**План – конспект внеурочного занятия**

**«В мире книг»**

**Класс: 4**

**Тема занятия: «Преданья старины глубокой» (интеллектуальная игра)**

**Цели:**

* закрепить знания, полученные на занятиях по изучению мифов.
* способствовать формированию навыков свободного общения учеников на уроках, развивать критическое мышление;
* воспитать интерес к истории и литературе, уважение к культуре и традициям своего народа.

**Формирование УУД:**

*Личностные УУД:*

1) формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию

2) формированиемотивации к обучению и познанию

3) формированиецелостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы

4) формирование уважительного отношения к иному мнению

*Регулятивные УУД:*

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления

2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера 3) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха

*Познавательные УУД:*

1) осознание целостности окружающего мира, элементарных правил нравственного поведения в мире людей.

2) формирование умения адекватно, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной речи

3) установление причинно - следственных связей, построение логической цепи рассуждений, доказательство

*Коммуникативные УУД:*

1) формирование умения строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;

2) формирования умения слушать и вступать в диалог.

**Форма занятия**: игровая, коллективного взаимодействия.

**Оборудование:** компьютер, проектор, презентация, выставка рисунков, иллюстрации русских народных праздников.

Ход занятия

1. **Мотивационный этап**

- Представьте, что мы сейчас с вами не в классе, а на лесной полянке. Мороз щиплет вас за щечки. У вас замерзли носик и ушки. Потрите их. Вас стало тепло и весело. Посмотрите друг на друга и улыбнитесь. Передайте ваше тепло и радость окружающим. Я желаю вам сохранить это тепло и радость на протяжении всего занятия.

- Ребята, у нас сегодня много гостей, давайте их поприветствуем:

Дорогих гостей встречаем,

Добрым словом привечаем,

По обычаям российским

От души поклон вам низкий.

(расходятся на свои места)

II. **Сообщение темы и целей**

- На занятиях по внеурочной деятельности мы с вами познакомились с мифами древних народов, с историей создания народных игрушек, с русским фольклором. И сегодня вам предстоит увлекательное путешествие в мир прошлого, полный тайн и загадок.

- А начать мне бы хотелось со слов А.С. Пушкина

*«Пусть ведают потомки православных*

*Страны своей минувшую судьбу.»*

*-* Ребята, а все ли слова вам понятны?

*(Потомки – это, те кто будет жить после нас, ведать – значит знать)*

- Как вы думаете, что хотел сказать поэт своими словами?

(ответы детей)

- А зачем же нужно знать то, что давным-давно прошло?

(ответ)

- А теперь из всего сказанного, попытайтесь определить тему.

(ответы)

- Вас ожидает игра «Преданья старины глубокой»

- Сегодня на занятии мы с вами:

|  |  |
| --- | --- |
| Вспомним | Мифы древних народов. |
| Узнаем | Что означает слово предание, старина. |
| Научимся | Работать в команде. |
| Обобщим | Наши знания по мифам славянских народов. |

**III. Актуализация знаний**

- Итак, давайте вспомним, что означает слово МИФ?

(миф – это фантастическая легенда, сказание о богах, явлениях природы, открытиях)

- Мифы каких народов мы читали?

- Чему в основном были посвящены эти мифы?

**IV. Основная часть**

- Наша игра называется «Преданья старины глубокой», а что же означает слово предание? (ответ)

- Давайте посмотрим, а какое же толкование этого слова дается в словаре Ожегова.

*(Предание - переходящий из уст в уста, от поколения к поколению рассказ о былом, легенда.)*

- А что же такое старина?

*( Глубокая старина – давнее, давно прошедшее время)*

- Теперь, когда мы знаем что означают слова в названии нашей игры, мы можем начинать и саму игру.

- В нашей игре участвуют две команды: команда «Феникс» и команда «Ратибор»

- Я буду задавать вопросы сразу обеим командам. Отвечает команда первая поднявшая флажок и получает фишки за правильные ответы. А выигрывает команда, набравшая больше фишек. Кроме того, вам предстоит самим попытаться оценить работу своей команды при помощи двухцветного светофорика.

- Команды поприветствуйте друг друга:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда «Феникс»**  Девиз:  Птица феникс, надо знать, Других любит зажигать! Не огнем, а позитивом. Обыграем всех красиво! | **Команда «Ратибор»**  Девиз:  К состязанию готовы И настроены сурово.  Знаний много мы имеем, Победить мы вас сумеем. |

- Ну что же теперь можем начинать.

**1 тур. «Славянская мифология».**

Вы попадете в мир славянских языческих мифов, в те стародавние времена, когда жизнь людей всецело зависела от природы, от воли могущественных богов и духов. Вы должны определить, о каком боге идет речь.

Задание № 1**«*Пантеон славянских богов»***

*(пантеон* в переводе с греческого языка означает «храм, посвященный всем богам»).

1. Бог Солнца, тепла и света. Его имя слышится в дожившей до наших дней молитве: «Дай Боже!». (**Даждьбог)**
2. Все, рожденное им, до сих пор несет в себе его имя: природа, родина, родители, родственники. **(Род)**
3. Могучий волшебник и оборотень, покровитель путешественников и торговцев, бог удачи. **(Велес)**
4. Как древние славяне называли бога-отца света, *бога неба*, научившего человека искусству ковать и брачным связям, подарившего людям сыновей-богов? **(Сварог)**
5. Какой грозный владыка был сыном верховного божества Сварога? Он почитался как *бог грома* и *молний*. **(Перун)**
6. Какое божество олицетворяло разрушительную стихию, небесные или атмосферные явления? Его называют повелителем *ветров*. **(Стрибог)**

Задание № 2

**«Нечистая сила»**

 Суеверия (вера в таинственные сверхъестественные силы) послужили основой многих примет, сказок, поговорок. К суевериям относится и «чертово племя». Что же это за племя? Более пятидесяти обитателей насчитывается в нем. В народе говорят, что за душу каждого человека спорят чёрт и ангел-хранитель. Если добрые дела человека перевешивают, то ангел прогоняет черта, и наоборот. Давайте вспомним некоторых представителей нечистой силы.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *1.* |  |  |  |  |  |  |
| *2.* |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.* |  |  |  |  |  |
| *4.* |  |  |
| *5.* |  |  |  |  |  |  |
| *6.* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *7.* |  |  |  |  |

1. Домашний дух, живущий по соседству с человеком в его жилище.
2. Маленькая безобразная старушка с куриными ногами, принадлежащая как к лесному, так и к крестьянскому хозяйству
3. Эта представительница нечистой силы, отправляясь на «дело», покидает жилище через печную трубу и летает по воздуху на метле, на кочерге.
4. Злая, уродливая старуха-волшебница, в языческие времена была могущественной богиней, хозяйкой леса и зверей. Её избушка считалась вратами в подземное царство.
5. Летучий огненный дракон, одно из самых страшных чудовищ русских сказок и былин.
6. Девушки, обитавшие в воде, летними вечерами водившие хороводы по берегам рек и озер.
7. Хозяин леса и зверей. Он может испугать, завести в глухую чащобу и лишить охотничьей добычи.

Задание № 3

**«Таинственный сундук»**

Известно, что Василиск – это мифическое животное, огромный змей, способный убивать ядом, взглядом и дыханием. Умирает от собственного взгляда.

Вам предстоит сразиться с Василиском. Какой предмет, находящийся в этом сундуке, поможет вам победить змея? **(зеркало)**

Итог I тура. Первый тур окончен. Как вы можете оценить игру своей команды. просигнальте светофориком.

**II тур «Народная игрушка»**

**Задание № 1 «*Тарарушки – тарарушки – это русские игрушки*».**

О чем только не расскажут народные игрушки! О преданиях глубокой старины и об особенностях быта, о сказках и легендах своего народа, о местности, в которой он живет, и, конечно, о его характере.

1.Самой распространенной игрушкой были тряпичные куклы. Их делали из остатков ткани, иногда набивали соломой, шили для них сарафанчики и рубахи. Кто должен был сделать первую куклу для девочки?

*А. папа*

*Б.* ***мама***

*В. старшая сестра или брат*

2. Назовите родину дымковской игрушки

*А.* ***Вятка***

*Б. Москва*

*В. Норильск*

3. Как назывались на Руси маленькие деревянные или костяные игрушки, предназначенные для семейных и даже светских развлечений?

*А.* ***бирюльки***

*Б.миниатюры*

*В.фитюльки*

4.Кто является самым популярным героем деревянной богородской игрушки?

*А. собака*

*Б.* ***медведь***

*В. крокодил*

- Много русских мастеров из разных мест трудились над созданием игрушки. У каждой были свои особенности и отличия. Создавая эскизы, узоры, мастера использовали различные краски, цвета. И я предлагаю вам следующий конкурс.

**Задание № 2 «Раскрась игрушку».**

Каждая команда должна раскрасить образец дымковской игрушки. (Предоставляются наборы цветных фломастеров или карандашей.)

Итог II тура. Второй тур окончен. Как вы можете оценить игру своей команды. Просигнальте светофориком.

**Музыкальная физкультминутка**

**III тур**

**«Русский фольклор»**

Русский народ – создатель богатого фольклорного наследия: мудрых пословиц, хитрых загадок, печальных обрядовых песен. Пословицы и загадки тесно связаны друг с другом, входят в песни, былины и сказки, служат людям верную службу: учат, советуют, предупреждают.

На вид пословицы просты,

Начни-ка вспоминать.

Но мудрости и красоты

У них не занимать.

И если их перечитать

То убедишься снова:

Захочешь что-то поменять –

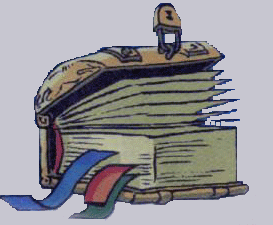
Не выкинешь ни слова.

Необходимо выбрать правильное окончание пословицы.

**Задание № 1.** **«Знаешь ли ты пословицы и поговорки?».**

Необходимо подчеркнуть правильное окончание пословицы.

1. **Авось да как-нибудь**.....

* *.....и так проживем*
* *.....****до добра не доведут***
* *.....само дело делается*

2. **Волков бояться...**

* *.....ружьём запасаться*
* *.....трусом остаться*
* *.....****в лес не ходить***

**3. Что в воду упало, то...**

* *.....рыба достала*
* ***.....пропало***
* *.....ко дну пристало*

**4. Сколько волка не корми, он...**

* *.....всё равно собакой не станет*
* *.....всё равно не наестся*
* *.....****всё равно в лес смотрит***

**5. В огороде бузина, а…**

* … голод – не тетка
* … ***в Киеве – дядька***
* … Одесса - мама

**Задание № 2.** **«Расшифруй слова».**

На волшебной двери – письмена.

Расшифруй, получишь столько силы,

Сколько мудрость вечная одна

В дар героям славным приносила

|  |
| --- |
| **G*У*IRSZ*М*  W*Д*V*А* *СМ*Q*ЕК*R*АЛ*J*КА***  ***Ч*DS*ТО* J*БР*VZ*А*L*Т*  С U*С*Q*ЕС*R*ТР*FD*О*L*Й*** |

- Ребята, как вы понимаете смысл волшебной надписи? (Ответ)

Итог III тура. етий тур окончен. Как вы можете оценить игру своей команды. Просигнальте светофориком.

**IV тур**

**«Праздничный»**

Жизнь русского народа была богата праздниками – веселыми и замечательными. Эти праздники дошли и до наших дней, не забылись, не утратили свою былую яркость, задор. Праздники отвлекали людей от обычного распорядка ежедневной жизни и предполагали следования различным обычаям и правилам. И у каждого праздника есть своё лицо...

1. Как называется день перед Рождеством, когда православные верующие ничего не едят до самого вечера, ждут появления первой звезды? **Ответ: сочельник**
2. Какой праздник связан с воскрешением Иисуса Христа? В этот день красят яйца и пекут куличи. **Ответ: Пасха**
3. Во время этого праздника в церквях освещают воду и приносят её домой. Эту святую воду пьют сами, окропляют ею жилища. По языческим традициям в эти праздничные дни принято гадать. Что это за праздник? **Ответ: Крещение**
4. Главную роль в этом празднике играют блины, которые добрыми хозяйками пеклись всю неделю. Любимой народной потехой были борьба и кулачные бои. Как называется этот праздник? **Ответ: Масленица**
5. С папоротником связаны народные поверья. Считалось, что раз в году, в ночь на этот праздник, на нем распускается цветок, обладающий магическими свойствами. О каком празднике идет речь? **Ответ: Иван Купала**

- Окончен IV. Заключительный тур. Как вы оцениваете работу своей команды?

- Вот игра и вся!

Конец!

Кто играл в ней - молодец!

**IV. Рефлексия**

- Вот и подошло к концу наше путешествие в мир древних славян. Но вы в любую минуту можете сами продолжить его. Некоторые из этих поговорок, загадок вы запомнили и потом расскажите, загадаете – и вот снова заживет новой жизнью художественное слово народа, дошедшее до нас из глубины веков.

- Ну, а теперь пора узнать победителя. Подсчитайте, пожалуйста, свои фишки.

- У вас на партах лежат солнышко и страшилка. Если вам было интересно, комфортно на уроке,  поднимете вверх солнышко. Если что-то не понравилось, вам было неинтересно и ничего полезного вы не узнали - страшилку. Покажите свои карточки.

- Занятие окончено.