Приложение 1 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Объединения КВН «Играя, познаём!» цикл «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН» (углубленный курс)

МОДУЛЬНЫЕ БЛОКИ ДООП ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ДИСТАНЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

ПРОГРАММЫ ЦИКЛА «ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС) ВТОРОЙ ГОД

ОБУЧЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!»

Г руппа № 1

№ п/п	Образовательный модуль	Разделы и темы (в соответствии с планированием)	Предлагаемые формы работы
1	Теоретический	<p><i>Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик - искатель.</i></p> <p>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Повторение пройденного материала. Восприятие информации человеком.</p> <p>Внимание и память.</p> <p>Логическое мышление. Успех в КВН.</p> <p><i>Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.</i></p> <p>Задачи вокруг нас.</p> <p>Ассоциативное мышление.</p> <p>Техника мозгового штурма.</p>	<p>Видеозаписи и аудиозаписи учебного материала, мастер-классы, материалы лекций, тесты, блицопросы, сайты для ДО и др.</p>
2	Теоретико практический	<p><i>Раздел 1. Я коллекционер идей. КВНщик - искатель.</i></p> <p>Внимание и память.</p> <p>Логическое мышление. Успех в КВН.</p> <p>Творческое воображение, как неотъемлемое качество любого КВНщика.</p> <p>Решение задач и выполнение творческих заданий.</p> <p><i>Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.</i></p> <p>Ассоциативное мышление.</p> <p>Задачи вокруг нас.</p> <p>Творческое мышление, как неотъемлемое качество любого КВНщика.</p> <p>Техника мозгового штурма.</p> <p>Решение задач и выполнение творческих заданий.</p> <p><i>Раздел 3. Креатив по шаблону и без.</i></p> <p>Ресурсы, их значимость и источник.</p>	<p>Онлайн - занятия с использованием интернет-ресурсов, индивидуальные и групповые консультации, сопровождение проектов, участие в дистанционных конкурсах, онлайн мероприятиях, видеоконференции, профильные онлайн-смены, кинолектории, использование видеоматериала с последующим анализом и др.</p>

Креативное мышление для всех и для каждого.

Креативность в каждом. КВНщик - креативный человек.

Раздел 1. Я коллекционер идей.

КВНщик - искатель.

Творческое воображение, как неотъемлемое качество любого КВНщика.

Решение задач и выполнение творческих заданий.

Раздел 2. Терпеливые охотники за идеями.

Ассоциативное мышление.

Решение задач и выполнение творческих заданий.

Раздел 3. Креатив по шаблону и

без. Креативное мышление для всех и для каждого.

Ты и я одна команда.

Креативность в каждом.

КВНщик креативный человек.

Решение задач и

выполнение творческих

заданий. Подведение итогов

Образовательные события (встречи, фестивали, выезды, массовые творческие мероприятия и др.), игра-тренинг, ролевая игра, защита/ презентация результатов индивидуальной работы

за год.

Приложение 2 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
Объединения КВН «Играя, познаём!» цикл «Школа креатива. Ключ к успеху в КВН»
(углубленный курс)

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ПРОХОЖДЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ДООП ОБЪЕДИНЕНИЯ КВН ПРОГРАММЫ ЦИКЛА
«ШКОЛА КРЕАТИВА. КЛЮЧ К УСПЕХУ В КВН» (УГЛУБЛЕННЫЙ КУРС) ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ
ОСНОВНОЙ ПРОГРАММЫ «ИГРАЯ, ПОЗНАЁМ!» ОДОД ШКОЛЫ №320 НА ПЕРИОД ДИСТАНЦИОННОГО
ОБУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ ОБЩЕГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО

ОБРАЗОВАНИЯ (ЗАОЧНАЯ ФОРМА)

Г группа № 1

Возраст учащихся: основной группы 8-12 лет

Режим занятий: в соответствии с утвержденным расписанием в ОДОД ОУ

Формы контроля освоения программы (посредством взаимодействия через телекоммуникационные системы):

- Размещение учебных материалов на ресурсах объединения <https://vk.com/kybinrybin> перед проведением каждого занятия, согласно режиму занятий;
- Фото, видео-выполнения задания;
- Индивидуальные, групповые консультации онлайн (через интернет системы «ВКонтакте», WhatsApp, Zoom);
- Онлайн конференция;
- Тест-опросы в игровой форме (например, кроссворд, квест).
- Размещение учебных материалов на сайте школы/ на ресурсах объединения <https://vk.com/kybinrybin> по итогам полугодий.

Контакты для онлайн-контроля:

- Группа в «ВКонтакте» - <https://vk.com/kybinrybin>
- Эл.почта: указывается личная почта руководителя объединения
- WhatsApp по тел. - указывается к.т. руководителя объединения

Руководитель объединения: Данилова Екатерина Владимировна

Дата занятий	Тема занятий (тематические блоки, объединенные, сокращенные при	Список учащихся группы	Отметка о выполнении задания			
			Дата	Дата	Дата	Дата
		1. ФИ, класс				
		2.				
		3.				
		4.				
		5.				
		6.				
		7.				
		8.				
		9.				
		10.				
		11.				
		12.				
		13.				
		14.				
		15.				