МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

***Сценарий развлекательной игровой программы***

***для обучающихся среднего школьного возраста***

***Номинация:***

***«КЛАССно играем!»***

 АВТОРЫ:

 Карповская Юлия Александровна

 педагог - организатор,

 педагог дополнительного образования

 и

 Творческое объединение старшеклассников

 «Молодежь.RU***»***

Г. Гаврилов –Ям, 2014 г

***Пояснительная записка***

Скорее всего, первые телефономаны появились еще на заре становления телефонной связи, однако массовым это явление стало сейчас, когда мобильные телефоны получили широкое распространение. Оглянитесь вокруг, вы обязательно увидите человека с трубкой в руке. Конечно, это не значит, что все вокруг телефономаны. Большинство из нас вполне адекватные люди, которым телефон нужен, но, в принципе, мы вполне счастливы и без него. Но где та грань, за которой мы перестаем жить в реальном мире, заменяя её телефонную? Как определить, что мы её уже переступили? Вдруг, вы – тот самый телефономан.

***Цель:*** Активизация общения подростков с одноклассниками через привлечение к игровой деятельности.

***Задачи:***

1. Развитие у подростков интереса к живому общению
2. Активизация самостоятельной, мыслительной и игрой деятельности обучающихся
3. Профилактика мобильной зависимости у подростов

***Условия проведения:***

Данный сценарий игровой программы рассчитан на участников от 11 лет и старше и направлен на профилактику телефономании. В основе этой методической разработки лежит развлекательная конкурсная программы, которая легко трансформируется, и может стать основой других самостоятельных творческих разработок. По желанию организатора, в данном мероприятии может участвовать (играть) весь класс (группа) и его можно дополнить большим количеством конкурсов.

***Обеспечение программы:***

1. Звукоусиливающая аппаратура
2. Экран, проектор
3. 2 комплекта больших фотографий (карточек) мобильных телефонов
4. 2 комплекта наушников (по количеству чел в командах)
5. 2 набора 3-D кубиков
6. Призы

Обязательное условие программы на каждую команду должен быть телефон (смартфон) с функцией фронтальная камера.

**Ход мероприятия**

На сцене появляются молодые люди, все они с телефонами (ходят, стоят, кто-то пишет смс, кто-то слушает музыку, кто-то играет, кто-то фотографирует.)

***Голосовая фонограмма:***

*Современного человека сложно представить без телефона. Сегодня мобильный служит не просто средством связи, это, словно, неотъемлемая часть человека, без которой полноценная жизнь, как кажется, невозможна.*

*Звонок телефона*

***Ведущие (4 чел) выходят на авансцену:***

***-*** Алло…

- Привет…

- Да…

- Слушаю…

***Вместе***: Здравствуйте!

-Мы рады приветствовать вас на нашей программе «Телефоно…

***Вместе:*** …. мания!»

***(музыкальная отбивка)***

- Мобильные телефоны изменили мир, и нет нужды доказывать столь очевидный факт.

- Да, сотовыми пользуются абсолютно все. Согласно статистике за 9 лет в России было продано около 215 миллионов телефонов, это получается примерно по 1,5 мобильника на каждого человека.

- А мы - подростки являемся одними из самых активных пользователей мобильных телефонов.

-Это точно! Вот я не представляю себе ни дня без сотового телефона. Там вся моя жизнь…

 - Ребята, а у кого сейчас телефоны с собой?

- Поднимите, пожалуйста, его вверх (поднимают). Спасибо! Ого, …сколько

- В наше время можно выбрать себе телефон на любой вкус. Вот у меня……………………….. А какие ВЫ знаете марки телефонов?

***( производиться набор команд, участникам выдаются жетоны с картинками телефона и делятся на 2 команды)***

Ребята, которые получили жетоны, поднимитесь, пожалуйста, на сцену!

 Итак, у нас две команды: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, которые сейчас продемонстрируют знания о мобильниках и мастерство их использования. Давайте поприветствуем наших участников громкими аплодисментами.

Побеждая в конкурсах, вы зарабатываете монеты. Команда, набравшая наибольшее количество монет с легкостью сможет пополнить свой баланс.

***(музыкальная отбивка)***

 ***Конкурс «От и До»***

 - А вы знаете, что первый сотовый телефон произвела компания Моторола в 1989 году. И с тех пор много компаний выпустили колоссальное количество марок и моделей.

Командам предлагается выставить в порядке возрастания от самого первого (древнего) телефона до самого новейшего марки Nokia пока играет музыка. Начали!

 **(*проверяем с помощью демонстрации на экране)***

***1.***

***2.***

***3.***

***4.***

***5.***

Команды молодцы! Справились с заданием! А теперь проверим правильность выполнения. Внимание на экран!

Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ получает свою первую монету!

***Один из ведущих выходит с наушниками и показывает, что слушает музыку***

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_! \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_! Ты что не слышишь? Дальше твой конкурс…

***Конкурс «Размотай наушники»***

А? Что? Ах, да. Ребята вы наверно замечали, что сейчас практически все наши сверстники постоянно слушают музыку. Наушники – это самая незаменимая вещь, после телефона конечно. Единственная проблема – наушники постоянно очень запутываются. И следующее задание - распутать наушники. Конкурс происходит как эстафета. Команда, которая первая справиться с заданием получает заветные монеты.

Команды готовы? Тогда начали!

***(муз. Отбивка)***

И в нашем конкурсе есть победитель! Ловкость и быстрота рук принесли монету команде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Аплодисменты!

**Конкурс «Катя, возьми телефон»**

Продолжаем тему музыки. У каждого из нас на телефоне есть свой любимый рингтон. И вот мы решили с помощью коротких музыкальных произведений зашифровать мой номер телефона. Команды услышав музыкальную композицию, должны вспомнить о какой цифре поется в этой песне, и набрать ее на телефоне. Как только все 11 цифр номера будут набраны, звоните. Та команда, которая дозвониться первой – получает заветные монеты.

Итак, первые 2 цифры вы получаете бонусом и это 8 и 9!

* Земфира – знак бесконечность - 8
* Чайф – «Аргентина : Ямайка – 5:0» - 0
* Лера Массква -«На седьмом этаже» -7
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- 0 – ставим такую цифру только 1 раз
* Блестящие «Восточные сказки» - 6
* Жили у бабуси 2 веселых гуся - 2
* Комбинация - « Моя вишневая 9» -9
* Дима Билан « Номер 1» -1
* Бандерос – «Дай пять» -5

 Ну, что ж скорей звоните, мы ждем! И первым дозвонившимся является абонент с номером \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. И победа достается команде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

***Конкурс «Тетрис»***

Кроме музыки в телефонах всех нас привлекают еще и игры. Именно они помогают нам скрасить длинную дорогу в транспорте, ожидание приема у врача, ли просто развеять скуку. Даже если человек, который был равнодушен к подобному роду развлечениям, то играя, начинает упорно собирать фигурки в одну линию, покоряя уровень за уровнем.

 Давайте вспомним самую первую телефонную игру «Тетрис». Для вас мы приготовили кубики, которые вам предстоит собрать в один большой куб. Время на выполнение задания ограничено, пока играет музыка. Задание понятно? Тогда начали!

***( собирают кубики)***

Наши команды достойны аплодисментов. А победителем в этом конкурсе становится команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Конкурс «Коллективное Селфи»***

Современный телефон – это и игрушка, и проигрыватель, и фотоаппарат в одном. Мания фотографировать себя распространилась по всему свету. А если уж говорить о самом знаменитом селфи, то это снимок актеров, сфотографировавших себя на церемонии вручения "Оскара" в этом году, который за час репостнули почти 2 миллиона пользователей Твитера.

Вот и мы предлагаем командам здесь, и сейчас сделать не менее знаменитый снимок. Пока играет музыка команды – участницы должны сделать оригинальное селфи и чтобы в снимок вошло как можно больше людей. Итак, дерзайте! А мы ждем ваши фото!

 ***( фотографии проецируются на экран)***

Фото получились отличные! Давайте подарим аплодисменты командам! И в этом творческом состязании побеждает команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
 Пора настала подвести итоги нашей программы - команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- за работала \_\_\_\_\_\_ монет, а команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ монет

 Наши команды замечательно справлялись с заданием, но сегодня фортуна улыбнулась команде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. И они получают наши главные призы!

Поздравляем ! Друзья, подарите все участникам аплодисменты!

***( участники получают призы и спускаются в зал)***

 А закончить нашу программу нам бы хотелось видеороликом! И так внимание на экран!

***(демонстрируется видеоролик «Остановись!»)***

**Финал:**

Да, друзья, такая проблема как ТЕЛЕФОНОМАНИЯ существует! Но мы надеемся, что для вас, телефон только средство связи.

**Все** (по очереди): Встречайтесь, общайтесь, дружите, играйте и тогда мир вам покажется ярче, чем дисплей телефона!

***(поклон – уход на музыку «надо верить молодым»)***