Буланова Наталья Дмитриевна,

учитель технологии

МБОУ «Вяткинская СОШ»

д. Вяткино Судогодского района

Владимирской области

# УРОК ПО ТЕМЕ: «КИНОИГРА «СОВЕТСКАЯ КЛАССИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ»

**Д. Вяткино, 2023 г.**

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальная киноигра «Советская классика для детей» направлена на развитие познавательной активности обучающихся, логического и стратегического мышления, функциональной грамотности, мягких навыков, духовно-нравственное и гражданско-патриотическое воспитание школьников, путём погружения в область кинонаследия нашей Родины.

# Цель урока

Игра «Советская классика для детей» может служить инструментом определения уровня знаний обучающихся по данной теме для дальнейшего планирования киноуроков в рамках образовательной деятельности, для закрепления пройденного материала и подведения итогов работы школьного киноклуба.

# Планируемые результаты обучения

**Личностные результаты**

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, любви и уважения к Отечеству, чувства гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, традиционных ценностей многонационального российского общества;

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование целостного мировоззрения, учитывающего культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

**Метапредметные результаты**

Универсальные познавательные учебные действия

Базовые логические и исследовательские действия:

- ставить и использовать вопросы как исследовательский инструмент познания; - самостоятельно формулировать выводы и обобщения по результатам наблюдения или исследования, аргументированно защищать свои позиции сопоставлять, анализировать, сравнивать и оценивать с позиций эстетических категорий явления искусства и действительности;

Работа с информацией:

- понимать специфику работы с аудиоинформацией, музыкальными записями;- выбирать, анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию, представленную в аудио- и видеоформатах, текстах, таблицах, схемах;

Универсальные коммуникативные действия:

- понимать искусство в качестве особого языка общения – межличностного (автор – зритель), между поколениями, между народами;

- взаимодействовать, сотрудничать в коллективной работе, принимать цель совместной деятельности и строить действия по её достижению, договариваться;

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения, развивая способность к эмпатии и опираясь на восприятие окружающих;

- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к представлению отчета перед группой.

Универсальные регулятивные учебные действия

Самоорганизация:

- осознавать или самостоятельно формулировать цель и результат выполнения учебных задач, осознанно подчиняя поставленной цели совершаемые учебные действия, развивать мотивы и интересы своей учебной деятельности;

- планировать пути достижения поставленных целей, составлять алгоритм действий, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных, познавательных, художественно-творческих задач;

- делать выбор и брать за него ответственность на себя.

Самоконтроль:

- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

- владеть основами самоконтроля, рефлексии, самооценки на основе соответствующих целям критериев.

Эмоциональный интеллект:

- развивать способность управлять собственными эмоциями, стремиться к пониманию эмоций других;

- признавать свое и чужое право на ошибку, при обнаружении ошибки фокусироваться не на ней самой, а на способе улучшения результатов деятельности;

- работать индивидуально и в группе; продуктивно участвовать в учебном сотрудничестве, в совместной деятельности со сверстниками, с педагогами и межвозрастном взаимодействии.

**Предметные**

- объяснять особую роль и функции телевидения в жизни общества как экранного искусства и средства массовой информации, художественного и научного просвещения, развлечения и организации досуга;

- понимать образовательные задачи зрительской культуры и необходимость зрительских умений;

- осознавать значение художественной культуры для личностного духовнонравственного развития и самореализации, определять место и роль художественной деятельности в своей жизни и в жизни общества;

- иметь представление об этапах в истории кино и его эволюции как искусства;

- иметь опыт анализа художественного образа и средств его достижения в лучших отечественных мультфильмах; осознавать многообразие подходов, поэзию и уникальность художественных образов отечественной мультипликации.

# Образовательные ресурсы

Интеллектуальная игра «Советская классика для детей» разработана на основе материалов, размещенных на платформе образовательного онлайн-кинотеатра <https://zeroplus.tv> .

# Оборудование урока и материалы

**С**пециальные бланки и листы для записей (Приложение 1), презентация с игровыми вопросами (Приложение 2), грамоты и дипломы для победителей и призёров (по желанию). Урок проводится в аудиториях, оснащенных ноутбуками и интерактивными панелями (мультимедийными проекторами, акустическими системами).

# Правила игры

К участию в игре приглашаются команды обучающихся из 6 человек в возрасте 14-16 лет. В ходе игры командам необходимо ответить на вопросы о советских фильмах и мультфильмах, объединенные в 4 тематических блока (раунда). Для записи ответов на игровых столах находятся специальные бланки, которые команды сдают после того, как прозвучат все вопросы раунда и повтор вопросов (при наличии). Момент начала и окончания сдачи бланков дополнительно оглашается ведущим. Дополнительный листок для записей, который находится на игровых столах, команды могут использовать по своему усмотрению, записи на нём не влияют на общий счет игры. Проверку бланков и подведение итогов осуществляет жюри, формируемое по усмотрению организаторов проведения игры. После подведения итогов проводится церемония награждения команд, занявших1-3 места.

# Схема и рейтинговая система игры

|  |  |
| --- | --- |
| **Раунды** | **Описание** |
| Раунд 1  «Разминка» | 6 вопросов по 4 варианта ответа на каждый, 30 секунд на вопрос.  В конце раунда – повтор вопросов.  Команды получают по 1 баллу за каждый правильный ответ.  Максимальное количество баллов за раунд – 6. |
| Раунд 2  «Включаем логику» | 4 вопроса, 1 минута на вопрос.  В конце раунда – повтор вопросов.  Команды получают по 1 баллу за каждый правильный ответ.  Максимальное количество баллов за раунд – 4 |
| Раунд 3  «Кадр из фильма» | 6 вопросов, 30 секунд на вопрос.  В конце раунда – повтор вопросов.  Команды получают по 1 баллу за каждый правильный ответ.  Максимальное количество баллов за раунд – 6. |
| Раунд 4  «Блиц» | 6 вопросов, 15 секунд на вопрос.  Команда может сделать ставку «+1» на любой из ответов (максимальное количество ставок – 6). Если ответ правильный, команда получает дополнительно 1 балл. В случае неправильного ответа у команды вычитается 1 балл. Ставки делать необязательно.  В конце раунда вопросы не повторяются.  Команды получают по 1 баллу за каждый правильный ответ.  Максимальное количество баллов за раунд с учетом ставок – 12. |
| Подведение итогов игры | Максимальное количество баллов за игру – 28. |

# КОНСПЕКТ УРОКА: « КИНОИГРА «СОВЕТСКАЯ КЛАССИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Номер слайда** | **Содержание урока (вопросы зачитывает ведущий/учитель)** | **Формируемые УУД** |
| 1 | ***Сбор и рассадка команд за игровые столы*** | Метапредметные:  - развитие навыков коммуникации и планирование учебного взаимодействия с преподавателем и со сверстниками. Личностные:  - формирование мотивации к познавательной активности обучающихся |
| 2 | ***Приветствие***  Добрый день! Мы рады приветствовать вас на киноигре, посвященной советским фильмам и мультфильмам. Сегодня мы с вами определим, какая команда может смело сказать, что ее участники – знатоки советской классики! А для победы вам понадобится не только отменная память, но и умение логически мыслить, не бояться идти на риск и, конечно, уметь работать в команде.  Проверку ответов на вопросы и подсчет набранных балов сегодня будет осуществлять наше жюри в составе (*представление членов жюри*).  Итак, команды! На ваших столах лежат игровые бланки, в которые вы должны вписать название вашей команды. И на это у вас есть ровно минута. |
| 3 | ***Объяснение правил игры***  Немного о схеме сегодняшней игры. Вас ожидают 4 раунда: «Разминка», «Включаем логику», «Кадр из фильма» и «Блиц». Для каждого раунда у вас есть специальный бланк, который вы сдаете после того, как прозвучат все вопросы раунда и повторы вопросов. Баллы каждого раунда будут суммироваться. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, станет победителем игры. Итак, начинаем! | Познавательные: - анализ полученной информации о правилах игры. Метапредметные: - развитие навыков коммуникации и  установление причинно-следственных связей Личностные: - оценивание содержания, способность применять знания к практической деятельности, систематизация, осмысление и формирование целостной картины |
| 4 | ***Раунд первый***  Раунд первый: «Разминка». Вас ожидают 6 вопросов и четыре варианта ответа на каждый. Время ответа на вопрос – 30 секунд. В конце раунда мы быстро повторим вопросы. | **Регулятивные:** - учиться высказывать своё предположение (версию); - учиться отличать верно выполненное задание от неверного. - учитель донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи.  **Коммуникативные:** - слушать и понимать речь других, слушать вопросы. - умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли.  **Познавательные:** - находить ответы на вопросы. - перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы.  - построение логической цепи рассуждения.  **Личностные:** - формирование умения работать в коллективе |
| 5 | Вопрос первый: В кого превратил Старичок-боровичок Иванушку в сказке «Морозко»?  Вариант А: получеловек-полуволк,  Вариант Б: получеловек-полумедведь,  Вариант В: получеловек-полубобёр,  Вариант Г: получеловек-полузаяц.  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 6 | Вопрос второй: Какая из этих повестей не входит в цикл «Вечера на хуторе близ Диканьки»?  Вариант А: «Страшная месть»,  Вариант Б: «Заколдованное место»,  Вариант В: «Ночь перед рождеством»,  Вариант Г: «Гранатовый браслет».  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 7 | Вопрос третий: В кого **НЕ** превращался князь Гвидон в мультфильме «Сказка о царе Салтане»?  Вариант А: шмель,  Вариант Б: комар,  Вариант В: пчела,  Вариант Г: муха.  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 8 | Вопрос четвертый: Кто является автором сказки «Три толстяка?»  Вариант А: Юрий Олеша,  Вариант Б: Алексей Толстой,  Вариант В: Агния Барто,  Вариант Г: Сергей Михалков.  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 9 | Вопрос пятый: Какое слово пытался составить **К**ай из ледяных осколков в фильме **«**Снежная королева**»**?  Вариант А: доброта,  Вариант Б: вечность,  Вариант В: дружба,  Вариант Г: любовь.  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 10 | Вопрос шестой: Сколько раз ходил старик к морю в мультфильме «Сказка о рыбаке и рыбке»?  Вариант А: 4,  Вариант Б: 5,  Вариант В: 6,  Вариант Г: 7.  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 11 | А теперь мы быстро повторим все вопросы. |
| 12 | Вопрос первый: В кого превратил Старичок-боровичок Иванушку в сказке «Морозко»?  Вариант А: получеловек-полуволк,  Вариант Б: получеловек-полумедведь,  Вариант В: получеловек-полубобёр,  Вариант Г: получеловек-полузаяц. |
| 13 | Вопрос второй: Какая из этих повестей не входит в цикл «Вечера на хуторе близ Диканьки»?  Вариант А: «Страшная месть»,  Вариант Б: «Заколдованное место»,  Вариант В: «Ночь перед рождеством»,  Вариант Г: «Гранатовый браслет». |
| 14 | Вопрос третий: Вопрос третий: В кого **НЕ** превращался князь Гвидон в мультфильме «Сказка о царе Салтане»?  Вариант А: шмель,  Вариант Б: комар,  Вариант В: пчела,  Вариант Г: муха. |
| 15 | Вопрос четвертый: Кто является автором сказки «Три толстяка?»  Вариант А: Юрий Олеша,  Вариант Б: Алексей Толстой,  Вариант В: Агния Барто,  Вариант Г: Сергей Михалков. |
| 16 | Вопрос пятый: Какое слово пытался составить **К**ай из ледяных осколков в фильме **«**Снежная королева**»**?  Вариант А: доброта,  Вариант Б: вечность,  Вариант В: дружба,  Вариант Г: любовь. |
| 17 | Вопрос шестой: Сколько раз ходил старик к морю в мультфильме «Сказка о рыбаке и рыбке»?  Вариант А: 4,  Вариант Б: 5,  Вариант В: 6,  Вариант Г: 7. |
| 18 | Команды, сдаём бланки! Начинаем обратный отсчет! |
| 19 | Итак, бланки больше не принимаются. Внимание, правильные ответы! |
| 20 | ***Ответы первого раунда***  Вопрос первый: В кого превратил Старичок-боровичок Иванушку в сказке «Морозко»?  Правильный ответ – вариант Б: получеловек-полумедведь. |
| 21 | Вопрос второй: Какая из этих повестей не входит в цикл «Вечера на хуторе близ Диканьки»?  Правильный ответ – вариант Г: «Гранатовый браслет».  «Гранатовый браслет» – это повесть Александра Ивановича Куприна. |
| 22 | Вопрос третий: В кого не превращался князь Гвидон в мультфильме «Сказка о царе Салтане»?  Правильный ответ – вариант В: пчела.  Первый раз князь Гвидон превратился в комара, во второй раз – в муху и в третий раз – в шмеля. |
| 23 | Вопрос четвертый: Кто является автором сказки «Три толстяка?»  Правильный ответ – вариант А: Юрий Олеша. |  |
| 24 | Вопрос пятый: Какое слово пытался составить Кай из ледяных осколков в фильме **«**Снежная королева**»**?  Правильный ответ – вариант Б: Вечность. |
| 25 | Вопрос шестой: Сколько раз ходил старик к морю в мультфильме «Сказка о рыбаке и рыбке»?  Правильный ответ – вариант В: 6 раз.  В первый раз, старик сам пришёл к морю, чтобы наловить рыбы.  Остальные же пять раз его посылала старуха: за новым корытом, чтобы справить новую избу, чтобы стать «столбовою дворянкою», чтобы превратиться в «вольную царицу», ну и чтобы стать «владычицей Морскою» в финале сказки. |
| 26 | ***Раунд второй***  Раунд второй «Включаем логику».  Вам предстоит ответить на 4 вопроса, вариантов ответа не будет, но вы можете прийти к ответу, рассуждая логически. Время ответа на вопрос – 1 минута. В конце раунда мы быстро повторим вопросы. |
| 27 | Вопрос первый: В книге Виталия Губарева «Королевство кривых зеркал» правителя королевства звали Топсед (Деспот), он описывался как низенький человечек с приплюснутой головой. В экранизации же он выглядит куда более симпатично, а его внешность и наряды отличаются яркостью и многообразием цветов. Сыграл короля актер с колоритной внешностью и незабываемым голосом Анатолий Кубацкий.  А как звали правителя королевства в фильме?  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 28 | Вопрос второй: По замыслу режиссера Александра Роу, в сказке «Морозко» эту героиню должна была играть актриса Тамара Носова, известная своими комедийными ролями. Однако ассистент режиссера привела на съемочную площадку начинающую актрису Инну Чурикову, которая так хотела получить эту роль, что на кинопробах перегрызла огромное количество орехов. А как звали эту героиню сказки?  Время пошло! *(Запуск таймера).* |  |
| 29 | Вопрос третий: Название этого кинофильма выбрано не случайно. Фразеологизм в названии фильма буквально означает «никогда», что сразу намекает на то, что перед зрителем – сказка, небылица. О каком фильме идёт речь?  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 30 | Вопрос четвертый: Во время съ**ё**мок фильма «Москва - Кассиопея» на Ялтинской киностудии построили огромную декорацию – 18-метровый **«**коридорзвездолета». Декорация вращалась вокруг своей оси, как барабан револьвера. «Влетающий» в отсек пилот не касался пола и стен, потому что был пристегнут спрятанными под одежду ремнями к стальной трубе и прикрывал ее от кинокамеры своим телом. Эффект чего был успешно достигнут таким образом?  Время пошло! *(Запуск таймера).* |
| 31 | А теперь мы быстро повторим все вопросы. |
| 32 | Вопрос первый: В книге Виталия Губарева «Королевство кривых зеркал» правителя королевства звали Топсед (Деспот), он описывался как низенький человечек с приплюснутой головой. В экранизации же он выглядит куда более симпатично, а его внешность и наряды отличаются яркостью и многообразием цветов. Сыграл короля актер с колоритной внешностью и незабываемым голосом Анатолий Кубацкий.  А как звали правителя королевства в фильме? |
| 33 | Вопрос второй: По замыслу режиссера Александра Роу, в сказке «Морозко» эту героиню должна была играть актриса Тамара Носова, известная своими комедийными ролями. Однако ассистент режиссера привела на съемочную площадку начинающую актрису Инну Чурикову, которая так хотела получить эту роль, что на кинопробах перегрызла огромное количество орехов. А как звали эту героиню сказки? |
| 34 | Вопрос третий: Название этого кинофильма выбрано не случайно. Фразеологизм в названии фильма буквально означает «никогда», что сразу намекает на то, что перед зрителем – сказка, небылица. О каком фильме идёт речь? |
| 35 | Вопрос четвертый: Во время съ**ё**мок фильма «Москва - Кассиопея» на Ялтинской киностудии построили огромную декорацию – 18-метровый **«**коридорзвездолета». Декорация вращалась вокруг своей оси, как барабан револьвера. «Влетающий» в отсек пилот не касался пола и стен, потому что был пристегнут спрятанными под одежду ремнями к стальной трубе и прикрывал ее от кинокамеры своим телом. Эффект чего был успешно достигнут таким образом? |
| 36 | Команды, сдаём бланки! Начинаем обратный отсчет! |
| 37 | Итак, бланки больше не принимаются. Внимание, правильные ответы! |
| 38 | ***Ответы второго раунда***  Как звали правителя королевства в фильме «Королевство кривых зеркал»?  Правильный ответ: Йагупоп (Попугай).  Образ персонажа Анатолия Кубацкого всем свои видом демонстрирует «попугайство», начиная выбором одежды и цвета волос, заканчивая манерами поведения. |
| 39 | Как звали героиню сказки «Морозко»?  Правильный ответ: Марфушенька.  Для народной артистки СССР Инны Чуриковой роль Марфушеньки-душеньки в сказке «Морозко» стала первой главной ролью в карьере. |  |
| 40 | О каком же фильме шла речь?  Правильный ответ: «После дождичка в четверг».  Используя в названии этот фразеологизм, создатели фильма намекают на несбыточность и сказочность всех произошедших в фильме событий. |
| 41 | Эффект чего был успешно достигнут таким образом?  Правильный ответ: конечно же, речь шла о невесомости. Создатели фильма применили невероятную смекалку для имитации невесомости, так как о компьютерной графике речи еще не шло. Работой советских специалистов восхищались не только зрители, но и зарубежные режиссеры, среди которых был даже Стивен Спилберг. |
| 42 | ***Раунд третий***  Раунд третий «Кадр из фильма». Вам будут показаны кадры из 6 фильмов, название которых и предстоит отгадать. Вариантов ответа не будет. Время ответа на вопрос – 30 секунд. В конце раунда мы быстро повторим вопросы. |
| 43 | Вопрос первый:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 44 | Вопрос второй:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 45 | Вопрос третий:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 46 | Вопрос четвертый:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 47 | Вопрос пятый:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 48 | Вопрос шестой:Из какого фильма этот кадр?  *(Запуск таймера).* |
| 49 | А теперь мы быстро повторим все вопросы. |
| 50 | Вопрос первый:Из какого фильма этот кадр? |
| 51 | Вопрос второй:Из какого фильма этот кадр? |
| 52 | Вопрос третий:Из какого фильма этот кадр? |
| 53 | Вопрос четвертый:Из какого фильма этот кадр? |
| 54 | Вопрос пятый:Из какого фильма этот кадр? |
| 55 | Вопрос шестой:Из какого фильма этот кадр? |
| 56 | Команды, сдаём бланки! Начинаем обратный отсчет! |
| 57 | Итак, бланки больше не принимаются. Внимание, правильные ответы! |
| 58 | ***Ответы третьего раунда***  Правильный ответ на первый вопрос – «Старик Хоттабыч», фильм-сказка 1956 года, поставленный режиссёром Геннадием Казанским. |
| 59 | Правильный ответ на второй вопрос – «Три толстяка», фильм-сказка 1966 года, поставленный режиссёром Алексеем Баталовым по одноименной повести писателя Юрия Олеши. |  |
| 60 | Правильный ответ на третий вопрос – «Вечера на хуторе близ Диканьки». Фильм-сказка снят в 1961 году по повести Николая Гоголя «Ночь перед Рождеством» из цикла «Вечера на хуторе близ Диканьки». Режиссёр фильма – Александр Роу. |
| 61 | Правильный ответ на четвёртый вопрос – «Принцесса на горошине», советский фильм-сказка, снятый в 1976 году по мотивам сказок Ганса Христиана Андерсена. Режиссёр фильма – Борис Рыцарев. |
| 62 | Правильный ответ на пятый вопрос – «Королевство кривых зеркал», фильм-сказка 1963 года, поставленный режиссёром Александром Роу. |
| 63 | Правильный ответ на шестой вопрос – «Огонь, вода и медные трубы», советский фильм-сказка 1967 года, снятый режиссёром Александром Роу. |
| 64 | ***Раунд четвертый***  Раунд четвертый «Блиц». Вам предстоит ответить на 6 вопросов, вариантов ответа не будет. Время ответа на вопрос – 30 секунд. Вы можете сделать ставку +1, если уверены в своём ответе на вопрос. Если ответ правильный, вы получаете +1 балл. Если вы ошиблись, то 1 балл у вас вычитается. Ставки делать не обязательно.  В конце раунда вопросы не повторяются. |
| 65 | Вопрос первый:Диалог из какого фильма вы слышите?  *(Запуск таймера).* |
| 66 | Вопрос второй:Установите соответствие между авторами и произведениями, которые они написали.  *(Запуск таймера).* |  |
| 67 | Вопрос третий:Песню из какого мультфильма вы слышите?  *(Запуск таймера).* |
| 68 | Вопрос четвертый:Как звали главных героинь фильма «Королевство кривых зеркал»?  *(Запуск таймера).* |
| 69 | Вопрос пятый:Как звали героиню Натальи Седых в знаменитой сказке?  *(Запуск таймера).* |
| 70 | Вопрос шестой:Логотип какой российской фирмы, название которой совпадает с названием известной сказки, мы от вас скрыли?  *(Запуск таймера).* |
| 71 | Команды, сдаём бланки! Начинаем обратный отсчет! |
| 72 | ***Ответы четвертого раунда***  А теперь правильные ответы. Вопрос первый:Диалог из какого фильма мы с вами услышали? *(Запуск видео)*  Конечно, правильный ответ «Морозко». |
| 73 | Во втором вопросе командам необходимо было установить соответствие между авторами и произведениями, которые они написали.  И правильный ответ – 1-В, 2-А, 3-Б.  Александр Сергеевич Пушкин написал «Сказку о царе Салтане». Ганс Христиан Андерсен – автор «Снежной королевы». А повесть «Вечера на хуторе близ Диканьки» принадлежит перу Николая Васильевича Гоголя. |
| 74 | Вопрос третий:Песню из какого мультфильма мы слышали? *(Запуск видео).*  Правильный ответ: «Трям! Здравствуйте!» |  |
| 75 | Вопрос четвертый:Как звали главных героинь фильма «Королевство кривых зеркал»? *(Запуск видео).*  Правильный ответ: Оля и Яло. Яло – зеркальное отражение имени Оля и, как вы могли заметить, сами девочки в своих движениях зеркально отражают друг друга. |
| 76 | Вопрос пятый:Как звали героиню Натальи Седых в знаменитой сказке?  Правильный ответ: Настенька – персонаж из советского фильма-сказки «Морозко». |
| 77 | Вопрос шестой:Логотип какой российской фирмы, название которой совпадает с названием известной сказки, мы от вас скрыли?  И это, дамы и господа, логотип известной российской марки одежды «Снежная королева». |
| 78 | ***Подведение итогов***  Все раунды сыграны, и наше жюри уже подсчитывает баллы. Спасибо всем командам за участие в нашей киноигре, в которой вы не только продемонстрировали свои знания в советской классике, но и проявили настоящий командный дух. Сейчас мы объявляем небольшой перерыв, вы можете отдохнуть, поделиться впечатлениями с другими командами, сделать памятное фото, а также дать интервью для школьной газеты. Встречаемся через 2 минуты! | **Личностные:** - учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку совместной деятельности.  **Регулятивные:** - учится делать выводы в результате совместной работы. |
| 79 | ***Оглашение результатов и награждение***  Нам уже известны победители и призёры сегодняшней игры, самое время и вам узнать результаты.  Для поздравления команды, занявшей третье место приглашается (название команды).  Для поздравления команды, занявшей второе место приглашается (название команды).  Для поздравления команды, занявшей первое место и доказавшей, что им нет равных в знаниях советских фильмов и мультфильмов, приглашается (название команды).  Еще раз спасибо всем командам! Всем пока! |