**Технологическая карта внеурочного занятия**

**Курс**: «Сказки»

**Тема:** Викторина «В мире сказок»

**Класс:** 3

**Цель:** создание условий для обобщения знаний о сказках (знание сказок, особенностей героев сказок, основных отличительных черт их характера); способствовать развитию творческих способностей учащихся.

**Задачи:** Образовательные: Расширять представления школьников о роли сказки в  жизни каждого человека.Развивающие: Создавать условия для развития логического мышления, внимания, памяти; культуры речи и эмоций учащихся; развивать познавательный интерес к литературному чтению.

Воспитательные: Способствовать формированию навыков коммуникативного общения

**Планируемые результаты:**

**Предметные:** Усвоение новых понятий, умение ими пользоваться, участие в диалогах по прочитанным сказкам.

**Личностные:**Формирование доброжелательности, уважения друг к другу и окружающим, проявление самостоятельности в выполнении заданий, интерес к чтению.

**Метапредметные:**

**Познавательные.**Знать и объяснять  особенности сказок, поиск необходимой информации в соответствии с заданием учителя и ведущих, овладение умения выделять главное и второстепенное, выстраивать последовательность событий, давать определение понятий, устанавливать причинно-следственные связи.

**Регулятивные:** Оформлять и формулировать цель деятельности на занятии, строить логические цепи рассуждений, проводить логические универсальные действия: анализ и синтез;выделять и осознавать учащимися то, что необходимо выполнить; Соотносить свои действия с планируемыми результатами.

**Коммуникативные.**Формулировать высказывание; сотрудничать с товарищами при выполнении работы в паре и группе, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы, отстаивать свою точку зрения; умение адекватно использовать речевые средства для представления результата.

Методы воспитания: Формирования сознания личности, организация деятельности, мотивация и стимулирование.

**Средства воспитания**: визуальные, кинестетические, аудиальные.

**Форма занятия**: викторина

**Формы организации познавательной деятельности**: фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Оборудование**: мультимедиа проектор, ПК, экран,  листы с изображением героя сказки (Чебурашки) на каждый ряд, цветные карандаши у учащихся, карточки с заданием.

Время проведения:

**План проведения:**

1. Организационный момент
2. Целеполагание
3. Основной этап
4. Физминутка
5. Основной этап (продолжение)
6. Итог. Рефлексия

**Ход занятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы занятия | Деятельность учителя | Деятельность уч-ся | УУД |
| 1.Организационный момент (3 мин) | Добрый день, дорогие ребята. Сегодня я предлагаю начать наше занятие с прослушивания замечательной песни.  (Звучит первый куплет и припев песни «В мире добрых сказок».    Вы, наверное, догадались, чему будет посвящено наше занятие?  Время сказки наступает,   Время сказки настает.   Все внимательно смотрите,   Чудо вдруг произойдет.   Если сказку вы хотите,   К вам сейчас она придет! **( слайд)**  Сегодня мы проведем викторину «В мире сказок». | Приветствуют учителя.  Прослушивают песню, высказывают свои предположения.  Отвечают. | Умеют слушать в соответствии с целевой установкой, владеют навыками психологической подготовки к уроку |
| 2. Целеполагание (2 мин) | Подумайте, о чем мы будем сегодня говорить? Совершенно верно, о сказке, сегодня мы с вами приглашены в гости к Сказке. Да, да! Именно она, Сказка, будет сегодня гостеприимной хозяйкой нашего занятия. А я помогу вам, ребята, чтобы вы были веселыми, любознательными и остроумными. Вы, конечно же, прочитали много книжек, знаете много народных и литературных сказок, а так же любите мультфильмы. Сформулируйте цель нашего занятия. | Формулируют учебную задачу  Дети слушают и отвечают на вопросы ведущей | Принимают и сохраняют учебную цель |
| 3.Основной этап.  4.Физминутка. (2 мин)  5.Основной этап (продолжение викторины) | **Задание 1**. Для начала проведем небольшую **разминку.** Ну что, ребята, поиграем?  Я начну, а вы кончайте,   Только в рифму отвечайте!  Вам надо будет вообразить себя героями знаменитых сказок. Ну, как, ребята, представили, что вы в сказочной стране? Тогда – первое задание**. (слайд)**   * Какие слова надо произнести, чтобы: * Вызвать Сивку-бурку? **(Сивка-бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой.)** * Вместе с Али-Бабой открыть дверь в пещеру с сокровищами? **(Сим-сим, открой дверь!)** * Сварить кашу в волшебном горшочке? **(Раз, два, три, горшочек, вари!)** * Исполнить желание с помощью волшебной щуки? **(По щучьему веленью, по моему хотенью.)**   **Задание 2**. А сейчас я предлагаю каждому из вас побывать в роли детектива. Вам предстоит узнать литературного героя по моему описанию. Задание называется **«Фоторобот».** Послушайте, какие герои попали в нашу картотеку, и попробуйте узнать их по особым приметам**. ( слайд)**   * Медведь. Любит мед. Голова набита опилками. Не лишен литературных способностей. **(Винни Пух)** * Мальчик. Издает стойкий запах лука. На голове – зеленый хохолок. Опасен! Вызывает обильные потоки слез**. (Чиполлино)** * Кукла. Место работы – кукольный театр. Отличительная черта характера – воспитанность. Особая примета – волосы голубого цвета. **(Мальвина)** * Кот. Место жительства – деревня Простоквашино. **(Матроскин)**   Молодцы, ребята! Настоящие детективы!  **Задание №3**. Теперь я попрошу **узнать имя героя** и назвать книжку, в которой он жил. **(слайд )**  Ваша мама пришла,   Молочка принесла.  **(Коза из русской сказки «Волк и семеро козлят».)**  Не садись на пенек,   Не ешь пирожок,   Неси бабушке,   Неси дедушке.  **(Машенька из русской народной сказки «Маша и Медведь».)**  Столяр Джузеппе – Синий нос   Полено как-то в дом принес.   Он начал ножку мастерить   Для кресла или стула.   Полено стало говорить   И в нос его щипнуло.  **(«Буратино», А.Н. Толстой)**  Молодцы, ребята! Оказывается, вы действительно любите и знаете сказки. **Задание №4**. **Давайте отгадаем загадки**.  **(слайд)**  Перед волком он дрожал,   От медведя убежал,   А лисице на зубок   Все ж попался...**(Колобок)**   Враг людей   И враг зверей   Злой разбойник...**(Бармалей)**  Всех на свете он добрей,   Лечит он больных зверей.   А однажды бегемота   Вынимал он из болота.   Добротою знаменит,   Это доктор**... (Айболит)**   Красна девица грустна —   Приближается весна.   Ей на солнце тяжко.   Слезы льет, бедняжка.  **(Снегурочка)**   Он знаком всем малым детям,   Обожают все его,   Но таких на целом свете   Не найдешь ни одного.   Он не лев, не слон, не птица,   Не тигренок, не синица,   Не котенок, не щенок,   Не волчонок, не сурок.   Но заснята для кино   И известна всем давно   Эта милая мордашка,   А зовется**... (Чебурашка)** **( слайд)**  Молодцы, ребята! Вы очень хорошо знаете сказочных героев. А теперь посмотрите на доску.  **Задание №5.**  (На доске — контуры **портрета Чебурашки** во весь рост. (3 шт.) ) Узнаете? Верно, это всеми любимый Чебурашка. Предлагаю по очереди нарисовать по одному элементу портрета, например: ухо, глаз и т. д. Посмотрим, сумеете ли вы дополнить портрет этого замечательного персонажа. Давайте выполним это задания группами – рядами. (звучит музыка)  - Сейчас мы с вами поиграем в игру. Я буду называть имя сказочного героя, а вы определяете, добрый он или злой. Если добрый, вы радостно хлопаете в ладоши, если злой – топаем ногами.  Итак, начали.  Доктор Айболит, Змей Горыныч, Баба Яга, Винни Пух, Кощей Бессмертный, Золотая рыбка.  **Задание №6 .** А сейчас, ребята, я предлагаю вам **конкурс переводчиков**. Я буду говорить о героях произведений простыми предложениями. А вы, узнав, о ком идет речь, должны сказать об этом герое, не повторив ни одного моего слова. Кроме того, «перевод» нужно найти либо в песне, либо в стихотворении. Трудное задание? Но я уверена, что и с ним вы справитесь!  Старушка имела животное булыжного цвета с рогами**. (Жил-был у бабушки серенький козлик...)**  Женщина пожилого возраста была владелицей пары жизнерадостных птичек. **(Жили у бабуси два веселых гуся...)**  Компания молодых особ занималась рукоделием после захода солнца у отверстия со стеклом.**(Три девицы под окном пряли поздно вечерком...)**  На плантации зеленых насаждений появилось новое чудо, пригодное для встречи Нового года. (В лесу родилась елочка, в лесу она росла...)  В зарослях невысоких растений расположилось зеленое насекомое. **(В траве сидел кузнечик...)**  А теперь – узнайте героя по событию, которое случилось в его жизни. **(7 слайд)**  Этот герой работал врачом на корабле. Однажды его корабль потерпел кораблекрушение, и он оказался в плену у маленьких человечков.**(Гулливер)**  Как рассказывал сам этот герой, он сумел вытащить себя из болота за косичку от парика, летал на пушечном ядре, вывернул наизнанку злого волка и застрелил бешеную шубу**. (Барон Мюнхгаузен)**  Этот мальчик в наказание за невежливость был превращен гномом в маленького человечка и совершил путешествие вместе со стаей гусей.**(Нильс)**  Героиня этой английской книжки побежала за Белым Кроликом, но потом провалилась в глубокий колодец и оказалась в необычной стране**. (Алиса)**  Единственный мальчик на свете, который никогда не вырастал**. (Питер Пэн)**  Молодцы, ребята! С вами очень приятно общаться, вы столько всего знаете!  **Задание №7. «Угадай, из какой сказки предмет»**  Угадай, из какой сказки предмет **( слайд)**  **Мёд**  **Ключ**  **Красная шапочка**  **Горошина**  **Яйцо**  **Цветик-семицветик**  **Задание №8. Конкурс «Найди пару»** **(слайд)**. На партах карточки. Это задание вы будете выполнять парами.  Соединить слово из левого столбика со словом из правого  **Петух                                         Бабка**  **Дед                                           Заяц**  **Тесто                                           Пирожки**  **Маша                                           Коса**  **Теремок                               Колобок**  **Корыто Золотая рыбка**  **Иванушка копытце**  **Задание №9.** **Конкурс « Сказки о волке»** **( слайд)** Это задание вы будете выполнять группами, по рядам. Вам необходимо вспомнить сказки, в которых встречается волк, и назвать их.  Дети называют сказки, героем которых является волк.  **Задание №10.** Предлагаю последнюю викторину, но не простую, **а музыкальную.** Сейчас будет звучать музыка, а вы должны узнать, из каких мультфильмов взяты строки следующих песен.  Включается запись.  Я на солнышке лежу,   Я на солнышко гляжу,   Все лежу, все лежу   И на солнышко гляжу**! («Как львенок и черепаха пели песню»)**   С голубого ручейка начинается река,   Ну, а дружба начинается в улыбки**. («Крошка Енот»)**   В траве сидел кузнечик,   В траве сидел кузнечик,   Совсем как огуречик   Зелененький он был**. («Незнайка»)**   Я водяной. Я водяной.   Поговорил бы кто со мной!   А то мои подружки   Пиявки да лягушки!   Эх, жизнь моя жестянка...   Да ну ее в болото!   Живу я, как поганка,   А мне летать охота!**(«Летучий корабль»)**   Ничего на свете лучше нету,   Чем бродить друзьям по белу свету.   Тем, кто дружен, не страшны тревоги!   Нам любые дороги дороги!**(«Бременские музыканты»)**   Расскажи, Снегурочка, где была?   Расскажи-ка, милая, как дела**? («Ну, погоди!»)** | Дети слушают  Отвечают на вопросы, высказывают своё мнение  Слушают  Дети слушают и отвечают на вопросы ведущей  Читают, слушают,  смотрят на картинки  Отвечают на вопросы  Дети слушают и отгадывают загадки  Выбегают к доске и по очереди рисуют по одному элементу портрета.  Играют  Играют, договаривая слова  Дети слушают, отгадывают героев сказок  Работают парами  Обсуждают в группах, делают выводы  Слушают, выполняют задание  Дети слушают, отгадывают  сказки  Дети слушают песенки из мультфильмов  отгадывают название сказок  Дети слушают песенки из мультфильмов  отгадывают название сказок | Умеют слушать в соответствии с целевой установкой, дополняют, уточняют высказанные мнения.  Формулируют ответы на вопросы, полно и точно выражают свои мысли, используют простые речевые средства для передачи своего мнения  Соблюдают правила взаимоотношений и сотрудничества, договариваются о совместных действиях,  осуществляют логические действия  Умеют слушать и выполнять задания в соответствии с целевой установкой  Формулируют ответы на вопросы, полно и точно выражают свои мысли.  Выполняют задание с целевой установкой  Умеют слушать и выполнять задания в соответствии с целевой установкой |
| 6.Итог. Рефлексия | Вот это да! Оказывается, вы, ребята, любите не только читать сказки, но и смотреть мультики! Справились со всеми заданиями сказочной викторины.  Что за прелесть эти сказки! Мы побывали в сказке! А сказка живет рядом!  Сказки гуляют по свету,   Ночь запрягая в карету.   Сказки живут на полянах,   Бродят на зорьке в туманах…   Мир озарив чудесами,   Сказки летят над лесами,   На подоконник садятся,   В окна, как в речки, глядятся…   Сказки со мною повсюду,   Их никогда не забуду.   Пусть Зло на проделки хитро,   Но все ж побеждает Добро.  - Какой вывод вы можете сделать в конце занятия? Достигли ли мы цели занятия?  Занятие полезно, все понятно.  Лишь кое-что чуть-чуть неясно.  Еще придется потрудится.  Да, трудно все-таки учиться!  - Оцените свою деятельность на занятии **(Слайд)**  На занятии мне:  - всё было понятно  - было трудно  - было интересно  - прибавилось знаний  - пришлось задуматься  - могу рассказать другим  До свидания, ребята, до новых встреч! | Дети осуществляют  самооценку  собственной учебной  деятельности,  соотносят цель и  результаты, степень их  соответствия.  Отвечают, размышляют  Оценивают свою деятельность на занятии | Умеют провести самооценку и  организовать взаимооценку;  умеют осуществлять оценку, как  выделение и осознание того, что усвоено и что подлежит усвоению;  умеют формулировать и аргументировать свое мнение, учитывать мнение одноклассников  Владеют навыками самоанализа |

ИГРА *«КЛУБОЧЕК»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества.

Ход игры: Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой, интересующий его вопрос участнику игры (например:«Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т. д., тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются.

Если ведущий вынужден помогать **затрудняющемуся ребенку**, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть **детей**, испытывающих **затруднения в общении**, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

ИГРА *«НА КОГО ДУЕТ ВЕТЕР»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества.

Ход игры: Ведущий начинает игру со слов: *«Ветер дует на того, у кого светлые волосы»* все светловолосые собираются в одну кучку. *«Ветер дует на того, у кого. есть сестра»*, *«кто любит животных»*, *«кто много плачет»*, *«у кого нет друзей»* и т. д. Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому

ИГРА *«НАЙДИ ДРУГА»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества, тревоги.

Ход игры: Одному из **детей завязывают глаза**, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга. Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

ИГРА *«ЗЕРКАЛО»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества, тревоги.

Ход игры: Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы - зеркала, другая разные зверушки. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы - зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

ИГРА *«РУКАВИЧКИ»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества, тревоги.

Атрибуты: Вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры

Ход игры: Ведущий раскладывает рукавички в разных местах комнаты, дети должны сначала отыскать себе одну рукавичку, а затем найти ей пару *(т. е. найти ребенка с точно такой же рукавичкой)*.

ИГРА *«МАГАЗИН ИГРУШЕК»*

Цель: повышение уверенности ребенка, снижение чувства одиночества, тревоги.

Ход игры: Дети делятся на покупателей и игрушки. *«Покупатели»* отходят в противоположный конец группы. *«Игрушки»* садятся на стульчики, изображая товар, расставленный товар на полках в магазине. Воспитатель– *«Продавец»* подходит к детям и спрашиваете каждого какой он хочет быть игрушкой. Они договариваются, как будет её изображать. *«Покупатель»* должен отгадать, какую игрушку изображает ребенок.

ИГРА *«КТО ПРИШЕЛ К НАМ В ГОСТИ»*

Цель: способствовать развитию самоуважения **детей**; активизировать доброжелательное отношение **детей к сверстникам**.

Ход игры: Взрослый отводит в сторону двоих-троих **детей** из группы и договаривается с ними о том, что они будут изображать животных, которые придут в гости к ребятам. Дети решают, каких животных они будут изображать. Дети встают в круг. Гости по очереди входят в круг. Взрослый говорит детям: «Посмотрите, какой замечательный зверь к нам пришел, какие у него глазки, как он красиво движется и т. п.» Детям необходимо догадаться, какие звери к ним пришли и какое у них было настроение.

ЛАДОНЬ В ЛАДОНЬ (АВТОРЫ — Н. КЛЮЕВА. Ю. КАСАТКИНА)

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ (АВТОР — К. ФОПЕЛЬ)

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия,развитие графических навыков.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг кдругу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя докисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До началарисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Времяна рисование — 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можнозавязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».