

**Цель:** Воспитание толерантности.

**Задачи:**

- Создание коллективного проекта - социальной рекламы по толерантности.
- Обучение спортивным играм, свойственным народностям и регионам.
- Стимулирование воображения участников в поисках собственного понимания связи толерантности и этикета.
- Создание условий для формирования у детей компетенций в сфере социальной толерантности.

**План мероприятия:**

1. Организационный момент
2. Конкурсы по этапам
3. Подведение итогов

### **Ход мероприятия**

#### **1. Организационный момент**

Перед началом конкурсов очень важно сформировать команды. Игра рассчитана на учащихся 5-7 классов. Каждый ученик класса должен получить цветной жетон с номером 1,2,3 или 4. Цветов для жетонов используется столько, сколько классов участвует в мероприятии. Например, если в игре участвуют классы 5-А, 5-Б, 6-А, 7-А, 7-Б, то необходимо подготовить 5 цветов для жетонов. Это могут быть жетоны красного, синего, зеленого, желтого, оранжевого цветов. Таким образом, в классе раздаются 4 красных жетона с номерами 1,2, 3, 4; четыре синих жетона с номерами 1,2,3,4 и т.д. Один ученик получает один жетон с одним номером. Детям необходимо объяснить, что номер на жетоне означает номер этапа, в котором им предстоит участвовать. По сигналу, означающему начало игры, дети с номерами жетонов 1 отправляются в помещение, где проводится 1-й этап; с номерами 2 - в помещение, где проводится 2-й этап и т.д. На каждом этапе формируются команды по цветам жетонов: команда красных, команда синих, команда зеленых, команда желтых и команда оранжевых. Получается пять разновозрастных команд по пять человек в каждой. Такое разделение на команды позволяет познакомить и сплотить детей разного возраста и из разных классов. Количество команд и количество человек в них можно варьировать в зависимости от количества участвующих классов и количества человек в этих классах. Все этапы проводятся одновременно и длятся одинаковое количество времени. После их окончания участники игры собираются вместе для подведения итогов и выявления победителей.

#### **2. Конкурсы по этапам**

##### **1 этап - "Конкурс социальной рекламы"**

**Оборудование для учителя:** компьютер или ноутбук, проектор, экран.

**Оборудование для учащихся:** ватманы, маркеры разных цветов.

*Слайд № 1*

Учитель: - Представь, что ты живешь в мире, где фильм длится полторы минуты, а мысли выражают тремя словами. Это мир рекламы...

- Каждая команда - это рекламное агентство, а наши судьи - это независимые эксперты.

- Реклама существует, чтобы ты остановился и взглянул на нее. Социальная реклама - это не реклама конкретного товара, а "отношения к миру". Это реклама, которая побуждает не к покупкам, а к поступкам. Социальная реклама - это "зеркало" общества, отражение его проблем. Социальная реклама не должна быть двусмысленной, человек, глядя на плакат должен понимать посыл автора однозначно и единственно правильно, тем не менее, она должна быть образной и интересной, заставляя задуматься, вызывать эмоции.

### **Конкурс № 1 "Эмоции".**

*Слайды № 2-8*

Учитель: - Назовите эмоции, которые вызывает у вас данная реклама. За каждое правильно названное слово команда получает один балл. Баллы заносятся экспертами-судьями в таблицу соревнований (*Приложение №2*). Вы можете воспользоваться "Спектром эмоций", написанном на карточках, которые есть у каждой команды (*Приложение №1*).

### **Конкурс № 2 "Символы".**

Учитель: - Представьте, что мы не можем слышать и чувствовать запахи, говорить и писать слова. Мы только видим. Мы умеем только рисовать - и нам очень нужно выразить свои мысли рисунком, заставить незнакомого человека обратить внимание на наши идеи и чувства.

Попробуй мыслить и общаться символами, изображениями - как древние египтяне. Тогда ты поймешь, что все вокруг тебя несет смысловую нагрузку. Скажем, телефон в твоей руке - просто телефон. А телефон на картинке - символ общения. Нарисуйте символ любви. Ваш рисунок эксперты оценят в баллах (от 1 до 3).

*Слайд № 9*

- А теперь нарисуйте символ дружбы.

*Слайд № 10*

- А как можно изобразить толерантность? Нарисуйте символ толерантности.

*Слайды №11-15*

### **Конкурс № 3 "Понятия"**

*Слайд № 16*

Учитель: - Что символизирует ваш рисунок. Подберите к нему 5 понятий, которые объясняют термин "толерантность". За каждое верное слово команда получает 1 балл.

### **Конкурс № 4 "Репортажное фото"**

### *Слайд № 17*

Учитель: - Идея (миссия) плаката работает, если ее можно выразить в нескольких словах. От текста может меняться даже смысл изображения.

### *Слайд № 18*

- Придумайте "фразы", которыми мысленно могли бы обменяться эти малыши, отражая понятие толерантности (от 1 до 3 баллов).

### **Конкурс № 5 "Слоган"**

Учитель: - Цель и суть рекламы - в создании стереотипов: прочных, навязчивых ассоциаций, связей. Если такая связь не возникла, значит, рекламная кампания провалилась. В этом также и смысл дополнения плаката, ролика, логотипа слоганом. Глядишь на логотип - на ум приходит слоган. Вспомнил слоган - вспомнил и рекламу. Создайте слоган о толерантности, дополнив фразу: **: и станет легче!**

Фраза оценивается экспертами от 1 до 3 баллов.

### *Слайд № 19*

- Создайте слоган к фотографии на слайде.

### **Конкурс № 6 "Плакат о толерантности"**

Учитель: - Вы увидели некоторые примеры социальной рекламы, научились выбирать и изображать символы для выражения своей мысли, подбирать слоганы для плаката. Наш последний конкурс - создание плаката на тему толерантности.

### **2 этап - "Народные спортивные игры"**

**Оборудование для учителя:** большой набивной мяч, гимнастические палки.

**Оборудование для учащихся:** спортивная форма.

Игры проводятся между 5 командами, игроки которых отмечены разными цветами. Каждая команда состоит из игроков 5-7 классов.

### **Таджикская игра Гир-гиракон (Кто быстрее?)**

Описание. Посередине площадки чертится большой круг. Играющие становятся за кругом на расстоянии вытянутых рук, а водящий - в середине круга. По сигналу играющие начинают забегать в круг и сейчас же убегать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из находящихся в кругу. Если ему удастся это, то пойманный становится помощником водящего и тоже начинает ловить забегавших в круг. Каждый пойманный присоединяется к водящим. Игра продолжается до тех пор, пока большинство игроков не станут водящими. Непойманные игроки считаются победителями. (За каждого непоймавшего игрока команда получает 1 очко). Из них выбирается новый водящий. Можно проводить игру на время.

Правила. Водящий не имеет права выходить из круга. Пойманным считается только тот, кого коснулся водящий, пока тот находился в кругу. Ловить за линией круга не разрешается.

### **Дагестанская народная игра - Карга**

Описание. Участники делятся на две равные команды. На ровной площадке кладется большой камень - карга (заменяется большим набивным мячом). Одной из команд по жребию выпадает охранять его. Чтобы при этом охраняющие не стояли слишком близко к камню, вокруг него можно провести круг радиусом 2-3 м (в зависимости от числа участников). Охраняющие не должны заходить в этот круг. Игроки нападающей команды стараются проскочить между охраняющими камень игроками и запятнать (коснуться) его. Защитники пятнают нападающих. Запятнанные не выбывают из игры, но должны прекратить свою атаку и отойти назад. Если никем не запятнанный нападающий прорвется к камню и коснется его, то команды меняются ролями.

Правила. Карга не считается запятнанным, если его коснется запятнанный перед этим игрок. Можно вести счет очков. За запятнанного нападающего защитники получают 1 очко. Если игрок нападения проскочит между двумя защитниками в сторону камня, то получает 1 очко; если же он обойдет на своем пути 3 защитников, получает 2 очка. Если по истечении определенного времени нападающая команда не сумеет запятнать каргу, то команды меняются ролями и победитель определяется по сумме очков.

### **Украинская народная игра - Бука тянуть (Бук тянуть)**

Участвуют в поединке двое. Порядок участия остальных игроков устанавливается по жребию или по желанию.

Описание и правила. Двое играющих садятся на пол или на землю, упиравшись подошвами ног друг в друга. Оба берутся за прочную палку и по команде тянут ее. Победителем считается тот, кто сумел заставить соперника оторваться от земли или выпустить палку из рук. За каждую одержанную победу игрок приносит своей команде 1 очко. Каждая команда состязается со всеми другими командами по одному разу.

### **Русская народная игра - Пустое место**

Описание. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят друг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила. Водящий не имеет права ударить вызываемого. Он может только коснуться его. Водящий может не сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком направлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу. При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим. Игра идет на время или до определенного количества очков. Каждая победа в поединке приносит команде 1 очко.

### **3 этап - "Этикет и толерантность"**

**Оборудование для ведущего:** Компьютер или ноутбук, проектор, экран, "чёрный ящик", листы с написанными положительными чертами характера человека, листы с перечислением прав человека и персонажами сказок, листы с пословицами разных народов и синонимичными им русскими пословицами.

**Оборудование для учащихся:** листы с написанными положительными чертами характера человека, листы с перечислением прав человека и персонажами сказок, листы с пословицами разных народов и синонимичными им русскими пословицами, лист ватмана, фломастеры, авторучки

#### **Ход мероприятия**

В начале мероприятия ведущий выясняет у учащихся, как они понимают значение слова "толерантность". Затем на экран выводится определение толерантности из Декларации принципов толерантности ЮНЕСКО ([Приложение №3](#))

#### **Затем ставится вопрос:**

- Что такое этикет? (*правила поведения и взаимоотношений*)
- Как связаны между собою этикет и толерантность?

Далее рассказывается о происхождении слова "этикет" и формулируются четыре основных принципа современного этикета ([Приложение №3](#))

#### **1 конкурс. Упражнение "Знакомство"**

*Ведущий:*

- Зная правила этикета, каждый участник команды должен познакомиться со всеми участниками.

#### **2 конкурс "Комплимент"**

*Ведущий:*

- Очень важную роль в общении играют комплименты. ([Приложение №3](#)). Традицию комплимента связывают с рыцарской культурой и творчеством трубадуров средневековья. Даже само слово compliment (лестное замечание, похвала) - французского происхождения. В более позднее время искусство комплимента высоко ценилось в обществе, и было неременным элементом светской беседы. Complimentом называется небольшое преувеличение достоинства, которое собеседник хочет видеть в себе. Однако важно помнить, что есть большая разница между комплиментом и лестью, эту разницу чувствуют большинство людей. Лесть равна лжи, а откровенная ложь вызывает эмоции, далёкие от приятных. Необходимо, чтобы комплименты касались и внутренних качеств человека, а не только внешних. Вы этим показываете, что видите и цените внутренний мир человека.

*Ведущий:*

- Каждый участник команды должен сказать комплимент сидящему справа от него.

### **3 конкурс "Мешочек толерантности"**

**Процедура проведения.** Ведущий проходит по кругу с "чёрным ящиком", в котором находятся различные мелкие предметы. Участники, не заглядывая в мешочек, берут какой-то один предмет. Когда все готовы, ведущий предлагает каждому найти какую-нибудь связь между этим предметом и понятием толерантности. Рассказ начинает участник, первым получивший игрушку. Например: "Мне достался мячик. Он напоминает мне земной шар. Думаю, что толерантность должна быть распространена по всему миру".

### **4 конкурс "Черты толерантной личности"**

*Ведущий:*

- На листах написаны положительные черты характера человека. Вы должны выбрать только 3 черты, которые характерны для толерантной личности. ([Приложение №3](#))

### **5 конкурс "Что за прелесть эти сказки!"**

*Ведущий:*

- К сожалению, не всегда люди толерантны по отношению друг к другу. Даже в сказках некоторых героев лишали их законных прав. Определите, кто из героев сказки был лишён прав и каких прав /нужно выбрать одного героя из трёх, остальных зачеркните ([Приложение №3](#)).

### **6 конкурс "Переведи пословицы"**

*Ведущий:*

- И всё-таки люди во всём мире одинаковы, даже пословицы имеют одинаковый смысл. Вы должны "перевести" пословицы, т.е. подобрать к каждой пословице схожую по смыслу русскую. ([Приложение №3](#))

### **7 конкурс "Эмблема"**

Каждая группа на листе бумаги должна написать определение толерантности и придумать эмблему, символ этого понятия.

### **Подведение итогов, рефлексия.**

*Наиболее полный и обоснованный ответ в каждом конкурсе оценивается максимально в 10 баллов.*

**этап - Социальное проектирование**

**Оборудование для учителя:** компьютер или ноутбук, проектор, экран.

**Оборудование для учащихся:** листы формата А3, А4, маркеры, цветные карандаши, стикеры.

*Ведущий:*

**Социальное проектирование** - это создание образа будущего для общества. Социальный проект предлагает людям замысел их будущей жизни.

Создание социального проекта начинается с выявления проблемы, которую надо решить.

Чтобы создать проект - нужен план. План проекта это как план жизни, как план сада, где растут самые удивительные, самые фантастические деревья (наши идеи, замыслы). Общество и в самом деле похоже на сад: какие-то тенденции вырастают в масштабные социальные процессы, какие-то увядают, забываются. "Социальным садовником" по сути является каждый. Вопрос в том, хорошие ли это садовники. Мы с вами будем создавать социальный проект в сфере толерантности.

Дать определение толерантности, рассмотреть области толерантности. ([Приложение №4](#)).

### **Задание № 1. "Наблюдатель" или "Разминка".**

*Отнесите приведенные ниже проблемы общества к нужной области. Помните, что проблема может касаться сразу нескольких областей (время выполнения задания 5 минут).*

- Инвалид-колясочник хочет попасть в кафе, но не может: ведущая ко входу крутая лестница и тяжелая дверь предназначены для здоровых людей.
- Девочка из маленького села первый раз пошла в третий класс в крупном городе, девочку засмеяли ее новые одноклассники: она не знала слов "леггинсы" и "гламур", а также очень плохо читала вслух.
- Некоторые люди считают всех мусульман террористами.
- Русский и армянин, оба сильно напившись, подрались.
- Приезжие не хотят учить русский язык.
- Парень таджик не уступил место беременной девушке-китайке в переполненном вагоне петербургского метро.

*За каждое правильно определенное понятие дается 10 баллов.*

### **Задание № 2. "Прогнозист".**

*Вам сообщили, что в целях укрепления толерантности и культуры общения с завтрашнего дня каждый, кто сквернословит и очень грубо себя ведет на улицах города в общественных местах, будет: носить намордник (или несмываемую печать - 1 месяц).*

- А) Составьте свой прогноз развития этой ситуации.
- Б) Выберите представителя команды для презентации и представьте свой прогноз соперникам.
- В) Проанализируйте встречные прогнозы команд соперников.

Г) Сделайте общий вывод. Укрепит ли такое мероприятие культуру и толерантность?

*Самая аргументированная презентация - получает 10 баллов, каждая следующая по значимости, аргументированности - на один балл ниже.*

### **Задание № 3. "Предсказатель".**

*Напишите ответы на вопросы (по каждому 5-7 слов).*

- Какие человеческие качества в будущем станут самыми важными?
- Какие жизненные цели возникнут у людей в будущем?
- Какие события будут самыми важными в жизни каждого человека?
- Какими ценностями будут дорожить люди в будущем?
- Что в будущем станет самым важным для людей в их жизни?

*Команда, представившая наибольшее количество неповторяющихся определений получает 10 баллов. Команда, у которой все определения совпадают - получает 5 баллов.*

### **Задание № 4. "Мозговой штурм - Семья в будущем"**

- Модератором становится ведущий (учитель).
- Первый этап - предполагает генерацию идей, идеи критиковать нельзя, во внимание принимаются все (время на данный этап выделяется до 5 минут). В команде (5-6-человек) распределяются роли, кто-то выдвигает идеи о родителях, кто-то о бабушках и дедушках, кто-то о детях разного возраста.
- Второй этап - анализируются и корректируются идеи, им придается законченный вид и форма (на данный этап 3-5 минут).
- Третий этап - подготовка к выступлению. Готовится наглядное представление своей идеи, это может быть и небольшая инсценировка, и интересный текст-выступление (на данный этап 5 минут).
- Четвертый этап - презентация своей идеи (на данный этап 5 минут).

*Самое яркое, креативное командное представление - получает 10 баллов.*

[Приложение 1](#)

[Приложение 2](#)

### **Подведение итогов**

### **Источники**

1. Матюшонок И.Н. Методическое пособия "Образ притяжения", "Открытый микрофон".
2. Сайт "Энциклопедия игр".
3. Программа "Культурной столице - культуру мира" под редакцией Латышева Н.А., Иванов В.В., Сафарова М.О., Чадин А.В.