Отдел образования администрации города Зеи

Муниципальная бюджетная организация

 дополнительного образования детей

Дом детского творчества «Ровесник»

**Игровой проект «Зебра – 2»**



Автор:

методист МБО ДО ДДТ «Ровесник»

Шадрина Ирина Людвиговна

высшая квалификационная категория

Телефон: 8 909 813 11 34

# E-mail: shadrina\_\_74@mail.ru

**г. Зея**

**2015 г.**

**Оглавление**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение |  |
| 1. Цель и задачи проекта | 4 |
| 2. Структура игрового проекта | 5 |
| 3. Этапы реализации проекта | 5 |
| 4. Сценарные этапы | 6 |
| 4.1. Октябрь 2013 года – светлая сторона «Привет!» | 6 |
| 4.2. Декабрь 2013 года – темная сторона «Личная безопасность» | 9 |
| 4.3. Февраль 2014 года – светлая сторона «Лучше поздно, чем никогда» | 11 |
| 4.4. Март 2014 года – темная сторона «О времена, о нравы!» | 13 |
| 4.5. Апрель 2014 года – светлая сторона «В стране детства» | 18 |
| Заключение |  |
| Библиографический список | 21 |
| Приложение 1 - Фотоотчет | 22 |

**Введение**

Сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Но, к сожалению, не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

Наверное, с появлением на земле человека, у него родилась потребность играть. Люди всегда играли с удовольствием. В игре происходит освоение ими новых социальных ролей, самореализации [4., С. 8-11 ].

Но почему то те, чей возраст 11-14 лет, перестают играть. Этот возраст очень часто называют «трудным», переходным. В этом возрасте доминирующей потребностью становится потребность в общении со сверстниками и потребность в самоутверждении. Но главное, пожалуй, в следующем. С детства люди привыкли слышать: «хватить играть, пора делом заняться». С детства лепится жесткий стереотип: игра – это то, что несерьёзно. Игра отождествляется с тем, что «легкомысленно», что «развлечение». В целях постепенного перехода от детства к взрослости необходима особая переходная форма жизнедеятельности подростков. В качестве таковой может выступать игра [2., С.232].

Для современных подростков характерна повышенная эмоциональность и любознательность, желание фантазировать, открывать тайны. И чтобы подросток, для которого игра – жизненная необходимость и условие для развития, не потерял этот важный навык, был разработан игровой проект «Зебра - 2».

Очень часто мы говорим про свою жизнь: «Моя жизнь, словно зебра - то полоска белая, то полоска чёрная». Конечно же, белая, когда всё хорошо, а чёрная, когда случаются проблемы и неприятности.

Образ этого симпатичного и покладистого животного – зебры – стал визитной карточкой игрового городского проекта. Этапы проекта делятся на светлые и тёмные стороны: когда сторона светлая, то ребят ждут конкурсы развлекательного и познавательного характера, когда тёмная, они обсуждают вопросы проблемного характера. А помогают им в этом компетентные в данных вопросах эксперты, приглашённые на проект. Проект направлен на обеспечение духовно-нравственного развития и воспитания, социализации и культуры здорового и безопасного образа жизни обучающихся.

**Цель игрового проекта:**

Организация позитивного и полезного досуга среди обучающихся, развитие различных форм творческой самореализации и духовно-нравственного развития участников проекта.

**Задачи игрового проекта:**

* + сформировать компетентности обучающихся в социально-культурной и гражданской сфере: умение устанавливать взаимодействие (согласовывать и координировать деятельность с другими ее участниками, объективно оценивать свой вклад в решение общих задач коллектива, включаться в различное ролевое поведение), умение самостоятельно создавать алгоритм деятельности при решении широкого круга проблем, в том числе творческого и поискового характера;
	+ сформировать у обучающихся компетентности в сфере культурно-досуговой деятельности: приобретение навыков выбора путей и способов использования свободного времени, культурно и духовно обогащающих личность;
	+ удовлетворить интересы обучающихся в познании окружающего мира.

**Участники игрового проекта**

Команды обучающихся 7-8 классов образовательных организаций города.

**Сроки действия игрового проекта**

Продолжительность проекта – учебный год.

Начало проекта – октябрь 2013 г.

Окончание проекта – апрель 2014 г.

Структура игрового проекта «Зебра - 2» представлена на рисунке 1.

**Структура игрового проекта «Зебра - 2»**

Темная сторона

«О времена, о нравы!»

**Даты этапов проекта**

**Стороны проекта (тематика)**

**Октябрь**

**Декабрь**

**Февраль**

Светлая сторона

 «Привет»

старт

Светлая сторона

« Лучше поздно, чем никогда»

Темная сторона

«Личная безопасность»

**Март**

**Апрель**

Светлая сторона

«В стране Детства»

финал

**Инновационные педагогические технологии используемые в игровом проекте:**

* Технология сотрудничества.
* Игровые технологии.
* Технология коммуникативно-диалоговой деятельности.
* Информационно-коммуникационные технологии.
* Коллективное творческое дело.

**Этапы для реализации проекта**

I этап - *проектный* (до 1 сентября 2013г.)
Подготовка проектной документации. Предварительное согласование по экспертному обеспечению.

II этап - *подготовительный* (с 1 сентября по 30 сентября 2013г.)
Разработка сценариев мероприятий («полос»). Определение направлений для «темных» полос. Приведение в соответствие материально – технической базы и документации для открытия проекта.

III этап - *основной* (с 15 октября 2013г по 15 апреля 2014г.)
Реализация проекта «Зебра – 2».

**Сценарные этапы игрового проекта «зебра»**

Октябрь 2013 года - светлая сторона

«Привет!»

Звучат фанфары.

**Ведущий**

Добрый день, уважаемые участники второго этапа городского игрового проекта «Зебра - 2». Наверное, вам не раз приходилось слышать изречения такого рода - Жизнь как зебра или полоса белая – или полоса чёрная. А мы считаем, что Наша жизнь такая, какой мы сами ее делаем. *И если что-то не ладится, не спешите отчаиваться, подумайте, какой сигнал дает вам жизнь, чтобы изменить все к лучшему.*

На светлой стороне – нашей Зебры, будут проходить мероприятия познавательного и развлекательного характера, на темной стороне «Зебры» - мы будем обсуждать вопросы проблемного характера с привлечением специалистов, мы будем искать выходы из ситуаций, из которых многие не видят выхода.

**Ведущий**

Как и в прошлом году, команда состоит из 6 человек, выбирается из этого числа постоянный капитан, который в ходе всех игр зарабатывает личные баллы, и в последствии лучший капитан будет награжден ценным подарком. В конце учебного года, будут подведены итоги и награждаются лучшие команды грамотами и сладкими призами.

Эксперты на разных полосах будут меняться, сегодня же они представлены следующими людьми:

1. Ещенко Е.Н – старший методист отдела образования
2. Новицкая А.В – зам. директора «Ровесник»
3. Киреева М.А – специалист администрации города по работе с молодежью.

А сейчас позвольте мне открыть нашу первую светлую полосу под обычным и позитивным названием «Привет».

**Ведущий**

Ребята, я уверена, что многие из вас знают друг друга, но все же знакомы не все. Поэтому первое небольшое и очень приятное задание, которое оцениваться не будет, носит название **«Знакомство с комплиментом».**

И конечно же эти стулья предназначены дорогие друзья, только для вас. Я прошу занять их в произвольном порядке.

Ваша задача, назвать свое имя, передать микрофон товарищу, тот в свою очередь говорит вам комплемент на первую букву вашего имени, а затем представляется сам. И так далее. (звучит фоном музыка)

**Ведущий**

Ну что же, преград больше нет, все знакомы, одарены друг другом комплементами. Теперь и общее дело сделать легко. Следующее задание, которое тоже пока оценивается не будет называется **«Свободный художник».**

Ваша задача заключается в следующем: капитанам команд будут розданы чистые листы с маркером. Они начинают рисовать любой элемент или предмет, передают затем этот лист следующему для дорисовки. Важное замечание: дорисовываем так, чтобы в итоге была видна общая логическая картина. Поэтому, рисовать всякую всячину не советую, так как вашим же капитанам придется в итоге дать название картине, которая в конце концов опять вернется к нему. На работу дается 6 минут.(звучит фоном музыка)

**Ведущий**

Ну а теперь начинается конкурс который будет оцениваться. Для начала я предлагаю командам вместе со своими стульями обосноваться возле своего столика. И так, задание для всей команды. Практически недавно завершилась самая для вас любимая пора, это…. Летние каникулы. А лето – это, солнце, пляж, зеленая трава и красивые цветы. И садовые и полевые и экзотические. Конкурсное задание будет носить название **«Цветочная угадай-ка».**

И так, для каждой команды свой вопрос. На слайде, постепенно будет открываться изображение цветка, угадаете с первого открытия 6 баллов. Со второго 5 и так далее. И так, кто первый? (звучит фоном музыка)

**Ведущий**

Предпоследний конкурс нашей светлой полосы, будет носить название **«Дегустаторы».** Мне нужен один человек из команды, у которого нет пищевой аллергии. Ваша задача с закрытыми глазами угадать, что за напиток вы выпили. За каждый правильный ответ по 2 балла. Попыток тоже будет две. (Ребятам предлагаются различные безалкогольные напитки: соки, молоко, кефир, чай и т.д)

**Ведущий** Уважаемые участники городского проекта «Зебра - 2». Последний конкурс нашего этапа по традиции носит творческий характер. Для того чтобы **привлечь удачу** люди пользуются различными талисманами — Талисманом может стать любая вещь, но чтобы она приносила удачу, надо очень сильно поверить в это. И так, ваша задача придумать для своей команды талисман на удачу и изготовить его из …цветного соленого теста. **«Талисман удачи».** (звучит фоном музыка)

**Ведущий**

И так светлая сторона нашего проекта подошла к концу. Давайте послушаем экспертов, с какими баллами вы начали старт.

В следующий раз мы с вами встречается в декабре на темной стороне, где будем говорить о личной безопасности. Всем до следующей встречи, а ко мне прошу подойти капитанов команд.

Декабрь 2013 года - (темная сторона)

«Личная безопасность»

**Ведущий.**

Добрый день уважаемые участники городского проекта Зебра – 2. Сегодня мы с вами встречаемся на темной полосе Зебры, а значит сегодня мы говорим о проблеме и пытаемся ее решить. Тема нашей игры сегодня звучит так: Личная безопасность.

**Ведущий.**

Среди всех прав, которыми обладает человек, право на жизнь и личную неприкосновенность является важнейшим.

К сожалению современная жизнь полна неожиданностей, порой неприятных и зачастую опасных. Нередки случаи, когда в темном подъезде, на дальней остановке транспорта или в тихом сквере совершаются разного рода преступления. Если вести себя более осторожно, то вероятность уберечь свою жизнь, здоровье от преступного посягательства значительно возрастет.   Что же надо делать в экстремальных  ситуациях? Сегодня мы вместе попробуем выработать некоторые правила. Кому-то они могут показаться простыми и наивными, но в их простоте - эффективность, а иногда спасение.

**Ведущий.**

Разрешите представить вам наших экспертов, которые сегодня нам помогут выработать правила личной безопасности.

1. Кириенков Владимир Владимирович –председатель Зейского отделения ветеранов боевых действий;
2. Зотова Ольга Валерьевна – руководитель клуба собаководства «Четыре лапы»
3. Никитина Ольга Иосифовна – психолог.
4. Новицкая Анна Валерьевна – зам. директора «Ровесника»

**Ведущий.** Капитанам команды при подготовке этой игры было роздано задание – провести опрос среди своей параллели. Давайте посмотрим на экран. **(обработка результатов)**

**Ведущий.**

 К сожалению часто встречаются ответы ребят о том, что они попадали в опасную для свой жизни ситуацию на улице.

Какие экстремальные ситуации могут ожидать вас на улице?

Первое задание нашей игры называется **«Маршрут».** Всем командам будет предложен примерный маршрут от вашего дома до школы. Ваша задача, определить наиболее опасные места и аргументировать свой выбор. На работу 3 минуты (Приложение 1)

**Ведущий.**

К сожалению ребята, на улице могут быть не только опасные места, но и опасные животные. О правилах поведения при встрече с бродячими собаками я попрошу рассказать нашего **эксперта Ольгу Валерьевну Зотову**.(выступление)

**Ведущий.**

И так, давайте подведем небольшой итог и отметим несколько важных правил.(слайд «Правила поведения при встрече с бродячими собаками»)

**Ведущий.**

Капитаны команд выполнили еще один опрос и он был связан с виртуальной безопасностью. Какая тут может быть угроза? Вроде вы дома, не на улице. Назовите мне пожалуйста несколько фактов, по которым можно с уверенностью сказать что Интернет не так уж безопасен (На слайд выводится опасность).

Следующее задание **«Тест».** На экране будут располагаться вопросы, ваша задача на маленьких листочках, написать вариант ответа.

**Ведущий.**

И так, представители команд сдайте свои тесты экспертам. А мы сейчас проверим как вы ответили на предложенные вопросы. (проверка). Если вы утвердительно ответили на все вопросы буквой В, то вы молодцы.

**Ведущий.**

Ну что же, пока команды успешно справляются с заданиями. А теперь наступила очередь проявить свои знания и смекалку капитанам команд. Вы для себя сейчас выбираете ситуацию и зачитаете ее своему оппоненту. Тот в свою очередь старается из нее найти выход, отвечает и зачитывает свою ситуацию. Игровое упражнение так и носит название (**Обмен ситуациями).**

**Ведущий.**

А теперь уважаемые участники, я бы хотела предложить слово нашему эксперту – психологу **Ольге Иосифовне** **Никитиной**. (несколько главных правил как не стать жертвой преступления).

**Ведущий.**

Спасибо за информацию, но представим себе что случилось самое ужасное, вы так скажем в самом эпицентре преступления. И вам необходимо себя или своего товарища защитить. О простых приемах самообороны мы попросим рассказать нашего эксперта **Владимира Владимировича**.

**Ведущий.**

Ну и по традиции заключительный конкурс творческий. А называться он будет **«Боевой листок»** (Приложение1). Каждая команда по выбранной теме для своих товарищей из другой команды выполняет боевой листок из предложенных материалов. (такая технология называется кейс – технология).

**Ведущий.**

Уважаемые участники, подводим итоги сегодняшней встречи. Спасибо экспертам. Встречаемся в феврале 2015 года на светлой полосе. С наступающим новым гордом.

Февраль 2014 года - Сценарий светлой полосы «Зебры – 2».

«Лучше поздно, чем никогда».

**Ведущий**

Добрый день, уважаемые участники проекта «Зебра – 2». Сегодня мы встречаемся на светлой полосе, а это значит, что сегодня у нас нет проблем, у нас замечательное настроение и этот факт вы подтвердите своими громкими и дружными аплодисментами.

**Ведущий**

Я уверена, что вы дорогие друзья, встретили Новый год и рождественские праздники позитивно, с пользой для своего здоровья. На целый год запаслись хорошим настроением. ДА? Ну хорошего настроения много не бывает, поэтому я предлагаю сегодня вам еще и вместе со мной встретить новый год**. «Лучше поздно, чем никогда»** - так и называется наша светлая полоса.

**Ведущий**

Самый главный атрибут Нового года – конечно новогодняя елка. И сегодня мы всё ставим с ног на голову. Конкурс который обычно мы проводим в конце игры мы проведем самым первым. Изготовим елку. Да не простую а из того, что у нас на данный момент есть. А есть у нас обыкновенные газеты , скотч, степлеры и цветная бумага. И первый конкурс я объявляю открытым. За 10-15 минут вы должны изготовить новогоднюю елку. Как закончите, весь мусор уберете в пакеты. Начинаем! **Конкурс №1 «Новогодняя елка**» (Приложение 1)

**Ведущий**

А еще на Новый год, зимой обязательно играют в… «Снежки». А мы поиграем в игру «Бой снежинками». Каждому игроку, представится возможность заработать баллы для любимой команды. **Конкурс №2 «Бой снежинками».**

**Ведущий**

А еще в Новом году происходят всевозможные чудеса. Будут они сегодня и у нас. А давайте-ка вы расскажете сказку про «Курочку ряба» да не обыкновенную, а специальную. Каждая команда вытягивает определенную лексику, по которой будет рассказывать сказку: (военная, медицинская, педагогическая, юридическая, политическая).**Конкурс №3 сказка «Курочка ряба» - на новый лад.**

**Ведущий**

Ну и какой же Новый год без Деда мороза. Естественно сам Дед мороз ушел уже далековато. А вот мешочек с подарками оставил, да не один а целых два. Пришла очередь потрудится капитанам. Из первого мешка вы вытяните новогодний вопрос. Ну а из второго себе подарочек, только разгадать его надо будет на ощупь. **Конкурс №4 для капитанов «Мешок Деда мороза».**

**Ведущий**

Ну и в заключении нашей светлой полосы, еще один зимний творческий конкурс. Все мы видим замечательные узоры зимой на наших окнах. Мы вам предлагаем сегодня расписать наши бутафорские окна, только с помощью зубной пасты. Что за предмет выступит вместо кисточки решать конечно- же вам. И так дерзайте, на все про все вам 5 минут. **Конкурс №5 «Зимние узоры**» (Приложение 1).

**Ведущий**

И так, светлая полоса подошла к своему завершению. Встречаемся на темной стороне в марте месяце. Тема «О, времена, о нравы!». Капитаны будьте готовы к моему звонку и очередному заданию. До следующей встречи!

Март 2014 года - Сценарий «Зебра – 2» темная сторона

«О времена, о нравы»

**Ведущий**

Добрый день, уважаемые участники городского проекта «Зебра - 2». Сегодня темная сторона, а значит мы поговорим о проблемах. У нас работают эксперты, которые вам помогут разобраться в вопросах, которые могут у вас возникнуть в ходе игры:

1. Киреева Марина Алексеевна – старший специалист отдела физической культуры, спорта и молодежной политики.
2. Новицкая Анна Валерьевна – заместитель директора ДДТ «Ровесник».

**Ведущий**

Я приглашаю ко мне капитанов, для того чтобы определить тему нашей темной полосы.(капитаны выходят и читают по очереди стихотворение)

**Капитан школы №1**

О времена! О нравы!

Забыл народ простое слово «честь».

И даже, если будете вы правы,

Прав будет тот, кто говорит всем лесть.

**Капитан школы ЦО**

Прав будет тот, кто числится богатым,

Прав будет тот, кто может все купить.

А коль рабочим будет кто или солдатом

Честь будет.

**Капитан Лицея**

 Но не сможет жить

Тот человек, кто с детства врать не может,

Тот человек, кто сам себе судья,

Чью душу каждый день тревожат

Тяжелые проблемы бытия.

**Капитан школы №4**

И в наше время крепостное право

Почти такое же, как много лет назад.

И нашу жизнь испортила отрава,

И в душу к нам забрался едкий яд.

**Капитан школы №5**

Жить средь грехов - получен нами навык.

Нам он не нужен, но он все же есть.

Мы молим вас, о времена, о нравы!

Верните людям веру, правду, честь![7]

**Ведущий**

Спасибо капитанам, за достойное начало нашей встречи которая называется «О времена, о нравы».

Реалии жизни таковы, что иногда чувствуешь свою беспомощность, видя, что зло побеждает добро, безнравственность одерживает победу над духовностью. Как жить? Каким ценностям отдать предпочтение?

Может быть, вы пока не задумывались над этими вопросами, но я уверена, что рано или поздно вам придется сделать нравственный выбор и решить, как жить, и не просто жить, а жить достойно.

**Ведущий**

Ребята, я уверена что у каждого из вас есть своя жизненная позиция. На экране вы видите весы с двумя жизненными позициями:

1. Жизнь для себя
2. Жизнь для других

Я предлагаю, каждому подойти и поместить магнитик на ту чашу весов, которая ближе вам по жизненной позиции.

**Ведущий**

И так, мы видим что большинство из вас положили магниты в чашу «жизнь для себя». Это ваше право. Даже одна из Библейских заповедей гласит «Возлюби ближнего своего, как самого себя».

Что-то подобное мы находим у Пушкина:

Любите самого себя,

Достопочтенный мой читатель!

Предмет достойный: ничего

Любезней, верно, нет его.

Сейчас я предлагаю, разыграть ситуацию которая относится как раз к этой позиции. Мы попробуем обвинить или защитить поступок, который характеризует человека, живущего для себя.

(командам раздаются роли, но команда капитанов однозначно обвиняемые, зачитывается ситуация).

*«В нашем коллективе произошло несчастье – одноклассница попала в автомобильную катастрофу, ей срочно нужна кровь. Каждый из вас без промедления откликнулся на эту просьбу, но нужна группа крови, которая только у обвиняемого, а он ее категорически отказывается давать.»*

**Ведущий** Защитники – оправдывают поступок

Обвинители – доказывают вину обвиняемого

Обвиняемый – после того, как выслушает две стороны, должен выразить свое мнение. *1 минута на обсуждение.* **Задание №1 «Суд»**

**Ведущий**

А теперь я предлагаю, немного поговорить о другой жизненной позиции: Жизнь ради других. Может быть, великое счастье в том, чтобы чувствовать, что твоя жизнь где-нибудь и каким-либо образом действует на благо другой жизни.

Таких личностей в переломные моменты истории было немало. Среди них философы, художники, поэты, врачи, ученные – люди, готовые отдать результаты своих творений на сотни жизней вперед. А иногда человек оказывается способен отдать свою жизнь во имя другой жизни.

Заполните свои карточки, в одной графе, плоды творений людей, которых уже к сожалению нет, но мы этими плодами пользуемся до сих пор, и профессии людей которые способны отдать свою жизнь ради другой жизни*. 1 минута на работу.* **Задание №2 «Жизнь ради других»**

**Ведущий**

В жизни по-разному можно жить.

В горе можно и в радости,

Вовремя есть. Вовремя спать.

Вовремя делать гадости.

А можно и так: на рассвете встать

И, помышляя о чуде,

Рукой обнаженною солнце достать

И подарить его людям! [6]

А сейчас еще раз посмотрите на «весы жизни». Может быть, кто-то из вас переменил свое мнение о двух жизненных позициях? Ребята, у вас есть возможность еще раз определиться.

**Ведущий**

Ребята, напомните как называется наша встреча? Заглянем в Энциклопедический словарь: Нравы - обычаи, имеющие нравственное значение. Понятие ""нравы"" характеризует все те формы поведения людей, которые бытуют в данном обществе и могут быть подвергнуты нравственной оценке.

 И для вас команды вновь задание: на предложенных листах, к слову нравственность вы должны будете как можно больше написать слов синонимов. На выполнение задания 1 минуту. **Задание №3 «Нравственность»**

**Ведущий**

А сейчас уважаемые капитаны, вам держать ответ. Наши эксперты предложат вам по одной ситуации нравственного порядка, нужно дать оценку поступкам героев и обосновать свои суждения. И как всегда тянем номера ситуаций. **Задание №4 «Ситуации»**

**Ведущий**

Большое начинается с малого. Жизнь постоянно ставит нас перед выбором. И мы порой даже сами не замечаем, как делаем этот выбор.

 Можно сделать вид, что не заметил тяжёлую сумку в маминых руках. Можно позволить себе взять и подставить подножку бегущему первокласснику, швырнуть камень в бродячую собаку или котёнка. Можно не вступиться за товарища, спрятаться за чью-то спину, а можно в ущерб себе, поступить честно.

Да, у каждого из нас свой путь исканий, но чтобы этот путь был правильным, нужно соблюдать Законы совести. Каковы же они?

Вы сейчас сами попробуете эти законы написать.**Задание№5 «Законы Совести» (по жеребьевке)**

**Ведущий**

А сейчас я попрошу наших экспертов огласить итоги по тесту, который мы провели в начале игры, и сказать предварительные итоги по сегодняшней игре.Очень хочется верить, ребята, что сегодняшний разговор для вас не пройдет бесследно, что отныне каждый почаще будет вспоминать строчки поэта Вадима Шефнера:

Будь же сам к себе построже,

И добрее к прочим людям, -

Ведь и ты шагаешь тоже

По тропинкам чьих-то судеб.

**Финал**

Апрель 2014 года - светлая сторона «ЗЕБРЫ - 2»

«В стране Детства»

**Ведущий**

Добрый день уважаемые участники. Близится к завершению наш игровой проект «Зебра - 2». И перед финалом мы остановимся на светлой стороне. Все готовы к неожиданностям? Тогда поехали!

**Ведущий**

Во-первых, я предлагаю всем капитанам подойти ко мне, во-вторых участники которые остались в зале, оперативно выберут любой один цветной жетон из коробки, которую вам предложат. И ждут дальнейших моих пакостей.

**Ведущий**

И так, внимание! Я приглашаю ко мне тех, у кого

 **1. зеленные жетоны**

**2. желтые**

**3. красные**

**4. синие**

**5. розовые**

**6. фиолетовые**

Вот такие у нас новоиспеченные команды. Но как известно команда без капитана, как корабль без названия. Поэтому сейчас, по очереди капитаны подходят к барабану и вытягивают цветной жетон. Какой цвет вытяните, капитаном той команды и становитесь на этом острове. (капитаны выбирают цвет).

**Ведущий**

Уважаемые команды присаживайтесь на кресла с соответствующим цветом и мы начинаем испытания которые приготовлены в самой замечательной стране, стране «Детство». А в этой стране всегда живут песни, мелодии и хорошее настроение.

**Ведущий**

Наверное все знают популярную игру «Угадай мелодию». И наше первое испытание именно так и будет называться. Правила таковы: команды по очереди будут подходить ко мне, вытягивать номера двух легких фонограмм и номера двух сложных песен. Как только вы услышите мелодию, вам необходимо будет как можно быстрее догадаться что это за мелодия, и громко сказать слово СТОП. Николай Сергеевич в тот же миг эту мелодию отключает. Если команда отвечает правильно, Николай Сергеевич нам говорит на какой секунде было прервано звучание, жюри записывает результат в протокол. Если команда не отвечает правильно, она продолжает слушать мелодию пока не отгадает её, соответственно секунды набегают. Побеждает в испытании та команда, которая наберет наименьшее количество времени

**Ведущий**

Ну что, для начала **разминка (**командам включаются фонограммы).

Конкурс «Угадай мелодию».

**Ведущий**

Конкурс для капитанов «Музыкальный слайд». Прошу капитанов подойти ко мне, взять планшеты и послушать правила этого испытания. На слайде будут появляться картинки. Вам необходимо будет догадаться, о какой песне идет речь и в течении 5 секунд написать название этой песни на планшете. Подсказки зала, могут навредить вашим капитанам, поэтому держим язык за зубами. За каждый правильный ответ жюри начисляет 1 балл.

**Ведущий**

Конкурс «Льется песня ». Правила этого конкурса таковы: команды по очереди выходят на нашу импровизированную сцену, и поют песню так, как написано будет в задании. Ну а залу придется отгадать на какой манер или в каком стиле была исполнена эта песня. Вокальные данные в этом конкурсе главное место не имеют, имеют место артистичные данные при исполнении музыкального отрывка.

**Ведущий**

Последний конкурс в стране Детство - «Нарисуй песню». Внимательно послушайте правила. Капитан команды подходит ко мне, вытягивает задание, в котором будут написаны лишь три слова из знакомой вам песни. Затем капитан подводит свою команду к мольберту и все пытаются изобразить песню слова из которой вы выбрали. По истечении 5 минут вы показываете свой шедевр командам соперников. Если они отгадали песню, которую вы нарисовали вы получаете 1 балл.

**Ведущий**

Испытания на этой светлой сторона подошли к концу. И думаю будет логично, завершить наше присутствие в этой стране песней. Встречайте Анастасия Кулигина и Екатерина Юрчук с песней «Куда уходит детсво».

**Ведущий**

Определение победителя среди капитанов и команды набравшей наибольшее количество очков. (Церемония награждения)

До новых приятных встреч!

**Заключение**

Ожидаемые результаты проекта показали следующее:

Качественные результаты:

* + развитие личностных компетентности обучающихся в социально-культурной и гражданской сфере;
	+ укрепление умений самостоятельно создавать алгоритм деятельности при решении широкого круга проблем, в том числе творческого и проблемного характера;

Количественные результаты:

* + обеспечение позитивным и полезным досугом обучающихся – 36 обучающихся;
	+ снижение количества дезадаптированных детей – 20%.

**Библиографический список:**

1. Воспитательная работа в школе: Пособие для директоров и педагогов общеобразовательных учреждений / Под ред.Л.В.Кузнецовой, сост. Г.С.Семёнов. – М.: Школьная Пресса, 2002. – 144с.

2. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей. – СПб.: КАРО, 2002. – 368с.

3. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Воспитательная работа в современной школе. Воспитание: от формирования к развитию: Учебно-методическое пособие для учителей, студентов средних и высших педагогических учебных заведений, слушателей ИПК. – Москва – Ростов – р/Д: Творческий центр «Учитель», 2007. – 192 с.

4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: Учеб.-метод.пособие. – М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2001. – 216с.

5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интеракимвных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – Волгоград: Учитель, 2007. – 91с.

6. Михаил Некрасов [Электронный ресурс] // [URL:www.stihi.ru](file:///C%3A%5CUsers%5Cuser%5CAppData%5CRoaming%5CMicrosoft%5CWord%5Cwww.stihi.ru)

7. Сергей Островский [ Электронный ресурс] // Официальный сайт Спасо – Парголовского храма [URL:happy-school.ru](file:///C%3A%5CUsers%5Cuser%5CAppData%5CRoaming%5CMicrosoft%5CWord%5Chappy-school.ru)

Приложение 1

Светлая сторона – «Ёлка из газеты»



Светлая сторона – «Рисование зимних узоров зубной пастой»



Темная сторона – «Разработка безопасного маршрута от дома до школы»



Темная сторона – «Изготовление боевого листка»

