



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА «ИНТЕРАКТИВНОЙ
ИГРЫ - ПУТЕШЕСТВИЯ ПО СКАЗКАМ Г.Х. АНДЕРСЕНА»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 3 КЛАССА**



2022

	Должность	Ф.И.О.
Разработали	Обучающиеся группы Н-20 Специальность 44.02.02 «Преподавание в начальных классах»	Рогатнева Е.И. Панкратова А.А.

Тема: «Интерактивная игра-путешествие по сказкам Г.Х.Андерсена».

Тип урока: Обобщение и систематизация изученного ранее материала.

Класс: 3

Цель: расширение знаний обучающихся о творчестве детского сказочника Г.Х. Андерсена.

Задачи:

Дидактическая:

- Совершенствовать знания обучающихся о сказках Г.Х.Андерсена в процессе интерактивной игры-путешествия.

Развивающая:

- Развивать речь обучающихся, познавательную активность.

Воспитательная:

- Формировать уважение к писателю и его произведениям.

Формируемые УУД:

Регулятивные:

- Учиться работать по предложенному учителем плану.

Коммуникативные:

- Уметь слушать и вступать в диалог и отвечать на задаваемые учителем вопросы.

Личностные:

- Привить любовь к литературе.

Познавательные:

- Уметь добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроках.

Оборудование: презентация, раздаточный материал.

Ход интерактивной игры - путешествия.

1. Организационный момент.

-Уважаемые пассажиры, добро пожаловать в салон поезда «Волшебный».

- Вас приветствуют его проводницы, Алина Александровна и Евгения Игоревна.

Слайд 1



2. Сообщение темы интерактивной игры - путешествия.

- Сегодня мы совершим удивительное путешествие в замечательный волшебный мир сказок.

- Ребята, любите ли вы читать?

- О чем вы любите читать?

- Сегодня мы поиграем и вспомним сказки, а заодно проверим, как хорошо вы их знаете.

- Сейчас мы вам загадаем загадки, а вы должны понять, о каких героях сказок идет речь.

1) Девочка спит и пока что не знает,

Что в этой сказке её ожидает,

Жаба под утро её украдет,
В нору упрячет бесовестный крот:
Впрочем, довольно! Нужна ли подсказка?
Кто это девочка?

(Дюймовочка)

Слайд 2



Слайд 3



- 2) Эта женщина прекрасна,
Красота её опасна.
Может взглядом погубить,

Сердце вмиг оледенить.
Вся она полна коварства,
В ледяное её царство,
Если кто-то попадет,
То, пожалуй, пропадет.

(Снежная королева)

Слайд 4



Слайд 5



3) В сказке этой испытание,
Доказать принцессы звание.
И по этой самой причине
Уложили спать на перины.

Принцессы сон был очень плох,
А в этом ей помог горох.

(Принцесса на горошине)

Слайд 6



Слайд 7



4) Перед нами птичий двор.
Мы заглянем за забор.

Гуси тут, а тут хохлатки,
И у всех свои порядки.
Средь обиды, зла живёт
Неуклюженький урод.
Но обидчики не знают,
Что красавца обижают.

(Гадкий утёнок)

Слайд 8



Слайд 9



5) Какое странное создание?
Она прекрасно сложена,
И в море или в океане
С волной и пеною дружна.
И дно морское ей знакомо —
В подводном царстве рождена,
Она, мечтой своей влекома,
Частенько плавала одна
В морской неведомой пучине,
В раздумьях детских о душе
Не ведала людской кручины,
Девушка взрослая уже.
И не совсем чтобы девушка,
И рыбкой тоже не назвать.
Как все, ждала земного принца,
Чтоб с милым счастье испытать.
(Русалочка)

Слайд 10



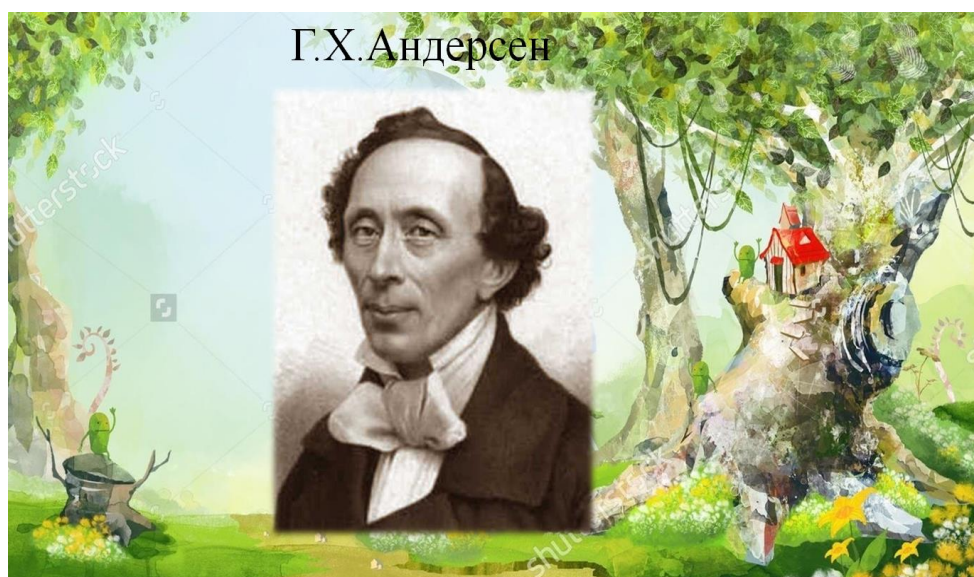
Слайд 11



Русалочка

- Кто автор этих сказок ? (Г.Х.Андерсен)

Слайд 12



- А какие сказки Андерсена вы знаете?

- А вы знали, что их более 170! Волшебные, фантастические и в то же время абсолютно реалистичные.



-Ребята, сегодня мы проведем интерактивную игру-путешествие по сказкам Г.Х.Андерсена.

-Для того чтобы начать наше путешествие, вам необходимо поделиться на 3 команды и придумать название вашей команды.

- Итак, первая команда, представьте ваше название. (Ответ 1 команды)

- Очень креативно, спасибо...

- Итак, как будет называться вторая команда? (Ответ 2 команды)

- Интересная идея, благодарю за ответ.

- Очередь дошла до третьей команды, представьте ваше название.
(Ответ 3 команды)

- Молодцы, ребята!

3. Психологическая разминка.

- Ребята, наша поездка начинается.

-Присаживайтесь поудобнее, расслабьте плечи и наслаждайтесь поездкой к волшебному миру сказок.

- На каждой станции за правильный ответ вы будете получать картинки с изображением разных сказок писателя. Задача вашей команды - собрать как можно больше картинок. В конце игры мы подсчитаем, кто набрал наибольшее количество картинок.

4. Работа по станциям.

- 1 станция - «Всезнайка»

Слайд 14



- Итак, наш поезд «волшебный» совершает остановку на первой станции **«Всезнайка»**.

- На ваших столах лежат карточки с заданиями. Ваша задача - разгадать анаграммы и угадать героев сказок.

ЕОУТНК-УТЕНОК

УРКАЛСАОЧ - РУСАЛОЧКА

СДИОЛАКТ - СОЛДАТИК

ОРКЛОЬ – КОРОЛЬ

ВОНГОИ - ОГНИВО

ПИСРЦАСЕН - ПРИНЦЕССА

СПНВАОИС - СВИНОПАС

ЛВСЙОЕО – СОЛОВЕЙ

- На задание вам дается 5 минут.

Критерии оценивания: кто справится с заданием и отгадает всех героев правильно, получит две карточки, кто же не сможет отгадать, что за герой зашифрован в анаграмме, получит одну карточку.

- Кто все сделает, поднимите руку, я подойду и проверю.
- Вы все отлично справились с заданием! Молодцы!
- Наш поезд волшебный отходит от станции «Всезнайка» и продолжает свой путь.
- Ребята, совсем скоро наш поезд довезет нас до следующей станции.
 - 2 станция - «Востановий-ка»

Слайд 15



- Наша следующая станция называется - «Востановий-ка».
- На этой станции вам придется усердно потрудиться, ведь вам необходимо восстановить деформированный текст.

Подчеркните, обведите или закрасьте, на ваш взгляд, верный вариант ответа.

- Вверху также не забудьте подписать название сказки.

Текст 1 команды.

Как-то раз (женщина, тетя, незнакомка), у которой не было детей, отправилась к доброй колдунье за (тетрадью, книгой, помощью). Получив от нее ячменное зерно, женщина посадила его в цветочный горшок и принялась ждать.

В скором времени из семечка вырос «большой чудесный (репей, цветок, кактус), вроде тюльпана». Когда лепестки его раскрылись, внутри

оказалась крошечная (девочка, мышка, ласточка), которую женщина назвала (Дюймовочкой, Гердой, Русалочкой).

Однажды, когда (Дюймовочка, Герда, Русалочка) крепко спала, на окно взобралась «большущая (курица, змея, жаба), мокрая, безобразная». Она схватила спящую девочку и поспешила на свое болото. Мерзкая (жаба, курица, змея) решила женить своего сына на красавице (Герде, Русалочке, Дюймовочке), а чтобы она не сбежала, посадила ее «посередине реки на широкий лист кувшинки».

Ответы:

(Женщина, помощью, цветок, девочка, Дюймовочкой, Дюймовочкой, жаба, жаба, Дюймовочке).

Текст 2 команды.

Как-то раз родители подарили маленькому мальчику оловянных (кукол, игрушек, солдатиков). Двадцать пять храбрых воинов были отлиты из одной (ложки, тарелки, чашки) и походили друг на друга, словно братья-близнецы. И только один «(солдатик, из кукол, из игрушек) был не такой, как все»: (меди, золота, олова) немного не хватило, и поэтому он был одноногим. Впрочем, он и на одной ноге стоял очень уверенно.

Мальчик тут же принялся (танцевать, играть, петь) с (солдатыками, куклами, игрушками). У него было много игрушек, и среди них одноногий солдатик заметил изящную (куколку, игрушку, танцовщицу), стоявшую так же, как и он, на одной ноге. Солдатик сразу влюбился в картонную красавицу, на груди которой виднелась блестящая брошка. В своих мечтах он видел ее своей женой.

Ночью, когда хозяева дома (ушли, прибирались, уснули), игрушки сами стали играть: «сначала в гости, потом в войну, а под конец устроили бал». Маленький (добрый, злой) тролль, увидев, какими влюбленными глазами солдатик смотрел на (куклу, игрушку, танцовщицу), пригрозил ему: «Она слишком хороша для тебя!».

Ответы:

(Солдатики, ложки, солдатик, олова, играть, солдатыками, танцовщицу, уснули, злой, танцовщицу).

Текст 3 команды.

В это время в высоком белом доме зазвонили в колокола, и в сад высыпала целая толпа молодых девушек. (Русалочка, девушка, женщина) отплыла подальше, за высокие камни, которые торчали из воды, покрыла себе волосы и грудь морскою (водорослью, пеной, водой) — теперь никто не различил бы в этой (пене, воде, водоросли) её лица — и стала ждать: не придёт ли кто на помощь бедному (человеку, принцу, юноше).

Ждать пришлось недолго: к (человеку, юноше, принцу) подошла одна из молодых девушек и сначала очень испугалась, но скоро собралась с духом и позвала на помощь людей. Затем (русалочка, девушка, женщина) увидела, что (юноша, человек, принц) ожил и улыбнулся всем, кто был возле него. А ей он не улыбнулся, он даже не знал, что она спасла ему жизнь! Грустно стало (женщине, девушке, русалочке), и, когда (юноша, человека, принца) увели в большое белое здание, она печально нырнула в воду и уплыла домой.

Ответы:

(Русалочка, пеной, пене, принцу, русалочка, принц, принца).

- Итак, когда все команды вставят пропущенные слова, вам необходимо выбрать одного представителя от команды, который зачитает текст с уже вставленными словами.

- Кто сделает все абсолютно верно, получает 2 картинки, кто же допустит ошибки, получит 1 картинку.

- Присаживайтесь на свои места, ребята, мы двигаемся дальше и прибываем на 3 станцию - «Помогай-ка».

- **3 станция - «Помогай-ка»**

Слайд 16



- Пока сказочные герои добирались домой, у них произошла беда. На полпути от своего сказочного мира они попали в непростую ситуацию - страшная метель унесла их вещи.

- Ребята, сказочные герои просят нас о помощи.

- Поможем им?

- Ребята, на доске висят таблички с названиями сказок:

«Снежная королева» - 1 команда.

«Гадкий утенок»- 2 команда.

«Принцесса на горошине»- 3 команда.

- Ваша задача - выбрать одного участника из команды.

- Ниже, под каждой сказкой, на доске написаны разные слова, а точнее названия предметов или персонажей.

- Ребята, вам необходимо будет соотнести нужные названия предметов или персонажей, относящихся к вашей сказке.

- Чья команда выполнит задание быстрее и, конечно, выполнит все верно, получит две картинки. А остальные по одной, с учетом того, что все будет выполнено верно.

- Итак, на счет три начинаем. Раз, два... три!

1. «Снежная королева» - 1 команда.

Слова: осколки зеркала, розы, карета, ободок, разбойники, автобус, ворон.

2. «Гадкий утенок»-2 команда.

Слова: лебедь, утка, медведь, яйцо, птичье перо, санки, индюшонок.

3. «Принцесса на горошине»-3 команда.

Слова: старая ведьма, жаба, перина, горошина, принц, эльф, ливень.

Выдаются картинки.

Молодцы, ребята, своими правильными ответами вы помогли нашим героям найти свои вещи, и теперь они смогут добраться до своего сказочного мира.

- 4 станция - «Смекай-ка»

Слайд 17



- Наша последняя станция «Смекай-ка».

- На этой станции вам предстоит определить, какие герои говорят эти слова и кому они эти слова говорят, а также определить, из какого произведения даны фразы.

- Отвечаем по поднятой руке. Кто быстрее поднимет руку и скажет правильный ответ, получает картинку. Слушайте внимательно.

1. «Ты можешь жить у меня всю зиму, только убирай хорошенько мои комнаты да рассказывай мне сказки – я до них большая охотница».

(Мышь – Дюймовочке)

2. «Она взяла девочку на руки, и они полетели вместе, в сиянии и в блеске, высоко-высоко, туда, где нет ни холода, ни голода, ни страха – к Богу!»

(«Девочка со спичками»)

3. «Терпеть не могу, когда хнычут! Теперь тебе надо смотреть весело! Вот тебе еще 2 хлеба и окорок. Что? Небось, не будешь голодать?»

(Разбойница – Герде)

4. «Не беда появиться на свет в утином гнезде, если ты вылупился из лебединого яйца».

(«Гадкий утенок»)

5. «Некоторым людям осколки попадали прямо в сердце, и это было хуже всего: сердце превращалось в кусок льда».

(«Снежная Королева»)

- Молодцы, ребята! Вы справились с заданием!

Слайд 18



5. Подведение итогов.

- Давайте подведем итоги нашей интерактивной игры- путешествия.

1 КОМАНДА НАБРАЛА....

2 КОМАНДА НАБРАЛА....

3 КОМАНДА НАБРАЛА

- Итак, первое место занимает команда...

- Второе...Третье...

- Скажите, ребята, творчество какого автора мы с вами изучали? (Г.Х. Андерсен).

- А какие произведения этого автора вы узнали? (Дети перечисляют).

- Чему учат нас эти сказки? (Эти сказки учат нас важным и правильным вещам: чуткости и доброжелательности....) (ответы детей).

- Дорогие ребята! Наше увлекательное путешествие в страну сказок Г. Х. Андерсена завершено. Но я хочу, чтобы вы всю жизнь не расставались с добрыми героями его книг и почаще вспоминали слова замечательного волшебника:

«Сказки и истории скрываются в мыслях, подобно семени, которому нужен только свежий ветерок, солнечный луч, капля росы, чтобы произрасти, и они становятся цветами».

6. Рефлексия.

- Сейчас я предлагаю вам продолжить фразу

Сегодня я узнал...

Было интересно...

Было трудно...

У меня получилось...

Игра окончена, до новых встреч!

Приложение

Жетоны за правильные ответы.

