

КОНКУРСНАЯ РАБОТА

Учитель начальных классов: Орлова Вероника Александровна

Школа: Федеральное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №1699» Управления делами Президента Российской Федерации

Сценарий

«Там, где танцует небо: легенды и тайны северного края»

Автор: Орлова Вероника Александровна, учитель начальных классов

Класс: 3

Предмет: окружающий мир / внеурочная деятельность

Продолжительность: 40 минут

Форма: урок-путешествие с элементами теневого театра и командной викторины

Педагогическая идея

Использование «теневого театра», как средства эмоционального погружения в тему. Дети не просто слушают легенду, они её «видят», что помогло создать мощный образ, который остался в памяти. Викторина в формате «Своя игра» позволяет в игровой форме повторить и закрепить материал, а работа в командах развивает навыки сотрудничества.

Цели урока:

Образовательные:

1. Закрепить знания о природных особенностях Севера (климат, животный мир, вечная мерзлота).
2. Закрепить знания с традиционной культурой коренных народов (жилище, одежда, промыслы).
3. Познакомить с легендой о Северном сиянии как частью культурного наследия.

Развивающие:

1. Развивать познавательный интерес, внимание, память, мышление.
2. Развивать умение работать в команде, слушать друг друга.
3. Развивать эмоциональную сферу через восприятие искусства (теневого театр).

Воспитательные:

1. Воспитывать уважение к культуре и традициям народов Севера.

2. Воспитывать бережное отношение к природе родного края.
3. Воспитывать чувство удивления и восхищения красотой мира.

Необходимые материалы и реквизит:

Для теневого театра:

1. Большой лист ватмана и рамка.
2. Настольная лампа или мощный фонарик (светить сзади).
3. Цветные прозрачные пленки (файлы, покрашенные фломастерами, или куски цветного целлофана) — для имитации сияния.
4. Картонные силуэты: чум, олень, птица (ворон), фигурка человека, звезды.
5. Палочки (шпажки) для крепления силуэтов.
6. Аудиозапись (звуки бубна, этническая музыка, например, горловое пение или просто красивая инструментальная мелодия) — скачать бесплатно, включить через телефон.

Для викторины:

1. Интерактивная презентация «Своя игра».
2. Жетоны (можно просто бумажные кружочки или наклейки) — 30 штук.
3. Колокольчик или свисток (чтобы отмечать право ответа).
4. Призы: дипломы «Знаток Севера» (распечатать) или просто наклейки.

Раздаточный материал:

1. 4 сигнальных карточки (красный/зеленый круг) для команд (можно просто листы цветной бумаги).
2. Цветные карточки (для деления на команды)

Ход урока (40 минут)

Этап 1. Организационный момент. Вхождение в тему (2 минуты)

Учитель стоит у доски. В классе приглушен свет. В центре стоит монитор.

Учитель: здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычный урок. Мы отправимся в путешествие. Но путешествие это будет особенным — мы не выйдем из класса, но увидим то, что скрыто от глаз. Посмотрите на этот белый экран. Как вы думаете, зачем он? (Дети высказываются)

Учитель: сегодня мы с вами станем зрителями теневого театра и узнаем легенду о самом красивом чуде северного неба. А ещё мы проверим, кто из вас лучше всех знает родной край.

Готовы?

Дети: да!

Учитель: тогда разделимся на команды. Подходите и вытягивайте карточку. Раз, два, три — команды, замри! Дети быстро организуются в 4 группы.

Учитель: теперь каждая команда придумает себе северное название. 30 секунд на обсуждение. (Команды шепотом совещаются. Учитель проходит, помогает.)

Учитель: итак, команда первая, как называется? («Белые медведи»). Вторая? («Северное сияние»). Третья? («Олени»). Четвертая? («Моржи»). Отлично!

Учитель: за правильные ответы вы будете получать жетоны. В конце посчитаем и наградим победителей. Но главное чудо ждет нас в середине урока.

Этап 2. Теневого театр «Легенда о Северном сиянии» (10 минут)

Учитель подходит к экрану. Свет в классе выключается полностью (окна можно задернуть).

Включается фонарик или лампа сзади экрана. Звучит этническая музыка (тихо, фоном).

Учитель (голосом рассказчика, негромко, таинственно):

Сядьте поудобнее. Сейчас вы увидите историю, которую много веков назад рассказывали детям в чумах, когда за окнами выла пурга, а небо вспыхивало разноцветными огнями...

На экране появляется силуэт чума (учитель или помощник держит силуэт на палочке).

(начинает звучать музыка)

Учитель: жили в тундре дедушка с внуком и собакой по имени Айя. (силуэт дедушки, мальчика, чума, собаки)

Вместе с собакой они ходили на охоту и пасли оленей. (убирается чум и появляется лес).

Однажды дед пришел с охоты угнетенный и уставший и рассказывает внуку: в тундре ему пришлось спастись от волка. (силуэт деда в чуме, пришедшего с охоты)

Собака помогла ему оставаться живым, но сама она была ранена волком. И пока охотник разбирался с волком, Айя исчезла. Дед хотел ее отыскать, но в тундре тем временем наступили сумерки — найти Айю не представлялось возможным.

Мальчик жутко расстроился. И тут он увидел подлетевшего сокола.

(силуэт сокола) который приказал ему зажечь ветку от костра. Мальчик послушался, и сокол с горячей веткой взлетел высоко в ночное небо. Тьма расступилась, а сокол все носил ветку в клюве над тундрой.

Дедушка с внуком тем временем искали пропавшую собаку. Когда ветка почти догорела, они увидели Айю.

Сокол покинул то место, а на севере с тех пор очень часто зажигается свет в небе, чтобы осветить дорогу тем, кто намерен совершать добрые дела.

(Музыка затихает. Свет в классе медленно включается. Дети несколько секунд сидят молча.)

Учитель: вам понравилась легенда? (Дети отвечают). А теперь проверим, что вы знаете о крае, где живут такие удивительные легенды.

Этап 3. Викторина «Знатоки Севера» (20 минут)

Категории:

| Животные | Жилище и быт | Природа и климат | Легенды |

Правила игры:

Команды по очереди выбирают категорию и номер вопроса (например, «Животные, вопрос 2»).

Учитель читает вопрос. Команда совещается 10 секунд и поднимает сигнальную карточку.

Какая команда первой подняла, та и отвечает. Если ответ правильный — получает жетон. Если нет — право ответа переходит к другой команде.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ВИКТОРИНЫ

Категория «ЖИВОТНЫЕ»

1. Вопрос 1 (легкий): Какое животное Севера называют «кораблем тундры»? На нем ездят, его мясо едят, из шкур шьют одежду. (Олень)
2. Вопрос 2 (средний): Этот зверек меняет шубку с бурой летом на белую зимой. Очень любит леммингов. (Песец)
3. Вопрос 3 (средний): Огромный белый хищник, который живет во льдах и отлично плавает. (Белый медведь)
4. Вопрос 4 (сложный): Маленький грызун, который не впадает в спячку зимой и является главной едой для песцов и сов. (Лемминг)

Категория «ЖИЛИЩЕ И БЫТ»

1. Вопрос 1 (легкий): Как называется переносной дом народов Севера, покрытый оленьими шкурами? (Чум)
2. Вопрос 2 (средний): Что такое тынзян и зачем он нужен? (Аркан для ловли оленей)
3. Вопрос 3 (средний): Как называется верхняя одежда северян из оленьих шкур глухого покроя (без разреза спереди)? (Малица)
4. Вопрос 4 (сложный): Зачем внутри чума делают очаг? (Для тепла, для приготовления пищи, для сушки одежды)

Категория «ПРИРОДА И КЛИМАТ»

1. Вопрос 1 (легкий): Какое явление мы видели в теневом театре? (Северное сияние)
2. Вопрос 2 (средний): Что такое вечная мерзлота? (Земля, которая никогда не оттаивает глубоко)
3. Вопрос 3 (средний): Почему в тундре не растут высокие деревья? (Сильные ветры, вечная мерзлота не дает корням расти глубоко)
4. Вопрос 4 (сложный): Какую ягоду называют «царской ягодой Севера»? Она желтая, растет на болотах. (Морошка)

Категория «ЛЕГЕНДЫ»

1. Вопрос 1 (легкий): Кто главный герой легенды, которую мы слышали? (Дедушка, собака, мальчик, сокол)
2. Вопрос 2 (средний): Что сделал сокол чтобы помочь? (с горящей веткой взлетел высоко в ночное небо)
3. Вопрос 3 (средний): Почему северные народы придумывали легенды о природе? (Чтобы объяснить непонятное, передать знания детям)
4. Вопрос 4 (сложный): В каких животных, по поверьям, превращались духи, создавая сияние? (В лис и белок — из полной версии легенды, если дети знают, можно засчитать. Если нет — подсказать.)

Ход викторины:

Учитель ведет игру динамично. После каждого ответа кратко комментирует, добавляет интересный факт (например, про лемминга: «Знаете, что лемминги не впадают в спячку и даже размножаются зимой под снегом?»).

Важно следить, чтобы отвечали все команды, поддерживать азарт.

Подсчет жетонов ведется на доске (можно просто ставить палочки).

Этап 4. Подведение итогов. Рефлексия (5 минут)

Учитель: Молодцы! Давайте посчитаем жетоны.

Капитаны команд называют количество. Учитель объявляет победителей. Все команды получают дипломы (можно вручить каждой свою номинацию):

- «Лучшие знатоки животных»
- «Хранители легенд»
- «Эксперты по природе»

- «Знатоки быта»

(Если нет дипломов — просто похвалить и раздать наклейки.)

Учитель: А теперь давайте вспомним самое красивое, что мы сегодня видели. Закройте глаза.

Учитель снова выключает свет и на 5 секунд включает цветную подсветку на экране .

Учитель: Откройте глаза. Пусть это сияние останется в вашей памяти. А теперь по кругу скажите одним словом, что вы чувствуете? (Радость, восторг, удивление, тепло, красота, чудо).

Дети по цепочке называют эмоции.

Учитель: Помните: наш край удивителен. Берегите его и гордитесь им. Спасибо за занятие!