



Итоговое занятие программы активной социализации «Я-ТЫ-ОН-ОНА - вместе целая страна»

Цель: обобщение приобретенного в процессе участия в занятиях социокультурного опыта; демонстрация полученных знаний и умений в практической деятельности; анализ достигнутых результатов на индивидуальном и коллективном уровне.

Итоговое занятие состоит из двух частей:

- 1) командная игра;
- 2) индивидуальная работа с итоговым рефлексивным дневником.

Время проведения – 90 минут.

Игра «Я-ТЫ-ОН-ОНА - вместе целая страна»

Итоговая игра представляет собой настольную игру*, в которой участникам необходимо будет выполнять задания, связанные со всеми пятью событиями курса внеурочной деятельности.

Комплект игры:

1. Игровое поле – 1 шт.;
2. Фишки – 4 шт.;
3. Игральный кубик – 1 шт.;
4. Карточки с заданиями – 50 штук зеленого цвета, 50 штук фиолетового цвета, 40 штук серого цвета (или по количеству обучающихся в классе, умноженное на пять).
5. Бланк для фиксации результатов – 4 шт.

Механика игры

Подготовительный этап.

Перед началом игры педагог создает у пятиклассников положительный настрой на участие в ней. Класс делится на несколько команд (рекомендуемое количество команд – четыре, варианты разбивки на команды <https://cloud.mail.ru/public/27Yc/7FNcKf2RC>), в каждой из которых должно быть минимум пять человек. Каждая команда выбирает своего капитана, придумывает название и девиз.

На подготовительном этапе каждый ученик класса получает 5 карточек серого цвета и пишет в них один вопрос по прошедшим событиям (*вариант:* команды получают 10 карточек серого цвета и готовят по два вопроса к каждому событию – всего 10 вопросов от команды).

Перед игрой дети сдают свои вопросы педагогу, он предварительно проверяет их содержание на соответствие материалам событий. Данные карточки участники получают в ходе игры, если у них выпадет категория «задание для друга».

Ход игры

Основные правила.

Капитаны команд по очереди бросают кубик и осуществляют свой ход, согласно числу, выпавшему на кубике. Ставя игровую фишку на определенную точку маршрута, отображенного на игровом поле, команда выполняет задание, соответствующее конкретному цвету или символу:

- зеленый цвет – теоретическое задание;

* Варианты игры могут быть различными, в зависимости от ресурсов образовательной организации: на территории школы, в спортивном зале, игровое поле может быть размещено на большом стенде и т. д.

- фиолетовый цвет – практическое задание;
- серый цвет – «задание для друга»;
- белый цвет – не подразумевает выполнение заданий;
- «счастливый случай» – дополнительный ход вперед на три шага;
- «спортивная минутка» – команда проводит физкультминутку для всего класса;
- «сюрприз» – подарок от педагога, который он готовит для команды по своему усмотрению;
- «командная работа» – необходимо выполнить упражнение на командообразование.

Попав на зеленый, фиолетовый или серый шаг игрового поля, капитан берет 5 карточек соответствующего цвета и распределяет их между членами своей команды. Участники, получившие карточки, должны выполнить задания за отведенное время: фиолетовые и серые – 3 минуты, зеленые – 1,5 минуты. За каждое правильно выполненное задание команде начисляется 1 балл (максимум команда может получить 5 баллов за 1 ход). Меняться вопросами участники не могут. Если участник не отвечает на вопрос / отвечает неправильно или не успевает ответить в отведенное время, то команда не получает балл. Набранные баллы фиксируются в бланке.

Когда одна из команд достигает финиша, остальные команды делают по последнему ходу, чтобы на конец игры у всех команд было одинаковое количество ходов. После этого игра завершается.

Команда, которая быстрее пришла к финишу, получает три бонусных балла.

Внимание! Побеждает команда, которая набрала наибольшее количество баллов при выполнении заданий (включая бонусные), а не та, которая первой пришла к финишу.

Рекомендации педагогу: важно понимать, что данная игра – интересна для младших подростков, предполагает соревновательный элемент и требует соблюдения техники безопасности. При этом главная задача, которая должна быть решена в ходе игры – обобщение приобретенного пятиклассниками социокультурного опыта и его демонстрация в коллективной работе. Поэтому по ходу игры стоит поощрять культурные образцы взаимодействия в командах, не позволять использовать деструктивные способы, поддерживать пятиклассников, которые стесняются. Если не все представители класса заходят принимать участие в игре, то можно обсудить с ними возможные варианты: в качестве члена жюри, ответственного за время, помощника в решении организационных вопросов и т.д.

В качестве поощрения педагог (или члены жюри) вручают пятиклассникам сертификаты за участие Программе (при желании указывает, за что именно: активное участие, за организаторские способности и т.д.).

Работа с итоговым дневником

1. Педагог раздает пятиклассникам итоговую страничку рефлексивного дневника (Приложение 8 и просит ее заполнить).
2. Организует совместное обсуждение того, что получилось у каждого из обучающихся.
3. Каждый ребенок получает комплект своих дневников по всем событиям, обложку и последнюю страницу (Приложение 9). На последней странице педагог просит детей написать себе пожелания на летние каникулы (вариант: ребенок подписывает своим именем страницу, и потом одноклассники пишут на ней ему свои пожелания).



ИНСТИТУТ
ВОСПИТАНИЯ

4. При наличии возможностей и желания педагог может написать персональные пожелания/послания каждому ребенку.

5. Пятиклассники сшивают все дневнички в единую брошюру.

**Необходимые материалы для проведения итогового занятия
доступны по ссылке:**

