Внеклассное мероприятие – интеллектуальный игровой квест для углубленного изучения сказок А.С. Пушкина «Квест по страницам сказок великого писателя А.С. Пушкина»

Задачи:

- Развитие познавательной сферы младших школьников;
- Развитие исследовательского навыка младших школьников
- Формирование критического мышления
- Формирование умения принимать правила, инструкцию, следовать заданному алгоритму.
- Развитие умения работать в команде, расширение социальных контактов учеников начальной школы.
- Развитие и формирование эмпатии к окружающим
- Закрепление полученных знаний путем внеклассных мероприятий – образовательных интеллектуальных игр-квестов
- Содействие развитию творческого и интеллектуального потенциала обучающихся через обращение к лучшим текстам русской словесности;
- Развитие социально-значимого отношения к миру и искусству;
- Развитие художественно-творческие способности, воссоздающие воображение, образное мышление, эстетическое чувство, необходимые человеку в профессиональной и общественной жизни.

Цель:

- формирование познавательного интереса и исследовательского навыка у обучающихся
- приобщение обучающихся к богатствам мировой художественной культуры, содействие популяризации русского языка и литературы;
- расширение знания школьников о жизни и творчестве А.С. Пушкина;
- формирование представления школьников о личности А.С. Пушкина, основных темах и жанрах его произведений;
  развитие мотивации к интеллектуальной деятельности.
- взращивание в школьниках желания проявлять творческую инициативу, предоставив для этого равные возможности
- создание условий для сплочения коллектива
-

Оборудование: Костюмы по сказкам Пушкина для актеров; листы с цифрами, маршрутные листы, канцелярские принадлежности.

Ход мероприятия

Данное мероприятие подготовлено третьими классами для вторых классов. Участники мероприятия выстраиваются в атриуме (общем холле). Педагоги-воспитатели предлагают ребятам на выбор символ интеллектуально-образовательной команды в рамках чисел. Распределение на группы будет происходить с учетом выбранного номера.

*Заранее ребятами были подготовлены сценки по двум сказкам- сказка о мертвой царевне и семи богатырях и сказка о рыбаке и рыбке.

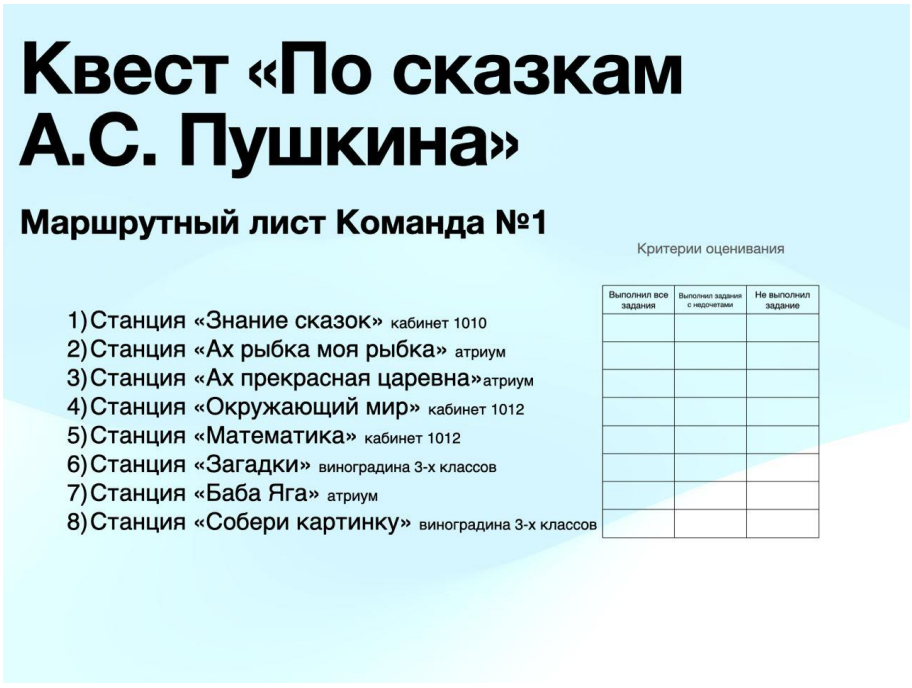
Ведущий: Доброе утро, дорогие ребята! Рады приветствовать Вас на нашем волшебном образовательном квесте по волшебным сказкам А.С. Пушкина.

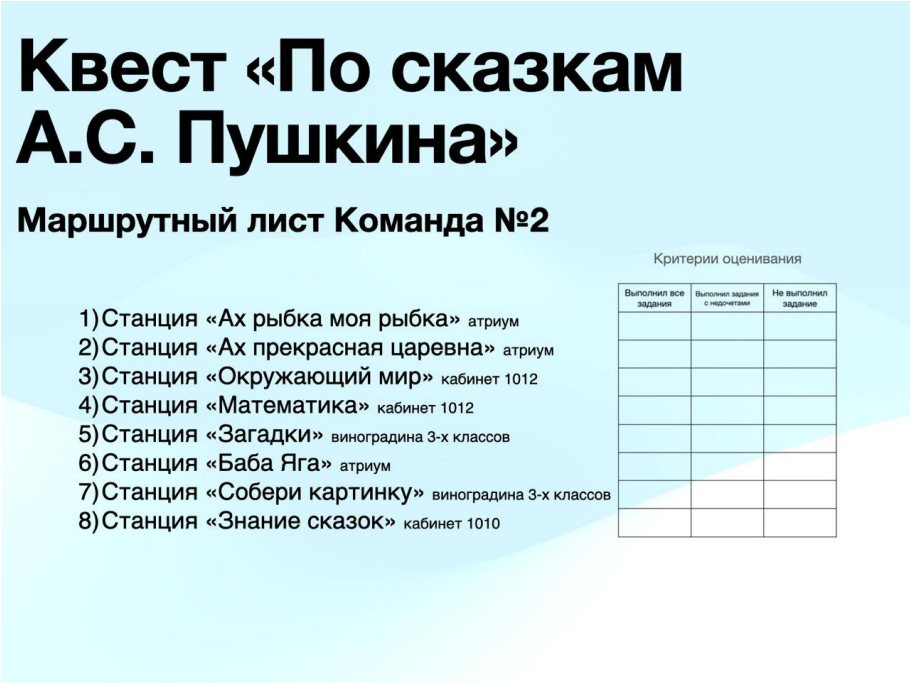
Для начала нам необходимо разбиться на команды, для этого вам необходимо построиться в соответствии с выбранным вами номером и подойти к тому педагогу-воспитателю, у которого точно такой же номер (студенты гимназии образуют команды по 7-10 человек).

*Ребята получают номера и разбиваются на команды.

Педагог-воспитатель выдает маршрутные листы, каждый маршрутный лист имеет таблицу с критериями оценивания. Таблица с критериями заполняется ведущими станций (например, Кот ученый или Царевна-Лебедь).

Пример маршрутного листа.





Педагог-воспитатель: Сегодня нам передали письмо. Давайте вместе прочитаем от кого оно!

«Дорогие ребята, помогите мне найти золотую рыбку. Разбранила меня моя старуха,

Не даёт старику мне покою. Иди, говорит, и найди мне золотую рыбку. Я надеюсь, вы хорошо знаете сказки А.С. Пушкина, и те препятствия, что ждут вас на пути, не будут для вас слишком сложными. У меня есть одна подсказка и всего одна часть карты-паззла, помогите собрать оставшиеся:

> День и ночь, как заведённый,
> По цепи златой кругом,
> Ходит этот зверь учёный.
> Знаешь, речь идёт о ком?
> *(Ученый кот)»*

Педагого- воспитатель: Задача каждой команды – Весело и дружно пройти все испытания в строго отведенное время. Двигаться вы будете по маршрутным листам, которые выдадут вам педагоги-воспитатели. Этапы на маршрутных листах у каждой команды пронумерованы по-разному, чтобы команды не мешали друг другу проходить станции. За каждый пройденный этап вы будете получать части паззла- карты. После того, как вы пройдете все испытания и соберете все части паззла-карты, вам необходимо собрать общую карту-маршрут и передать ее старику, чтобы тот нашел золотую рыбку.

Готовы?

Команды: Даааааа!

Педагог-воспитатель: Итак, квест начинается!

1 станция «Загадки»

Кот учёный: Здравствуйте, ребята. Хочу проверить, как вы знаете сказки А.С. Пушкина. Вот мое первое задание: отгадайте загадки

Сказки Пушкина читал?
Сетью той старик поймал,
В море рыбку золотую.
Знаешь, братец, снасть такую?
(Невод)

Вот под ясным синим небом,
В море кто закинул невод?
Злату рыбку изловил,
Пожалел и отпустил?
(Старик)

Немало сказок интересных,
Поведать может кот ученый.
Так назовите же то место,
Где с цепью дуб растет зеленый?
(Лукоморье)

На ветвях сидит не птица,
А сидит краса-девица.
Сладким голосом поёт,
Над рекою в чаще:
Околдует, зазовёт,
И на дно утащит.
(Русалка)

Маленький зверек
Песенки поет,
И орешки все грызет
(Белка)

Золотую эту птицу,
Посадил Дадон на спицу.

Коль сидит та птица смирно,
То вокруг царя все смирно.
(Петушок)

У царицы злой-презлой
Собеседник непростой.
Неживой, но говорящий,
Скажет правду настоящую.
(Зеркало)

«За морем царевна есть,
Что не можно глаз отвесть.
Месяц под косой блестит,
А во лбу звезда горит»
О ком это говорится?
(Царевна-лебедь)

Кот учёный: Молодцы, порадовали вы меня! Держите часть паззла-маршрута. Отправляйтесь на следующую станцию.

2 станция- Баба Яга

Баба-Яга: Уф-уф! Человеческим духом пахнет, кто это тут расшумелся…А вы знаете, ребята, что русский народ молвит, что мне, почитай, уж 700 лет стукнуло! А кто говорит, что вся тыща! Впрочем, возраст женщины - всегда загадка. Секрет долгожительства моего не разгадан: помогли мне молодильные яблочки, или живая вода, или какие-нибудь другие волшебные средства - неизвестно. Но факт - дожила я до нашего времени, а Пушкин, Александр Сергеевич который, написал обо мне только в одной сказке.

Вопрос: В какой? Напомните мне эти прекрасные строчки обо мне.

«Стоит отметить, что «У лукоморья» не является сказкой, это вступительная часть (пролог) поэмы «Руслан и Людмила».

«Там ступа с Бабою Ягой
Идёт, бредёт сама собой»

Баба Яга: За это я на всех обиделась и перепутала все буквы в именах сказочных героев. Попробуйте теперь догадаться. Ха-ха-ха. (если сами догадаться не могут, то сказать, что имя начинается с выделенной буквы.

ел**б**ак	белка
ро**к**шну	коршун (Чародей, пытавшийся погубить Царевну-Лебедь)
н**с**лаат	Салтан (отец Гвидона)
онкее**бс**	бесенок (обитатель омута, пытался провести Балду и уклониться от уплаты оброка).
бьеед**л**	лебедь (Царевна)
кеаан**ч**рв	чернавка (служанка царицы, которую та послала извести царевну, но чернавка этого не сделала).
ионвд**г**	гвидон
ппьдаоя	попадья (жена попа)
тирсак	старик
ооок**с**лк	Соколко (пес)

Баба Яга - ОООООх какие вы молодцы, ребята, отгадали все слова! Вот вам ваши частички паззла-маршрута! Ступайте дальше!

3. станция – Царевна Лебедь

Царевна-лебедь: Здравствуйте, ребята. Я царевна -лебедь. Я очень люблю переодеваться и хочу, чтобы вы тоже примерили наряды.

Вам необходимо построиться в колонну, чтобы пройти эстафету, передавать друг-другу вы будете одежду, но это не все задание – помимо этого вы еще и должны собрать пазл! Готовы?!

Ребята: Даааа!



Помощники царевны: Правила эстафеты: По команде надевайте рукавицы, колпак и бегом направляйтесь к ориентиру, оббегайте его- оставляя частичку пазла и передавайте форму следующему участнику.

Царевна-лебедь: Молодцы, вот вы и справились со всеми заданиями. Вручаю вам вашу часть паззла-маршрута. Ступайте дальше!

4 Станция- Сценка по сказке Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке»: Ребята заранее подготовили сценку-загадку для вторых классов. Задача вторых классов отгадать из какой сказки Пушкина данная сценка.

Декорации:



5 Станция – Сценка по сказке Пушкина «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях». Ребятами заранее были сделаны декорации и подготовлена сценка-загадка. Задача вторых классов отгадать из какой сказки Пушкина данная сценка.

Декорации:



6 станция – Поймай золотую рыбку

Кот учёный: Вот мы и встретились с вами снова! Не хочу никак вас отпускать, скучно мне тут одному, самому себе сказки рассказывать и песни петь. Хочу, чтобы вы со мной поиграли.

Игра «Поймай золотую рыбку»:

Выбирается ведущий (рыбак). Рыбак встаёт в центр, в руках у него скакалка (невод). Участники игры стоят по кругу, рыбак в центре. Задача рыбака – поймать рыбку (зацепить, коснуться скакалкой за ногу ребёнка).
Задача рыбок (участников игры) – перепрыгнуть через скакалку, не касаясь её ногой. Рыбак крутит скакалку по кругу, рыбки перепрыгивают через неё. Игра продолжается до тех пор, пока рыбак не поймает рыбку.

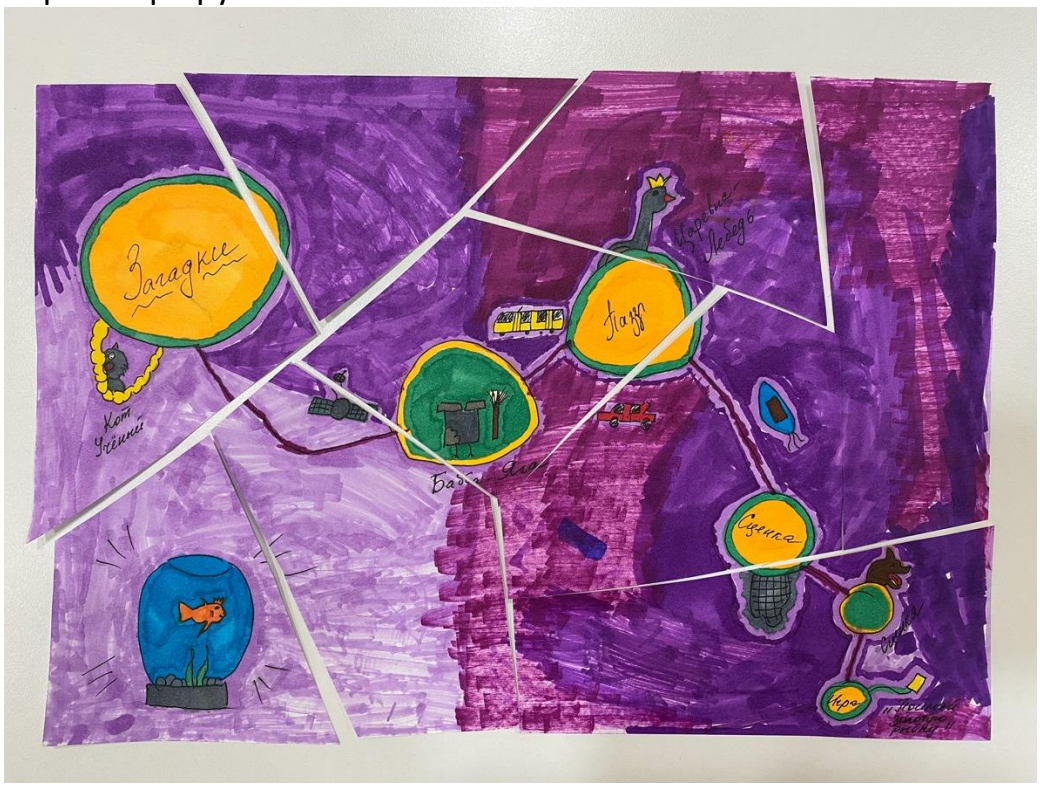
Кот ученый: Даааааа, вот так вы порадовали. Меня! Хорошо мы поиграли! Вот ваши последние частички паззла-маршрута.

*Ребята следуют по карте-маршруту и возвращаются в общий холл, где находят аквариум с золотой рыбкой.

Педагог -воспитатель: Молодцы, ребята, вы справились со всеми заданиями, смогли найти золотую рыбку. Я предлагаю вам составить карту-маршрут из всех найденных частичек паззла, а затем отправить ее старику, по ней он сможет отыскать золотую рыбку.

*Ребята составляют карту-маршрут и передают ее старику! Старик благодарит команду за отличную включенность и интерес к его просьбе о помощи.

Карта-маршрут:



*После возвращения в классы ребята получают награду от старика – в корзинке их ждут сладкие леденцы в форме золотой рыбки.