

**Конструкт воспитательного события в рамках воспитательной практики
«По следам Дружбы» - квест-игра для сплочения детского коллектива.**

Форма совместной деятельности: совместная игра

Направление воспитания: социальное

Традиционная российская духовно-нравственная ценность, на сохранение и укрепление которой ориентировано данное воспитательное событие: дружба, сотрудничество.

Тема Воспитательного события: квест-игра для сплочения детского коллектива

Возраст: 5-7 лет

Цель и задачи воспитательного события

Цель: сплотить детский коллектив, способствовать развитию чувства принадлежности к группе и укрепить дружеские отношения через игровое взаимодействие.

Задачи:

- Развивать у детей навыки командной работы, умение слушать друг друга, делиться ответственностью, координировать свои действия, принимать решения в команде.
- Укреплять чувство эмпатии и сопереживания к другим членам коллектива.
- Формировать положительное отношение к другим людям, желание помогать и поддерживать друг друга.
- Развивать логическое мышление, творческие способности и коммуникативные навыки.
- Создать атмосферу приключения и интереса к совместной деятельности

Технологии, методы и приемы работы на воспитательном событии:

- Игровая технология
- Методы активного обучения
- Методы мотивации

Дидактические материалы: карта квеста с разными локациями и заданиями, карточки с инструкцией для заданий и подсказками, атрибуты для ролевых игр (например, шляпы пиратов, бинокли, компас, картинки с изображениями), призы для участников.

Необходимое оборудование: музыкальное сопровождение (песни о дружбе, фоновая музыка), декорации (картонные пальмы, корабли и другие элементы тропического острова).

Основные понятия: дружба, взаимопомощь, командная работа, приключение, логика.

Планируемые результаты

- Повышение уровня эмпатии, сопереживания, доброжелательности, чувства принадлежности к группе.
- Укрепление навыков командной работы, умения договариваться, решать конфликты мирным путем, уважать мнение других.

Форма мониторинга результативности воспитательного события:

- Наблюдение за поведением детей во время мероприятия и выполнением заданий.
- Анализ участия детей в заданиях и играх, степень их взаимодействия.

Ход мероприятия:

1. Мотивационный этап, постановка лично-значимой проблемы (5 минут):

Деятельность педагога:

Педагог через игрушку Совушку Соню приветствует детей, показывает карту Острова Дружбы и рассказывает о спрятанном там сокровище – волшебном сундуке с секретом дружбы. Объясняет, что добраться до острова и найти сокровище можно только с помощью дружбы, помогая друг другу и работая в команде.

Деятельность воспитанников:

Слушают Совушку Соню, рассматривают карту и выражают желание отправиться на Остров Дружбы. Задают вопросы о том, как добраться до острова и какие испытания их ждут.

2. Этап совместного планирования (5 минут):

Деятельность педагога:

Предлагает детям разделиться на команды по 5-7 человека (используя цветные ленточки, шапочки или другие атрибуты), объясняет, что на острове будут разные испытания, и обсуждает правила командной работы.

Деятельность воспитанников:

Делятся на команды, выбирают названия или эмблемы и обсуждают правила командной работы.

3. Основной этап (20-25 минут):

Деятельность педагога:

Управляет игрой, следит за выполнением заданий, оказывает помощь в случае затруднений. Выдает «звездочки дружбы» (наклейки, жетоны) за каждое выполненное задание.

Деятельность воспитанников:

Перемещаются по локациям, выполняют задания, взаимодействуют друг с другом, помогают друг другу и принимают решения в команде.

4. Рефлексивный этап (5 минут):

Деятельность педагога:

Собирает команды на Острове Дружбы, подводит итоги игры, спрашивает детей об их впечатлениях и вручает призы.

Деятельность воспитанников:

Делятся впечатлениями, рассказывают о своих эмоциях и опыте, радуются призам