

**Муниципальный конкурс методических разработок и педагогических идей
«Грани мастерства»**

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 18
от 05.02.2025г.
Директор МБУ ДО «ДДТ»
Е. В Агафонова

Разработка воспитательно-развивающего мероприятия

**Сценарий квест – игры
для младших школьников «Что такое доброта?»**

Педагог дополнительного образования
МБУ ДО «Дом Детского Творчества»
Горохова Ирина Александровна

Вихоревка, 2025

Пояснительная записка

Введение

Настоящая методическая рекомендация разработана с целью помощи педагогам и организаторам в проведении квест-игры "Что такое доброта". Данная игра направлена на воспитание у обучающихся ценности доброты, формирование навыков эмоционального интеллекта и развитие командного взаимодействия. Может быть использована как форма учебного занятия, так и как воспитательно-развивающее мероприятие.

Актуальность квеста "Что такое доброта"

В современном обществе, где часто наблюдаются проявления агрессии, безразличия и эгоизма, вопрос о ценности доброты становится особенно актуальным. Квест-игра "Что такое доброта" отвечает на потребность общества в воспитании поколений, способных проявлять эмпатию и заботу о других.

1. **Воспитание социально ответственных граждан:** В условиях глобализации и увеличения социальных проблем, доброта и взаимная поддержка становятся важными элементами социальной сплоченности. Игра помогает формировать у детей понимание важности доброты как основы взаимодействия в обществе.

2. **Развитие emotional intelligence (EI):** Современные требования к личностному развитию предполагают наличие у детей навыков эмоционального интеллекта, таких как сопереживание и умение понимать чувства других. Квест создает пространство для практического применения этих навыков.

3. **Популяризация позитивных ценностей:** Квест-игра привлекает внимание к доброте и альтруизму, создавая контраст с негативными явлениями, с которыми подростки могут сталкиваться в повседневной жизни. Это способствует формированию позитивной социальной нормы.

4. **Создание дружественной атмосферы:** Совместные активности помогают детям и подросткам находить общий язык, учат работать в команде и поддерживать друг друга, что крайне важно для формирования межличностных отношений.

5. **Интерактивное обучение:** Методика квестов является интерактивной и развлекательной, что способствует лучшему усвоению материала. Дети легче воспринимают уроки доброты через игровую деятельность, что делает учение не только полезным, но и увлекательным.

Таким образом, квест-игра "Что такое доброта" обладает высокой актуальностью, предлагая эффективный способ формирования у подрастающего поколения понимания и практического применения одного из ключевых социальных качеств — доброты.

Цель квеста

Основной целью квеста является раскрытие понятия доброты, ее значимости в человеческих отношениях и повседневной жизни. Участники будут вовлечены в активные задания, которые способствуют развитию эмпатии и доброжелательности.

Задачи

1. Познакомить участников с понятием доброты через игровую деятельность.
2. Формировать навыки сотрудничества, общения и командной работы.
3. Развивать у участников умение сопереживать и понимать чувства других людей.
4. Стимулировать интерес к социальным вопросам и активному гражданству.

Организация процесса

Квест-игра состоит из нескольких заданий, каждое из которых связано с темой доброты. Участники работают в командах, что способствует развитию совместной ответственности и инициативы. Важно заранее подготовить необходимые материалы и реквизит, а также определить место проведения занятия.

Подготовка

Перед проведением игры рекомендуется:

- Обсудить с участниками значение доброты и ее проявления.
- Разделить участников на команды.

- Подготовить необходимые материалы для выполнения заданий.

Проведение

Во время игры следует обратить внимание на активное вовлечение всех участников, распределение ролей внутри команд и поддержку духа доброжелательности. Важно также учитывать, что игра должна проходить в непринужденной атмосфере, способствующей свободному выражению эмоций и мыслей.

Целевая аудитория:

Обучающиеся в возрасте от 7 до 10 лет.

Продолжительность: 60 минут

Необходимые материалы:

- Карточки с заданиями
- Реквизит для игровых заданий (яблоко, зубочистки, дешифратор, буквы)
- Призы для участников (сертификаты)

Подготовка:

1. **Выбор места:** учебный кабинет.
2. **Формирование команд:** разделить участников на команды по 4-6 человек.
3. **Разработка заданий :** подготовить 7 заданий, каждое из которых будет связана с темой доброты.

Структура квеста:

1. **Введение (5 минут):**
Объяснить правила игры и значение доброты.
Разделить участников на команды.
2. **Задания (уместно 7 заданий, на выполнение которых отводится по 3-5 минут на каждую):**

Задание 1: «Планета добра»

Участники называют слова (дела, поступки), противоречащие слову «доброта», а затем слова (дела, поступки), соответствующие понятию «доброта». За правильный ответ команды получают букву.

Задание 2: «Свод законов доброты»

Команды собирают пословицу из словосочетаний и объясняют ее смысл. После выполнения задания команды получают букву.

Задание 3: «Угадай добрых героев!»

Участники угадывают героев сказок по описанию, соотносят их с понятиями «добрый», «злой». По результатам выполнения задания получают букву.

Задание 4: «Скажи наоборот»

В этом задании участники должны назвать противоположное по смыслу слово. После выполнения задания получают букву.

Задание 5: «Доскажи словечко»

Команды добавляют подходящие по смыслу слова. После выполнения задания получают букву.

Задание 6: «Расшифруй фразу»

Команды расшифровывают фразу, используя дешифратор. После выполнения задания получают букву.

Задание 7: «Быть по-моему вели...»

Каждый из членов команды высказывает доброе пожелание.

После выполнения задания получают букву.

Заключение:

Награждение команд сертификатами.

Общие рекомендации:

Обеспечить активное вовлечение всех участников.

Создать поддерживающую атмосферу, где каждый может высказаться.

Оригинальные идеи доброты можно обобщить в заключительной сессии.

Оценка результатов:

Провести опрос среди участников о том, что они узнали о доброте.

Наблюдение за взаимодействиями между участниками во время игры.

Этот квест поможет детям лучше понять и пережить ценность доброты в повседневной жизни, а также развить командные навыки и способность к сопереживанию.

Заключение

Квест-игра "Что такое доброта" представляет собой эффективный инструмент для формирования социальных и эмоциональных навыков у детей и подростков. Подобные мероприятия способствуют развитию не только личностных качеств, но и социального взаимодействия, что, в свою очередь, является основой для создания положительной и поддерживающей среды в учебных заведениях и обществе в целом.

Настоящая методическая рекомендация может быть использована учителями, воспитателями и организаторами молодежных программ для успешного проведения квеста и достижения поставленных целей.

Аннотация к квест-игре "Что такое доброта"

Квест-игра "Что такое доброта" предназначена для детей в возрасте от 8 до 10 лет. Цель игры - формирование у участников понимания ценности доброты, развитие эмпатии и навыков сотрудничества через увлекательные и интерактивные задания.

В процессе игры участники будут разделены на команды, каждой из которых предлагается задание, связанное с темой доброты. Квест проводится в формате активного взаимодействия, что способствует не только обучению, но и укреплению командного духа. Заключительная сессия позволит каждой команде поделиться своими впечатлениями и выводами о значении доброты.

Игра способствует не только образовательным, но и социальным целям, формируя более доброжелательную и отзывчивую атмосферу среди участников.

Список литературы:

Григорьев Д.В., Куприянов Б.В. Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговая деятельность. – М.: «Просвещение», 2011.

Уроки нравственности, или «Что такое хорошо и что такое плохо». Методическое пособие. 1 класс/ Л.В. Мищенкова. – М.: Издательство РОСТ, 2020 г.

Катаев, В. П. Цветик-семицветик / В. П. Катаев. – Москва : Оникс-ЛИТ., 2014 – 64

Интернет-ресурс:

<https://dobroacademy.ru/uchitelyam/>

Сценарий Квест – игры для младших школьников

«Что такое доброта?»

ЦЕЛЬ: Обобщение представления детей о доброте как о ценном качестве человека, развитие социальных чувств - взаимопомощи и дружеских взаимоотношений.

ЗАДАЧИ:

- Раскрыть сущность понятий «добро» и «доброта», «добрые поступки».
- Активизировать словарь детей (добро, радость, счастье, забота, внимание).
- Развивать у детей логическое мышление, воображение и внимание, привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра).
- Формировать представление у детей о доброте, воспитывать добрые чувства к окружающим людям, помочь понять детям, что все нуждаются в любви и доброжелательном отношении.

ХОД ИГРЫ:

Педагог: Здравствуйте, ребята. Вы, наверно, обратили все внимание на этот чудесный цветок с разноцветными лепестками. Он неслучайно оказался на нашем занятии. Сегодня у нас непростая игра, мы с вами будем выполнять разные задания связанные с добрыми поступками. Вы согласны? (*ответы детей*). А какие задания, вы узнаете проходя этап за этапом. Каждый этап соответствует цветам цветика-семицветика. В ходе игры мы будем отрывать соответствующий лепесток цветка, что бы вы могли определить сколько заданий нужно еще выполнить. За каждое выполненное задание вы получите буквы, сложив их вы узнаете главное слово нашей игры. Задания можно выполнять в любом порядке.

1 ЗАДАНИЕ (красный лепесток) - «Планета добра»

(Получают за правильно сделанное задание букву "Д").

- Ребята, у меня в руках яблоко. Давайте представим, что это не яблоко, а наша планета Земля. Посмотрите, какая она красивая, гладкая, светлая.
 - Но всегда ли она так выглядит? (*наверное, нет*).
 - А когда она выглядит по-другому? (*когда мы совершаем плохие поступки*).
 - Какие именно? Какие слова противоречат слову “доброта”?
- (*злость, ненависть, невежество, грубость, хамство, жадность, обман, жестокость, враждебность, лень и другие*)

Педагог с каждым названным словом втыкает зубочистки в яблоко

- Посмотрите, ребята, что случилось с нашей планетой? Как нам быть теперь? (*назвать хорошие слова и забыть плохие*).
 - Нам надо вылечить нашу планету
- (*Дети по количеству зубочисток называют слова, связанные с добротой: доброта, вежливость, внимание, смелость, дружба, помощь, трудолюбие, забота, уважение, чуткость и другие*)
- вытаскивают по одной зубочистке на каждое слова и переламывают её.*
- Посмотрите, стала ли наша планета такой, какой была? (*нет, остались ранки*)
 - Что же нужно делать, чтобы эти ранки поскорее затянулись? (*говорить больше добрых слов, совершать больше добрых поступков*).
 - Правильно. Добрых слов сегодня мы вспомнили много. Но не только по словам оценивают людей, а по поступкам и по делам.

2 ЗАДАНИЕ (фиолетовый лепесток) - «Свод законов доброты»

(Получают за правильно сделанное задание букву "Б").

Педагог: Представьте, что доброта - это наука, у которой есть свои законы. Слова в них перепутались. Восстановите законы доброты – соберите пословицу из словосочетаний и скажите, в чем заключается ее смысл.

Начало пословиц	Окончание пословиц
Для хорошего друга	на добрые дела.
Свет не без	новых двух.
Злой плачет от зависти,	а добро век не забудется.
Лихо помнится,	тот дважды помог.
Без друга	добрых дел.
Жизнь дана	на сердце вьюга.
На добрый привет –	не жаль ни хлеба, ни досуга.
Тому тяжело,	добрый совет.
Кто скоро помог	чужая болезнь к сердцу.
Доброму человеку и	кто помнит зло.
Старый друг лучше	а добрый - от жалости.

3 ЗАДАНИЕ (оранжевый лепесток) «Угадай добрых героев!»

(Получают за правильно сделанное задание букву "О").

- Много сказок прочитали. Какое главное правило в них действует?

(добро побеждает зло)

А кто борется со злом в сказках? (добрые герои)

Вам нужно догадаться, о чем или о ком идет речь.

1.Этот сказочный герой ходил по городам, пением и музыкой добывал себе на хлеб. Он смастерил из полена веселого мальчугана, спас кукол от злого Карабаса-Барабаса и открыл для них замечательный театр. **(папа Карло).**

2.Этот герой лечит зверей и птиц, спас больных зверей Африки **(доктор Айболит).**

3. Эта девочка оказалась сильнее снежной королевы и спасла своего друга из ледяного плена **(Герда)**

4. Этот сказочный герой помог своему хозяину стать маркизом, жениться на принцессе и стать владельцем огромного замка **(Кот в сапогах).**

5. Эта девочка помогла обрести Страшиле, Железному дровосеку и Трусливому льву, то чего им не хватало в жизни **(Элли).**

6. Это девочка трудолюбива,
Очень добра и очень красива,
Вдруг на бал она попала,
На ступеньке туфельку потеряла.**(Золушка).**

7. Все ждут его зимой,
Он и добрый, он не злой,
Бородой до глаз зарос.
Краснощекий ...**(Дед Мороз)**

А теперь поиграем. Я называю доброго сказочного героя – вы хлопаете в ладоши, злого героя – топаете ногами:

**Иван-царевич, Кощей Бессмертный, Золотая Рыбка, Дюймовочка,
Карабас-Барабас, Золушка, Красная Шапочка, гуси-лебеди, Баба Яга, Морозко, Мальвина,
Папа –Карло, Снежная королева, кот Леопольд**

- А какую фразу говорил кот Леопольд мышам? («Ребята, давайте жить дружно!»)

- Что для вас – «жить дружно»?

Молодцы ребята, и на загадки ответили, и сказки все знаете!

4 ЗАДАНИЕ (желтый лепесток) - «Скажи наоборот»

(Получают за правильно сделанное задание букву "О").

Злой – ... (добрый)

Грубый – ... (ласковый)

Грустный – ... (веселый)

Забрать – ... (отдать)

Ругать – ... (хвалить)

Враг – ... (друг)

Обидеть – ... (защитить)

Плакать – ... (смеяться)

Огорчить – ... (обрадовать)

Сломать – ... (починить)

Слабый – ... (сильный)

Зло – ... (добро)

Горе – ... (радость)

Нежный-...(грубый)

Забота-...(равнодушие)

Внимательный-...(бездушный)

Радость-...(грусть)

Дружный-... (враждебный)

Хорошо-...(плохо)

Полезный -... (бесполезный)

Молодцы! Сколько вы знаете добрых слов.

5 ЗАДАНИЕ зеленого лепестка - «Доскажи словечко»

(Получают за правильно сделанное задание букву "Р").

-Я Вам буду читать строчки стихотворения. А Вы должны будете догадаться, какое волшебное слово нужно сказать.

-Если встретился знакомый,
Хоть на улице, хоть дома –
не стесняйся не лукавствуй,
А скажи погромче...(здравствуй).

-Вылез крот на белый свет

И сказал ежу ... (привет).

-Если спросишь что-нибудь,

То сначала не забудь.

Разомкнуть свои уста и, сказать, (пожалуйста).

-Если невежей прослыть не хотите

Очень прошу Вас – будьте мудры

Вежливым словом просьбу начните.

Будьте (любезны)

Будьте (добры).

-Порвал воробей

Паутинные нити

Чирикнул смущенно,

Ну, (извините).

-Если встретилась компания,

Не поспешно, не заранее,

А в минуту расставания
Всем скажите (*до свидания*).

-Когда я что-то подарю
Мне говорят (*благодарю*)

-Молодцы. Хорошо знаете волшебные слова. Старайтесь чаще употреблять их.

6 ЗАДАНИЕ (голубой лепесток) - «Расшифруй фразу»

(Получают за правильно сделанное задание букву "А").

Расшифруй пословицу.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

СЕРЫЕ КЛЕТЧКИ

ЛЕНТЯЙ И СИДЕТЬ УСТАЁТ

7 ЗАДАНИЕ (синий лепесток) – «Быть по-моему вели»

(Получают за правильно сделанное задание букву "Т").

Педагог: Ну что ж, друзья, мы использовали 6 лепестков нашего цветика-семицветика, выполнили 6 заданий и собрали 6 волшебных букв. Остался последний лепесток. В сказке Валентина Катаева «Цветик-Семицветик» у девочки Жени тоже оставался один лепесток, вы помните на что она его потратила?. *Ответы детей.*

Ребята, у вас есть возможность произнести волшебные слова и ,отрывая этот последний волшебный лепесток, загадать свое доброе желание.

И так,

Лети, лети лепесток, через запад на восток.

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели!

Вели, чтобы.....

Дети по очереди загадывают доброе желание (записывают его на лепестке)

Педагог: Вы получаете последнюю седьмую букву.

Из полученных букв попробуйте собрать слово.

Дети собирают слово «ДОБРОТА».

Вручаются сертификаты участников квест-игры.

Педагог

Вот и подошла к концу наша квест-игра.

Перед тем, как нам расстаться

И уйти всем по домам,

Хочется мне попрощаться,

Пожелав при этом вам,

Чтобы добрыми вы были,

Слов волшебных не забыли,
Чтобы добрыми словами
Говорили вы с друзьями.
Расстаемся мы сейчас,
Добрый путь вам! В добрый час!