


Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр внешкольной работы с детьми, молодежью и взрослыми
Центрального района Санкт-Петербурга



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДОСУГОВОГО ХАРАКТЕРА
«ВЕСЕЛАЯ РАДУГА»**

Авторы:
Волегова Юлия Витальевна,
педагог-организатор

Кудлис Инга Язеповна,
методист

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДОСУГОВОГО ХАРАКТЕРА «ВЕСЕЛАЯ РАДУГА»

Вопрос духовно-нравственного воспитания детей является одним из ключевых, стоящих перед каждым родителем, обществом и государством в целом. В понятие нравственность вкладывается совокупность моральных качеств, опираясь на которые и ими руководствуясь, человек делает тот или иной жизненный выбор.

Воспитание в ребенке чувства долга, справедливости, доброты, отзывчивости, сострадания, благодарности, толерантности невозможно без комплексного подхода к каждой индивидуальной личности.

Дополнительное образование детей по праву рассматривается как важнейшая составляющая образовательного пространства, органично сочетающая в себе воспитание, обучение и развитие личности ребенка.

У каждого ребенка существует потребность в актуализации своих интеллектуальных, коммуникативных, творческих и физических способностей. Важно создать такие условия, чтобы побудить его стремление к их проявлению и развитию.

Программа «Веселая радуга» нацелена на решение задач, связанных с формированием культуры организации свободного времени: вовлечение ребенка в яркий мир творчества, конкурсов, развлечений и праздников, освоение традиционного опыта организации досуга через познание, просвещение, общение, игру.

Программа представляет собой систему взаимосвязанных мероприятий. Охватывая различные направления деятельности, программа способствует разностороннему развитию ребенка, позволяет сформировать такие качества личности и компетенции, как: стремление к самообразованию и саморазвитию, развитие логического мышления, умение работать в команде, публично выступать и отстаивать свою точку зрения, умение адаптироваться к заданным условиям.

Благодаря правильной организации досуга и успешной реализации творческого потенциала ребенок выявляет свои способности, узнает о сильных сторонах своей личности. Достижение успеха стимулирует ребенка на дальнейшее самосовершенствование и самовыражение.

Адресат

Программа носит социально-педагогическую направленность и разработана для учащихся младшего школьного возраста (1-4 классы).

Новизна и нестандартность данной программы заключается в ее *авторской* идее: придуманной стране Радужфляндии и ее жителях. Каждый персонаж символизирует определенный цвет радуги, отвечает за определенное направление деятельности и, соответственно, имеет свои характерные особенности и внешние отличительные черты.

Люттик Солнечная – главная героиня программы, которая принимает участие во всех мероприятиях. *Образ*: доброжелательная и гостеприимная девочка, любит играть и веселится. Создает позитивную атмосферу, символизирует такие понятия как «дружба», «взаимопонимание», «поддержка», «толерантность». Отвечает за командобразование, взаимодействие участников и жителей Радужфляндии. *Внешний вид*: персонаж одет в красную юбку, рубашку, кеды, желтые колготки и яркие шнурки. На голове бантики – красного и желтого цвета.

Витаминка – подруга Люттика Солнечной. *Образ*: активная, энергичная, спортивная, не боится трудностей, всегда придет на помощь. Ее направление туризм и спорт, поэтому спортивные соревнования, игры-путешествия – это ее стезя. *Внешний вид*: персонаж одет в оранжевую юбку, зеленую футболку (либо в зеленый комбинезон и оранжевую футболку), зеленые или оранжевые колготки и кроссовки. Прическа – высокий хвост или косичка с зеленой и оранжевой ленточкой.

Журфикса – интеллектуальная и начитанная жительница страны. *Образ*: «ходячая энциклопедия». Спокойная, воспитанная, на каждое событие даст информационную справку. В любой сложной ситуации найдет выход. Не пропускает мероприятия, посвященные историческим событиям, значимым датам, глобальным вопросам. *Внешний вид*: сдержанный,

синий костюм, голубая блузка и собранные в пучок волосы, завязанные фиолетовой лентой. Аксессуар – очки в черной оправе.

Цель программы: создание условий для успешной социализации ребенка через коллективное взаимодействие (внутри класса, группы, команды), содействие формированию духовно-нравственных ценностей.

Задачи программы

Воспитательные:

- формирование мотивации учащихся к коллективному взаимодействию;
- приобщение к здоровому образу жизни;
- воспитание ценностного отношения к своему национальному языку, традициям и культуре;
- формирование бережного и уважительного отношения к природе;
- развитие способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата;
- воспитание способности управлять своими эмоциями, проявлять культуру общения и взаимодействия в коллективе;
- формирование навыков коммуникативной культуры.

Развивающие:

- развитие познавательной, социальной и творческой активности учащихся;
- развитие познавательного интереса к изучению памятников культуры родного города;
- расширение кругозора учащихся об окружающем мире;
- развитие доброжелательности, эмоциональной отзывчивости, понимания и сопереживания другим людям.

Обучающие:

- знакомство с историческими достопримечательностями и памятниками архитектуры Санкт-Петербурга;
- знакомство учащихся с историей возникновения славянской письменности и её основателями;
- знакомство с общечеловеческими нормами нравственности, правилами современного повседневного этикета;
- формирование умения договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- обучение основам безопасного поведения на дороге.

Формы проведения

Программой предусмотрены следующие формы проведения мероприятий: квест, видео круиз, игра по станциям, познавательная игра, спортивные соревнования, своя игра, квиз, брейн-ринг, литературный глобус, креатив-проект, журфикс и т.д.

Данные формы работы выбраны не случайно, а в результате анализа возрастных особенностей младших школьников, для которых ведущим видом деятельности является игра. Используя игровые технологии и приемы, педагог может преподнести важную информацию в доступной, запоминающейся и интересной форме. Наряду с игровыми формами в реализации программы используются интерактивные технологии, которые также способствуют интересной подаче материала для выбранной аудитории.

Участие в мероприятиях программы «Веселая радуга» позволяет сплотить коллектив, выявить физический, творческий, интеллектуальный и духовный потенциал каждого ребенка.

Сроки реализации программы

Продолжительность образовательно-воспитательного процесса – 1 год.

Количество мероприятий – 9 в течение года.

Продолжительность мероприятия – от 45 минут до 1 часа 30 минут.

Планируемые результаты

Личностные:

- проявление интереса к здоровому образу жизни;
- проявление уважительного отношения к своему национальному языку, традициям и культуре;
- проявление бережного и уважительного отношения к природе;
- проявление познавательного интереса к истории и культуре родного города;
- проявление целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;
- проявление осознанного, ответственного отношения к собственным и чужим поступкам и действиям;
- доброжелательное отношение, понимание и сопереживание другим людям.

Метапредметные:

- готовность учащихся к коллективному взаимодействию;
- проявление познавательной, социальной и творческой активности;
- проявление навыков коммуникативной культуры.

Предметные:

- знание исторических достопримечательностей и памятников архитектуры Санкт-Петербурга;
- представление об истории возникновения славянской письменности и её основателях;
- понимание общечеловеческих норм нравственности, знание правил современного повседневного этикета;
- владение правилами безопасного поведения на дороге;
- представление о ценности и уникальности окружающего мира.

Тематический план мероприятий

Мероприятие	Цвет
«Добро пожаловать в Радужфляндию». Презентация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая радуга»	
Познавательная игра «В мире животных», посвященная Всемирному дню животных	фиолетовый
Квест-игра «В этом мире доброта», посвященная Всемирному дню доброты	желтый
Спортивные соревнования «Заряд бодрости», посвященные Всемирному дню волонтеров	синий
Игра-путешествие «Страна Светофория» по правилам дорожного движения	красный
Ролевая игра «Покажу, расскажу, проведу», посвященная Всемирному дню экскурсовода	оранжевый
Игра по станциям «Создавая настроение», посвященная Международному дню счастья	голубой
«Своя игра» «Как питаешься, так и улыбаешься!», посвященная Всемирному дню здоровья	зеленый
Журфикс «Встреча героев», приуроченная ко Дню славянской письменности и культуры. Итоговое мероприятие программы «Веселая радуга»	Все цвета радуги

Содержание программы «Веселая радуга»

В соответствии с возрастными особенностями учащихся, реализация программы осуществляется с использованием игровых приемов через включение трех ведущих персонажей из волшебной страны «Радужфляндия», которые символизируют определенный цвет радуги: Лютик Солнечная (красный и желтый), Витаминка (зеленый и оранжевый), Журфикса (синий, голубой и фиолетовый), так же имеются эпизодические герои: Фаер, Веселинка, президент Радуж. Одним из значимых, хоть и отрицательных, персонажей является мадам Бесцветница – интерактивный герой, появляющийся на экране.

Сюжет

Герои «Радужфляндии» вернулись с каникул, желают познакомиться со своими новыми друзьями - участниками программы «Веселая радуга», поделиться своими впечатлениями, рассказать о том, что же случилось в их красочной стране, пока они отсутствовали. Пока герои путешествовали, мадам Бесцветница похитила все цвета радуги, разбросала их по всему свету, надежно их спрятав. Жизнь в «Радужфляндии» может стать серой и безликой. Ребятам предстоит важная миссия: в течение года, участвуя вместе с героями во всех мероприятиях, преодолевая препятствия, собрать все цвета радуги и вернуть в «Радужфляндию» краски и веселое настроение. Герои «Радужфляндии» вместе с участниками оказываются в различных уголках нашей планеты, путешествуют во времени, проявляют ловкость и смекалку, демонстрируют свои знания в разных областях, проявляют свою фантазию и воображение. В заключение каждого мероприятия участники получают жетоны одного из цветов радуги. Символом будущей победы над мадам Бесцветницей становится увлекательный танцевальный флэш-моб «Радуга желаний», который участники исполняют в завершении каждого мероприятия программы «Веселая радуга».

Направления и тематика мероприятий

Тематика мероприятий охватывает различные направления социальной и культурной деятельности. Все мероприятия в рамках программы распределены в соответствии с цветами радуги по следующим направлениям:

Красный – социальное: безопасность, ПДД;

Оранжевый – физкультурно-спортивное: спорт и туризм;

Желтый - духовно-нравственное;

Зеленый – оздоровительное;

Голубой – общекультурное: культурные ценности;

Синий – общеинтеллектуальное: исторические события, значимые даты;

Фиолетовый – экологическое.

Условия проведения

Важным условием реализации данной программы является посещение мероприятий одной и той же целевой аудиторией, что способствует динамике успешного усвоения материала, а также дает возможность участникам собрать все цвета радуги. В результате участия во всех мероприятиях учащиеся собирают цвета, составляют радугу и на итоговом мероприятии получают сертификаты за прохождение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы досугового характера «Веселая радуга» и удостоверения почетного гостя волшебной страны «Радужфляндия».

Каждый год формы и тематика мероприятий меняются в соответствии с календарным планом.

Краткое описание мероприятий в рамках программы «Веселая радуга»

№	Название	Краткое описание
1	«Добро пожаловать в Радужфляндию». Презентация программы «Веселая радуга»	<i>Идея мероприятия:</i> Герои «Радужфляндии» вернулись с каникул, желают познакомиться со своими новыми друзьями - участниками программы «Веселая радуга», поделиться своими впечатлениями, рассказать о том, что же случилось в их красочной стране, пока они отсутствовали.

		<p>Ход мероприятия: Все участники отправляются в сказочную страну «Радужфляндия», где встречаются с её жителями: Лютиком Солнечной, Витаминкой и Журфиксой. Пока герои путешествовали, мадам Бесцветница похитила все цвета радуги и надежно их спрятала. Жизнь в «Радужфляндии» может стать серой и безликой. Ребятам предстоит важная миссия: в течение года, участвуя вместе с героями во всех мероприятиях, преодолевая препятствия, собрать все цвета радуги и вернуть в «Радужфляндию» краски и веселое настроение.</p>
2	<p>Познавательная игра «В мире животных», посвященная Всемирному дню животных</p>	<p>Идея мероприятия: В волшебной стране Радужфляндия произошла беда: всех животных похитила Мадам Бесцветница. На помощь в поисковой операции приходят учащиеся школ.</p> <p>Ход мероприятия: Вместе с Лютиком и Витаминкой участники программы отправляются на окраину страны, где должны открыть три замка. В ходе спасательной операции ребята справляются со всеми заданиями, показав тем самым свои познания в зоологии и проявив умение работать в команде. Когда участники подходят к последней двери, им предстоит выбор, кого оставить вместо животных. Витаминка спешит им на помощь – предлагает нарисовать несуществующее животное, используя части тела тех животных, которые спрятаны за клеткой. Благодаря воображению и художественным способностям ребят, появляются такие животные как: Юриус, Дельфинопопугай, Левомышь, Крокозяц. Болельщики также смогут себя проявить, творчески изобразив с помощью актерского мастерства тех животных, которых спрятала мадам Бесцветница. После такого мадам Бесцветнице приходится отпустить животных.</p> <p>В честь победы все ребята танцуют традиционный танец Радужфляндии.</p>
3	<p>Квест-игра «В этом мире доброта», посвященная Всемирному дню доброты</p>	<p>Идея мероприятия: Мадам Бесцветница заколдовала Журфиксу, которая забыла, что такое добро, вежливость и дружба. Ребята вместе с Лютиком, Фаером и Витаминкой отправляются на поиски заклинания, которое сможет помочь расколдовать Журфиксу.</p> <p>Ход мероприятия: Участников ожидают препятствия – 4 двери, за которыми хранятся фрагменты заклинания. Получить фрагменты заклинания можно, выполнив различные задания: сказать друг другу комплименты, благодаря волшебной короне, составить слова синонимы к слову «добро», поделить качества на положительные и отрицательные, а также написать на волшебном дереве свои хорошие дела на сегодняшний день.</p> <p>Когда двери были открыты, фрагменты собраны, ребята составили заклинание и расколдовали Журфиксу. В финале, чтобы Мадам Бесцветница не заколдовала ребят, все дружно станцевали танец страны «Радужфляндии».</p>

4	Спортивные соревнования «Заряд бодрости», посвященные Всемирному дню волонтеров	<p>Идея мероприятия: Для того, чтобы собрать все цвета радуги и победить мадам Бесцветницу, все гости и жители «Радужфляндии» должны быть спортивными, сильными и бодрыми духом.</p> <p>Ход мероприятия: В ходе соревнований команды принимают участие в спортивных эстафетах, подвижных конкурсах и интеллектуальных викторинах. Участникам предоставляется возможность проявить свои лучшие спортивные качества: ловкость, пластику, скорость, смекалку и командный дух. Завершаются спортивные соревнования «Заряд бодрости» зажигательным танцевальным флеш-мобом.</p>
5	Игра-путешествие «Страна Светофория» по правилам дорожного движения	<p>Идея мероприятия: В стране «Светофория» случилась беда: Мадам Бесцветница украла все цветные сигналы светофора, и вместо красного, зеленого и желтого, они показывают черный и серый. Водители автомобилей и пешеходы в замешательстве, они теперь не понимают, как продолжать движение.</p> <p>Ход мероприятия: Вместе с Лютиком Солнечной и Фаером учащиеся отправились в страну «Светофория». Участникам предстоит выполнить задания по ПДД и совершить три остановки: «Музыкальная», «Азбука улиц и дорог», «Дорожный знак». После того, как все цвета были собраны, команды и их болельщики вернули цвета светофору и восстановили дорожное движение, благодаря танцу Радужфляндии.</p>
6	Ролевая игра «Покажу, расскажу, проведу», посвященная Всемирному дню экскурсовода	<p>Идея мероприятия: Мадам Бесцветница с легкостью перемещается по всему миру. Для того, чтобы найти все тайники, в которых спрятаны цвета радуги, ребята должны продемонстрировать свои знания в области географии и истории.</p> <p>Ход мероприятия: В ходе мероприятия участники игры примеряют на себя роль экскурсовода. Каждая команда получает свой экскурсионный объект, получает информацию по своему объекту, изобретает свою форму, задания для команд, и в финале каждая группа проводит экскурсию для других команд.</p>
7	Игра по станциям «Создавая настроение», посвященная Международному дню счастья	<p>Идея мероприятия: Герои «Радужфляндии» решили узнать у мадам Бесцветницы, почему она всегда пакостит и совершает плохие поступки. Оказалось, что она совсем не знает, что такое СЧАСТЬЕ. Герои начинают спорить между собой и не могут решить, что же такое СЧАСТЬЕ? Тогда все вместе принимают решение отправиться на поиски РЕЦЕПТА СЧАСТЬЯ.</p> <p>Ход мероприятия: В ходе игры по станциям участники избавляются от негативных эмоций, собирают советы счастья и рекомендации, как можно поднять себе настроение, угадывают праздники разных стран. В конце игры всех ждет сладкий подарок - конфета с пожеланиями.</p>
8	«Своя игра» «Как питаешься, так и улыбаешься!», посвященная Всемирному дню	<p>Идея мероприятия: Для того, чтобы собрать все цвета радуги и победить мадам Бесцветницу, все гости и жители «Радужфляндии» должны быть здоровыми. Герои «Радужфляндии» решили проверить знания ребят о ЗОЖ.</p>

	здоровья	<p>Ход мероприятия: Основой «СВОЕЙ игры» является игровое поле, где отображены темы и ячейки с вопросами. Каждая тема включает в себя 8 вопросов, разработанных по принципу «от простого к сложному». Каждый вопрос имеют свою стоимость (от 10 до 60 баллов). На подготовку ответа из каждой категории вопросов отводится определенное количество времени, как правило, 30 секунд. Игроки делятся на 3 или 2 команды.</p> <p>Для участников предложено 5 категорий: Питание, Гигиена, Лечебные растения, Спорт, Сказочные персонажи.</p>
9	Журфикс «Встреча героев», приуроченная ко Дню славянской письменности и культуры. Итоговое мероприятие	<p>Идея мероприятия: Мероприятие является поведением итогов. Команды, собравшие все цвета радуги, получают сертификаты за успешное освоение длительной досуговой программы «Веселая радуга» и удостоверения почетного гостя волшебной страны Радужфляндия. Тем командам, у кого не хватает некоторых цветов, предоставляется возможность выполнить задания, посвященные славянской письменности и культуре, и собрать недостающие цвета.</p>

Диагностика результатов освоения программы

Для выявления динамики роста уровня сформированности личностных и метапредметных результатов участников программы «Веселая радуга» проводится входная, промежуточная и итоговая диагностика (*Приложение 2*) в сентябре, январе, апреле.

Для определения уровня предметных результатов до и после каждого мероприятия с учащимися проводится анкетирование с элементами тестирования по данному мероприятию.

Для оценки качества предоставляемых образовательных услуг проводится мониторинг удовлетворённости участников программы, педагогов и родителей.

Для оценки эмоционального фона участников программы проводится диагностика в начале и в конце мероприятия (*рефлексия, беседа, отзывы, наблюдение, анкетирование*).

Список литературы

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: Учебное пособие для студентов вузов. - Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Исаева И.Ю. Досуговая педагогика. Учебное пособие. - Москва: Флинта, 2010. - 200 с.
3. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебно-методическое пособие. Изд. 2-е, перераб. – 2002. - 288 с.
4. Жарков А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности: учебник для студентов вузов культуры и искусств. - М.: Издательский Дом МГУКИ, 2007. - 480 с.
5. Зацепина М. Организация культурно-досуговой деятельности дошкольников: Учебно-методическое пособие. - 2004. -144 с.
6. Емельянова И.С. Роль праздников в воспитании детей // Кл. рук. – 2008. - № 5. - с. 23-26.
7. Золотарёва А.В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности. - Ярославль: Академия развития, 2004.
8. Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. - Кострома: издательство КГУ, 2000.
9. Малая В.Я. Театральные проекты. Я вхожу в мир искусств. - Репертуарно-методическая библиотечка. – 2001. - № 6.
10. Макарова Л.П. Театрализованные праздники для детей. - Воронеж: Изд-во "Учитель", 2003.
11. Озерова О.В., Булгакова Е.В. Развить творчество каждого ученика// Кл. рук. – 2008.- № 5. - с. 77-81.
12. Опарина Н.А. Педагогическое руководство культурно-досуговой деятельностью школьников. - М.: Сентябрь, 2007 .
13. Содержание и организация культурно-досуговой деятельности // Приложение к журналу "Воспитание школьников". - 2005, № 1. - с. 123-144.
14. Сценарии игровых и театрализованных представлений для детей разного возраста: Нескучалия. - М.: Гуман. изд. центр "ВЛАДОС", 2001.
15. Торгашов В.Н. Мы играем в праздники. - М.: "Педагогическое общество России", 2001.
16. Баркан А. Практическая психология для родителей или Как научиться понимать своего ребенка. – М.:, 2000.
17. Эйстад Гюру, Самооценка у детей и подростков: Книга для родителей. – М.:, Альпина Паблишер, 2015. – 294 с.
18. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. – Ярославль, 1997.
19. Психология подростка: учебник/ ред. А. Реан. - СПб.: М.: Прайм – Еврознак; Олма-Пресс, 2004.
20. Шевнина О. Если ребенок интересуется только компьютером. - М. 2003.
21. Александровский Ю.А. Познай и преодолей себя. – М.: Профиздат, 1992. – 224 с.
22. Волченко Ю.С. Успех выбирает воспитанных. Этикет для подростков. – М.: Эксмо, 2014.
23. Гинзбург М.Р. Путь к себе. – М.: Педагогика, 1991. - 160 с.
24. Дусавицкий А.К. Формула интереса. – М.: Педагогика, 1989.
25. Емельянова Т. История Санкт-Петербурга (для детей). – СПб.: «Золотой лев», 2014. – 48.
26. Яковлева Н.А. Санкт-Петербург. Путешествие через века: Книга для семейного чтения. - СПб.: Литера, 2011. – 512 с.

Мероприятия в рамках программы «Веселая радуга» 2017-2018 уч.г.

1. **Презентация** досуговой программы «Веселая радуга» «Лютик и его друзья»

Идея мероприятия: познакомить участников с волшебной страной Радужфляндия, ее жителями и правилами прохождения программы «Веселая радуга». Герои «Радужфляндии» вернулись с каникул, желают познакомиться со своими новыми друзьями - участниками программы «Веселая радуга» и поделиться своими впечатлениями.

Ход мероприятия: Все участники отправляются в сказочную страну «Радужфляндия», где встречаются с её жителями: Лютиком Солнечной, Витаминкой и Журфиксой. Каждый герой проводит игру с участниками в соответствии со своей тематикой: «Вокруг света», «Вежливо-невежливо», «Веселая зарядка».

В конце интерактивного путешествия все участники принимают участие в увлекательном флэш-мобе «Радуга желаний», который станет завершающей частью каждого мероприятия в рамках программы «Веселая радуга».

2. **Игра по станциям «Веселый светофор» (красный цвет)**

Идея мероприятия: закрепить знания учащихся о правилах дорожного движения и безопасном поведении на дороге.

Ход мероприятия: участникам предлагается пройти вместе с Фаером и Витаминкой увлекательный маршрут по станциям: «Вопросы на засыпку», «Шифровальщики», «Юный художник», «Найди пару», «Пропущенные буквы», «Дорожный кроссворд». В ходе испытаний ребята помогают героям «Радужфляндии» избежать опасных ситуаций на дорогах, и все вместе знакомятся с правилами дорожного движения.

3. **Игра – путешествие «Вокруг света с рюкзаком», посвященная Всемирному дню туризма (оранжевый цвет)**

Идея мероприятия: учащиеся совершают путешествие вокруг света вместе со своими гидами в лице Лютика, Витаминки и Журфиксы.

Ход мероприятия: ребята оказываются в Бразилии, где учувствуют в зажигательном карнавале; в Африке, где знакомятся с местными обитателями саванны; любуются чудесными видами бескрайнего озера Байкал; посещают самую уникальную страну-континент Австралию, и покоряют высочайшую вершину планеты гору Эверест. В ходе мероприятия участники узнают, что в первую очередь нужно брать с собой в поход в разное время года; учатся вязать узлы и правильно разжигать костер; переводят самые популярные фразы путешественника на разных иностранных языках.

4. **Игра по станциям с элементами квеста «Истинные ценности Земного шара» (желтый цвет)**

Идея мероприятия: участники отправляются в волшебное путешествие по планете «Толерантность», вместе со своими проводниками: Президентом Радужом, Витаминкой, Журфиксой, Фаэром, Веселинкой и Лютиком. Во время путешествия ребята проявляют такие личные качества, как доброжелательность, внимательность, вежливость, уважение и терпимость.

Ход мероприятия: участники посещают города планеты «Толерантность»: город «Добро»; город «Приветствия»; город «Понимания»; «Город Мудрецов»; город «Вежливости»; город «Согласия». В каждом «городе» участников ждут увлекательные, интересные игры и задания. За правильное выполнение каждого задания они получают буквы, из которых в конце мероприятия составляют слова, являющиеся «Истинными ценностями Земного шара» (доброта, любовь, дружба, терпение, семья, уважение).

5. **Спортивные соревнования «Вижу цель, не вижу препятствий», посвященные Всероссийскому дню бега «Кросс нации» (зеленый цвет)**

Идея мероприятия: приобщение учащихся к здоровому образу жизни.

Ход мероприятия: участники делятся на команды, придумывают название, девиз и проходят следующие эстафеты: челночный бег; прыжки через скалку; «пингвины»; «болотистое место»; «кенгуру»; «дружба»; интеллектуальный капитанский конкурс. Соревновательный

характер мероприятия предполагает распределение команд по местам и вручение наградных материалов: дипломов и грамот.

6. Лабиринт «Шедевры архитектуры», посвященный всемирному дню архитектуры (голубой цвет)

Идея мероприятия: знакомство учащихся с историческими достопримечательностями и памятниками архитектуры Санкт-Петербурга.

Ход мероприятия: участники выполняют сложные задания, связанные с архитектурой Санкт-Петербурга и Ленинградской области. Вместе с Лютиком и Журфиксой ребята отправляются на виртуальную экскурсию по музеям Санкт-Петербурга. По ходу прохождения лабиринта команды получают подсказки, которые в итоге помогут им разгадать зашифрованный в самом начале объект - «Лабиринт Нижнего парка Петергофа».

7. Аукцион знаний «День космонавтики», посвященный Дню космонавтики (синий цвет)

Идея мероприятия: знакомство учащихся с историей праздника «День космонавтики», закрепление знаний о космосе и герое Советского Союза летчике-космонавте Ю.А. Гагарине.

Ход мероприятия: Лютик Солнечная предлагает сыграть в интеллектуальную игру «Аукцион знаний: День космонавтики». Участники делятся по экипажам, выбирают себе тематические названия: «Мега звезды», «Космос», «Радужные инопланетяшки», «Инопланетяне с планеты Кит-кат». В первом туре звучат вопросы из следующих категорий: планеты, космические объекты, космонавты. В «Спринте эрудитов» каждой команде предлагается ответить за минуту на 10 вопросов, где за каждый правильный ответ в актив команд зачислялся 1 балл. В решающем туре участники отвечают на вопросы, также связанные с космосом, а правильные ответы ведущая Лютик Солнечная достает из Черного ящика. Победители аукциона награждаются дипломами.

8. Брейн-ринг «Грациозность и нежность», посвященный Дню кошек в России (фиолетовый)

Идея мероприятия: знакомство учащихся с историей праздника «День кошек», закрепление знаний по зоологии.

Ход мероприятия: Лютик Солнечная и Журфикса рассказывают участникам о таком необычном празднике, как «День кошек», и предлагают ребятам посоревноваться и продемонстрировать свои знания о любимых питомцах. Участники делятся на пять команд: «Кот ученый», «Кошачье телевиденье», «Саванна», «Морские котики», «Кошки СКА». Участники демонстрируют свои знания по категориям: семейство кошачьих, история кошек в Санкт-Петербурге, памятники кошкам в нашем городе, народные приметы, породы кошек. Брейн-ринг состоит из шести раундов:

- «Разминка»
- «Логическая цепочка»
- «Анаграммы»
- «Правильный выбор»
- «Кошачий барометр»
- «Найди меня»

8. Литературный глобус «Читательский билет», посвященный Дню письменности и культуры. Итоговое мероприятие

Идея мероприятия: подведение итогов, вручение сертификатов о прохождении программы «Веселая радуга».

Ход мероприятия: У каждого жителя «Радужфландии» есть свой любимый автор, книга и литературный герой. Жители страны «Радужфландия» перед летними каникулами приглашают всех участников программы «Веселая радуга» в литературное путешествие по своим любимым произведениям. Каждая команда получает свою маршрутную карту, следуя которой участники выполняют задания, заполняют «Читательский билет» и собирают радугу.

Примеры диагностических материалов

Анкета оценки мероприятия «Своя игра «Как питаешься, так и улыбаешься!»

1. Понравилось ли тебе игра?

2. Какая категория тебе понравилась больше и почему?

3. Какая категория у тебя вызвала сложности?

4. Получил ли ты новую информацию в ходе игры?

5. Ты раньше соблюдал правила здорового образа жизни? Если нет, повлияла ли данная игра на твой дальнейший выбор?

6. Хотел ли бы ты принять участие в подобном мероприятии еще раз?

Спасибо за ответы!

Анкета квест-игры «В этом мире доброта!»

1. Понравилось ли тебе мероприятие?
А) да
Б) нет
2. Вы часто говорите «волшебные» слова?
А) да
Б) нет
В) редко
3. Тебя окружают добрые люди?
А) Да
Б) Нет
4. Понравилось ли работать в команде?
А) Да, я был лидером
Б) Да
В) Нет
5. Какое задание тебе понравилось больше всего? Почему? _____
6. Хотели бы еще принять участие в подобных мероприятиях?
А) да
Б) нет

Спасибо за ответы!

Анкета познавательной игры «Волшебное слово»

1. Когда в моем присутствии обижают человека, я _____
2. Когда отмечается день «Спасибо»? _____
3. Что обозначает слово «Mahalo»? _____
4. Я считаю, что счастливая семья – это... _____
5. Я добрый и вежливый человек? _____

Спасибо за ответы!

Итоговая диагностика

1) Представьте, что у вас есть волшебная палочка и список из 10 желаний, выбрать из которых можно только 5. Сделайте свой выбор.

Список желаний:

1. Быть человеком, которого любят.
 2. Иметь много денег.
 3. Иметь самый современный компьютер.
 4. Иметь верного друга.
 5. Мне важно здоровье родителей.
 6. Иметь возможность многими командовать.
 7. Иметь много слуг и ими распоряжаться.
 8. Иметь доброе сердце.
 9. Уметь сочувствовать и помогать другим людям.
 10. Иметь то, чего у других никогда не будет.
- 2) Перед вами высказывания. Внимательно прочитайте их. Подумайте, насколько вы с ними согласны (насколько они про вас). Если вы полностью согласны с высказыванием, оцените ваш ответ в 4 балла; если вы больше согласны, чем не согласны – в 3 балла; если вы немножко согласны – в 2 балла; если вы совсем не согласны – оцените ответ в 1 балл. Напротив номера вопроса поставьте тот балл, на который вы оценили прочитанное высказывание.

Высказывания:

1. Я часто бываю добрым со сверстниками и взрослыми. _____
2. Мне важно помочь однокласснику, когда он попал в беду. _____
3. Я считаю, что можно быть несдержанным с некоторыми взрослыми. _____
4. Наверное, нет ничего страшного в том, чтобы нагрубить неприятному мне человеку. _____
5. Я считаю, что вежливость помогает мне хорошо себя чувствовать среди людей. _____
6. Я думаю, что можно позволить себе выругаться на несправедливое замечание в мой адрес. _____
7. Если кого-то в классе дразнят, то я его тоже дразню. _____
8. Мне приятно доставлять людям радость. _____
9. Мне кажется, что нужно уметь прощать людям их отрицательные поступки. _____
10. Я думаю, что важно понимать других людей, даже если они не правы. _____