**Социальный проект: Сафари - парк!**

Цель проекта: создать на листе ватмана Сафари – парк животных из оригами.

Воспитательные цели: воспитывать бережное отношение к животному миру; воспитывать чувство доброты.

Развивающие цели: развивать моторику рук, находить общее и различное, выделять главное, развивать воображение, развивать умение работать в командах.

Познавательные цели: познакомиться с видами животных, средами их обитания, праздниками, посвященными животным, понятием оригами.

Длительность создания проекта: 40 минут

Целевая аудитория: дети-инвалиды от 12 до 16 лет.

Оснащение: листы А4 (6), ватман (1-2), фломастеры, маркеры, цветная бумага, ножницы, презентация Power Point, проектор, экран, диск с игрой, видеокамера.

Проект готовят ученики 11А класса, присутствуют гости: африканский гость, преподаватель НОУ «Альбион»; учитель английского языка.

Содержание проекта:

1. Представление мероприятия (организационный момент).

Здравствуйте, дорогие участники встречи. Сегодня мы хотим вместе с вами отправиться в путешествие: Будь животным другом! Мы создадим сафари парк животных из оригами. **Сафа́ри** (араб. سفر‎‎ — путешествие) — первоначально охотничьи поездки по Восточной Африке. Позже понятие сафари стало применяться и в других частях Африки и мира, а его значение существенно изменилось. Сегодня слово «сафари» чаще означает вполне мирные и сравнительно недорогие экскурсии в дикую природу, на которых фотографируют зверей. В некоторых странах развилась целая индустрия сафари с опытными сопровождающими.

Мы будем путешествовать весело: с танцами, играми, конкурсами. У нас будет три дружных группы и сопровождающие.

Животные – младшие братья людей. Люди помнят это и даже посвящают животным праздники. **4 октября - День Защиты Животных**, **1 ноября - Всемирный День Вегетарианства**, **2 февраля - День сурка празднуют в Америке.** **19 августа - Международный день бездомных животных**.

Следующие картинки на презентацию и даты праздников на слайде:

1. Видео о животных (диск)
2. Игра о животных (диск) – познавательная викторина. Форма: викторина, работа в командах
3. Разминка перед конкурсами: флэшмоб «Чунга-чанга», все участники выполняют танцевальные несложные движения под музыку.
4. Конкурс «Представьте себе…»

Команды рисуют несуществующее животное, обязательно используют части тела тех животных, которые указаны в списках: осел, кошка, жираф, бегемот, кролик. Своему животному ребята дают имя. Ребята вырезают животных и приклеивают их к ватману.

1. Игра «Крокодил». Одна группа изображает животное, другие отгадывают. Картинки с изображениями животных показывают сопровождающие всей группе. Животные: обезьяны, жирафы, медведи, зайцы, бегемоты, львы, олени.
2. Мастер-классы по оригами: рыбка, кошка, чайка по командам. Оригами создаются из цветной, красивой бумаги и приклеиваются к ватману, на котором нарисован сафари парк.

**Орига́ми** (яп. 折り紙, букв.: «сложенная бумага») — вид декоративно-прикладного искусства; древнее искусство складывания фигурок из бумаги. Искусство оригами своими корнями уходит в Древний Китай, где и была изобретена бумага. Первоначально оригами использовалось в религиозных обрядах. Долгое время этот вид искусства был доступен только представителям высших сословий, где признаком хорошего тона было владение техникой складывания из бумаги.

1. Когда оригами готовы, их наклеивают на ватман сафари. Сафари парк готов. Фото в сафари на память.

Картинки на ватман – сафари, заранее нарисовать красочно все, кроме животных.