План-конспект классного часа «Рыцарская академия»

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема** | «Рыцарская академия» |
| **Класс** | 7 класс |
| **Форма мероприятия** | Классный час нравственно-этической направленностиФорма проведения: интеллектуальная «Своя игра» |
| **Цели и задачи** | **Цель:** прививать культурные навыки **Задачи:****-** воспитывать культуру поведения; - формировать положительное отношение к игровой форме проведения мероприятия |
| **Формируемые компетенции** | НравственныеСоциокультурные |
| **Педагогические технологии** | Информационно-коммуникативныеЛичностно-ориентированного образования |
| **Оборудование** | Записи на доске, приз победителю.  |
| **План** | 1. Вступительное слово воспитателя: условия игры
2. I этап игры
3. II этап игры
4. Подведение итогов. Вручение приза победителю.
 |
| **Информационные ресурсы** | Интернет-ресурсы |
| IMG_0433.JPG C:\storage (mom)\Картинки\phoca_thumb_l_02.jpg |

**Классный час «Рыцарская академия»**

**«Своя игра»**

 «Своя игра» - известная ТВ передача, ее многие видели и знают.

 **Условия игры**:

 В первом туре: экран с 4 секторами, в каждом секторе 5 вопросов разной степени сложности и соответственно разной «цены» (количество баллов). Игрок выбирает сектор и цену вопроса. Отвечает-получает свои баллы, нет- это количество баллов у него снимается, а вопрос остается в игре.

 В секторе «Своя игра» игрок сам назначает кол-во баллов, но не более 50.

 Есть ячейки-сюрпризы:

сектор 1, ячейка 40- блиц (можно получить баллы только ответив на все три вопроса правильно);

сектор 2 ячейка 40 – бонус (не отвечая на вопрос, получаешь баллы)

 Во втором туре: участвуют игроки, набравшие наибольшее количество баллов. Ведущий задает вопрос, игрок на листочке пишет ответ и то кол-во баллов, которым он вопрос оценивает. Ответ верный- получаешь свои баллы. Но можно потерять и все!

 **Оборудование**

 24 сектора с названиями тем и указанным количеством очков.

 Призы.

**Первый тур**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. «Культура общения»
 | 10 | 20 | 30 | 40 | Своя игра |
| 1. «Культура внешности»
 | 10 | 20 | Своя игра | 40 | 50 |
| 1. «Культура застолья»
 | 10 | 20 | 30 | Своя игра | 50 |
| 1. «Всякая всячина»
 | 10 | 20 | 30 | Своя игра | 50 |

1. **Сектор «Культура речи»**

10- То, что позволяет нам общаться, не видя друг друга (телефон)

20 – Почему, здороваясь, мужчины пожимают друг другу руки?

А) продемонстрировать силу мускулов

Б) показать, что руки чистые

В) убедиться в дружеских чувствах и добрых намерениях

30 – Понятие, обозначающее правила приличия (этикет)

40 (блиц) – Вежливо задай вопросы, на которые можно дать приведенные ниже ответы:

А) ….? –двадцать минут первого.

Б) …? – «Детский мир» за углом

В) …? – нет, вы ошиблись номером.

50 *(«Своя игра»)* – Дополни высказывание французского короля Людовика IV, который как-то заявил, что «… - вежливость королей» (точность)

1. **Сектор «Культура внешности»**

10- Это надо всегда иметь при себе (носовой платок)

20 – Вставь в пословицу недостающие слова: « По … встречают, по … провожают» (одежке, уму)

30 *(«Своя игра»)* – Подбирая украшения к своей одежде, необходимо руководствоваться:

А) чувством юмора

Б) чувством стыда

В) чувством меры

40 – Бонус

50- То, что в переводе с английского означает «шейный платок» (галстук)

1. **Сектор «Культура застолья»**

10- Это следует есть ложкой аккуратно, не хлюпая (суп)

20 – Это с общей тарелки принято брать руками, а не вилкой (хлеб)

30 - Профессия человека, прислуживающего за столом (официант)

40 – «Своя игра». Фрукт, которым древние римляне обычно заканчивали трапезу (яблоко)

50- Из какого материала изготавливались первые салфетки

А) из бумаги

Б) из ткани

В) из асбеста

1. **Сектор «Всякая всячина»**

10- То, что следует соблюдать и в игре, и в жизни (правила)

20 – Приятная хорошая вещь, которую обычно получают по случаю праздника (подарок)

30 – Грубый невоспитанный человек, не соблюдающий правила этикета (невежа)

40 – «Своя игра». Любезные приятные слова, похвала в чей-то адрес (комплимент)

50- Умение не ставить человека в неловкое положение, на замечать его ошибок и оплошностей. (такт)

**Второй тур**

Участвуют игроки с наибольшим количеством баллов.

Ведущий задает вопрос, игрок на листочке пишет и ответ, и свою ставку -то количество баллов, которым он вопрос оценивает.

Вопрос: что отличает людей от других живых существ? (культура)

**Подведение итогов. Вручение призов.**