

Смоленская область, г. Рудня

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №1 города Рудня»**

**Сценарий интерактивной игры
«Доброслед»**

Разработал:

Кухтикова Г.М., зам. директора по УВР

Бабурченкова Л.В., учитель

2016 г.

Пояснительная записка

Интерактивная игра «Доброслед» разработана для учащихся 5-7 классов. Данное мероприятие было организовано в рамках общешкольного дня доброты «Стремитесь открыть хоть однажды звезду человечности в каждом», но может использоваться как отдельное мероприятие в системе духовно-нравственного воспитания.

Цель: способствовать усвоению обучающимися нравственных ценностей, формировать способность к духовно-нравственному развитию.

Задачи:

1. Формирование у обучающихся нравственных качеств, необходимых для конструктивного поведения в обществе.
2. Освоение обучающимися ценностного и деятельностно-практического аспекта отношений человека с человеком.
3. Вовлечение обучающихся в процесс самопознания.
4. Овладение обучающимся коммуникативными компетенциями, обеспечивающими им успешность в процессе сотрудничества со сверстниками.

Участники: обучающиеся 5-7 классов. Игра проводится в три этапа по 45 минут. На каждом этапе играют обучающиеся одной параллели, которые делятся на 5 команд по 7 - 10 человек: «Добряки», «Добролюбы», «Добродушки», «Добронравы», «Доброславы». Чтобы избежать конкуренции между классами одной параллели, команды формируются смешанные и момент соревновательности присутствует только между командами.

Форма проведения: интерактивная игра (квест-игра). Команды в соответствии с маршрутным листом выполняют задания на различных станциях. Станции не имеют названий, символом каждой станции является изображение следа (на каждой станции след своего цвета). Таким образом, игра получила название «Доброслед» из идеи передвижения каждой команды по цветным «следам».

Планируемые результаты:

1. У обучающихся повысится уровень коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.
2. Обучающиеся научатся устанавливать взаимосвязь между содержанием нравственных понятий и поведением людей.
3. У обучающихся продолжит формироваться умение отождествлять себя, своё поведение с принятыми в обществе нравственными ценностями.
4. Обучающиеся получают возможность научиться регулировать собственное поведение на основе традиционных духовно-нравственных ценностей.

Местом проведения игры может быть помещение школы или пришкольная территория. Для проведения игры в школе необходимо приготовить кабинеты по числу станций и зал или фойе, в котором будет проходить сбор участников, объяснение условий игры, выдача маршрутных листов, приветственное слово организатора квеста.

Что приобрести для игры:

1. Ватман
2. Цветная бумага
3. Клей
4. Листы А4
5. Цветные карандаши или фломастеры
6. Ручки
7. Стикеры

Предварительная подготовка:

Подготовить экран, на котором будут отражаться результаты команд.
Подготовить маршрутные листы.

Ход проведения:

Игра проходит в 3 этапа по 45 минут для каждой параллели. Каждый этап проводится по следующему алгоритму:

Шаг 1: Сбор участников игры, объяснение условий игры, деление на команды.

Шаг 2: Выполнение заданий на станциях в соответствии с маршрутными листами.

Шаг 3: подведение итогов.

Условия игры:

1. Все участники игры делятся на 5 команд: «Добряки», «Добролюбы», «Добродушки», «Добронравы», «Доброславы».

2. Каждая команда передвигается по станциям в соответствии с маршрутным листом (маршрутный лист представляет собой цепочку разноцветных следов, цвет следа соответствует цвету станции)

3. На каждой станции команда в течение 5 минут выполняет задание.

4. Организаторы игры на каждой станции оценивают правильность выполнения заданий командой и ставят соответствующие баллы в маршрутные листы.

5. Результаты каждой команды отражаются на общем экране, в конце дня подводится итог, какой команде присваивается звание «Победитель игры «Доброслед»

Приветственное слово ведущего:

Дорогие ребята! Сегодня у нас необычный день – день доброты «Стремитесь открыть хоть однажды звезду человечности в каждом». Независимо от того, какие поступки мы совершаем, после нас всегда остаётся след в памяти других людей. Какими мы запомнимся? Очень хочется, чтобы о нас и наших поступках вспоминали только с теплом и благодарностью, хочется, чтобы мы оставили после себя добрые следы. Наша игра, которая так и называется «Доброслед», надеюсь, поможет нам стать чуточку добрее.

Станция 1.

Задание: У слова «доброта» есть много слов – спутников. Но эти слова «распались» на части. Ребята, из предложенных сочетаний букв, соберите слова, которые тесно связаны с понятием «добро» (приложение 1).

Возможные варианты: милосердие, меценат, уважение, сострадание, бескорыстие, благотворительность, благодеяние, благотворение, милость, пожертвование, помощь, щедрость.

Оценка: 1 балл за каждое слово. Макс. Кол-во – 12 баллов.

Станция 2.

Задание: О том, что добро необходимо человеку знали наши далекие предки. Их мудрость отражена в народных пословицах и поговорках. Составьте поговорки и пословицы о доброте. Чему учат они нас?

Возможные варианты:

1. Учись доброму — \плохое на ум не пойдёт.
2. Про доброе дело \говори смело.
3. Жизнь дана на \добрые дела.
4. Худо жить \без доброго слова.
5. Доброе слово лечит, \а злое калечит.
6. Не одежда красит человека, \а его добрые дела.
7. Большая душа, что большой костёр – издалека видна.
8. Доброму и сухарь – на здоровье, а злому и мясное не впрок.
9. Доброму человеку \и чужая болезнь к сердцу.
10. Доброе слово\ доходит до сердца.
11. Добрые умирают,\ да дела их не пропадают.
12. Добрый человек \в добре проживёт век.
13. Добрый человек \лучше каменного моста.
14. Добрая жена – веселье, \а худая – злое зелье.
15. Добрая жена дом сбережёт,\ а плохая – рукавом растрясёт.
16. Добрый друг лучше \ста родственников.

Оценка: 1 балл за каждую пословицу. Макс. кол-во – 16 баллов.

Станция 3.

Задание: написать синквейн к словам *добро, любовь*

Оценка: по 5 баллов за каждый синквейн при условии выполнении всех правил написания синквейна и наличия смысла в работе.

Станция 4.

Задание: перед вами *Дерево добрых дел*. Разместите на нём добрые дела, которые вы могли бы совершить сегодня.

(ученики записывают на листочках варианты и прикрепляют к *Дереву*)

Оценка: по 1 баллу за каждое доброе дело при условии корректности формулировки и содержания.

Станция 5.

Задание: нарисовать добро. Условие: совместно обсудить сюжет и композицию рисунка, далее, передавая друг другу лист бумаги и карандаш, каждый участник рисует только одну деталь рисунка. Передавая лист бумаги по второму кругу, каждый участник разукрашивает только одну деталь рисунка. Через 5 минут у команды должен быть готов рисунок.

Оценка: 10 баллов за законченный содержательный рисунок. За каждое нарушение правил выполнения задания снимается 1 балл.

Станция 6.

Задание: распределите данные слова на две группы в алфавитном порядке: положительные качества и отрицательные качества (черты характера) человека. Поясните их значение.

Верный ответ:

1. альтруизм	1. авторитарность
2. благожелательность	2. агрессивность
3. великодушие	3. вальяжность
4. выдержанность	4. вульгарность
5. галантность	5. дерзость
6. гуманность	6. ехидство
7. доблесть	7. жестокость
8. добродетельность	8. заносчивость
9. инициативность	9. кичливость
10. любознательность	10. лицемерие

11. одухотворённость	11. мелочность
12. пунктуальность	12. равнодушие
13. решительность	13. сребролюбие
14. тактичность	14. тщеславие
15. хлебосольство	15. цинизм

Оценка: по 1 баллу за каждое верное слово. Макс. кол-во баллов – 30.

Подведение итогов игры: итоги игры проводятся на каждом этапе, на экране отмечается количество баллов, которое набрала каждая команда. В конце всего мероприятия подводится общий итог и выявляется команда-победитель, набравшая наибольшее количество баллов по сумме всех этапов.

Приложение 1.

со	страда	ние
ува	же	ние
ме	це	нат
благо	дея	ние
бес	корыс	тие
мило	сер	дие
благо	творитель	ность
благо	творе	ние
ми	лос	ть
по	жертво	вание
по	мо	щъ
ще	дро	сть

Приложение 2.

1. Учись доброму —	плохое на ум не пойдёт.
2. Про доброе дело	говори смело.
3. Жизнь дана на	добрые дела.
4. Худо жить	без доброго слова.
5. Доброе слово лечит,	а злое калечит.
6. Не одежда красит человека,	а его добрые дела.
7. Большая душа, что большой костёр	— издалека видна.
8. Доброму и сухарь – на здоровье,	а злому и мясное не впрок.
9. Доброму человеку	и чужая болезнь к сердцу.
10. Доброе слово	доходит до сердца.

11.Добрые умирают,	да дела их не пропадают.
12.Добрый человек	в добре проживёт век.
13. Добрый человек	лучше каменного моста.
14.Добрая жена – веселье,	а худая – злое зелье.
15. Добрая жена дом сбережёт,	а плохая – рукавом растрясёт.
16. Добрый друг лучше	ста родственников.

Приложение 3

СИНКВЕЙН	ДОБРО	СИНКВЕЙН	ЛЮБОВЬ
2 прилагат.		2 прилагат.	
3 глагола.		3 глагола.	
фраза		фраза	
существ.		существ.	
существ.		существ.	

Приложение 4

альтруизм	авторитарность
благожелательность	агрессивность
великодушие	вальяжность
выдержанность	вульгарность
галантность	дерзость
гуманность	ехидство
доблесть	жестокость
добродетельность	заносчивость
инициативность	кичливость

любопытность	лицемерие
одухотворённость	мелочность
пунктуальность	равнодушие
решительность	сребролюбие
тактичность	тщеславие
хлебосольность	цинизм