

Лучшие модели и практики Иркутской области, обеспечивающие положительную динамику и стабильность достигнутых результатов

Духовное и нравственное воспитание

Тематическое направление

Квест - игра «В поисках доброты»

Тема методической разработки

Автор: Юрчишина Наталья Александровна,
классный руководитель МОУ Лицей г. Черемхово

2022 год

1. Пояснительная записка:

1.1) Тематическое направление:	Духовное и нравственное воспитание
1.2) Тема воспитательного мероприятия и ее обоснование выбора (актуальность);	<p>Тема воспитательного мероприятия квест - игры «В поисках доброты» актуальна в условиях сложного современного мира. Наше общество преодолевает нравственный кризис. В настоящее время в мире все больше распространяется культ безнравственности, как результат вредоносного влияния Интернета, социальных сетей, компьютерных игр, поведения взрослых и т.д. Они способствуют навязыванию учащимся стереотипов безжалостного и агрессивного поведения по отношению к окружающим, пренебрежение нравственными нормами ради материальной выгоды.</p> <p>Проблема приобретения учащимися эмоционально-нравственного опыта является сегодня особенно актуальной. Ребятам необходимо научиться выбирать, и вбирать в себя всё доброе и честное. Одна из основных задач, которые стоят перед классным руководителем, помочь детям сформировать и усвоить такие ценности как доброта, милосердие, отзывчивость. В адаптационный период пятиклассники самоутверждаются в новых для них условиях, проявляя агрессию к одноклассникам, особенно к «новеньким». Квест-игра позволила через вовлечение</p>

	<p>учащихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставила им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимом деле. Кроме того, отмечено улучшение взаимоотношений между учащимися в классе, снижение числа конфликтных ситуаций среди ребят.</p>
<p>1.3) Целевая аудитория воспитательного мероприятия (с указанием возраста/класса):</p>	<p>Целевая аудитория данного мероприятия - учащиеся 5 - 6 классов, возраст участников - 11-13 лет, так как тема мероприятия, форма его проведения и уровень сложности заданий соответствуют данной возрастной категории.</p>
<p>1.4) Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя (связь с другими мероприятиями, преимущество);</p>	<p>Квест-игра «В поисках доброты» была запланирована и проведена 16 ноября 2021 года при проведении недели толерантности в рамках реализации воспитательного потенциала курсов внеурочной деятельности и дополнительного образования, как одного из модулей программы воспитания МОУ Лицей г. Черемхово.</p> <p>В план воспитательной работы включена серия мероприятий духовно-нравственной направленности таких как единый классный час «Планета толерантности», дебаты «Милосердие - зеркало души», устный журнал «Мамины руки», деловая игра «Школа добрых</p>

	дел», способствующих реализации цели воспитательной деятельности МОУ Лицей г. Черемхово.
1.5) Цель, задачи и планируемые результаты воспитательного мероприятия;	<p>Цель: воспитание у учащихся доброты, сочувствия, милосердия, а также доброго, чуткого отношения друг к другу; умения принять окружающий мир таким, каков он есть, и стремления сделать его лучше.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать у учащихся стремления быть доброжелательными и отзывчивыми. 2. Воспитывать потребность в проявлении любви, заботы и уважительного отношения к близким. 3. Вовлечение учащихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставила бы им возможность само-реализоваться в ней. <p>Планируемые результаты: учащиеся приобретут социально значимые знания, разовьют в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получают опыт участия в социально значимом деле.</p>
1.6) Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора:	Игровая форма

<p>1.7) Педагогическая технология/методы/приемы, используемые для достижения планируемых результатов;</p>	<p>Квест- игра</p>
<p>1.8) Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.);</p>	<p>Кадровые: педагоги-организаторы, классный руководитель, социальный педагог, педагог-психолог.</p> <p>Методические: 1. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г.Ермолаева. - 2-е изд., доп. - СПб.: СПб АППО, 2005. - 112 с.</p> <p>2. Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие для студентов учреждений сред. проф. образования / М.Н. Гуслова. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 288 с.</p> <p>Материально-технические: ПК с подключением к сети Интернет, мультимедиа проектор, микрофоны для ведущих, цветная бумага (картон), фломастеры, маркеры, ножницы, клей.</p> <p>Информационные: маршрутные листы, ватманы с клише человека и солнцем, карточки с заданиями, карточки-смайлики.</p>
<p>1.9) Рекомендации по использованию методической</p>	<p>Методическая разработка квест-игры «В поисках доброты» поможет классному руководителю 5 класса в период адаптации</p>

<p>разработки в практике работы классных руководителей</p>	<p>учащихся. Если ранее дети не были знакомы с технологией «Квест-игры», следует заранее познакомить их с правилами игры.</p> <p>Проведение данной квест-игры требует тщательной подготовки, с привлечением как учащихся класса, так и старшеклассников. Положительным моментом проведения игры будет привлечение к её подготовке и проведению не только детей, но и их родителей (законных представителей), как примера для подражания.</p> <p>Организаторам необходимо распределить маршруты между группами учащихся.</p> <p>В заключении предусмотреть проведение рефлексии в интерактивной форме.</p>
--	---

2. Основная часть

2.1 Описание подготовки воспитательного мероприятия квест- игры «В поисках доброты»

В рамках подготовки к недели толерантности состоялось организационное собрание педагогов, членов родительского комитета, Лицейской думы и Совета старшеклассников, социальных партнеров (сотрудники Отдела по молодежной политике и спорту), в ходе которого была выбрана данная форму мероприятия, тема квест-игры и дата проведения (16 ноября 2021 года). Присутствующие назначили ответственных за оформление кабинетов и заданий, составление сценария, определили членов жюри, ведущих и тьютеров из числа старшеклассников по 2 человека на каждую станцию. В течение недели творческие группы работали над реализацией планов.

12 ноября 2021 г. в 5 классе был проведён организационный классный

час. Учащиеся класса разделились на четыре группы (по 6-7 человек) и выбрали командиров. Также ребята повторили правила работы в группе и проведения квест-игры.

2.2 Описание проведения воспитательного мероприятия

квест- игры «В поисках доброты»

Сценарий воспитательного мероприятия квест-игры

«В поисках доброты»

*Без сострадания, милосердия
невозможно жить в мире.*

Зигфрид Лениц

Звучит песня «Если добрый ты» (сл. М. Пляцковского, муз. Б. Савельева).

Ведущий 1. Добрый день, друзья! Сегодня мы отправляемся в увлекательный квест «В поисках доброты», посвященный таким человеческим качествам, как доброта и милосердие. Конечно, с добрым человеком легко общаться, к доброму человеку мы спешим за помощью, о добрых людях вспоминаем с благодарностью. А легко ли быть добрым? На сколько многогранно это простое слово «доброта»? Можно ли воспитать себя и стать добрее? Надеемся, что в конце игры каждый из вас сможет дать нам ответы на все эти вопросы.

Ведущий 2. И не только! Во время квест-игры вы будете соревноваться в поисках доброты. Во время игры вас ждут интересные задания, кроссворды, душещипательные истории.

Ведущий 1. Сейчас каждая команда получает маршрутный лист с указанием станций, пройти которые строго в указанном порядке. *(Командиры групп получают у ведущих маршрутные листы)*

Станция 1. «Сказочная».

Станция 2. «Милосердие».

Станция 3. «Народная мудрость».

Станция 4. «Кроссворд».

При прохождении маршрута на каждой станции вас ждут испытания. Вам будут даны задания, выполнение каждого из которых команда может получить определенное количество баллов (от 0 до 5). Если команда не сможет ответить на вопросы или выполнить задание, то баллы она не получает. В этом случае команда сможет выполнить бонусное задание и получить 1 балл.

Ведущий 2. В финале вас ждут два испытания:

- Финальное задание 1 «Советы для одноклассников «Как стать добрее».
- Финальное задание 2 «Защита проекта «Знакомьтесь - Добрый человек».

За каждое из финальных заданий вы сможете получить до 10 баллов.

Победителем станет команда, набравшая наибольшее количество баллов во время игры. А помогать нам в подсчете баллов будут члены нашего уважаемого жюри.

Ведущий 1. Великий русский писатель Антон Павлович Чехов сказал: «В человеке всё должно быть прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и мысли...». Что таит в себе это высказывание великого мастера слова?

Ведущий 2 Перед началом игры командиры групп получают лист ватмана с клише человека, цветную бумагу (картон), маркеры, фломастеры, ножницы, клей. *(Командиры групп получают кейсы у ведущих).*

Ведущий 1. Сейчас в ваших руках только образ человека. Какой он на самом деле? Добрый или злой? Сегодня это зависит только от вас! Ваша задача в ходе игры создать своего героя и представить его жюри при защите проекта «Знакомьтесь - Добрый человек». Заполните клише - оденьте этого человека, дайте ему имя, запишите какими чертами характера он будет у вас обладать.

Итак, наша квест-игра начинается. Команды могут отправляться в путешествие по станциям.

(Далее группы расходятся по станциям согласно заданному маршруту).

Станция 1. «Сказочная».

Задание: Всем известно, что в сказках добро побеждает зло. Напишите, какие добрые поступки совершили указанные герои сказок.

Герой сказки (укажите его имя)	Какие добрые поступки он совершил
 _____	
 _____	
 _____	
 _____	
 _____	

 <hr/>	
 <hr/>	

На выполнение данного задания отводится 10 минут.

Заполните проектный листок: перечислите добрые дела, которые будет совершать ваш человек.

Станция 2. «Милосердие».

Ведущий - Дорогие путешественники, предлагаем Вашему вниманию видеоклип «Притча о доброте».

Задание: По ссылке (<https://www.youtube.com/watch?v=ZrG8qGt-NHE>) перейдите на Интернет страницу для просмотра видеоклипа и ответьте на вопросы: «Чему учит эта история? Почему продавец продал девочке дорогое кольцо всего за несколько монет?». Время работы группы - 10 минут.
(Участники группы готовят обоснованный ответ)

Ведущий - Заполните проектный листок: перечислите какими качествами личности, из приведенных в данной притче, будет обладать ваш человек.

Станция 3. «Народная мудрость»

Ведущий - Ребята, какие пословицы и поговорки о добре и милосердии вы знаете? (Участники игры должны назвать несколько пословиц).

Задание: Пословицы и поговорки таят в себе народную мудрость. Заполните карточку- опросник. Напротив каждой пословицы напишите, чему она нас учит.

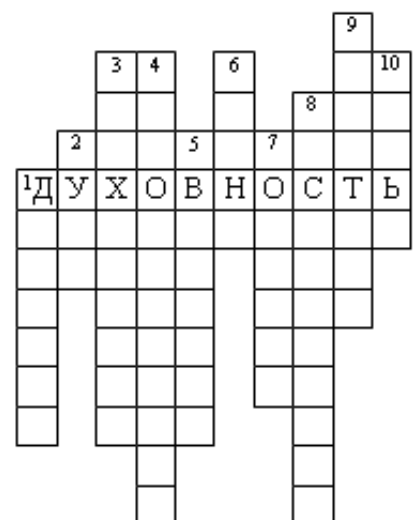
Пословица (поговорка)	Чему нас учит пословица (поговорка) о добре и милосердии?
Доброе слово лечит, злое калечит	
Добрая слава лежит, а худая бежит	
Доброго чтут, а злого жалуют	
Добрые вести прибавят чести	
Доброта без разума пуста	
Кто любит добрые дела, тому и жизнь мила	
Делай другим добро – будешь сам без беды	
Доброе дело питает и душу и тело	
Добрый человек в добре живет век	
Худо тому, кто добра не творит никому	
Чего не сделаешь силком, того добьешься добром	
Красота до вечера, а доброта навеки	
Доброе братство лучше богатства	
Живи добрее, будешь всем милее	

Время работы группы - 10 минут.

Ведущий - Заполните проектный листок: дополните какие черты характера и качества личности, из встретившихся в пословицах, должны присутствовать у вашего человека.

Станция 4. «Кроссворд»

Задание: Каждый человек наделен множеством личностных качеств и черт характера. Существуют науки, которые изучают закономерности сосуществования людей и взаимосвязи между их поступками и характеристиками. Вам нужно разгадать кроссворд, в котором зашифровано слово



«духовность». Время работы группы - 10 минут.

Вопросы по вертикали:

1. Отзывчивость, душевное расположение к людям, стремление делать добро другим. (Доброта)
2. Внутренний психический мир человека. (Душа)
3. Наука, изучающая процессы и закономерности психологической деятельности человека. (Психология)
4. Проявление заботы, внимания. (Заботливость)
5. Почтительное отношение, основанное на признании чьих-либо достоинств. (Уважение)
6. Самое ценное, что есть у человека. (Жизнь)
7. Чувство ответственности за свое поведение перед окружающими людьми. (Совесть)
8. Жалость, сочувствие, вызываемое несчастьем другого человека. (Сострадание)
9. Набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями, оказывая на него, тем самым, управленческое воздействие. (Культура)
10. Группа живущих вместе родственников. (Семья)

Ведущий - Заполните проектный листок: Вы уже описали качества личности, черты характера и перечень добрых дел вашего человека. Не забудьте об одежде! Используя цветную бумагу (картон), маркеры (фломастеры), оденьте вашего героя. Каким должен быть его наряд, чтобы не вызывать сомнения в его доброте и порядочности?

Бонусные задания:

1. «Какого человека называют добрым и почему говорят, что добро бывает с кулаками?»; 2. «Может ли человек стать лучше и добрее чем есть? Приведите пример.»

(Далее группы возвращаются к месту старта и передают членам жюри маршрутные листки)

Финал:

Ведущий 1. Итак, финал. Пока жюри подводят итоги основной части игры. Мы приступаем к первому финальному заданию. На данном этапе группы получают шаблоны карточек, на которые необходимо записать 10 советов для одноклассников «Как стать добрее».

Финальное задание 1

«Советы для одноклассников «Как стать добрее»

Ведущий 1 - Составьте памятку для своих друзей и одноклассников «Как стать добрее» и поделитесь ей с участниками других групп.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Время работы групп - 15 минут.

Группы назначают ответственных. Ответственные от каждой группы выходят в центр зала и представляют результаты работы.

Ведущий 1 - Ребята, вы молодцы, хорошо поработали. Предлагаем вам составить общую памятку «Как стать добрее».

Ведущий 2. Попросим членов жюри представить результаты основной части игры. *(Члены жюри озвучивают результаты подсчетов баллов)*

Ведущий 1. Переходим ко второму финальному заданию. В ходе игры мы говорили о доброте, о добрых и отзывчивых людях, создавали своего доброго человека, наделяя его чертами характера и личностными качествами. А теперь каждая группа защитит свой проект и представит нам своего

доброго человека. На подготовку к защите проекта дается 15 минут. Пока команды заняты защитой проектов, членов жюри попросим оценить и перед началом защиты озвучить результаты первого финального задания.

Финальное задание 2. «Защита проекта «Знакомьтесь - Добрый человек»

(В течение 15 минут группы готовят защитное слово, выбирают группу выступающих с защитой)

Ведущий 2. Попросим членов жюри представить результаты первого финального задания. *(Члены жюри озвучивают результаты подсчетов баллов)*

Ведущий 2. Переходим ко второму финальному заданию. Команды должны по очереди представить защиты своих проектов «Знакомьтесь - Добрый человек». *(Проходит защита проектов)*

Ведущий 2. Попросим членов жюри представить результаты второго финального задания и суммарный результат игры.

Рефлексия «Солнце Доброты»

Ведущий 1 - Все любят солнечные дни! Пока члены жюри подводят результаты, мы создадим на доске-планшете свое яркое, теплое «Солнце Доброты». Каждый участник сейчас выберет на столе смайлик и напишет на нем ответ на один из вопросов:

- Кто и как тебе помогал(и) в квест-игре при выполнении заданий ?
- В какой момент квест-игры ты чувствовал себя особенно успешным?
- С кем тебе было интереснее всего работать в команде? Почему?
- За что бы ты себя похвалил по итогам квест-игры?
- Чтобы ты изменил бы в своих действиях в ходе участия в квест-игре?
- Что тебе понравилось в квесте больше всего?

Звучит песня «Что такое доброта?» (из мультфильма «Барбарики»), учащиеся записывают ответы на вопросы и приклеивают смайлики на ватман с изображением солнышка, имитируя лучи, глаза, нос и т.д.)

Подведение итогов, награждение.

Ведущий 1. Попросим членов жюри представить результаты второго финального задания и суммарный результат игры.

(Члены жюри озвучивают результаты. Объявляют победителей)

Ведущий - Мы поздравляем команды за активное участие в квесте-игре. И особые поздравления команде – победителю, набравшей наибольшее количество баллов.

2.3 Заключительный этап воспитательного мероприятия квест- игры «В поисках доброты»

Квест-игра была проведена в 5 Б классе, классным руководителем которого я являюсь, в рамках недели толерантности 16 ноября 2021 года. В ходе игры поставленная цель была достигнута, задачи решены.

Квест-игра позволила через вовлечение учащихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставила им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимом деле.

Кроме того, отмечено улучшение взаимоотношений между учащимися в классе, снижение числа конфликтных ситуаций среди ребят. Отношения между учащимися класса стали дружелюбными, снизился уровень замкнутости и агрессии внутри классного коллектива. Уровень проявления доброты стал одной из важных характеристик при самооценке и взаимооценке поступков и отношений в нашем классе. Ребята проявляют заботу и внимание по отношению друг к другу.

Маршрутный лист 1 группы

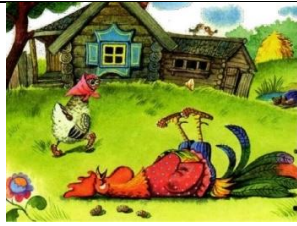
Станция	Кабинет	Подпись организатора на станции	Баллы	
			max	реальн.
1. «Сказочная».	Библиотека		5	
2. «Милосердие».	№ 8		5	
3. «Народная мудрость».	№ 11		5	
4. «Кроссворд».	№ 12		5	
Финальные задания	№ 8		10	

Станция «Сказочная»

Группа № _____

Задание: Всем известно, что в сказках добро побеждает зло. Напишите, какие добрые поступки совершили указанные герои сказок.

Герой сказки (укажите его имя)	Какие добрые поступки он совершил
 _____	
 _____	











«Советы для одноклассников «Как стать добрее»»

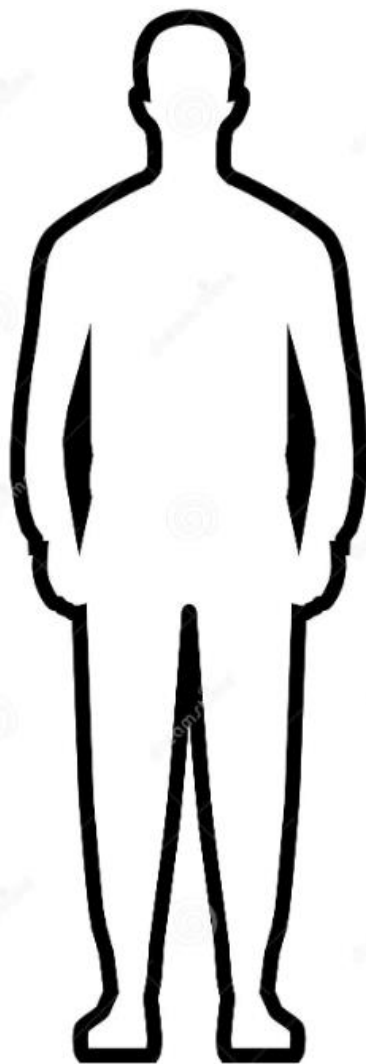
Составьте памятку для своих друзей и одноклассников «Как стать добрее» и поделитесь ей с участниками других групп.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Смайлики



Клише человека



Фотографии подготовки и проведения квест-игры «В поисках доброты»

Работа творческих групп при подготовке к игре



Во время игры...

