

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Методическая разработка
«Нескучная классика»

Подготовила
педагог дополнительного образования
Финансова Инна Константиновна

Новомичуринск 2024г.

Воспитание в детях патриотизма - это важнейшая духовно-нравственная ценность. Поэтому, одна из главных задач родителей и педагогов как можно раньше пробудить в детях любовь к родной земле, формировать у них такие черты характера, которые помогут стать достойным человеком и гражданином своей страны, воспитать любовь и уважение к родителям, близким людям, жителям родного города, формировать чувство гордости за достижения в науке, культуре и других областях нашей страны, развивать интерес к явлениям общественной жизни.

Также перед педагогами стоит задача развития у детей навыков самостоятельности, активности, инициативности в поиске ответов на вопросы, сборе информации, экспериментировании и применении полученных знаний, умений и навыков в играх и практической деятельности.

Александр Сергеевич Пушкин – гениальный русский поэт и писатель, повлиявший на отечественную литературу и русский язык. Мир пушкинских произведений – это удивительно многообразная и необычная литературная вселенная, помогающая погрузиться в историю России, изучить и полюбить родную культуру, поэтому, необходимо знакомить детей с творчеством Пушкина с ранних лет. К процессу обучения нужно подходить деликатно и с рассуждением, обязательно учитывая интересы ребенка, его возрастные особенности, чтобы вместо любви к творчеству писателя не привить отвращения.

В данной методике игра используется как основная педагогическая технология (как известно, в процессе игры даже взрослые легче осваивают новый материал).

Методическая разработка была составлена для возрастной группы детей 7-11 лет, посещающих объединения Дома детского творчества. Данная работа может использоваться педагогами учреждений дополнительного образования, педагогами-организаторами и учителям начальной школы.

Цель:

- организовать содержательный и эмоционально насыщенный досуг учащихся 7-11 лет в оригинальной и интересной формах, вызывающих положительный отклик у детей и прививающих любовь к русским классическим произведениям.

Задачи:

- закрепить знания о творчестве А. С. Пушкина, его сказках;
- учить детей понимать красоту и силу русского языка, учить применять образные выражения, говорить красиво и правильно;
- воспитывать у детей интерес и любовь к творчеству великого поэта;
- воспитывать лучшие человеческие качества – патриотизм, честность, доброту;
- развивать коммуникативные навыки.

Предполагаемый результат:

- создание творческой, праздничной атмосферы;
- расширение знаний о сказках А.С. Пушкина;
- формирование интереса к русскому культурному наследию;
- получение положительного отклика у детей.

Подготовительная работа:

- подготовку детей к мероприятию: чтение произведений А.С. Пушкина, прослушивание аудиозаписей его сказок, просмотр мультфильмов, беседы о творчестве великого поэта;

Необходимо предусмотреть:

- сопровождение участников команд во время игровой программы взрослым-куратором (роль куратора-минимальная помощь детям во время игр и эстафет);
- музыкальное сопровождение игровой программы;
- помощь ассистента ведущему;
- жюри (желательно, но не обязательно).

Проведение данной игровой программы возможно на площади не менее 50 м², в любом зале или широком коридоре, не требует больших материальных вложений.

Мною был разработан сценарий, который я представляю вашему вниманию. В сценарии сочетаются подвижные и интеллектуальные игры, в основу некоторых игр заложен юмор.

Сценарий

«Игровая программа по сказкам А. С. Пушкина»

Ход программы:

Ведущий

Здравствуйте, ребята! Начинаем нашу игру. Она будет связана с именем очень известного человека, которого знают и в России, и за рубежом. Он жил почти 200 лет назад. Вам нужно угадать его фамилию. Итак, перед вами 6 букв. Вам нужно составить из них фамилию. *Процесс угадывания.* Правильно: Пушкин! (*Помощник выносит портрет А.С. Пушкина.*) Александр Сергеевич Пушкин-один из самых известных писателей в мире. Его произведения знают, читают, заучивают наизусть. Портрет узнаваем многими...Сегодня мы проверим ваши знания творчества Александра Сергеевича. Ребята, сейчас вам надоделиться на 3 команды. Моя помощница подойдет к вам с мешочком, вы должны будете вытянуть фишку определенного цвета, таким образом вы

разделитесь на команды... Команды сформированы, теперь вам нужно выбрать капитанов, даю вам минуту. Капитаны выбраны, начинаем!

Ведущий

А начнем мы с вами с разминки. Сейчас я раздам каждой команде по листочку с заданием с именами сказочных героев, а вы должны будете за минуту вычеркнуть имена тех героев, которые не являются героями сказок А.С. Пушкина. Если ваша команда выполняет задание правильно, вы получаете 1 балл (золотую рыбку).

(В зале стоит магнитная доска, на ней магниты 3 цветов по цветам команд, если команда выигрывает балл, ассистент ведущего прикрепляет золотую рыбку на магните на доску под магнит, соответствующий цвету команды).

Задание «Герои»

Василиса, Тучка, царь Салтан, Поп, Чернавка, Царица-мачеха, Снежка, Старик, Нолик, Баба Яга, Старуха, Стич, Белка, Кот ученый, Леди Баг.

Ведущий

Александр Сергеевич писал не простые сказки, а в стихотворной форме. Их нужно было не только сочинить, но и зарифмовать, подобрать строки таким образом, чтобы они были созвучны. Вот и мы с вами сегодня поучимся подбирать рифмы к отдельным словам. Пример рифмы слов: кошка-мошка, картинка-рябинка, птенчик-бубенчик.

Игра «Рифма»

Ведущий

Начинаем новую игру. Я буду читать вам первое слово из пары, а вы должны будете подобрать слово-рифму. Слова я буду читать по очереди каждой команде, если ваша команда подбирает рифму, вы получаете 1 балл, на ответ дается 15 сек. Отвечает только представитель одной команды. Если команда затрудняется с ответом, на вопрос может ответить другая команда, предварительно подняв руку и получив одобрение ведущего. За выкрики команда-нарушитель будет лишаться балла.

Начинаем:

1. рыбка –улыбка *(вариант ответа)*
2. шалаш-гараж
3. муравей-соловей
4. птица-синица
5. белка-стрелка
6. порошок-творожок
7. кокос-абрикос
8. спинка-свинка
9. ручка-штучка
10. картошка-обложка

- 11.оса-колбаса
- 12.молодец-огурец
- 13.цветок-мотылек
- 14.дверь-зверь
- 15.пальчик-мальчик
- 16.зовущий-цветущий

Ведущий

Мы с вами поиграли, пошутили, почувствовали, как сложно бывает подобрать рифму. А в стихах она должна быть красивая и попадать по смыслу. Наша игровая программа посвящена сказкам Пушкина. Всего им написано 7 сказок. Сказки не могут быть без героев: и наш конкурс **«Герои сказок Пушкина»** мы посвятим именно героям сказок Пушкина.

Конкурс «Герои сказок Пушкина»

Ведущий

В этом конкурсе я буду называть первую часть имени главного героя одной из сказок Пушкина, а вы должны будете назвать вторую часть. Пример: Золотая...(рыбка). Вопросы я буду задавать по очереди каждой команде, если ваша команда отвечает правильно, вы получаете 1 балл, на ответ дается 15 сек. Начинаем:

- Мёртвая ...(*царевна*)
- Золотой ...(*петушок*)
- Царь ...(*Салтан, Дадон*)
- Князь ...(*Гвидон*)
- Королевич ...(*Елисей*)
- Царевна...(*Лебедь*)
- Шамаханская...(*царица*)

Ведущий

Там на неведанных дорожках..., читаем мы у поэта. А какое продолжение?
Ответ участников. Правильно!

Эстафета «Следы невиданных зверей»

Сейчас мы проведем с вами эстафету «Следы невиданных зверей». Команды встают в три шеренги, я раздаю каждой команде по паре следов на веревках. Соревнование заключается в следующем: первый игрок из команды встает на следы как на лыжи,придерживая их за натянутые веревки. По моей команде игроки начинают движение к стулу, который стоит напротив команды, обходит его, возвращается обратно и передает следы следующему участнику. Побеждает и получает балл та команда, которая выполнит все быстрее. Подведение итогов эстафеты.

Викторина «Следы невиданных зверей»

Во время подведения итогов, помощник раскладывает на полу бумажные следы надписями вниз. На 4 следах нарисованы рыбки. Если участник выбирает след с рыбкой, его команда получает балл, а ход переходит к другой команде.

Ведущий

Ребята, посмотрите на необычные следы, появившиеся на полу. У нас новый конкурс. На нижней стороне следов написаны цифры. Это номера вопросов, которые я буду задавать вам. Представители ваших команд по очереди будут поднимать по одному следу и называть цифру. Я буду читать вопрос по сказкам Пушкина. Если команда отвечает, то получает балл. Напоминаю, что отвечает только представитель одной команды. Если команда затрудняется с ответом, на вопрос может ответить другая команда, предварительно подняв руку и получив одобрение ведущего. За выкрики команда-нарушитель будет лишаться балла. Капитаны, подойдите, пожалуйста, ко мне чтобы бросить жребий. Сейчас капитаны по очереди будут кидать кубик. Таким образом мы определим очередность участия команд.

Вопросы к викторине:

1. В какой сказке главный герой путешествовал в бочке? Кто он? (Гвидон «Сказка о царе Салтане».)
2. Сколько лет рыбачил старик из «Сказки о рыбаке и рыбке»? (30 лет и три года.)
3. Отчего проснулась царевна в «Сказке о мёртвой царевне и о семи богатырях»? Кто её спас? (Елисеи. Он ударил по гробу хрустальному, гроб разбился, царевна ожила.)
4. Что потребовал мудрец от царя Дадона за свою услугу, за петушка? (Отдать ему Шамаханскую царицу.)
5. Кем были сёстры жены царя Салтана? (Ткачиха и повариха.)
6. От кого спас Гвидон царевну Лебедь? (От коршуна.)
7. Из какой сказки этот фрагмент?
А у князя жёнка есть,
Что не можно глаз отвести:
Днём свет божий затмевает,
Ночью землю освещает,
Месяц под косой блестит,
А во лбу звезда горит.
(Царевна Лебедь из «Сказки о царе Салтане».)
9. В кого превратился Гвидон в последний раз, когда ужалил свою бабушку Бабариху в нос? (в шмеля.)
10. Кем хотела быть старуха в последний раз, когда рыбка оставила её у того же корыта? (Владычицей морской.)

11. Чем царица отравила царевну из «Сказки о мёртвой царевне и о семи богатырях»? (Яблоком.)
12. В какой сказке Пушкина есть собака? В «Сказке о мёртвой царевне и семи богатырях».
13. Что кричал петушок, сидя на спице? («Кири-ку-ку. Царствуй, лёжа на боку».)
14. Кто говорит такие слова: «Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи...» (Царица-мачеха. «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»).
15. Кто из героев Пушкина произносит эти слова:
Мы объехали весь свет:
За морем житьё не худо...
(Корабельщики.)
16. В какой сказке Пушкина есть Белка? («Сказка о царе Салтане».)
17. Кто говорит такие слова: «Чем вы, гости, торг ведёте и куда теперь плывёте?» (Князь Гвидон. «Сказка о царе Салтане»)
18. Какими словами обращается старик к золотой рыбке? («Смилуйся, государыня рыбка!»)

Конкурс «Собери картинку»

Ведущий

Молодцы! А теперь следующий конкурс. Вам нужно будет подойти к столам, и на скорость собрать из карточек иллюстрацию к сказке. Задание одинаковое у всех команд. 1 балл получает команда, первая собравшая картинку. Итак, на столах разложены фрагменты иллюстрации. По моей команде участники начинают соревнование. Приготовились, начали!

Ведущий

Команда... первой справилась с заданием, давайте посмотрим, что у них получилось. Из какой сказки ваш фрагмент? Ответ игроков. Правильно! Вы получаете 1 балл за этот конкурс. А теперь давайте посмотрим, как справились другие команды.

Ведущий

Послушайте меня внимательно. Я прочту вам фрагмент сказки, в которой что-то перепутано:

Жил князь Гвидон со своею прекрасною царевной Лебедь
У самого синего моря;
Они жили в ветхой землянке
Ровно 30 лет и 3 года.
Князь Гвидон ловил неводом рыбу,
Царевна Лебедь пряла свою пряжу.

(Князь Гвидон и царевна Лебедь попали в «Сказку о рыбаке и рыбке» на место рыбака и его старухи).

Эстафета «Рыбалка»

Ведущий

Верно! Как звали рыбака? Правильно, Старик. Чем он ловил рыбу? Да, неводом. А что это такое? Точно, невод-это специальная сетка для рыбалки. Но вот незадача, у нас в Доме детского творчества нет невода, а рыбу наловить надо, да много. Очень нужна ваша помощь. Итак, новое соревнование. Команды встают в шеренги. По моему сигналу по 1 участнику из команды подбегают к тазу, берут удочку, ловят 1 рыбку. Кладут удочку на место. И бегут с рыбкой к своей команде, кладет рыбку в ведро. Затем бежит следующий игрок и так далее, пока вы не выловите всю рыбу. По итогам игры будем присуждать вам баллы.

Для конкурса нужны: пластиковый таз среднего размера, рыбки с магнитами, 3 удочки с магнитными наконечниками.

Ведущий

Ну и веселая рыбалка у нас получилась, а какой хороший улов. А сейчас я прочитаю вам фрагмент еще одной сказки:

Свет мой, петушок! Скажи,

Да всю правду доложи:

«Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»

И ей петушок в ответ:

«Ты, конечно, спору нет;

Ты, старуха всех милее,

Всех румяней и белее».

Ой, опять кто-то что-то перепутал. Подскажите мне, пожалуйста, что в этом фрагменте не так. (Петушок из «Сказки о золотом петушке» и старуха из «Сказки о рыбаке и рыбке» оказались в «Сказке о Мёртвой царевне и о семи богатырях» на месте: петушок - зеркальца, старуха - царицы-мачехи.)

Ведущий

Точно! А как у Александра Сергеевича?..

Конкурс «Свет мой, зеркальце, скажи...»

Ведущий

Верно! Следующий конкурс. Мы попробуем разыграть с вами маленькие сценки из «Сказки о мертвой царевне и о семи богатырях». В каждой команде нужно выбрать двух ребят, которые на время станут Царицей и зеркальцем. У вас будет 3 минуты на репетицию. А потом по жребию вы выступите, а жюри оценит ваши сценки, начислит вам баллы. *Капитаны команд вытягивают один из двух вариантов диалога Царицы и зеркальца:*

1.

"Свет мой, зеркальце! скажи
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?"

"Ты, конечно, спору нет:
Ты, царица, всех милее,
Всех румяней и белее".

2.

"Здравствуй, зеркальце! скажи
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?"

"Ты прекрасна, спору нет;
Но живет без всякой славы,
Средь зеленых дубравы,
У семи богатырей
Та, что все ж тебя милей".

Процесс репетиции и выступление команд.

Ведущий

Чудесные выступления! *(Завершение программы).*

Ведущий

Дорогие ребята, итоги игры подведены. Так как вы все сегодня были очень активными, дружными, собранными, мы каждому из вас приготовили сувенир. Подходите ко мне по одному, не толкайте друг друга, мальчики пропускают девочек вперед. *(Награждение всех участников).*

Техническое оснащение:

- 1.Музыкальная колонка;
- 2.Ноутбук.

Реквизит для проведения программы:

1. Портрет А. С. Пушкина (если есть), мольберт для портрета.
2. 6 овалов или кругов небольшого размера с буквами П, У, Ш, К, И, Н (перед началом игры буквы нужно перемешать).
- 3.Квадраты или прямоугольники (фишки) небольшого размера двух или трех цветов из картона, в зависимости от планируемого количества участников и команд, для распределения по командам.
4. «Волшебный мешочек». Можно использовать что-то другое.

- 5.Магнитная доска, 3 цветных магнита (цвета соответствуют цвету фишек).
- 6.Картонные рыбки (баллы) простой формы желтого или золотого цвета на магнитах. Размер рыбок около 8-10 см, количество 25 штук (варьируется от числа команд и конкурсов).
7. 2-3 листка (по количеству команд) с именами героев:
Василиса, Тучка, царь Салтан, Поп, Чернавка, Царица-мачеха, Снежка, Старик, Нолик, Баба Яга, Старуха, Стич, Белка, Кот ученый, Леди Баг,
2-3 маркера, карандаша или ручки для вычеркивания.
8. 2-3 пары «следов». Следы округлой формы, примерный размер 25х33см, следы рекомендуется выпилить из ДВП. На каждый след необходимо примерно 150 см веревки, ее нужно продеть через след и завязать 2 конца вверху. Концы фиксируются. Для дополнительной фиксации веревки около отверстий на верхней части следа завязываются одинарные узелки.
9. 24 следа «невиданных зверей» из бумаги или картона, примерный размер 18 см. На следах написаны цифры от 1 до 18, на 4 следах-изображение рыбки.
10. 2-3 одинаковых репродукции к сказке Пушкина. Репродукции разрезаются на несколько разных частей (на усмотрение организаторов). Каждую разрезанную репродукцию можно сложить в конверт или коробку.
11. 2-3 набора «Магнитная рыбалка». Можно сделать дополнительных рыбок из картона.
12. «Море»-отрез голубой или синей ткани (примерный размер200х150см).
13. «Волшебное зеркальце». Можно сделать оправу зеркала из картона.
14. Кокошник.
- 15.4-6 листов с текстом диалога Царицы и зеркальца (по 2 варианта диалога на каждую программу).