

Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Пояснительная записка | 3 |
| 2. Комплекс основных характеристик программы | 6 |
| 2.1. Объём, содержание программы | 6 |
| 2.2 Планируемые результаты  | 9 |
| 3. Комплекс организационно-педагогических условий | 11 |
| 3.1. Учебный план | 12 |
| 3.2. Календарный учебный график  | 13 |
| 3.3. Оценочные материалы | 14 |
| 3.4. Методические материалы | 16 |
| 4. Иные компоненты | 19 |
| 4.1. Условия реализации программы | 19 |
| 4.2. Список литературы  | 20 |
| 5. Календарный учебно-тематический план | 24 |

1. **Пояснительная записка**

Программа «Школа КВН» разработана на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании

РФ»;

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (далее – Минобрнауки России) от 29.08.2013 г.№ 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФот 04.09.2014 года № 1726-р).

- Методических рекомендаций по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области. Составители Т.А. Татарникова, Т.А. Павловская. – Иркутск. – 2016. – с. 21.

КВН (Клуб весёлых и находчивых) — юмористические игры, в которых команды различных коллективов (учебных заведений, вузов, предприятий, городов) соревнуются в юмористических ответах на заданные вопросы, импровизациях на заданные темы, разыгрывании заранее заготовленных сцен.

**Отличительные особенности программы:**

Программа «Школа КВН» предоставляет возможность подросткам свободно выражать своё творческое начало,  делать это грамотно, используя социально-приемлемые формы.

Программа предполагает создание условий для самореализации и саморазвития личностных качеств, для становления социально-активной личности. Развитие  социальной активности и организаторских навыков подростков происходит через их участие в организации игровых, конкурсных, развлекательных программ.

КВН – это форма общения, поэтому  способствует   развитию коммуникативных способностей, способности к анализу и осмыслению событий, процессов и явлений.

Востребованными оказываются люди, способные мыслить самостоятельно, вырабатывать продукт мышления – оригинальное решение актуальной проблемы, точно и понятно для всех сформулировать его, вызвать к нему интерес соответствующих лиц и сделать их своими единомышленниками. А для этого нужно еще отработать систему доказательств оптимальности и необходимости реализации своей идеи.

Безусловно, в каждом учебном предмете есть установки на мыслительный процесс. Но выделено ли мышление в отдельный учебный предмет, позволяющий выстроить свое поведение в каждой конкретной ситуации.Восполнить этот недостаток поможет программа дополнительного образования подростков «Школа КВН»

**Направленность** программы: социально-педагогическая.

**Адресат программы:**подростки от 11 до 16 лет

**Психолого-педагогическая характеристика** учащихся, которые будут обучаться по данной программе:

Подростки от 11-16 лет - новообразование этого возраста, перенесенное внутрь социальное сознание, т.е. есть самосознание (иначе интериоризированный опыт социальных отношений). Его появление способствует большей регуляции, контролю и управлением поведения, более глубокому пониманию других людей, создает условия дальнейшего личностного развития и др. Среди других новообразований
чувство взрослости; на первый план выступают мотивы, которые связаны с формирующимся мировоззрением, с планами будущей жизни. Они соподчинены на основе ведущих общественно значимых и ставших ценными для личности мотивов. Регуляция ими осуществляется на основе сознательно поставленной цели и сознательно принятого намерения;
нравственные убеждения и нравственное мировоззрение. Последнее представляет собой систему убеждений, которая приводит к качественным сдвигам во всей системе потребностей и стремлений подростка;
самоопределение: с субъективной точки зрения оно характеризуется осознанием себя в качестве члена общества и конкретизируется в новой общественно значимой позиции.

**Форма обучения** – очная.

**Режим занятий: периодичность и продолжительность занятий**:

2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 10 минут.

**Актуальность программы:** Программа призвана обеспечить ряд профилактических мер по коррекции поведения подростков, активно содействует развитию творческих способностей школьников,  учит их осознавать значимость своей деятельности.

**Новизна программы**: программа важна для школьников тем, что она направлена на развитие активности, инициативности; способности эффективно отстаивать личные интересы; влиять на зрителей личностными качествами, в том числе и коммуникативными; оперировать суждениями, умозаключениями, аргументами; уметь возбуждать интерес к своей личности.Программа пробуждает познавательный интерес учащихся, развивает их самостоятельность и инициативность, помогает раскрыть творческие способности.

**Цель программы:** создание мотивации для развития у подростков творческого развития и самореализации в проведении досуга в форме КВН.

**Задачи*:***

**Обучающие:**

* познакомить с историей КВНовского движения;
* рассмотреть механизм создания команды;
* помочь определить права и обязанности ее участников, распределить их по функциональным группам;
* познакомить с требованиями игр, правилами конкурсов;
* показать условия создания шутки, написания сценария;
* познакомить с правилами поведения на сцене;
* научить работе с болельщиками;
* повторить кодекс корпоративной этики;
* познакомить с литературой и Интернет-ресурсами.
* обучить выявлению зависимости подготовки и выступления команды;
* познакомить с редактированием речевых высказываний;
* рассмотреть ролевые, деловые и психологические игры, имитирующие реальные жизненные ситуации;
* помочь проводить рефлексию по следам собственной деятельности;
* познакомить с приемами решения и составления коммуникативных, логических, психологических и этических задач;
* помочь раскрыть собственное мыслеречетворчество обучаемых.
* выработать умения анализировать выступления команды, формулировать объективную оценку полученных результатов.

**Развивающие:**

* содействовать развитию творческих возможностей учащихся;
* развивать личностные качества подростков;
* помочь учащемуся осознать свою роль в развитии движения КВН.
* активно содействовать развитию аналитических способностей учащихся в формировании собственных суждений в ходе реализации программы;
* способствовать раскрытию и утверждению социальных качеств личности.
* содействовать развитию творческих возможностей учащихся;

**Воспитывающие:**

* воспитывать чувства коллективизма, взаимопонимания и взаимовыручки;
* помочь осознать значимость деятельности каждого члена команды;
* создать мотивацию к познанию нового и интересного материала.
* формировать у учащихся установку на уважение каждой личности, ее понимание, одобрение, поддержку и доброжелательность;
* способствовать культуре поведения на сцене;
* создать мотивацию к познанию нового и интересного;
* помочь осознать значимость деятельности каждого.
1. **Комплекс основных характеристик программы**

**2.1. Объём программы: 144 часа.**

**Содержание программы**

**Занятие № 1. 2 часа**

Вводное организационное занятие.

**Занятие № 2. 2 часа**

«КВН – игра, театр, соревнование».

**Занятие № 3. 2 часа**

Диагностика творческих способностей. Разработка имиджа команды.

**Занятие № 4. 2 часа**

Сценическая грамота.

**Занятие № 5. 2 часа**

Сценическое действие, действие с предметами.

**Занятие № 6. 2 часа**

Сценическое действие в предлагаемых обстоятельствах.

**Занятие № 7. 2 часа**

этюды-импровизации, взаимодействие на сцене, сюжетные этюды.

**Занятие № 8. 2 часа**

Работа над сценарным материалом.

**Занятие № 9. 2 часа**

Специфика жанров КВН.

**Занятие № 10. 2 часа**

Приветствие, разминка.

**Занятие № 11. 2 часа**

СТЭМ.

**Занятие № 12. 2 часа**

Биатлон

**Занятие № 13. 2 часа**

Способы получения информации.

**Занятие № 14. 2 часа**

Личные наблюдения.

**Занятие № 15. 2 часа**

Работа с газетами и журналами.

**Занятие № 16. 2 часа**

Работа с ТВ.

**Занятие № 17. 2 часа**

Работа с интернет источниками.

**Занятие № 18. 2 часа**

Подбор материалов в соответствии с темой.

**Занятие № 19. 2 часа**

Подбор материалов в соответствии с темой «Современное общество».

**Занятие № 20. 2 часа**

Подбор материалов в соответствии с темой «Интернет и все, все, все».

**Занятие № 21. 2 часа**

Подбор материалов в соответствии с темой «Современное искусство».

**Занятие № 22. 2 часа**

Подбор материалов в соответствии с темой «Юмор – двигатель прогресса».

**Занятие № 23. 2 часа**

Анализ подобранных видеоматериалов.

**Занятие № 24. 2 часа**

Анализ подобранных видеоматериалов.

**Занятие № 25. 2 часа**

Анализ подобранных видеоматериалов.

**Занятие № 26. 2 часа**

Участие в играх КВН.

**Занятие № 27. 2 часа**

Анализ подобранных видеоматериалов.

**Занятие № 28. 2 часа**

Анализ подобранных видеоматериалов.

**Занятие № 29. 2 часа**

Понятие комического в литературе.

**Занятие № 30. 2 часа**

Анекдот как литературный жанр.

**Занятие № 31. 2 часа**

Анекдот как жанр фольклора.

**Занятие № 32. 2 часа**

Виды комического в литературе.

**Занятие № 33. 2 часа**

Участие в новогодних представлениях.

**Занятие № 34. 2 часа**

Участие в новогодних представлениях.

**Занятие № 35. 2 часа**

Виды комического в литературе.

**Занятие № 36. 2 часа**

Сценическое мастерство.

**Занятие № 37. 2 часа**

Выступление на концертах.

**Занятие № 38. 2 часа**

Управление эмоциями. Упражнения.

**Занятие № 39. 2 часа**

Проигрывание спектаклей (приветствие, домашнее задание, биатлон).

**Занятие № 40. 2 часа**

Проигрывание биатлона.

**Занятие № 41. 2 часа**

Проигрывание домашнего задания.

**Занятие № 42. 2 часа**

Проигрывание приветствия.

**Занятие № 43. 2 часа**

Участие в играх КВН.

**Занятие № 44. 2 часа**

Участие в играх КВН.

**Занятие № 45. 2 часа**

Выступление на концертах.

**Занятие № 46. 2 часа**

Участие в играх КВН.

**Занятие № 47. 2 часа**

Выступление на концертах.

**Занятие № 48. 2 часа**

Проигрывание мини спектаклей с включением музыки.

**Занятие № 49. 2 часа**

Проигрывание мини спектаклей с включением танцев.

**Занятие № 50. 2 часа**

Проигрывание мини спектаклей с включением оформления.

**Занятие № 51. 2 часа**

Проигрывание мини спектаклей с включением музыки.

**Занятие № 52. 2 часа**

Проигрывание эпизодов.

**Занятие № 53. 2 часа**

Проигрывание эпизодов.

**Занятие № 54. 2 часа**

Участие в играх КВН.

**Занятие № 55. 2 часа**

Проигрывание эпизодов.

**Занятие № 56. 2 часа**

Выступление на концертах.

**Занятие № 57. 2 часа**

Проигрывание эпизодов.

**Занятие № 58. 2 часа**

Выступление на концертах.

**Занятие № 59. 2 часа**

Виды общения.

**Занятие № 60. 2 часа**

Виды общения.

**Занятие № 61. 2 часа**

Формирование навыков общения.

**Занятие № 62. 2 часа**

Формирование навыков группового взаимодействия.

**Занятие № 63. 2 часа**

Эмоции человека.

**Занятие № 64. 2 часа**

Эмоции человека и умение управлять ими.

**Занятие № 65. 2 часа**

Речевая культура.

**Занятие № 66. 2 часа**

Техники речи (дыхание, интонирование, дикция).

**Занятие № 67. 2 часа**

Виды игр.

**Занятие № 68. 2 часа**

Спортивные игры.

**Занятие № 69. 2 часа**

Организация игр с детьми.

**Занятие № 70. 2 часа**

Интеллектуальные игры.

**Занятие № 71. 2 часа**

Игры на сплочение коллектива.

**Занятие № 72. 2 часа**

Организация квест-игры.

**2.2 Планируемые результаты**

Воспитанники, прошедшие все этапы обучения по программе, должны получить общие сведения об истории КВН. В том числе теоретические знания:

– методы написания шуток;

– способы грамотного применения шутки;

 – определять сходства и различия КВН – конкурсов.

За время обучения подростки изучат:

—историю КВНовского движения;

—требования к игре;

— как распределить права и обязанности членов команды;

—методику написания шуток и сценариев;

—правильность поведения на сцене;

—приемы работы с болельщиками;

—находить литературу по интересующей теме.

— навыки публичных выступлений;

—как обосновать «плюсы» и «минусы» выступления команды;

—редактировать речевые высказывания;

—приемами решения и составления коммуникативных, логических, психологических и этических задач.

Практические умения:

– умение самостоятельно работать над сценарием и его сценическим воплощением;

 – умение редактировать собственный сценарий;

 – умение анализировать собственную игру и игру других команд;

 – умение работать в творческом коллективе;

 – умение оценивать культуру юмора.

1. **Комплекс организационно-педагогических условий**

Педагог руководствуется утвержденным учебно-методическим планом, но имеет возможность корректировки тематики занятий, что обеспечивает реализацию принципа вариативности образовательного процесса.

Формирование творческих групп производится на добровольной основе.

**3.1. Учебный план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название разделов,тем | Количество часов | Форма промежуточной и итоговой аттестации |
| Теория | Практика | Всего |
|  | **Раздел 1.****Вводноеорганизационное занятие**   | **3** | **3** | **6** |  |
| 1.1 | КВН – игра, театр, соревнование | 1 | 1 | 2 |  |
| 1.2 | Диагностика творческих способностей | 1 | 1 | 2 |  |
| 1.3 | Разработка имиджа команды | 1 | 1 | 2 |  |
|  | **Раздел 2.****Сценическая грамота** | **3** | **6** | **9** |  |
| 2.1 |  сценическое действие, действия с предметами | 1 | 2 | 3 |  |
| 2.2 | сценическое действие, действие в предлагаемых обстоятельствах | 1 | 2 | 3 |  |
| 2.3 | этюды-импровизации, взаимодействие на сцене, сюжетные этюды | 1 | 2 | 3 |  |
|  | **Раздел 3. Работа над сценарным материалом** | **10** | **40** | **50** |  |
| 3.1 |  специфика жанров КВН: приветствие, разминка, СТЭМ, домашнее задание  | 2 | 8 | 10 |  |
| 3.2 | способы получения информации: личные наблюдения, работа с газетами, журналами, ТВ | 2 | 8 | 10 |  |
| 3.3 | подбор материала в соответствии с избранной темой | 2 | 8 | 10 |  |
| 3.4 | анализ видеоматериалов | 2 | 8 | 10 |  |
| 3.5 | понятие комического в литературе, анекдот как литературный жанр и жанр фольклора | 2 | 8 | 10 |  |
|  | **Раздел 4.Репетиционная деятельность** | **3** | **21** | **24** |  |
| 4.1 | проигрывание отдельных эпизодов | 1 | 7 | 8 |  |
| 4.2 | проигрывание мини-спектаклей (приветствие, домашнее задание) | 1 | 7 | 8 |  |
| 4.3 | проигрывание мини-спектаклей с включением музыки, оформления | 1 | 7 | 8 |  |
|  | **Раздел 5.Общение** | **8** | **8** | **16** |  |
| 5.1 | виды общения | 2 | 2 | 4 |  |
| 5.2 | формирование навыков группового взаимодействия | 2 | 2 | 4 |  |
| 5.3 | эмоции человека,  умение управлять ими | 2 | 2 | 4 |  |
| 5.4 | речевая культура, техника речи (дыхание, интонирование, дикция) | 2 | 2 | 4 |  |
|  | **Раздел 6.Игровая деятельность** | **3** | **12** | **15** |  |
| 6.1 | Виды игр. Организация игр | 3 | 12 | 15 |  |
|  | **Раздел 7. Предметная практика** |  | **24** | **24** |  |
| 7.1 |  участие в играх КВН. Итоговая аттестация |  | 10 | 10 |  |
| 7.2 | выступление в концертах |  | 10 | 10 |  |
| 7.3 | участие в новогодних представлениях.Промежуточная аттестация |  | 4 | 4 |  |
|  | **Итого:** | **30** | **114** | **144** |  |

**3.2. Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Раздел / месяц | сентябрь | октябрь | ноябрь | декабрь | январь | февраль | март | апрель | май  |
| Раздел 1**Вводное организационное занятие**  | 6ч |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Раздел 2**Сценическая грамота** | 9ч |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Раздел 3**Работа над сценарным материалом** | 1ч | 16ч | 16ч | 10ч | 7ч  |  |  |  |  |
| Раздел 4**Репетиционная деятельность** |  |  |  |  | 5ч | 4ч | 6ч  | 5ч | 4ч |
| Раздел 5**Общение** |  |  |  |  |  | 4ч | 4ч | 4ч | 4ч |
| Раздел 6**Игровая деятельность** |  |  |  | 2ч |  | 3ч | 3ч | 3ч | 4ч |
| Раздел 7**Предметная практика** |  |  |  | 2ч | 4ч | 5ч | 3ч | 4ч | 2ч |
| Промежуточная аттестация  |  |  |  | 2ч |  |  |  |  |  |
| Итоговая аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 ч |
| Всего | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч | 16ч |

* 1. **Оценочные материалы**

**Диагностика достижения воспитательных результатов**

Основными результатами воспитательной деятельности являются:

* достижения обучающихся в области КВН;
* результаты тестов на определение уровня творческих способностей, на выявление ценностных ориентаций и нравственной позиции учащихся;
* популярность культурных образцов, производимых учащимися в молодежной среде.

**Методы отслеживания прогресса**в достижении воспитательных результатов:

* результаты участия воспитанников в творческих конкурсах районного, городского и российского уровня;
* тестирование уровня развития творческих способностей обучающихся;
* тестирование изменения ценностных ориентаций.

**Механизм оценки результатов:**

* освоение обучающих программ посредством игровой групповой деятельности (применение знаний на практике – турниры, фестивали, конкурсы и т.д.);
* организаторских умений: по результатам участия команды в организации мероприятий, проектов и программ – на основе самооценки, оценки участников объединения, педагогов, специалистов.
* личностного роста: на основе творческой самооценки, оценки участников объединения, педагогов, специалистов.

**Диагностики:**

1. «Диагностика уровня творческой активности учащихся» (методика М.И. Рожкова, Ю.С.Тюнникова, Б.С.Алишеева, Л.А.Воловича)
2. «Самооценка» (методика М.И. Рыжкова, Ю.С.Тюнникова)
3. «Изучение социализированности личности учащихся» (методика М.И. Рожкова)
4. «Выявление мотивов участия подростков в делах коллектива» (методика О.В.Лишина)
5. «Методика выявления коммуникативных склонностей учащихся» (методика Р.В.Овчаровой)
6. «Мы - коллектив? Мы - коллектив. Мы - КОЛЛЕКТИВ!» (методика М.Г.Казакиной)

Результат аттестации может фиксироваться на 4-х уровнях:

- минимальный,

- базовый,

- повышенный,

- творческий.

**Характеристика уровней**

**минимальный** – обучающийся программу не освоил, т.е. не приобрел предусмотренную учебным планом сумму знаний, умений и навыков; не выполнил задач, поставленных перед ним педагогом;

**базовый** – обучающийся стабильно занимается, выполняет учебную программу, свободно ориентируется в изученном материале;

**повышенный** – обучающийся проявляет устойчивый интерес к предмету КВН; не только выполняет программу, но и стремится к дополнительным занятиям, принимает участие в конкурсах, выставках городского уровня и выше;

**творческий** - обучающийся выполняет программу, дополнительно самостоятельно занимается, проявляет ярко выраженные способности вКВН, стабильно участвует в конкурсах, выставках, фестивалях, занимает призовые места.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Признаки** | **Минимальный** | **Базовый** | **Повышенный** | **Творческий** |
| Раскрепощение на сцене, снятие зажимов. Публичное выступление | Движение в пространстве. Выполнение задания, упражнения в присутствии одногруппников, не стесняясь  | Выполнение упражнения в присутствии постороннего человека | Выполнение этюдов, заданий в заданном ритме. Выйти на сцену в массовке  | Участие в театрализации, концертном номере и т.д. |
|  Раскрытие творческих способностей, развитие потенциала | Сосредоточение на выполнении задания. Умение слушать и повторять | Выполнение этюдов на заданную тему | Участие в 2-3 игровых программах, концертах  | Участие в театрализации, концерте, спектакле |
| Развитие эмоциональной сферы. | Умение выражать эмоции лицом, руками, тело | Выражение эмоций, испытываемых при соприкосновении с окружающим миром | Уметь описать эмоции героя | Сыграть 1-2 характерные роли |
| взаимодействиес коллективом, партнерами | Плохое общение, без участия в жизни коллектива | Обычное общение | Хорошее взаимодействие | Повышенный интерес к окружающим |
| Сценическая речь. Раскрытие голосовых возможностей детей | Знать 2-3 трудноговорки, 3-5 специальных артикуляционных упражнений, простейшие дыхательные упражнения | Уметь произносить 2-3 скороговорки, знать простые артикуляционные упражнения | Правильно произносить звуки. Знать упражнения на голосовое общение с партнером. Уметь построить с партнером диалог | Логико – грамматически правильно построить диалог с партнером на заданную тему. Уметь удерживать в памяти цепочку слов связанных и не связанных по смыслу |

Протокол проведения итоговой (промежуточный) аттестации воспитанников

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Минимальный уровень(кол-во / %) | Базовый уровень(кол-во / %) | Повышенный уровень(кол-во / %) | Творческий уровень(кол-во / %) |
| 1- й |  |  |  |  |

**3.4. Методические материалы**

**Программно-методическое обеспечение**

Данная программа рассчитана на работу с подростками во внеурочное время.

Основной целью организации, как и дополнительного образования в целом, является развитие мотивации подростков к познанию и творчеству, содействие личностному и профессиональному самоопределению их адаптации в динамичном обществе. КВН является одним из направлений молодежной и подростковой субкультуры, способом творческого самовыражения и обучающей, познавательной деятельностью для молодежи и подростков.

Программа     призвана     создать     среду     для     творческого и индивидуального развития её участников.

Через творческие микрогруппы,  коллективное  планирование,  совместную  деятельность детей и взрослых педагог пытается решить задачи:

1. Социально-психологическая задача (помощь в рефлексии, саморегуляции, самоопределения личности)
2. Организация деятельности подростков, как активной формы проявления их к окружающему миру.

Основы общения и взаимоотношений в группе, соуправление и самоуправление, являются основными принципами культурно-групповой деятельности. На этих принципах отрабатывается социально-позитивная модель поведения.

 **Средства обучения**

1. Интернет.
2. Телевидение.
3. Печатные издания.
4. Методические указания педагога.
5. Обмен опытом с другими КВНщиками.

**Концептуальная база программы**

Объединение «Школа КВН» является разновозрастным творческим объединением, построенным на принципах гуманистического воспитания, активного взаимодействия с общественными организациями города и области, творческого поиска и самореализации участников творческого объединения. Состав  групп предполагается постоянный, хотя возможны изменения. Детское объединение формируется по интересам школьников. Возраст детей от 11 до 16 лет.

Количество учебных часов в год: 144 часа. Программа состоит из тематических блоков с цикличным учебным планом, что позволяет воспитаннику ежегодно пополнять знания по темам, при этом вспоминая и закрепляя пройденный материал.

Подросток идет в творческое объединение с мотивацией на участие в альтруистической деятельности, которую ведет группа.

Вступление в объединение осознается подростком не только как средство получения образовательного продукта (знаний, умений, навыков), но и как способ участия в общем деле, в общей работе, значимость которой в глазах подростков достаточно высока. Организация этой общей работы строится на принципах:

* Принцип связи обучения с практикой – учебный процесс строится так, что полученные теоретические знания сразу закрепляются на практике;
* Принцип системности и последовательности – содержание учебного процесса строится по определенной логике, порядке, системе;
* Принцип творчества: развитие фантазии, образного мышления, уверенности в своих силах;
* Принцип интеграции: совмещение в одной программе игры КВН с различными видами искусства;
* Принцип индивидуально-личностного подхода: учет индивидуальных возможностей и способностей каждого ребенка;
* Принцип сотрудничества участников образовательного процесса и доступность обучения;
* Принцип целостности – соблюдение единства обучения, воспитания и развития с одной стороны, системности с другой.

Команды «Школы КВН» выступают как первичные группы объединения, вследствие чего строятся как «неформальные структуры».

Эти группы являются первой испытательной средой для индивидуального и коллективного творчества ее членов, для общения и определения взаимоотношений в группе. Организация взаимодействия команд строится на основе коллективного планирования объединения (игры, фестивали, концерты и т.д.)

Характер деятельности каждой команды может варьироваться в зависимости от творческих и психологических параметров ее членов.

Образовательный потенциал объединения основывается на систематическом апробировании и анализе результатов работы команд по итогам выступлений в турнирах или на концертах.

В воспитательной системе объединения важным элементом является принцип членства в «Школе КВН». В этом возрасте для подростка важна коллективно-оценочная характеристика. Общение с группой, отношение группы к данному подростку является для последнего одним из основных мотивов его творческой деятельности.

Эта деятельность может реализоваться в следующих формах(коллективных, индивидуальных):

* Выступление с инициативами по различным вопросам общественно-политической жизни, вносит предложения органам государственной власти и местного самоуправления;
* Организация и проведение городских фестивалей, турниров, концертов, гастролей команд КВН, участие в муниципальных, региональных и межрегиональных турнирах, концертах команд КВН, проводимых общественными объединениями;
* Проведение культурно-просветительских и развлекательных мероприятий, в том числе летних лагерей и инструктивных сессий

Занятия проводятся в группах и индивидуально. На групповых занятиях используются лекции, беседы, тренинги, интеллектуальные упражнения, встречи, репетиции и т.п. Индивидуальные занятия включают в себя собеседования в поисках нужной информации, консультации, разумности и целесообразности элементов выступлений, консультации по оценке игр.

**Работа с родителями**включает в себя:

* демонстрацию родителям потенциала объединения, знакомство с его особенностями;
* предъявление условий, соблюдение которых позволит подросткам успешно освоить предлагаемые требования;
* регулярную демонстрацию талантов воспитанников (концерты, выступления, игры КВН и т.д.)
1. **Иные компоненты**

**4.1. Условия реализации программы**

1. **Материально-технические условия:**
* Наличие образовательной программы.
* Скомплектованные группы обучающихся.
* Наличие учебного кабинета, отвечающего современным требованиям к учебному кабинету, его оснащению и оборудованию, сценическая площадка.
1. **Методические условия:**
* Наличие комплекта наглядных пособий, фотоисточники.
* Наличие информационных ресурсов: аудио-, видео-.
* Организация разнообразных форм проведения занятий (коллективных, групповых, по подгруппам, индивидуальных)
* Наглядные средства, учебные брошюры, тексты произведений.

**Список используемой литературы**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в

РФ». – [Электронный ресурс] / <http://base.garant.ru/70291362/> .

2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение

Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р). – [Электронный ресурс] / <http://docs.cntd.ru/document/420219217>.

3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». – [Электронный ресурс] / http://minobr.gov-murman.ru/files/Prikaz\_1008.pdf .

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской

Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»» (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 года № 33660). – [Электронный ресурс] / <http://www.oskoluno.ru/documents/otdel-dop-obraz/post-san_vrach_RF-41_04-07-2014.pdf>.

5. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодёжи от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)». – [Электронный ресурс] / ttp://docs.cntd.ru/document/420331948.

6. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных

общеобразовательных общеразвивающих программ / Л.Н. Буйлова // Молодой ученый. – 2015. – №15. – с. 567-572.

7. Гончарова Е.В. Дополнительное образование детей в схемах, таблицах и определениях / Гончарова Е.В, Телегина И.С. // Нижневартовск: Издательство НВГУ. – 2013. – 139 с.

8. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] – http://dopedu.ru/metodopit.html

**Список литературы для педагога**

1. Аносова Л.П. Эталоны речевого мышления. Вопросы психологии, 1985, № 2.
2. Асмус В.Ф. Учение логики о доказательстве и опровержении. – М., 1951.
3. Атватор И.Я. Я вас слушаю. – М., 1990.
4. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. – М., 1988.
5. Баранов А.Н. Что нас убеждает. – М.: Знание, 1990.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы. – М., 1983.
7. Библер В.С. Мышление как творчество. – М., 1975.
8. Бойко В.В. Диалог лектора со слушателями. – Л., 1987.
9. Вазина К. Коллективная мыследеятельность. – М., 1990.
10. Горелов И. Безмолвный мысли знак. – М., 1991.
11. Жинкин Н.И. Психологические основы развития мышления и речи. Русский язык в школе. 1985.
12. Зазерский Е.Я., Соломоник А.Г. Организация и методика клубной работы. – М., 1975.
13. Иванова С.Ф. Искусство диалога. – Пермь, 1992.
14. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить. – М., 1986.
15. Игры: обучение, тренинг, досуг. Под ред. В.В. Петрусинского. – М., 1994.
16. Князьков А.А. Техника речи и подготовка голоса. – М., 1988.
17. Крашенникова Е.А. Шаг навстречу. – М., 1988.
18. Лезер Ф. тренировка памяти. – М., 1979.
19. Мельников В.Н. Логические задачи. – Киев, 1989.
20. Методические рекомендации по организации тематических КВНов. – Свердловск, 1988.
21. Муравьев В.Л. От дыхания к голосу. – Л., 1982.
22. Новицкая Л.П. Изучение элементов психотехники актерского мастерства. – М., 1969.
23. Побединская Л.А. Праздник для друзей. – М., 1999.
24. Прутченков А.С. Тренинг коммуникативных умений. – М., 1993.
25. Сколотнева Л.Е. Праздники в школе. – СПб.,2002.
26. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома. – М., 1993.
27. Степанченко Л.В. Лицо человека. – М., 1992.
28. Сценарии школьных праздников. Кн. 1. 2-е изд. – М., 2001.
29. Сценарии школьных праздников. Кн. 2. 2-е изд. – М., 2001.
30. Цзен Н.В. Психотренинг. – М., 1988.
31. Чурикова Р.Г. Моделирование ситуаций. – М., 1991.

**Список литературы для учащихся**

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. – М., 1999.
2. Бушелева Б.В. Поговорим о воспитанности: Книга для учащихся. – М., 1988.
3. Воронова Е.А. Мы начинаем КВН! – Ростов-на-Дону, 2004.
4. Ворошилов В.Я. Феномен игры. – М., 1982.
5. Золотая книга хорошего тона. – Смоленск, 1999.
6. Кругляницо Т.Ф. Этика и этикет. – М., 1995.
7. Побединская Л.А. Праздник для друзей: Сборник сценариев. – М., 1999.
8. 50 сценариев классных часов. – М., 1999.
9. Сколотнева Л.Е. Праздники в школе: Сценарии, конкурсы, викторины. – СПб, 2002.
10. Соловьев Э.Я. Современный этикет. Деловой протокол. – М., 1998.
11. Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр. – Ростов-на-Дону, 2004.
12. Сценарии школьных праздников. Кн. 1, 2-е изд. – М., 2001.
13. Сценарии школьных праздников. Кн. 2. – М., 2001.
14. Читаем, учимся, играем: Сборник сценариев для массовых библиотек.Вып. 2// под ред. Н.И. Быковой. – М., 1996.

1. **Календарный учебно-тематический график**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Дата** | **Тема занятия** | **Количество часов**  |
| **Теория**  | **Практика**  | **Всего**  |
|  | 09.10.23 | Вводное организационное занятие. Знакомство | 1 | 1 | 2 |
|  | 11.10.23 | «КВН – игра, театр, соревнование» | 1 | 1 | 2 |
|  | 16.10.23 | Диагностика творческих способностей Разработка имиджа команды | 1 | 1 | 2 |
|  | 18.10.23 | Сценическая грамота | 1 | 1 | 2 |
|  | 23.10.23 | Сценическое действие, действие с предметами  | 1 | 1 | 2 |
|  | 25.10.23 | Сценическое действие,действие в предлагаемыхобстоятельствах | 1 | 1 | 2 |
|  | 30.10.23 | Этюды-импровизации, взаимодействие на сцене, сюжетные этюды | - | 2 | 2 |
|  | 04.11.23 | Работа над сценарным материалом  | 2 | - | 2 |
|  | 06.11.23 | Специфика жанров КВН | - | 2 | 2 |
|  | 11.11.23 | Приветствие, разминка | - | 2 | 2 |
|  | 13.11.23 | СТЭМ | - | 2 | 2 |
| 1. 12
 | 18.11.23 | Биатлон | - | 2 | 2 |
|  | 20.11.23 | Способы получения информации | 2 | - | 2 |
|  | 25.11.23 | Личные наблюдения | - | 2 | 2 |
|  | 27.11.23 | Работа с газетами и журналами | - | 2 | 2 |
|  | 06.12.23 | Работа с ТВ | - | 2 | 2 |
|  | 08.12.23 | Работа с интернет источниками | - | 2 | 2 |
|  | 13.12.23 | Подбор материала в соответствии с темой | 2 | - | 2 |
|  | 15.12.23 | Подбор материала в соответствии с темой «Современное общество» | - | 2 | 2 |
|  | 20.12.23 | Подбор материала в соответствии с темой «Интернет и все всевсе» | - | 2 | 2 |
|  | 22.12.23 | Подбор материала в соответствии с темой «Современное искусство» | - | 2 | 2 |
|  | 27.12.23 | Подбор материала в соответствии с темой «Юмор – двигатель прогресса» | - | 2 | 2 |
|  | 15.01.24 | Анализ подобранных видеоматериалов | 2 | - | 2 |
|  | 17.01.24 | Анализ подобранных видеоматериалов | - | 2 | 2 |
|  | 22.01.24 | Анализ подобранных видеоматериалов | - | 2 | 2 |
|  | 24.01.24 | Участие в играх КВН | - | 2 | 2 |
|  | 29.01.24 | Анализ подобранных видеоматериалов | - | 2 | 2 |
|  | 03.02.24 | Анализ подобранных видеоматериалов | - | 2 | 2 |
|  | 05.02.24 | Понятие комического в литературе  | 2 | - | 2 |
|  | 10.02.24 | Анекдот как литературный жанр | - | 2 | 2 |
|  | 12.02.24 | Анекдот как жанр фольклора | - | 2 | 2 |
|  | 17.02.24 | Виды комического в литературе | - | 2 | 2 |
|  | 19.02.24 | Виды комического в литературе | - | 2 | 2 |
|  | 24.02.24 | Сценическое мастерство | - | 2 | 2 |
|  | 26.02.24 | Управление эмоциями | - | 2 | 2 |
|  | 04.03.24 | Проигрывание спектаклей (приветствие, домашнее задание, биатлон)  | 1 | 1 | 2 |
|  | 06.03.24 | Проигрывание биатлона | - | 2 | 2 |
|  | 11.03.24 | Проигрывание домашнего задания  | - | 2 | 2 |
|  | 13.03.24 | Проигрывание приветствия  | - | 2 | 2 |
|  | 18.03.24 | Проигрывание выступления | - | 2 | 2 |
|  | 20.03.24 | Участие в играх КВН | - | 2 | 2 |
|  | 25.03.24 | Выступление на концертах | - | 2 | 2 |
|  | 27.03.24 | Выступление на мероприятиях | - | 2 | 2 |
|  | 02.04.24 | Выступление на концертах | - | 2 | 2 |
|  | 04.04.24 | Проигрывание спектаклей с включением музыки | 1 | 1 | 2 |
|  | 09.04.24 | Проигрывание спектаклей с включением танцев | - | 2 | 2 |
|  | 11.04.24 | Проигрывание спектаклей с включением оформления | - | 2 | 2 |
|  | 13.04.24 | Проигрывание спектаклей с включением музыки | - | 2 | 2 |
|  | 18.04.24 | Проигрывание эпизодов | 1 | 1 | 2 |
|  | 20.04.24 | Проигрывание эпизодов | - | 2 | 2 |
|  | 25.04.24 | Проигрывание эпизодов | - | 2 | 2 |
|  | 27.04.24 | Выступление на концертах | - | 2 | 2 |
|  | 02.05.24 | Проигрывание эпизодов | - | 2 | 2 |
|  |  06.05.24 | Выступление на концертах | - | 2 | 2 |
|  | 08.05.24 | Виды общения | 2 | - | 2 |
|  | 13.05.24 | Виды общения | - | 2 | 2 |
|  | 15.05.24 | Формирование навыков общения  | 2 | - | 2 |
|  | 20.05.24 | Организация квест-игры | - | 2 | 2 |
|  | 22.05.24 | Подведение итогов | - | 2 | 2 |
| Итог: | 30 | 114 | 116 |

**2.7. Календарный график воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Направление | Мероприятие | Дата | Место проведения |
| 1 | Творческое | Игровая программа «Битва экстрасенсов» | 17.12.2024 | ДКМЖ «Звездочка» |
| 2 | Интеллектуальное | Тематическая интеллектуальная игра «Человек против нейросети»  | 24.12.2024 | ДКМЖ «Звездочка» |
| 3 | Профориентационная деятельность | Тематическая беседа-игра «Кем я стану, когда вырасту» | 14.01.2025 | ДКМЖ «Звездочка» |
| 4 | Интеллектуальное | Мастер-класс «Импровизация за 5 минут» | 21.01.2025 | ДКМЖ «Звездочка» |
| 5 | Творческое | Игровая программа «Лига самых смешных» | 04.02.2025 | ДКМЖ «Звездочка» |

**Игровая программа «Битва экстрасенсов»**

Игра составлена для игры с детьми по аналогии телевизионного проекта «Битва экстрасенсов». Игру можно проводить и в здании и на улице, задания для детей можно усложнять или упрощать в зависимости от категории детей.
**Цель игры**: Организация детского досуга, создание дружеской непринужденной обстановки, возможность попробовать себя в новом виде деятельности.
**Задачи:**
- познакомить с правилами организации маршрутных игр;
- создание благоприятных условий для дружеского общения, развитие коммуникационных умений и навыков;
- возможность каждому попробовать себя в новом виде деятельности.
**Для игры необходимо:** 1 этап – 12 карточек с картинками;
2 этап – четыре фото людей, четыре личные вещи, принадлежащие этим людям, фото и вещи пронумерованы;
3 этап – 5 фото мужчин, 4 фото женщин, 1 фото собаки, заклеенные в не просвечиваемые конверты с номерами;
4 этап – «черный ящик»;
5 этап – фото жен и их мужей (можно известных людей, но лучше малоизвестных или знакомых) с номерами;
6 этап – знание меню на следующий день;
7 этап – фото детей - победителей нашего центра с номерами;
Особенности игры:
На этапах с заданиями могут стоять любые участники (не только взрослые). Их задача озвучить задание и записать последовательность номеров на маршрутный лист игрока напротив своего этапа. Как правило, они не знают правильных ответов, поэтому возможность подсказать друзьям детям у них отсутствует. Все правильные ответы знает только организатор игры. Оглашение ответов происходит после игры, в нашем случае это большая стенгазета с теми же фото, что и в конвертах на игре и номерами правильных ответов. Подсчет процентов совпадений происходит по **следующей схеме:**
1 выполненное задание – 14 %,
2 выполненных задания – 28 %
3 выполненных задания - 43 %
4 выполненных задания – 57 %
5 выполненных заданий – 72 %
6 выполненных заданий – 86 %
7 выполненных заданий – 100 %
далее по одному проценту добавляем за каждый правильный ответ в задании.
Например: Выполнено 2 задания (28%) и правильное совпадение частично во 2 ( 2%), частично в 5 (2%), итак 28%+2%+2%=32%

**Ход игры:**

**Оргмомент:** Общий сбор, приветствие, объяснение правил игры, старт началу битвы.
Каждый желающий игрок получает маршрутную карту, на которой прописаны все существующие этапы. Проходить эти этапы можно в любой последовательности. По завершению прохождения маршрутный лист сдается организатору игры.
**Этапы:**
1 этап – Задание для игроков – угадать загаданную ведущим картинку. Ответ - предположение записать в соответствующую графу словом.
2 этап – Задание для игроков определить хозяина вещи. Номера ответов записать в соответствующую таблицу на маршрутном листе.
3 этап – Задание для игроков определить пол человека. Десять не просвечиваемых конвертов с фото разделить на группы: мужчины, женщины. Номера конвертов ответы записать в соответствующую строку на маршрутном листе.
4 этап – «Черный ящик» Задание для игроков определить, что в «черном ящике» ответ-предположение записать в соответствующей строке маршрутного листа.
5 этап – Задние для игроков определить супружеские пары. Номера ответов записать в соответствующую таблицу на маршрутном листе.
6 этап – Задание для игроков предположить, что будет завтра на завтрак. Ответы-предположения записать в соответствующей строке на маршрутном листе.
7 этап – Задание для игроков определить победителя нашей детской игры по фото. Номер фото записать в соответствующую строку маршрутного листа.
Итог: После прохождения игроками всех этапов организатор подсчитывает (можно совместно с детьми) процент совпадений у каждого игрока. Правильные ответы смотри в приложении 3.
Общий сбор, подведение итогов, вручение подарков, грамот, званий.

**Тематическая интеллектуальная игра «Человек против нейросети»**

**Цельмероприятия:** знакомство обучающихся с искусственным интеллектом, нейросетью и нейротворчеством, а также технологией искусственный интеллект через генерацию изображений.

**Задачи:**

познакомить обучающихся с искусственным интеллектом, нейросетью и нейротворчеством;

расширить представление школьников о возможностях искусственного интеллекта и его применении;

познакомить обучающихся с платформой Fusionbrain, позволяющей генерировать изображения;

вызвать интерес к теме искусственного интеллекта.

Краткоеописаниеиспользуемыхвмероприятиикомпьютерных приложений и программ:

PowerPoint – программа подготовки и просмотра презентаций, в которые можно добавлять изображения, видео и аудиоматериал;

[Fusionbrain](https://fusionbrain.ai/) – платформа для генерации изображений с помощью нейросети Кандинский в различных стилях по текстовому описанию.

Технологическаякартамероприятия.

*Технологическаякартаинтерактивногомероприятия*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Этапывнеурочногомероприятия*** | ***Основноесодержаниедеятельностиучастников*** |
| Организационный (мотивационный) | Обучающиеся знакомятся с темой мероприятия, участвуют в беседе на тему «Что такое искусственный интеллект?» |
| Основной | 1. Слушают рассказ учителя о искусственном интеллекте, нейросети и областях их применения, участвуют в обсуждении.
2. Смотрят видеоролик о нейротворчестве и отвечают на вопросы учителя.
3. Участвуют в небольшой игре «Человек против нейросети» из двух частей (1 – изображения, 2 – музыка), состоящая в распознавании творения человека или же генерацию нейросети.
4. Знакомятся с нейросетью для генерации изображений – Fusionbrain.
 |
| Заключительный | Работают с нейросетьюFusionbrain, выполняют задания по генерации изображений.Делятсявпечатлениямипослемероприятия. |

Сценариймероприятиясподробнымописанием.

1. **Организационный этап (5 минут).**

*Слайд 1 и 2.*

Добрый день, ребята. Сегодня мы с вами поговорим об искусственном интеллекте. Вы наверняка часто слышите это словосочетание или же встречали по разным поводам. Скажите, как вы понимаете, что такое искусственный интеллект? Что вы о нем слышали?

Ученики отвечают на вопросы, участвуют в беседе. Возможные ответы учеников: искусственный интеллект – это машина, которая может самостоятельно делать работу человека. Искусственный интеллект может принимать заказы на доставку, распознавать речь, определять языки, создавать изображения.

Да, сейчас много говорят и пишут об искусственном интеллекте, давайте же познакомимся с ним поближе.

1. **Основной этап (35 минут).**

*Слайд 3.*

Если говорить формально, то искусственный интеллект (или сокращенно ИИ) – это область науки, которая занимается автоматизацией интеллектуальных задач. Более простыми словами искусственный интеллект – это способность компьютера обучаться, принимать решения и выполнять действия, свойственные человеческому интеллекту.

Впервые понятие искусственного интеллекта было сформировано в XX веке и звучало оно так: «Способ заставить компьютеры думать как люди». Исходя из этого определения, даже самый простенький калькулятор раньше можно было считать искусственным интеллектом, хотя нам сейчас это сложно представить. Один из самых простых примеров искусственного интеллекта для нас голосовые помощники – Яндекс Алиса, Siri и другие.

*Слайд 4.*

Мы рассмотрели, что такое искусственный интеллект. Давайте же теперь подумаем, где он применяется.

На слайде изображены картинки-ассоциации к областям применения. Внимательно посмотрите на слайд и предположите, что они подразумевают.

Обучающиеся участвуют в обсуждении, предполагают, какая картинка какую область применения скрывает. После обсуждения учитель комментирует где и как применяется искусственный интеллект.

Первая картинка – медицина. Используется для диагностики заболеваний и прогнозирования эффективности лечения.

Вторая картинка – образование. Используется для составления множества вариаций одного задания для разных учеников, для проверки каких-то заданий вместо человека.

Третья картинка – распознавание языка и речи. Применяется в переводчиках, для общения без знания языка, создания персональных помощников. Сейчас искусственный интеллект может распознавать некоторые эмоции и отвечать на звонки вместо человека.

Четвертая картинка – игры. Применяются для создания противников, которые смогут соперничать с игроком. ИИ может просчитывать ходы и подбирать для себя лучший исход, может контролировать поведение других персонажей и другими элементами геймплея. В большинстве случаев применяется в аркадных онлайн-играх, в шахматах, шашках, картах и других.

Пятая картинка – прогнозирование. Применяется для составления прогнозов погоды, состояния экономики, роста преступлений и других прогнозов. Может составить прогнозы на будущие года по уже имеющимся данным.

Также ИИ может применяться во многих других областях.

*Слайд 5*.

Мы разобрались, что такое искусственный интеллект и где ООН применяется. Давайте теперь познакомимся со связанным с ним понятием «Нейросеть».

Нейросеть (нейронная сеть) – это метод в искусственном интеллекте, который учит компьютеры обрабатывать данные таким же способом, как и человеческий мозг.

Также можно сказать, что нейросеть – это программа, которая умеет обучаться на основе данных и примеров, то есть она работает не по готовым правилам, а пишет их сама.

 Слово нейросеть образовано от слова нейрон, то есть от клетки в нашем мозгу, которая предназначена для приёма извне, обработки, хранения, передачи и вывода вовне информации с помощью электрических и химических сигналов.

*Слайд 6.*

Узнаем немного об истории создания нейросети.

Первыми учеными положившими начало созданию нейросети были Уоррен Мак-Каллок и УолтерПиттс, которые впервые в 50-х годах описали искусственный нейрон математически. Они проверяли идею, что создать AI можно, подражая архитектуре мозга человека.

Но что же из себя представляет искусственный нейрон? Искусственный нейрон – это функция языка программирования, то есть фрагмент кода, который принимает информацию, обрабатывает ее и передает в измененном виде на выход. Функция запускается сама при поступлении информации, как и положено нейрону.

*Слайд 7.*

С помощью искусственных нейронов нейросеть может работать самостоятельно, как человеческий мозг. Рассмотрим же, как она работает, поподробнее.

У нейросети, как в мозге множество нейронов, которые связаны между собой и могут передавать друг другу сигналы. От силы этих сигналов и зависит скорость и качество обучения нейросети.

Чтобы нейросеть лучше и быстрее работала, разработчики объединили нейроны и расположили их на нескольких слоях. Слои отвечают за разные функции, первые – выбирают отличительные характеристики, получают данные, а остальные эти данные обрабатывают.

Рассмотрим пример на слайде. На входе нейросети дают изображение кошки, затем изображение проходит через слои и у нее выбираются отличительные черты, после эти отличительные черты складываются и выходит ответ соответствующий изображению.

Таким образом, можно сделать вывод: чем больше количество слоев нейронов, тем выше качество анализа и тем быстрее нейросеть может отреагировать на происходящее.

*Слайд 8.*

Где же применяется нейронная сеть? Давайте рассмотрим некоторые примеры:

* голосовые помощники «Сбера» и «Тинькофф» анализируют речь клиентов, чтобы общаться с ними и решать сложные вопросы;
* алгоритмы «ВКонтакте» анализируют вашу активность в соцсетях, чтобы подбирать нужные мемы с котами, новости и рекламу;
* селфи-камеры в смартфоне применяют фильтры для фотографий, чтобы люди получались хорошенькими;
* Face ID в айфоне строит цифровые модели лица пользователя, чтобы узнавать его в любых условиях: в темноте, на улице, в очках, с бородой, с новой причёской и так далее;
* роботы-доставщики «Яндекс Еды» прокладывают путь от склада до клиента в обход препятствий и c соблюдением ПДД, чтобы доставлять посылки в целости.

*Слайд 9.*

Мы с вами познакомились с искусственным интеллектом и нейросетью, а теперь обратите внимание на слайды и посмотрите видеоролик о нейротворчестве от эксперта Сбербанка и Московского физико-технического института.

Включаем ролик Марии Тихоновой, эксперта по анализу данных в SberDevices, преподавателя Высшей школы экономики, вставленный в презентацию.

Вы посмотрели видео о нейротворчестве, теперь ответьте на вопрос: «Что можно сгенерировать при помощи искусственного интеллекта?»

Обучающиеся отвечают на вопрос.

Ответ: Можно сгенерировать изображения, стихотворения, музыку.

Правильно, а теперь сделаем физкультминутку.

*Слайд 10.*

Теперь после просмотра видео о нейротворчестве, давайте для закрепления пройдем небольшую игру «Человек против нейросети».

Всего будет две части. В первой части будут изображения или картины. Всего на слайде будет два изображения, вам нужно будет выбрать, какое из двух нарисовал человек, а какое создала нейросеть.

Во второй части буде музыка. Всего будет три трека на известные сейчас песни. Два трека будут состоять из двух частей – оригинала и кавера, сгенерированного нейросетью. В третьем же будет три части – оригинал и два кавера.

Определять будем поднятием руки. Если я скажу: первую картинку сделал человек, и вы думаете, что это правда, поднимаете руки, если нет – не поднимаете, также с другой картинкой. Потом все вместе смотрим, кто был прав и почему. Давайте начнем.

*Слайд 11.*

 изображение – Морской пейзаж Чарльза Л. Петерсона из «Коллекции воспоминаний», 2 – генерация нейросети.

*Слайд 12.*

«Утро в сосновом лесу» Шишкина и Савицкого, дополненное нейросетьюDall-E 2. 1 – оригинал, 2 – создано нейросетью. Исходная картина — лишь центр композиции, остальное достроено ИИ в заданном стиле.

*Слайд 13.*

Изображения девушек. 1 – фото реальной девушки из к-pop группы NMIXX, 2 – генерация нейросети.

*Слайд 14.*

Изображения интерьера гостиных. 1 – фото реального интерьера, 2 – генерация нейросети.

*Слайд 15.*

1 – изображение девушки, сгенерированное в аниме стиле нейросетью, 2 – одна из главных героинь аниме «Месть Масамунэ».

Молодцы, вы справились с первой частью, перейдем ко второй!

*Слайд 16.*

Вторая часть игры – музыка (*треки вставлены в презентацию, ответ появляется после нажатия мышкой*).

Слушайте внимательно и не забывайте, что две песни соединены в одну.

1 трек. Первая часть – ИИ, вторая – оригинал (Jungkook – Seven).

2 трек. Первая часть – ИИ, вторая – оригинал (DuaLipa – Levatating).

3 трек. Первая и вторая части – ИИ, третья – оригинал (LeonardCohen - Hallelujah). Подсказка – известный трек из мультфильма «Шрек».

Рекомендация: если ученики не смогли различить отделение песен в одном треке, показывайте им руками, какой по счету фрагмент в одном треке играет или же дайте им подсказки по разделению треков, например, в первом треке одну часть поет мужчина, вторую женщина.

*Слайд 17.*

*(Заранее уже включены компьютеры. Если есть возможность – заранее выложите документ с ссылкой на сайт Fusionbrain, а также войти в систему.)*

Молодцы, мы прошли с вами игру. В первой части игры, мы с вами рассматривали сгенерированные нейросетью изображения, а теперь сами попробуем создать изображения с помощью нейросети на платформе Fusionbrain.

*Выход из презентации.*

Учитель показывает через проектор интерфейсFusionbrain и показывает один свой пример генерации изображения. Например, Халк и человек-паук соревнуются с черепахой.

*Слайд 17 с заданием.*

Теперь самостоятельно сгенерируйте изображения на темы:

Фантастические или сказочные пейзажи.

Если бы я был животным, то каким?

1. **Заключительный этап (5 минут).**

*Слайд 18.*

Наш урок подходит к концу, давайте сгенерируйте последнюю картинку на ваш выбор и покажите мне.

Несколько учеников рассказывают свои впечатления.