

Деловая игра «Воздушный шар»

Цель: развитие лидерских качеств подростка, путём включения в творческую и организаторскую деятельность.

Задачи:

Развитие умений и навыков работать в команде, аргументировать своё мнение, планировать свою деятельность;•

Создание условий для повышения сплочённости микрогрупп в коллективе;•

Развитие нестандартного мышления;•

Реализация творческих потребностей подростка;•

Формирование чувства самостоятельности и ответственности.•

Реквизит: бумага, фломастеры, карта острова, список предметов, личные карты участников, наборы цветных квадратиков, презентация.

Оформление зала: плакаты с высказываниями

«Путешествия учат больше, чем, что бы то ни было. Иногда один день, проведённый в других местах, даёт больше, чем 10 лет жизни».

«Настоящий лидер не только знает куда идёт, но и может вдохновить других идти вместе с ним».

«Выбери себе спутника до того, как выйдешь в путь».

«Лучше плохая дорога, чем плохой спутник».

Рекомендации: класс необходимо разделить на 3-4 команды.

Ход игры:

Ведущий: Здравствуйте ребята, здравствуйте уважаемые коллеги. Сегодня мы оправимся с вами в экспедицию на воздушном шаре. Но чтобы стать участником нашего увлекательного путешествия, необходимо каждому из вас дать клятву. Встаньте, пожалуйста. Послушайте:

Я, участник экспедиции, добровольно и по своему желанию отправляюсь в данное путешествие на воздушном шаре, поэтому торжественно клянусь:

Внимательно слушать руководителя экспедиции,—

Выполнять все требования, которые будут предъявляться,—

Участвовать во всех предлагаемых испытаниях,—

Быть доброжелательным, слушать мнение членов экипажей и группы,—

В случае необходимости брать на себя ответственность за группу, представлять её на разных этапах путешествия.—

И повторяем вместе со мной:

Клянусь, клянусь, клянусь.

Ведущий: Садитесь, пожалуйста.

Сегодня мы посмотрим, как вы умеете работать в команде, аргументировать и отстаивать своё мнение, быть ответственными за себя и за других. А помогут мне в этом наши гости, который выступят в роли независимого жюри. И в конце игры оценят ваши выступления по номинациям.

А теперь, настало время, познакомимся с нашими экипажами (идёт представление команд, название, девиз). Пожалуйста, 1 команда и т.д.

Представьте, что вы с вашей командой стоите на широкой поляне. Утро. Солнце, Зелень. Прямо посреди поляны стоит большой воздушный шар, готовый к полёту. Вы все вместе залезаете в корзину, отвязываете верёвку, и шар плавно взлетает в воздух. Всё выше и выше. Вокруг открывается потрясающий вид. Горы, леса, поля... Под вами проплывает побережье. Теперь вы летите над открытым морем. Тишь и гладь. И тут... в вашем шаре появляется дырка, и он начинает падать. Единственное место спасения - остров, который появился на горизонте. Вы сбрасываете мешки с песком, привязанные к бортам корзины, но падение продолжается.

Командам раздаются карточки со списком предметов и фломастеры.

Первый этап.

Ведущий: Итак, первое задание. Перед вами 30 предметов, которые вы взяли с собой.

Список предметов:

1. Гвозди с молотком
2. Зеркало
3. Аптечка
4. Бутылка мед. настойки
5. Спички
6. 5 кг муки
7. Надувная лодка
8. Верёвка 30 метров
9. Винтовка 10 патронов
10. 5 кг картошки
11. Фонарь с батарейками
12. 10 банок тушёнки
13. Тент (навес)
14. Леска и крючок
15. Столовый набор (вилки-ложки)
16. 5 кг пряников
17. Компас
18. Банка мёда
19. Охотничья собака
20. Кастрюля
21. Сигнальная ракета
22. Штык – нож
23. Настенные часы
24. Ведро
25. Сухое горючее
26. Мыло
27. 10 литров пресной воды
28. Топор

- 29. Радиоприёмник
- 30. Палатка 3-местная

Известно, что вы сможете добраться до острова, выбросив 20 из них. Итак, вам даётся 5 минут, чтобы обсудить, какие из этих предметов вы бросите за борт, а какие оставите и почему. Время пошло. (5 минут обсуждения)

Теперь, когда все готовы, обсудим с вами ваш выбор. Заранее предупреждаю, что правильного варианта не существует и у вас есть право отстаивать ваше мнение. Итак, по порядку.

Перечисляются предметы, которые будут оставлены командами, участники объясняют свою точку зрения. Ассистент записывает, какие команды что выбрали, отмечает активных участников.

Ведущий: У каждой команды на столе лежат индивидуальные карты участников и разноцветные карточки. Подпишите каждый свою карту и рядом с записью первый этап наклейте квадратик того цвета который соответствует вашей роли на данном этапе в команде. Эта методика вам уже знакома, но напомним ещё раз. Красный – лидер - организатор, отвечает за работу команды в целом, синий – спикер, выступает перед аудиторией с готовым решением группы, зелёный – исполнитель, рисует, пишет, оранжевый – генератор идей, подаёт идеи, жёлтый – наблюдатель.

Ведущий: Мы падаем. Остров приближается с поразительной быстротой. 20 из 30 предметов выброшены. Многие из них пригодились бы вам. Но, увы, выбор сделан... Шар врежется в песок почти на границе моря. Ваша команда и оставшиеся предметы вываливаются из корзины. Шар уносится вверх и исчезает за горой. Потеряв весь день, питаясь, чем придётся, и тем, что вы оставили прежде, вы обходите остров. Теперь у вас есть карта.

Командам раздаются карты с планом острова.

Второй этап.

Ведущий: Сейчас вам предстоит, посоветоваться и выбрать точку на карте, где вы разобьёте лагерь. Как видите, на острове три чёткие зоны – гористая, лесная и пляжная. Учтите, место должно быть выбрано с умом, с учётом плюсов и минусов зон. Не забывайте про использование предметов, которые у вас остались. Через 5 минут вы должны поставить точку там, где будет лагерь. Итак, время пошло.

5 минут обсуждения. Обычно все стараются выбрать золотую середину – в лесной зоне, так что нужно постараться отвлечь команды от центра, перечислив ряд плюсов двух крайних зон.

Ведущий: Все команды определились, давайте посмотрим, кто, где решил поселиться. Попрошу выйти по два представителя от каждой команды, с листочками. Расскажите, в каком месте и почему вы решили основать лагерь. Объясните, что хорошего и что плохого в выбранном вами месте.

По очереди команды поясняют свой выбор. Задача ведущего – не обойти вниманием неупомянутые зоны. Ассистент записывает, какую зону выбрала каждая команда, кого команда выдвинула для доклада.

Возможные варианты для аргументации выбора.

Гористая зона:

+лучшее место сигнализации, пресная вода, наличие пещер, укрытие от ветра, шторма, тень,...

-мало растительности, травмоопасное место, ядовитые пресмыкающиеся, мало пищи,...

Лесная зона:

+очень много пищи (живность, растения), много деревьев, пресная вода,...

-худшее место сигнализации, много опасных зверей, пожароопасная зона,...

Пляжная зона:

+много растительной пищи, сигналы о помощи хорошо замечаются с моря,...

-мало деревьев, отсутствие пресной воды, солнце, ветер,...

Ведущий: а теперь каждый возьмите свою индивидуальную карту и отметьте квадратиком свою роль на этом этапе.

Третий этап.

Ведущий: И вот лагерь готов. Я уверена, вы максимально эффективно использовали ваши предметы. Теперь вам предстоит решить, кто и чем будет заниматься в вашем лагере. Не забывайте, что лагерь не должен оставаться без охраны ни днем, ни ночью, также надо следить за морем в надежде увидеть корабль. Нужно поддерживать огонь, готовить и добывать пищу и дрова. Кто-то должен строить жилище, ходить за водой. Возможно, кто-то будет у вас главным. Посоветуйтесь две минуты и расскажите, какая система управления будет у вас в лагере.

Идёт обсуждение 3 минуты

Ведущий: Итак, прошу по одному человеку от команды рассказать об организации вашей жизни в лагере.

Ассистент записывает, кто, чем занят в каждой команде, замечает, каким образом был выдвинут докладчик.

Ведущий: а теперь каждый возьмите свою индивидуальную карту и отметьте квадратиком свою роль на этом этапе.

Итак, мы славно потрудились можно и передохнуть. Давайте разучим несколько игр, чтобы скрасить наш досуг на острове.

Паровозик

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их лодочкой. Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой – реагируя на взмах руки, зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки – дети кричат: «Ту – ту!!!»

Дождь

Сейчас мы с вами разучим наши фирменные аплодисменты. Повторяйте за мной. Пошёл мелкий дождь – хлопаем одним пальцем по ладошке. Дождь стал усиливаться – хлопаем двумя пальцами по ладони. Стал ещё сильнее – хлопаем тремя пальцами по ладони. Пошёл сильный дождь – четыре пальца по ладони. Начался ливень – всей ладонью. Когда ведущий махнёт рукой, дождь прекращается, устанавливается тишина.

Четвёртый этап.

Командам раздаются экстремальные ситуации, которые с ними могли произойти.

Ведущий: Настал заключительный этап. Вы получили экстремальную ситуацию, которая с вами произошла. Надо выйти из ситуации с учётом использования оставленных командой предметов, места расположения и системы самоуправления в каждой команде. Нужно оценить способность каждого работать в команде, определить, кто является организатором и лидером.

Экстремальные ситуации:

1. Во время ночного дежурства дикий зверь нанёс рану дежурному. Он лежит без сознания неизвестно где. Утром лагерь просыпается и замечает на горизонте корабль, а так же то, что не хватает одного человека. Ваши действия?
2. Один из членов вашей команды, гуляя по окрестностям, попробовал неизвестный плод и заболел. Симптомы разные – от боли в желудке до сильной усталости. Что будете делать?
3. Вы поссорились внутри команды на почве распределения обязанностей, и один человек ушёл жить в другое место. Через некоторое время вы решили отправиться на его поиски. Как вы это сделаете?
4. В лагере начался пожар. Безуспешно сражаясь с огнём, вы потеряли все ваши вещи и постройки. Вам придётся всё начать сначала. Что вы сделаете по-другому?

Идёт обсуждение 3 минуты

Ведущий: Итак, прошу по одному человеку от команды рассказать о вашем выходе из экстремальной ситуации.

Ведущий: А теперь подведите итог своей деятельности на последнем этапе наших испытаний в своей личной карте. Поднимите, пожалуйста, свои карты и давайте посмотрим, что у нас получилось. Итак, я вижу у нас есть много лидеров – организаторов, спикеров, исполнителей и просто идейных детей. Очень радует, что жёлтый цвет в ваших картах практически отсутствует. Значит каждый из вас был не равнодушен к событиям, произошедшим с вами в нашем путешествии. Оставьте карты на столах для дальнейшего анализа. И

на последок домашнее задание: выберите и запомните одно высказывание, как вы его понимаете, согласны ли вы с ним. Это мы обсудим с вами на классном часе.

Пятый этап.

Ведущий: И наконец, приятный момент награждения.

По результатам наблюдений независимое жюри награждает экипажи по номинациям:

Самую организованную команду, |

Самую расчётливую команду, |

Самую умную команду, |

Самую находчивую команду. |

Спасибо за участие, до свидания! И помните: *«Настоящий лидер не только знает куда идёт, но и может вдохновить других идти вместе с ним».*

Квест-игра «Мы в движении»

Цель: создание условий для раскрытия лидерского потенциала обучающихся, освоения ими активного стиля общения, умения убеждать.

Задачи:

- выявление степени сформированности практических умений и навыков детей в выбранном ими виде творческой деятельности;
- анализ полноты реализации образовательной программы объединения;
- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов учебно-воспитательной работы;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации образовательной программы;
- внесение необходимых корректив в содержание и методику образовательной деятельности объединения.

Раздаточный материал: листы А4, ножницы, фломастеры, двусторонний скотч, ручки, листы ватмана, клей, маркеры, рекламные проспекты, журналы, газеты, энергичная музыка.

Продолжительность занятия: 3 часа, с перерывом 10 минут.

Направление «гражданская активность»

1 этап. «С заботой о близком»

Правила: необходимо нарисовать комикс, посвященный экологической теме. Побеждают команды, в комиксе которых более 4 произошедших событий

Реквизит: 9 листов, пишущие предметы.

2 этап. «Обрати внимание!»

Правила: Команды должны придумать проект на тему «ЗОЖ». Побеждает та команда, чей проект будет интереснее.

3 этап «Пой, соловушка»

Правила: Каждая команда готовит 1 мин. список песен в которых упоминаются растения (цветы деревья и пр). После чего начинается перепевка. Побеждают и получают зеленую карточку половина из пришедших команд с наибольшим количеством песен (не повторяющихся у других команд). Остальные получают красную. (если команд нечетное количество-приоритет в большую сторону 3 из 5, 2 из 3х – победители) Если команда на станции одна. Им нужно вспомнить и кратко исполнить (по 2-3 строчки) минимум 8 песен.

4. Дополнительное задание :

Станция «SOS» или знаки говорят»

Придумать и создать знак в защиту окружающей среды (например: «осторожно редкий вид муравьев»)

Информационно-медийное направление

1 этап «Вот это новости!»

Правила: Настоящие журналисты должны уметь делать выпуск срочных новостей в любой ситуации. Каждая команда должна вспомнить одно из событий, прошедших с вами. И теперь вам необходимо придумать репортаж, в котором вы обязательно должны взять интервью, но открыть тайну, о чем же был репортаж только в конце. По очереди презентуют выпуски, если остальные команды (хотя бы одна отгадывает, о чем был выпуск) – команда получает зеленую карточку.

2 этап «Посмотри внимательно»

Правила: Настоящие журналисты должны уметь делать выпуск срочных новостей в любой ситуации. Сейчас я предлагаю вам по предоставленной фотографии написать сенсационную статью в газету «Аргументы и факты». Готовы! Начали

Пишут статью по фото. Длинную. Потом зачитывают, презентуют.

Реквизит: 3 фото. 9 листов бумаги, 9 ручек, побеждают в этом этапе все, кто написал больше 5 предложений.

3 этап «Слушай и внимай»

Правила: От каждой команды выбирается доброволец. Командам выдаются картинки. Задача команд объяснить своему добровольцу, что нарисовано, что бы он нарисовал максимально похожий рисунок (по расположению и объектам- цвета не важно). Важно! Люди в команде могут говорить своему добровольцу только не больше 2 слов за один раз и строго по очереди! За несоблюдение правил- красная карточка.

Реквизит: 3 картинки, 9 листов, пишущие предметы

5 этап «Радиотеатр»

Правила: от каждой команды вызывается по добровольцу. Собравшейся команде добровольцев дается задание придумать как звуками изобразить описанную ситуацию, так, чтобы остальные ребята угадали.

Угадавшие команды получают зеленую карточку.

Реквизит: место за которое можно спрятаться

Направление «личностное развитие»

1 этап. «Просто подумай!»

Правила: Поочередно с каждой команды вызывается по человеку. Он показывает для всех команд слово. Команды, отгадавшие 9 и более слов – получают зеленую карточку. Остальные – красную.

Слова:

1. *Пожарный*
2. *Хоккеист*
3. *дальнобойщик*
4. *Футболист*
5. *космонавт*
6. *Менеджер*
7. *дрессировщик*
8. *Боксер*
9. *Строгая учительница*
10. *Заботливый врач*
11. *Японский полицейский*
12. *Зарядка*
13. *Гиря*
14. *Гимнастка*
15. *Олимпийский чемпион*
16. *Фигурист*
17. *Сноубордист*
18. *Программист*

2 этап. «На старт, внимание!»

Правила: Каждая команда готовит 1 мин. песен, в которой упоминается так или иначе спорт, спорт инвентарь или ЗОЖ. После чего начинается перепевка. Побеждают и получают зеленую карточку половина из пришедших команд с наибольшим количеством песен (не повторяющихся у других команд). Остальные получают красную. (если команд нечетное количество-приоритет в большую сторону 3 из 5, 2 из 3х – победители) Если команда на станции одна. Им нужно вспомнить и кратко исполнить (по 2-3 строчки) минимум 8 песен.

3 этап «Идеальный портрет»

Правила: задача нарисовать активиста, чтобы по рисунку были понятны следующие качества:

добрый

оптимист

лидер

готов прийти на помощь

умеет принимать решения

Побеждают команды, отразившие логически и гармонично в рисунке все качества и получают зеленую карточку. Остальные –красную.

Реквизит:8листов, пишущие предметы

4 этап «В твоём воображении»

Правила: Каждой команде дается любой предмет и предлагается придумать историю этого предмета и из себя и подручных средств создать экспозицию, посвященную этому предмету.

Презентация экспозиций. Если команд несколько – каждая команда голосует за ту экспозицию, которая понравилась им больше всего. Могут не голосовать в принципе, если ничего не понравилось. Побеждают команды, набравшие 1 и больше голосов.

Реквизит: 6 разных предметов (скотч, кружка, стул и пр.)

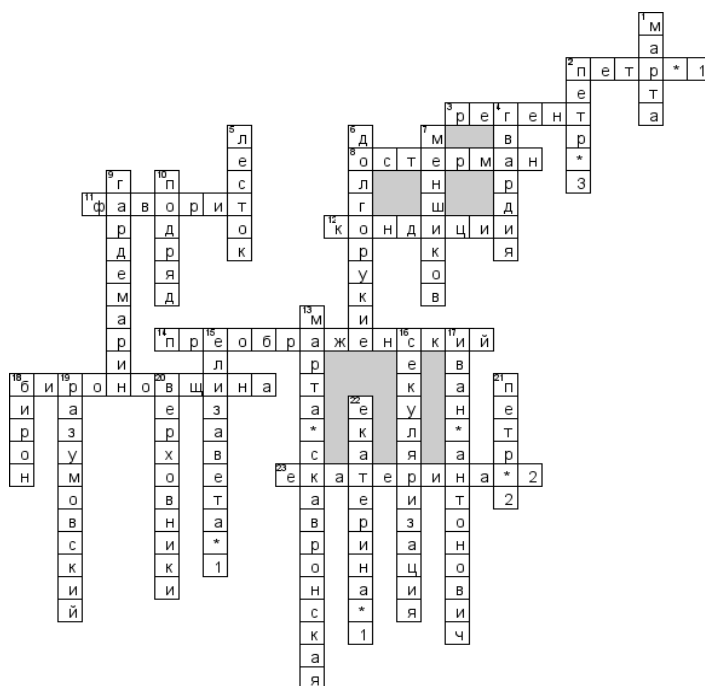
Военно-патриотическое направление

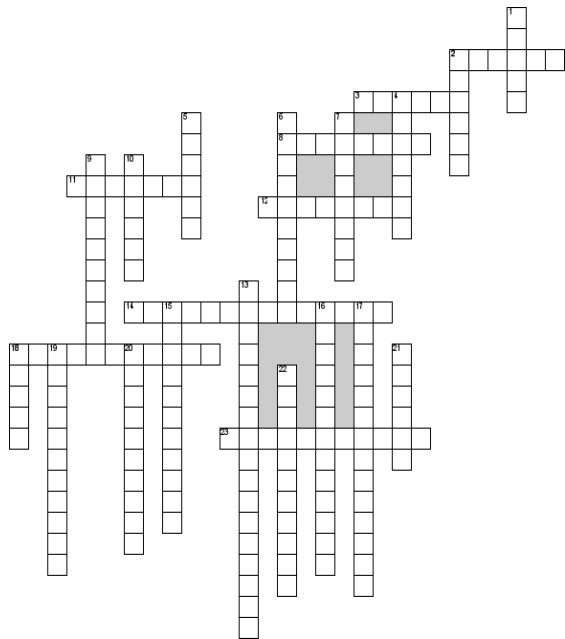
время на задание: 5 минут

1 этап «Коллективный разум»

Правила: Время на решение кроссворда у каждой команды 4 мин. 1 минута на проверку ответов. Вопросов 23, при наличии правильных ответов от 12 и более – команда получает зеленую карточку, менее – красную.

Реквизит: 7 кроссвордов, 7 ручек, 7 зеленых карточек, 7 красных карточек





ВОПРОСЫ К КРОССВОРДУ

По горизонтали

2. Со смертью какого монарха начался период дворцовых переворотов
3. Лицо, руководящее государством в случае малолетства или болезни монарха
8. Первый кабинет-министр во время царствования Анны Иоановны
11. Придворный, пользующийся особой благосклонностью монарха
12. Условия
14. Гвардейцы какого полка помогли Елизавете взойти на трон

18. Политика, проводимая фаворитом Анны Иоановны в годы ее правления
23. С восхождением на трон какой императрицы закончилась эпоха дворцовых переворотов

По вертикали

1. Настоящее имя императрицы Екатерины I
2. Император, правивший с 1761 г. по 1762 г
4. Отряд для охраны государственного знамени
5. Организатор переворота 1741 г., лейб-медик, действительный тайный советник
6. Какой клан фактически правил страной от имени Петра 2
7. Фаворит императрицы Екатерины I
9. Воспитанник военно-морского учебного заведения
10. Договор, по которому подрядчик выполняет заданную заказчиком работу
13. Настоящее имя императрицы Екатерины I
15. В период правления какого монарха был основан московский университет
16. Реформа 1764 г., проведенная Екатериной II с целью изъятия церковных владений
17. Император, правивший с 1740 г. по 1741 г
18. Фаворит императрицы Анны Иоановны
19. Фаворит императрицы Елизаветы II, с которым предположительно был заключен морганатический брак
20. Члены верховного тайного совета
21. Император, правивший с 1727 г. по 1730 г
22. Императрица, пришедшая на престол в 1725г. и правила до 1727г

3 этап. «Песню запевай!»

Правила: Каждая команда готовит 1 мин. список военных и строевых песен. После чего начинается «перепевка». Побеждают и получают зеленую карточку половина из пришедших команд с наибольшим количеством песен (не повторяющихся у других команд). Если команда на станции одна. Им нужно вспомнить и кратко исполнить (по 2-3 строчки) минимум 8 песен.

4 этап. «От мала до велика»

Правила: Каждой команде дается нарезанные погоны офицеров Российской армии. Задача команды - выстроить погоны в линии от младшего звания к высшему. Правильно выстроившая команда (не ошибок или ошибок не более 2х) получает зеленую карточку, неправильно (3 и более ошибок) – красную.



6 этап. «Шпионская история»

Правила: ребятам озвучивается история. Повторяем текст не более 2-3 раз. По прошествии 5 минут они должны дать ПИСЬМЕННЫЙ ОТВЕТ.

Правильный ответ-получают зеленую карточку, неправильный- красную

История: *Шпион засел в кустах и оценивает ситуацию на КПП. Подходит офицер, часовой ему: "Пароль".*

Офицер: "26".

Часовой: "Отзыв".

Офицер: "13".

Часовой: "Проходи".

Подходит второй: "Пароль!" - "22".

"Отзыв" - "11".

"Проходи"

Ну, шпион решил, что всё просёк, бежит к часовому.

Часовой: "Пароль".

Шпион: "100".

Часовой: "Отзыв".

Шпион: "50".

В-общем, расстреляли шпиона.. Какой ответ должен был быть правильным?

Ответ: Правильный ответ - 3! Это количество букв в слове "сто" (100)! И все предыдущие ответы- это количество букв в названных словах: 26 - 13 букв 22 - 11 букв ;)

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям,
- широта кругозора,
- свобода восприятия теоретической информации,
- развитость практических навыков работы со специальной литературой,
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

Критерии оценки уровня практической подготовки воспитанников:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям,
- свобода владения специальным оборудованием и оснащением,
- качество выполнения практического задания,
- технологичность практической деятельности.

Критерии оценки уровня развития и воспитанности детей:

- культура организации своей практической деятельности,
- культура поведения,
- творческое отношение к выполнению практического задания,
- аккуратность и ответственность в работе,
- развитость специальных способностей.

Деловая игра «Взгляд в себя»

Цель: Закрепить и обобщить знания учащихся о гражданско – правовых нормах и правовых терминах, проверить у детей уровень знания своих прав и свобод, формировать умение прогнозировать последствия своих поступков, воспитывать уважение к законам, культуру поведения и умение соблюдать элементарные правила безопасности.

Материалы и оборудование: фрагменты из м\ф «Золушка», «Дюймовочка», фрагменты из популярных детских песен, карточки с семейными обязанностями, коллаж для рефлексии.

Предварительная работа: тематические часы общения в классных коллективах, подготовка инсценировки.

Ведущий – школьный уполномоченный по правам ребенка.

Эксперты – педагог обществознания, педагог-психолог, администрация, родительская общественность, Совет старшеклассников.

Ход игры.

Вед. Добрый день, дорогие друзья! Мы рады видеть вас в нашем уютном зале и искренне надеемся, что игра, которую нам предстоит сегодня сыграть, тоже

будет уютной, теплой и очень доброй, т.к. она посвящена правам ребенка. Ну а называется она – «Взгляд в себя».

Очень часто в нашей жизни срабатывает пословица: «В чужом глазу соринку разгляжу, а в своем бревна не вижу». Сегодня мы не то что попытаемся ее опровергнуть, нет. Мы постараемся рассмотреть: что же находится внутри нас. В каком обществе мы живем, какие имеем права и обязанности.

Ну а сейчас, давайте перейдем к процессу формирования команд. Я попрошу встать всех, кто себя уважает.

Встают все, кто себя уважает.

Вед. Теперь, из тех, кто встал, я прошу сесть тех, кто бывает в себе неуверен.

Садятся те, кто бывает в себе неуверен.

Вед. Их тех, кто остался, я попрошу поднять правую руку интересных людей.

Правую руку поднимают интересные люди.

Вед. Ну, а сейчас, я попрошу заплодировать тех, кто считает себя лидером.

Два человека, которые заплодировали себе первыми, выходят на сцену.

Вед. Прошу любить и жаловать наших лидеров, именно они и станут капитанами команд, которые нам предстоит сформировать (каждая команда должна состоять из четного числа участников). Сейчас, каждый из лидеров по очереди назовет имя человека, с которым ему хотелось бы играть в одной команде. Те, чьи имена прозвучат, должны будут быстро подняться на сцену и встать рядом с выбравшим их лидером. После чего этим ребятам также предстоит назвать имя того, с кем они хотят играть в одной команде. И так до тех пор, пока группы не будут сформированы.

Вед. Группы сформированы. А, значит, настало время представить экспертов, которые будут помогать вам выбрать правильное решение или разрешить конфликтную ситуацию, если она возникнет.

Представление экспертов.

Вед. Уважаемые представители групп, наверно, вы полагаете, что у Вас уже есть команды. Нет. Команда у Вас появится только тогда, когда Вы станете сплоченным коллективом, сможете придумать название своей команды и дать ему обоснование. На все это у вас 3 минуты.

Ну, а пока команды готовятся, у меня есть несколько вопросов к болельщикам. Раз уж сегодня речь пойдет о правах и обязанностях, скажите, пожалуйста, что такое «права» и что такое «обязанности»? *На сцену для ответа приглашаются 2 человека.*

Вед. Спасибо болельщикам, давайте узнаем, к какому же решению пришли наши команды.

«Визитка команды»

Вед. Одним из основных документов, защищающих наши права, как вы уже знаете, является «Всеобщая декларация прав человека» Следующий конкурс, который предлагается командам, определит знание командами ее основных статей.

Викторина «Права литературных героев»

Вед. Командам предлагаются видеофрагменты из м/ф «Золушка» и «Дюймовочка». Участники должны ответить, какие права героев были нарушены.

(«Золушка» -право на отдых и досуг, разумное ограничение рабочего дня, «Дюймовочка» - право на личную неприкосновенность, воспользовалась правом на искать и находить в других странах убежище и защиту от преследований).

Вед. А сейчас давай те вспомним сказки, м\ф, в которых были нарушены права героев.

1. В какой сказке нарушено право на личную неприкосновенность, жизнь и свободу? («Серая шейка», «Красная Шапочка», «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях», «Дюймовочка», «Сказка о рыбаке и рыбке» и др.

2. Какие литературные герои могли бы пожаловаться, что нарушено их право на неприкосновенность жилища? («Три поросенка», «Заюшкина избушка»)

3. Героини каких сказок воспользовались правом свободного передвижения и выбора местожительства? («Лягушка – путешественница», старуха из «Сказки о рыбаке и рыбке»)

4. В какой сказке нарушается право человека владеть своим имуществом? («Золотой ключик, или приключения Буратино»)

5. В какой сказке подтверждается право работающего на справедливое вознаграждение? («Мороз Иванович», «Госпожа Метелица», «Сказка о попе и его работнике Балде»)

6. Какие сказочные герои реализуют право пользоваться научно-техническими достижениями? (Барон Мюнхгаузен, Алиса – девочка из будущего)

Вед. С понятием права мы сталкиваемся не только в литературных, но и в музыкальных произведениях. Сейчас для команд прозвучат музыкальные фрагменты из популярных детских песен. Игроки должны сказать, о каких правах в ней идет речь.

1. Песня бременских музыкантов - «Ничего на свете лучше нету» (Право на свободу передвижения. Право на свободу мирных собраний.)

2. «Чему учат в школе» (Право на образование)

3. «До чего дошел прогресс» из к/ф «Приключения Электроника». (Право на пользование благами научно-технического прогресса.)

4. «На крутом берегу» из м\ф «Приключения кота Леопольда» (Право на отдых.)

Вед. А пока жюри подводит итоги конкурса «Права литературных героев», я предлагаю болельщикам и командам посмотреть **сценку «Я не лев» (предварительная подготовка обучающихся 4 класса)**

Место действия: Джунгли...не очень спокойные.

Рассказчик: Все звери в джунглях были ужасно взволнованы. Весть о рождении белого львенка разносилась повсюду. Это был особый львенок, стало ясно сразу всем. Но он не подчинялся правилам и поспорил всю семью.

Львенок Карли: Я – львенок Карли. Мне бы хотелось, чтобы Принц помог нам все убраться.

Львенок Чарли: Мне бы тоже хотелось, чтобы у него были такие же обязанности, как и у нас. И еще, чтобы он вымыл за собой посуду перед тем, как идти гулять.

Белый принц: Да, я - принц. Перестаньте придираться ко мне. Я же не виноват, что я лучше вас (Гладит себя по спине). Правила были созданы для обыкновенных львят, а не для меня.

Львенок Карли: Ты - подлый!

Львенок Чарли: Ты – самый, самый подлый!

Король Лев: Перестаньте дразнить Принца. Разве вы не видите, что он не такой как все.

Оставьте его в покое. (В это время принц корчит рожицы, показывает язык.)

Львица: Мне, как маме, хочется сказать вам всем. Ваш отец прав. Он всегда прав. Вы должны оставить Принца в покое. Он такой особенный, ему необязательно следовать всем правилам.

Рассказчик: День за днем Принц развлекался, пока все трудились, им приходилось жить по Правилам, чтобы выжить в этом мире.

Карли: Так дальше нельзя. Мы должны что-то сделать!

Чарли: Я придумал! Нам надо вымазаться белой краской, и тогда мы будем такими же, как Принц.

Карли: Отличная идея! Пойду, достану краску.

Рассказчик: Чарли и Карли нашли ведро с краской. Им хотелось. Им хотелось Принцем стать, чтобы больше не работать, а все время отдыхать.

Львица: Ой (визг)! Что вы сделали? Это не по правилам. Смойте всю эту краску и отправляйтесь спать.

Чарли: Ну, мама!

Львица: Никаких «Ну, мама», делайте то, что я вам говорю.

Чарли: Как мне все это надоело!

Карли: Знаешь, я придумал еще кое-что. Давайте переоденемся в Жирафов и Носорогов. Они подумают, что мы из другой семьи, и нам больше не придется подчиняться этим глупым правилам.

Рассказчик: Чарли и Карли добыли костюмы, чтобы никто их не узнал, чтоб маму с папой провести, и обойтись без правил.

Львица: Чарли, Карли... Зачем вы так вырядились? Неужели вы думаете, что я не узнаю своих детей?

Львенок Карли: Мама, мы устали. Почему мы должны соблюдать все правила, а Принц – нет?

Король Лев: Мы уже много раз вам говорили, что принц не такой, как все. Почему он должен соблюдать все правила, как будто он – обыкновенный львенок. Вы же понимаете, что он - не-о-бык-но-вен-ный.

Чарли: Все! С меня хватит! Я ухожу!

Карли: Я тоже.

Рассказчик: Львята уложили свои вещи и ушли из дома в лес. В поисках другой семьи и

правил, одинаковых для всех. Львица Лили поняла, как была не права. Папа с мамой были не правы. В семье все должны быть равны.

Король Лев: Лили, я так скучаю по Карли и Чарли. Мне кажется, они были правы.

Львица Лили: Я тоже ужасно скучаю по львьятам. И мне тоже кажется, что они были *правы*. **Правила должны быть справедливыми и одинаковыми для всех.**

Рассказчик: Карли и Чарли вернулись домой. Все были рады, даже Принц. Все по правилам живут, обид и ссор нет больше тут.

Карли: Мама, можно я пойду погуляю?

Львица: А ты убрал в своей пещере?

Чарли: Папа, мне можно посмотреть телевизор?

Король: А ты сделал уроки?

Принц: Мама, можно мне пойти в кино?

Львица: А ты все уже убрал?

Король: Похоже, теперь в нашей семье все живут по правилам.

Вед. Ребята, как вы думаете, какая основная мысль этой сцены? (**Правила должны быть справедливыми и одинаковыми для всех.**)

Вед. А теперь игра со зрителями.

Игра с залом «Птицы».

Если в тексте я говорю слово, которое не относится к птицам, то зрители топают ногами. В остальных случаях надо хлопать в ладоши. Будьте внимательны

Прилетели птицы: голуби, синицы,
Мухи и стрижи, голуби, синицы,
Аисты вороны, галки, макароны,
Голуби, куницы, голуби, синицы,
Чибисы, чижи, галки и стрижи,
Комары, кукушки, голуби, синицы,
Галки и стрижи, чибисы, чижи,
Аисты, кукушки. Даже совы-сплюшки,
Лебеди и утки и спасибо шутке!

Жюри сообщает результаты конкурсов.

Конкурс «Наши качества»

Вед. Ребята, что на ваш взгляд, больше всего мешает в людях (ваших товарищах) и что помогает нормальным взаимоотношениям в классе. Из предложенных качеств первая команда выберет качества, которые помогают, а вторая команда – те качества, которые мешают нормальным взаимоотношениям людей. (Дети получают листы бумаги, на которых написаны качества людей)

- болтливость, - вспыльчивость, - выдержка, - вежливость, - жадность, - грубость,
- вежливость, - воля, - занудливость, - жесткость, - мужество, - щедрость, - лень,
- хитрость, - эгоизм, - стыдливость, - трудолюбие.

Вед. В Статье 12 Конвенции о правах ребенка закреплено Право на проживание в семье.

Каждый ребенок имеет право жить в семье с родителями, которые заботятся о нем. Но кроме прав, каждый член семьи имеет свои обязанности.

Давайте сегодня попробуем заглянуть в будущее. Попробуем представить себя, ну хотя бы на месте своих родителей. Для этого мы с вами проведем небольшую игру. Нам необходимо по два человека от команды. Сейчас эти ребята условно попробуют создать семью. Они должны будут выбрать себе роли (мамы, папы, дочери и сына). И, чтобы это была действительно семья, они должны будут выполнить определенные обязанности (в соответствии со своей ролью).

(Для этого на столе лежат карточки с обязанностями, учащиеся подходят к столу, садятся на стулья, и начинают выбирать себе роли)

Пока участники выбирают обязанности, звучит спокойная музыка.

ПАПА – работать, обеспечивать семью;

- если что-то испортилось в квартире, производить ремонт;
- охранять порядок и покой в доме;
- если есть сын, я учу его разбираться в технике.

МАМА - должна создавать семейный уют (шить, убирать, стирать, готовить);

- воспитывать детей;
- кроме домашних хлопот, я хожу на работу;
- Если есть дочь, учить ее быть хорошей хозяйкой (заниматься с дочерью)

ДЕТИ - ходить в школу (дома учить уроки, а из школы приносить хорошие отметки);

- помощь родителям (уборка комнаты, вынос мусора, мытье посуды и т.д.)
- слушаться и уважать своих родителей.

Обязанности, выбранные учащимися, прикрепляются к доске. Отмечается, что у членов семьи есть и совместные обязанности.

Вед. Пока жюри подводит итоги игры, я предлагаю командам и залу поиграть в игру «**Можно – нельзя**»

На утвердительный ответ все должны хлопать в ладоши, на отрицательный – топтать ногами

- уважать; - воровать; - обманывать; - помогать; - сочувствовать; - вредничать;

• драться; - слушать учителя; - соблюдать школьные правила; - мешать на уроках;

• кричать; - не допускать оскорблений; - беречь школьное имущество; - не делать плохого другим.

Подведение итогов, награждение победителей медалями.

Вед. Вот и подошла к концу наша игра. Надеюсь, вы многое узнали о правах и законах.

Мы знаем о законе мало, не больше всех иных,
Мы знаем, делать нужно то, что благо для других.

Не нужно думать и гадать, пытаться описать закон
Его лишь нужно соблюдать, не наносить урон.

Рефлексия (вход в зал оформлен листом ватмана, на котором нарисован коллаж: дети, радуга, поляна с цветами). После окончания мероприятия всем присутствовавшим предлагается при выходе из зала отразить свое мнение о нем. В случае, если мероприятие понравилось, дети прикалывают на коллаж солнышко, а если нет – тучку.

Деловая игра для подростков «Проектный вопрос»

Актуальность: Одной из особенностей подросткового возраста является чувство взрослости. Когда говорят, что ребёнок взрослеет, имеют в виду становление его готовности к жизни в обществе взрослых людей, причём как равноправного участника этой жизни. У подростка появляется своя позиция. Он считает себя уже достаточно взрослым и желает участвовать в жизни социума и строить планы относительно собственной жизни. Исходя из этого, является важным формирование такого устойчивого образовательного результата, как проектная компетентность, которая сейчас экономически выгодна и престижна для старшеклассников и предполагает готовность всех субъектов деятельности к согласованию своих целей, созданию системы баланса интересов, способности выдвигать позитивные инициативы и брать на себя ответственность за их реализацию.

Возраст участников: 13-15 лет

Внимание! Данная игра актуальна для подростков, прошедших хотя бы начальный курс по проектированию и может являться ИСИ (Искусственным событием - индикатором), как инструментом определения качества результата.

Цели:

формирование информационного пространства.
знакомство с проблемами окружающей среды и общества;
развитие навыков целеполагания и планирования.

Задачи:

научить подростков актуализации проблемной ситуации и выявлению причин ее возникновения;
сформировать умение собирать и анализировать информацию о проблеме;
формировать умения ставить цель и определения путей для решения проблемы;
научить составлять план действий необходимых для реализации проекта;
сформировать умение удерживать логику проекта и выбирать адекватные способы достижения цели.

Ведущий: Сегодня вашему вниманию предлагается деловая игра «Проектный вопрос». Речь пойдет о создании своего проекта.

Все участники делятся на группы по 3 – 4 человека. Каждая группа получает бланки с инструкцией, с кратким описанием проблем, которые необходимо решить.

Время работы – 25 минут.

Инструкция:

1. На рассмотрение будет предложено несколько типов проектов. Путем жеребьевки каждая команда получит свой тип. В каждом типе вам будет предложена три проблемные ситуации. Две из них предложены организаторами и одна проблема на ваш выбор. Путем общего голосования группа выбирает одну и работает с ней. (Приложение № 1)

2. Задача участников групп: написать выбранную проблему, разработать идею ее решения в виде проекта и построить схему его реализации

- придумать название (бренд) проекта

- распределить роли (вакансии выбранных вами ролей должны быть заполнены конкретными людьми, пусть это будут ваши единомышленники по команде)

- найти и прописать партнеров

Алгоритм описание проекта:

Название

Актуальность

Цель

Задачи

План действий

Ресурсы

Проектная команда

Целевая группа

Благополучатели

Партнеры

Спонсоры

Итоги

Результаты

Эффекты

Подсказка: в ходе распределения ролей, необходимо оценить требования, которые роль предъявляет к личности человека, и сопоставить с его возможностями.

3. Не забудьте об «информационном поле» – вашему делу нужна «раскрутка»! Разработайте программу рекламной акции.

3. Защита проектов. Тип карусель. Каждая команда подходит к маркерной доске и записывает на ней порядок выступления и название проекта.

Время на защиту проекта 3 мин + 2 мин на вопросы

Список использованной литературы

- Овчинников А., Мисливченко Д., Инструментальное пособие «Основы проектирования для жаждущих изменений» + схема разработки проектных описаний, Красноярск, 2012
- Алиева М.А., Гришанович Т.В., Лобанова Л.В., Травникова Н.Г., Трошихина Е.Г. Я сам строю свою жизнь.– СПб.: 2001.
- Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М, 1988.
- Битянова М. Р. Развитие проектного мышления //Школьный психолог. 2002. №30
- Бочкарев В.И. Социально-педагогические основы школьного самоуправления. М.: 1997.

Приложение № 1

Экологические проекты

Ваш город – шумный мегаполис, постоянно находящийся в движении.

Горожане принимают пищу или напитки в картонных упаковках и совершенно не беспокоятся о том, попадает мусор в специализированные корзины или нет. В городе установлены контейнеры для отдельного сбора мусора, но либо контейнеров не хватает, либо у людей есть более важные проблемы, а пока вы читаете это послание, «зеленые волонтеры» убирают мусор на улицах и парках.

На территории школы N спортивная площадка отсутствует. Уроки физкультуры проводятся в спортивном зале или на тротуаре рядом со зданием школы. В этом году строительство спортивной площадки было начато, однако ввиду недостаточного финансирования, работы прекратились через три месяца. Теперь место стройки выглядит как заброшенный склад стройматериалов, где время от времени появляются люди асоциального поведения.

Ваша идея _____

Социальные проекты

Ваша команда узнала о сносе детской площадки в соседнем микрорайоне.

Подробностей вы пока не знаете, кроме того, что данную площадку признали аварийной, и находиться на ней означает подвергнуть риску собственное здоровье.

Жители вашего города активно занимаются спортом, посещают спортивные выставки и фестивали, участвуют в соревнованиях. На улицах постоянно можно встретить людей на утренней пробежке или вечернем веломарафоне. Спортсмены и любители задевают и толкают при этом прохожих, которые также идут рядом по тротуару.

Ваша идея _____

Бизнес проекты

Весь ваш город – один большой «спальный район». Преступлений практически не совершается, а если и совершаются, то доблестные стражи правопорядка подобные ситуации мгновенно регулируют. Однако все чаще поступают жалобы о брошенных на произвол судьбы собаках, роющих мусор в контейнерах и пугающих детей, которые играют на площадках.

Вы учитесь в 8 классе и нуждаетесь в дополнительных карманных деньгах. В вашем подъезде проживают пожилые люди, которые нуждаются в некоторых услугах (например, сходить за хлебом) и готовы заплатить за это небольшую сумму денег.

Ваша идея _____

Исследовательские проекты

Город, в котором вы живете, внешне ничем не отличается от многих других. Зимой – серый и безликий, летом – вид более приятный, однако, озеленен только центральный район. Вся эта ситуация отрицательно влияет на ваше настроение, и, как показали исследования социологов, на настроение горожан.

В вашем городе протекает очень большая и полноводная река. Раньше вы купались в заводях, ловили рыбу, наблюдали, как дикие утки строят себе гнезда, а потом выходят поплавать с выводком пушистых утят. Теперь в реке очень мало воды, заводей мало, почти нет рыбы, и совсем исчезли утки.

Ваша идея _____ -

Культурные проекты

Ребята вашей школы инициативные и деятельные, участвуют и побеждают в конкурсах, проводят собственные мероприятия по различным тематикам, но ваша команда уверена, что эта информация внутри школы практически не освещается. Школьный пресс-центр еженедельно выпускает газету, но она не пользуется успехом.

Ваша команда особенно ценит искусство и духовную глубину окружающих людей, однако вам негде собраться и поговорить о творчестве. Директор школы предложил собираться в библиотеке, но вы считаете это пространство скучным и тесным для проведения мероприятий.

Ваша идея _____

Список использованной литературы

Овчинников А., Мисливченко Д., Инструментальное пособие «Сновы проектирования для жаждущих изменений» + схема разработки проектных описаний, Красноярск, 2012

Алиева М.А., Гришанович Т.В., Лобанова Л.В., Травникова Н.Г., Трошихина Е.Г. Я сам строю свою жизнь.– СПб.: 2001.

Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М, 1988.

Битянова М. Р. Развитие проектного мышления //Школьный психолог. 2002. №30

Бочкарев В.И. Социально-педагогические основы школьного самоуправления. М.: 1997.

Вазина К.Я. Коллективная мыследеятельность – модель саморазвития человека. М.:1990.