

Шедова Екатерина Борисовна
педагог дополнительного образования
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
ЦРТДиЮ «Полярис»

Сопроводительная информация к презентации «Разработка воспитательного мероприятия с применением мультимедийной презентации» **С1.**

Сегодня я поделюсь опытом проведения воспитательных мероприятий с применением компьютерных презентаций.

С2. I. Первое мероприятие «Всё о Мончегорске знаю я!», разработано в виде интерактивной игры и оно состоит из нескольких частей.

Первая часть – чтение стихов о Мончегорске

С3. Вторая часть – просмотр презентации о Мончегорске «Я знаю город Мончегорск». Презентация содержит информацию, которая понадобятся ребятам для игры. Это дата рождения города, градообразующее предприятие, герб и флаг города, улицы города, площади, памятники, музеи. Каждый слайд комментируется педагогом.

С4. Третья часть - Интерактивная игра «Всё о Мончегорске знаю я!»

Здесь необходима предварительная подготовка. Перед началом мероприятия карточки с вопросами развешиваются в зале на стенах, скамейках и так далее.

Перед началом игры каждая команда получает планшет, карандаш и карточку. Команды запускаются в игру с интервалом в 2 минуты. Участникам необходимо, начиная с пункта №1 внимательно читать вопросы. Из двух вариантов ответов, выбрать один ответ и следовать к той цифре, которая указана в этом ответе. Далее вы должны внимательно читать информацию, находящуюся под цифрами и четко выполнять все инструкции. Ваша задача – собрать и записать в таблицу на карточке все буквы, которые даются за правильные ответы. А затем каждая команда должна составить слово из этих букв. Побеждает команда, которая первой выполнит задание полностью.

С5. Четвертая часть - творческая мастерская

Командам выдается необходимый материал для создания аппликации «Герб города Мончегорска».

Во время работы команд, включаются видео с песнями о Мончегорске (выводятся на большой экран).

С6. Пятая заключительная часть - подведение итогов мероприятия.

С7. II. Второе воспитательное мероприятие «Правила дорожные знать каждому положено!» разработано в виде командной игры «Морской бой»

Оно также состоит из нескольких частей. Перед началом мероприятия участники делятся на две команды – «Запрещающие знаки» и «Предупреждающие знаки».

С8. Первая часть – демонстрация презентации «Странички истории ПДД»

В презентации рассказывается история ПДД в России, Англии, Франции. Интересные факты о светофоре.

С9. Вторая часть – сама игра «Морской бой»

Педагог выдает каждой команде листы, с расчерченным на клетки полем, ручки (карандаши) и объясняет правила игры.

Учащиеся расставляют у себя на листах корабли, согласно правилам и отдают их ведущему.

Педагог загадывает загадку, та команда, которая первой даст ответ и начинает игру.

Правила игры «Морской бой»

1. Цель игры: первыми «потопить» все корабли противника.
2. Перед началом игры команды «расставляют» на своем игровом поле (лист формата А4) корабли, согласно основным правилам игры «Морской бой» (корабли ставятся только по прямой, соприкоснуться и пересекаться между собой не должны). На поле ставится один четырехпалубный, два трехпалубных, три двухпалубных и четыре однопалубных корабля. Затем команды отдают листы ведущему.
3. Команды отвечают на вопросы по очереди, согласно жеребьевке.

С10. 4. Перед тем как «произвести выстрел» команда, первая по жеребьевке, должна правильно ответить на вопрос (отгадать загадку). Время у команды ограничено (определяется по ситуации, по сложности вопросов и т.д.)

5. Если команда дала правильный ответ на вопрос (отгадала загадку), то она «производит выстрел». При удачном попадании команде дается право на еще один выстрел, и так до тех пор, пока она не ошибется, то есть до первого промаха.

6. Если команда дала не правильный ответ, то ответить может другая команда (быстро, не раздумывая). Так же, как и в первом случае, при удачном попадании команде дается право на еще один выстрел, и так до тех пор, пока она не ошибется, то есть до первого промаха. После этого вопрос задается команде второй по жеребьевке.

7. Если обе команды ответили неправильно, то ведущий озвучивает правильный ответ и задает следующий вопрос (загадку) для второй по жеребьевке команде. И все повторяется.

8. Ведущий (или его помощник) должен четко следить за очередностью ходов.

9. Ведущий при метком попадании ставит на большом поле крестик, при промахе или вокруг проявившегося корабля – жирные точки. Крестики и точки должны быть хорошо видны командам.

10. Игра продолжается, до тех пор, пока одна из команд «не сразит» все корабли противника.

С11. Третья часть – подведение итогов игры и самого мероприятия.