

# ПОДАРИ УЛЫБКУ МИРУ!



/ познавательная занятие-игра на сплочение и развитие толерантности /

*Педагог-организатор: ФРОЛОВА Г.Н.*

# ПОДАРИ УЛЫБКУ МИРУ!

(познавательная занятие-игра на сплочение и развитие толерантности)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Цель:** обеспечить условия для развития ребенка как субъекта социального мира; воспитание нравственных качеств.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- ❖ формирование познавательного интереса;
- ❖ расширение и обогащение кругозора;

**Развивающие:**

- ❖ развитие умения работать в группе;
- ❖ развитие соревновательного духа;

**Воспитательные:**

- ❖ сплочение детского коллектива;
- ❖ формирование качеств толерантности;
- ❖ формирование любознательности, взаимовыручки;

**Личностные:**

- ❖ развитие коммуникативных способностей воспитанников;
- ❖ формирование доброжелательных отношений внутри классного коллектива; по отношению к окружающим.

### Условия реализации мероприятия

**Используемые технологии:**

- ✓ Технология личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми.
- ✓ Информационно-коммуникативные технологии (занятие игра, использование мультимедийной презентации).
- ✓ Игровые технологии.
- ✓ Групповые технологии.

**Форма занятия:** групповое

**Продолжительность занятия:** 40 минут.

### **Учебно-методическое обеспечение занятия:**

*Для педагога:*

- мультимедиа проектор, экран;
- презентация игры;
- видеоролик «Розовый слон»;
- магнитофон;
- флеш-карта с записью песен из мультфильмов и группы «Барбарики»;
- черно-белые иллюстрации (Винни-Пух, девочка, мальчик)  
*(см. Приложение);*
- 3-4 воздушных шара;
- жетоны;
- кубик с цифрами от 1 до 6.

*Для воспитанников:*

- карандаши, фломастеры

### **Подготовка к занятию:**

- поиск материала для игры (подбор вопросов и заданий);
- создание презентации;
- поиск песен из мультфильмов;
- приобретение сладких призов.

## **Структура занятия**

### **Организационный этап**

Задача: формирование интереса воспитанников к предстоящей деятельности.

1. Приветствие.
2. Беседа.
3. Просмотр видео-песни «Розовый слон».
4. Обсуждение видео.
5. Объявление темы занятия.

### **Основной этап**

Задача: выполнение теоретических и практических заданий.

1. Объяснение правил игры.
2. Выполнение заданий воспитанниками.
3. Физкультминутка (игра «Мы весёлые мартышки»).

### **Рефлексивный этап**

Задача: формирование выводов.

1. Подведение итогов игры педагогом.
2. Беседа о цели игры.
3. Награждение воспитанников сладкими призами.

### **Ход занятия**

*Учебный кабинет украшен шарами.*

*В игре 6 секторов с заданиями, в каждом из них по 4 задания. Группа разбивается на 3-5 команд по 4 человека.*

*Каждая команда по очереди бросает кубик; выпавший номер - сектор заданий. Задания в секторе задаются от 1 до 4 по выбору воспитанников (возможно по порядку).*

*5-ый сектор «Занимательный», задания в нём носят шуточный характер и выполняются всеми командами вместе.*

*Одно задание в каждом секторе – «Счастливый случай», то есть в нём отсутствует задание, но за него дается жетон.*

### ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

*(Слайд 1) Добрый день, мальчики и девочки! Ребята, как вы думаете, вы умеете хранить секреты? (Ответы воспитанников)*

*Ну, раз вы так уверены, что умеете, тогда я поделюсь с вами секретом одного слона... (видео под песню «Розовый слон») (Слайд 2)*



Как вы думаете, что случилось со слонем, почему он стал серым?

Можем мы помочь слону? Что для этого нужно сделать?

Итак, чтобы развеселить нашего слона или любого другого животного, человека, чтобы показать, что мы его любим, иногда достаточно сказать доброе слово, спеть песенку или просто подарить улыбку!

Наше занятие сегодня так и называется «Подари улыбку миру!»

Предлагаю вам, выполнив весёлые задания, вспомнить, как мы можем сделать слона розовым, а весь мир – ярким и красивым!

Итак, начинаем!

### ОСНОВНОЙ ЭТАП

*(Слайд 3,4) У нас есть 5 секторов. Каждая команда по очереди бросив кубик, узнаёт, какой сектор вам выпал и можете выбрать любое задание в этом секторе: 1, 2, 3, или 4. Одно из заданий в каждом секторе – «Счастливый случай», то есть выполнять вам ничего не нужно, но вы всё равно получаете жетон. И есть сектор 6 – «Переход хода»: нет задания и нет жетона.*

Итак, я вручаю кубик первой команде. Бросаем и смотрим номер сектора!  
(дальнейшее перемещение по слайдам осуществляется с помощью гиперссылок).

**1 сектор «Волшебное слово»** (вспомнить волшебные слова нашей речи)

1. Назовите как можно больше добрых слов приветствия и обращения к человеку (Слайд 5)
2. Как можно и нужно обращаться за помощью? (Слайд 6)
3. Счастливый случай (Слайд 7)
4. Назовите слова благодарности (Слайд 8)

**2 сектор «Потеряшки»** (по строчкам из песни узнать героя: вспомнить, какое доброе дело совершил он или сделали для него)

1. «Я был когда странной, игрушкой безымянной...» (Чебурашка) (Слайд 9)
2. Счастливый случай (Слайд 10)
3. «Я иду и пою обо всём хорошем...» (Кот Леопольд) (Слайд 11)
4. «Меня не пугают ни волны, ни ветер. Плыву я к единственной маме на свете...» (Мамонтёнок) (Слайд 12)

**3 сектор «Художник»** (дорисовать картинку так, чтобы она стала весёлой)

1. Мальчик (Слайд 13)
2. Вини-пух (Слайд 14)
3. Счастливый случай (Слайд 15)
4. Девочка (Слайд 16)

**4 сектор «Мелодия»** (спеть песню о дружбе)

1. «Голубой вагон» (Слайд 17)
2. «Друзья» (Барбарики) (Слайд 18)
3. «Настоящий друг» (Слайд 19)
4. Счастливый случай (Слайд 20)

**5 сектор «Замечательный»** (выполнить задание всем командам вместе)

1. Счастливый случай (Слайд 21)
2. Игра «Мы весёлые мартышки» (Слайд 22)

Мы весёлые мартышки!  
Мы играем громко слишком.  
Мы ногами топаем,  
Мы в ладоши хлопаем,  
Надуваем щёчки,  
Скачем на носочках,  
Друг другу языки покажем,  
Рукою в небо мы укажем,  
Оттопырим ушки,

Возьмёмся за макушку,  
Дружно прыгнем к потолку,  
Палец поднесём к виску,  
Вместе рот откроем,  
Гримасы все состроим!  
Как скажу я цифру 3,  
Все с гримасами замри!..  
1,2,3... Все гримасы хороши!!!



3. Эстафета с шариками (*Слайд 23*) (Воздушный шарик даётся в руки участнику команды, стоящему крайним. Задание командам: по цепочке друг другу в одну сторону и обратно передать шарик и свою улыбку.
4. Станцевать всей командой под песню «Разукрасим все планеты» (Барбарики) (*Слайд 24*)

## 6 сектор «Переход хода»

### РЕФЛЕКТИВНЫЙ ЭТАП

Итак, все задания в наших секторах выполнены.

А кто сейчас сможет вспомнить, зачем нам нужно было их выполнить?  
(ответы детей: чтобы помочь слону вновь стать розовым.)

Есть такая поговорка: «Улыбнись миру и мир улыбнётся тебе!»

Выскажите хотя бы одно слово, которым бы могли помочь слону вновь стать счастливым, добрым и улыбочивым! (ответы детей)

Вы сегодня молодцы! Поэтому наш, теперь уже розовый слоник, оставил вам небольшие сладкие подарки!

*Награждение всех сладкими призами.*





