

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА МЮНХАУЗЕНА В ШКОЛЕ № 147»

*И. В. Каравай, Т. В. Качан, И. В. Пиунова,
В. В. Селява, З. И. Семёнычева*

ГУО «Средняя школа № 147 г. Минска»,

Республика Беларусь

Аннотация. Представлен сценарий творческого проекта как формы организации педагогических проб для учащихся педагогических классов.

Участники – представители ГУО «Средняя школа № 147 г. Минска»: Каравай Ирина Владимировна, преподаватель педагогики; учащиеся педагогических классов; учителя начальных классов: Качан Татьяна Николаевна, Пиунова Ирина Владимировна, Селява Виктория Вячеславовна, Семёнычева Зоя Ивановна; учащиеся 1 «А», «Б», «В», «Г» классов.

Цель: создать условия для личностного и профессионально-педагогического развития учащихся педагогических классов.

Задачи:

- создать условия для педагогической деятельности учащихся педагогических классов, познания себя и развития способностей;
- организовать игровую и познавательную деятельность учащихся первых классов;
- заинтересовать учителей начальных классов исследовательской деятельностью.

1 этап творческого проекта.

Сценарий игровой перемены для начальных классов в ГУО «Средняя школа № 147 г. Минска»

Цель: создать благоприятные условия для активного отдыха учащихся на перемене.

Задачи:

- уменьшить степень утомления, эмоционального напряжения, вызванного учебной деятельностью, и повысить работоспособность;
- развивать умения проявлять физические, творческие качества в необычных условиях и игровых ситуациях;
- воспитывать интерес к активной двигательной деятельности.

Длительность: 20 минут.

Место проведения: школьный коридор перед классами, малый зал аэробики.

Участники: учащиеся педагогических и первых классов.

Оборудование: мяч, ростовая кукла Мюнхаузен.

1. Начало подвижной перемены.

Ведущий: Ребята, здравствуйте! Мы пришли сегодня к вам на перемену для того, чтобы вместе поиграть в интересные игры! Скажите, что это за гость к нам сегодня пришел? Узнаете его?

2. Основная часть. Проведение игр.

Первая игра на знакомство. Правила игры. Становимся по кругу. Ведущий – в центре круга, в руках у него мяч. Ведущий бросает мяч ребятам по очереди. Каждый, кто поймал мяч, громко называет свое имя.

Вторая игра «Совушка». Правила игры. На одной стороне зала обозначается гнездо Совушки. В гнезде помещается Совушка. Ведущий произносит: «День наступает – все оживает!». Играющие изображают птиц, бабочек, жуков, мышат, котят и т. д. Они расходятся по всему залу.

Через некоторое время Ведущий произносит: «Ночь наступает, все замирает – сова вылетает!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо.

Тому игроку, которого поймала Совушка, нельзя вырываться. Пойманным игрокам нельзя убегать из гнезда.

Ведущий произносит: «День наступает – все оживает!». Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать, прыгать, бегать.

После трех вылетов на охоту подсчитывается количество пойманных. Ведущий хвалит Совушку за удачную охоту. Непойманных игроков Ведущий хвалит за быстроту реакции и умение держать равновесие. Выбирается другая Совушка.

Третья игра «Ровным кругом». Правила игры.

Шаг 1. Ведущий выстраивает играющих в круг и даёт одному из них роль затейника. Затейник должен выйти в центр круга так, чтобы его все видели. Кто им станет в первый раз, не играет большой роли, поскольку в процессе игры все смогут побывать на его месте.

Шаг 2. Ведущий даёт детям сигнал (это может быть хлопок, свисток, словесная команда и так далее), по которому они начинают двигаться влево или вправо. При этом дети произносят следующий текст:

«Ровным кругом друг за другом. Эй, ребята, не зевать!

Всё, что Коля нам покажет, будем дружно повторять!».

Шаг 3. Как только дети заканчивают произносить этот текст, они останавливаются, а затейник показывает им определённое движение.

Шаг 4. Дети повторяют движение, показанное затейником. Затейник выбирает одноклассника, который лучше всех повторял движение, и ставит его в центре круга. Новый затейник выбран, и игра повторяется снова.

Можно продолжать игру до тех пор, пока каждый не попробует себя в качестве затейника, а потом проголосовать за самого лучшего исполнителя этой роли.

Четвертая игра «Ручеёк». Правила игры. Ребята берутся за руки по два человека, каждая пара образует «ворота». Много пар образуют длинную цепочку из «ворот». Один игрок без пары по направлению от «начала – вперед» проходит по цепочке «ворот», выбирает себе пару и становится впереди ручейка. Оставшийся без пары игрок переходит в начало ручейка, проходит по цепочке «ворот» и также выбирает себе пару. И так далее.

Более спокойная игра, которая проводится в конце перемены.

3. Завершение подвижной перемены.

Ведущий: Ребята, наша подвижная перемена заканчивается. Мы хорошо с вами поиграли? Вам понравилось? Спасибо за активное участие в играх! А сейчас мы все дружно идем в класс и готовимся к следующему уроку!

II этап творческого проекта.

На игровой переменке никто из вас, ребята, не узнал барона Мюнхаузена. Наш герой сильно огорчился и обиделся. Сегодня мы с вами будем читать о приключениях Мюнхаузена, а потом проверим, много ли вы узнали и запомнили о приключениях Мюнхаузена.

Сценарий классного часа по книге Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена»
для первых классов

Цель: развитие интереса учащихся первых классов к литературе, чтению.

Задачи:

- знакомство с приключениями литературного героя барона Мюнхаузена;
- развитие фантазии, памяти, смекалки, умения отвечать на вопросы учителя по тексту;
- знакомство с игровой формой проведения урока.

Оборудование: книга Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена».

Часть I. Чтение рассказов учащимися педагогических классов (15 мин). *Первый рассказ «Самый правдивый человек на земле».*

Примерный перечень вопросов:

- Куда летал Мюнхаузен? Среди каких людей жил Мюнхаузен?

- Что сделала огромная рыба с Мюнхаузенем? Что случилось с головой Мюнхаузена? Что Мюнхаузен рассказал о вишневом дереве?
Прочитаем еще 3 рассказа о приключениях барона и попробуем ответить на вопрос:
- Действительно ли барон Мюнхаузен был самым правдивым человеком на земле?
Второй рассказ «Удивительная охота».
Возможные вопросы по рассказу:
- Где Мюнхаузен пробыл весь день? Мюнхаузен любит принимать гостей в своем доме?
- Что сделал Мюнхаузен, когда утки внезапно взлетели и подняли его к самым облакам? Мюнхаузен какой?
- Повар Мюнхаузена был изумлен, удивлен. Чему он изумился?
Третий рассказ «Необыкновенный олень».
- Верите ли вы Мюнхаузену, что такая история могла произойти в реальной жизни?
Четвертый рассказ «Верхом на ядре».
- Как Мюнхаузену удалось вскочить на ядро? Куда полетел Мюнхаузен на ядре? Для чего он это сделал?
- Как Мюнхаузен смог вернуться назад, в свою армию? Мюнхаузен какой?

Общий вопрос по всем прочитанным рассказам:

– Ребята, расскажите, что вы узнали о бароне Мюнхаузене?

Часть II. Викторина по книге Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена» (20 мин.).

Ребята, сейчас мы с вами проведем викторину. У нас будет три команды (по рядам). Названия команд написаны на этих листах бумаги. Выбираем!

Вишневая косточка. Удачная охота. Друзья барона Мюнхаузена.

Правила первого конкурса. Каждой команде задается один вопрос. Если игрок команды знает ответ, то он поднимает руку (молча). Никто из игроков другой команды не говорит ответ, все молчат.

Ведущий вызывает игрока с поднятой рукой.

Вопросы (достаточно использовать одну группу вопросов):

1) – «Самый правдивый человек на земле», кто он?

– Что сделал Мюнхаузен, когда утки внезапно взлетели и подняли его к самым облакам?

– Повар Мюнхаузена был изумлен, удивлен. Чему изумился повар?

2) – Куда полетел Мюнхаузен на ядре?

– Что сделал Мюнхаузен с вишневой косточкой (во время охоты)?

– Куда летал Мюнхаузен?

Правила второго конкурса. Каждая команда получает по одному рисунку. Внимательно рассмотрите рисунок. Каждой команде надо догадаться, эпизод из какого приключения барона Мюнхаузена нарисовал художник? Каждой команде надо рассказать об этом приключении.

Правила третьего конкурса. Трое ведущих одновременно подходят к каждой команде. Ребята окружают своего ведущего и отвечают на вопрос: «Мюнхаузен какой»? Ведущий записывает ответы команды на лист бумаги. Потом каждый ведущий читает вслух ответ своей команды.

Правила четвертого конкурса. Каждая команда получает фразу «приключения барона Мюнхаузена», написанную по букве на квадратных кусочках бумаги. Первоклассникам из разрозненных букв надо собрать всю фразу.

Более сложное задание: из букв этой фразы надо составить самые разные слова. Каждую букву можно использовать только один раз.

Победитель викторины может не определяться.

Ребята, вам понравилась наша викторина? Мы хорошо с вами поиграли?

Все ребята молодцы! Все ребята много узнали о приключениях барона Мюнхаузена и хорошо запомнили эти веселые фантастические истории!

Мы расскажем барону Мюнхаузену о том, что вы все хорошо знаете истории о его приключениях. Попросим Мюнхаузена прийти к нам на веселую перемену и поиграть с нами?

III этап творческого проекта.

Тематическая игровая перемена для первого класса по книге Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена»

Для выбора игр, а также перестройке их в соответствии с темой игровой перемены были использованы следующие идеи из книги Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена»: полеты на луну, перелет на ядре, утиная охота, вишневое дерево; качества Мюнхаузена: смелый, сильный, ловкий, меткий стрелок, фантазер и др.

В ходе перемены звучала музыка Алексея Рыбникова к кинофильмам «Тот самый Мюнхгаузен», «Усатый Нянь» и мультфильму «Приключения капитана Врунгеля».

Заключение. В процессе реализации творческого проекта учащиеся педагогических классов получили опыт педагогической деятельности в условиях игровой перемены и классного часа для начальной школы.

На первом этапе проекта была обнаружена образовательная проблема: никто из первоклассников не знал о существовании литературного героя барона Мюнхаузена. Выяснилось, что и старшеклассники многие не читали книгу Э. Распэ «Приключения барона Мюнхаузена». Подготовка к классному часу для первоклассников и его проведение было направлено на разрешение указанной образовательной проблемы.