

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Петродворцового района Санкт-Петербурга «Ораниенбаум»

Методическая разработка
Игровая программа «Путешествие в страну Фольклора»

Разработчик:
Аксененко Татьяна Викторовна
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2017

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Сценарий игровой программы	4
3. Приложение.....	7
4. Оценочный лист для жюри.....	8

Пояснительная записка

Актуальность:

Фольклор передает основные важнейшие представления народа о главных жизненных ценностях: труде, семье, любви, общественном долге, Родине. Знание фольклора может дать человеку знание о русском народе, и в конечном итоге о самом себе. Человек, знающий и уважающий историю и традиции своего народа, будет всегда толерантен к истории и традициям других народов.

Цель Привлечь внимание к русскому фольклору младших школьников.

Задачи:

- Показать значение народной мудрости в повседневной жизни людей;
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся;
- Воспитать у учащихся стремления к самовыражению посредством творческой деятельности.

Условия реализации:

Для проведения игровой программы необходимо

- Выполнить домашнее задание (сформировать 4 команды из 6 человек; придумать название команды в русском стиле; выбрать капитана команды; подобрать по три загадки для команд противников.)

- Подобрать музыкальное оформление для программы

Фонограмма песни «Ромашковая Русь» музыка Юрий Чичков, слова Михаил Пляцковский.

Фонограмма песни «Моя Россия» музыка Георгия Струве, слова Нины Соловьевой.

- Подобрать соответствующий реквизит и оборудования:

-Интерактивная доска «Smart Board» 1 шт.

- Русские народные костюмы 14 шт.

- Элементы костюмов для героев русской народной сказки «Репка»: костюм собаки 1 шт., кошки 1 шт., мышки 1 шт.

-Материалы для изготовления обрядовой куклы: тонкие лучинки 8 шт., небольшие картофелины 4 шт. небольшие кусочки яркой материи размером 20 см X 30 см, суровые нитки по 30 см 12 шт., бумага 6 листов, ручки – 5 шт.

Сценарий игровой программы «Путешествие в страну Фольклора»

Звучит фонограмма песни «Ромашковая Русь». Дети входят в класс, рассаживаются за игровые столы. Мелодия заканчивается.

Ведущий 1:

Здравствуйте ребята!

Сегодня мы с вами совершим необычное путешествие – путешествие в страну Фольклора.

Мы уверены, что в этой стране вы уже не раз бывали и хорошо с ней знакомы. Что же такое «фольклор»?

Это слово английское, означает «народная мудрость». Есть даже специальная наука – фольклористика, изучающая эту самую народную мудрость.

Ведущий 2:

Фольклор – это одна из ценнейших частей национальной культуры любого народа. У каждого народа есть свой фольклор. А тот, кто знает свою культуру, всегда будет, ценить и уважать культуру и обычаи других народов и других стран.

К народной мудрости можно отнести: сказки, загадки, пословицы, поговорки. Известные вам с раннего детства считалки, дразнилки, мирилки, потешки, частушки тоже относятся к народному творчеству. Конечно, же, к нему относятся былины, песни, народные танцы, игра на народных инструментах, народные игры, народный театр и многое, многое другое.

Ведущий 1:

А есть еще прикладное народное творчество. Это то, что «прикладывается» к нашей жизни, украшает ее, делает интересной и красивой.

Это – роспись по дереву, вышивка, поделки из глины, дерева, бересты. Ну, что узнали эту страну. Правда, что все вы бывали в ней не раз?

Ведущий 2:

Сегодня мы проводим игру по русскому народному фольклору и узнаем, кто лучше знает народную мудрость.

1 тур

Работа с пословицами. Конкурс капитанов

Ведущий 1:

Пословица - это краткое народное изречение, в котором отражается народная мудрость, жизненный опыт.

Пример пословицы: «Сколько волка ни корми, всё равно в лес смотрит».

Задание:

За одну минуту необходимо собрать из отдельных фраз пословицы и объяснить их значение (по три пословицы на команду).

По мере готовности капитан команды собирает пословицы на интерактивной доске «Smart Board».

2 тур

В художественной мастерской

Ведущий 1:

Очень часто русские художники брали сюжеты для своих картин из фольклора. Виктор Михайлович Васнецов - один из известнейших русских художников. Учился в Петербурге. Одним из первых русских художников Васнецов обратился в своем творчестве к русскому фольклору. Вам будут предложены четыре картины русского художника Виктора Михайловича Васнецова.

Следует за одну минуту найти пять лишних предметов, изображенных на его картинах.

Капитаны команд выбирают картины. После совещания команды, по мере их готовности, выбранный участник команды на интерактивной доске «Smart Board» отмечает лишние детали на картинах. Для проверки правильности выполнения задания демонстрируется на том же оборудовании картина, не содержащая лишних деталей.

3 тур

Лабиринт загадок. Домашнее задание

Ведущий 1:

В русском фольклоре загадки – веселое словесное искусство, затейливая игра, умная забава.

Каждая команда подготовили по три загадки для команды противников. Нужно выбрать загадку из бочонка и отгадать ее.

4 тур

Мастерская игрушки

Ведущий 1:

В традиционной русской культуре наряду с фольклором, народными праздниками, предметами прикладного творчества особое место занимает обрядовая кукла. Она была не только игрушкой, но и элементом традиционных обрядов.

Внимательно слушайте педагога и выполняйте вместе задание. Девочки шестиклассницы вам будут помогать.

5 тур

Театральный

Ведущий 1 :

Следующий раздел нашей игры посвящен народному театральному искусству. Одним из его видов является фольклорный театр. Издавна на Руси были скоморохи: комедианты, музыканты, певцы, плясуны, дрессировщики. Они принимали участие в народных обрядах и праздниках. Их творчество

отразилось в сказках, былинах, в разных формах народного театра. Они выступали в местах народных зрелищ, на ярмарках.

Ведущий 2:

Скоморохи ходили по земле Русской, рассказывали новости, играли на гусях, пели песни, плясали и конечно показывали небольшие театральные действия. Очень часто оно было на сюжет сказки.

Сейчас вы станете скоморохами и разыграете русскую народную сказку «Репка». Девочки шестого класса (участницы студии «Берегиня») вам будут помогать песней. Вам предоставляется возможность показать свои актерские таланты. От каждой команды приглашается по два человека.

Пока «скоморохи» готовятся, заглянем на «Ярмарку» за покупками для бабушки. Будем покупать ей: курочку, уточку, индюшонка, кисоньку, собачку, поросенка и коровку, а девочки шестого класса нам помогут в этом.

Проводится музыкальная игра «Репка»

Ведущий 1:

Дорогие ребята! Наша игра подошла к концу. Жюри подводит итоги. А мы с вами успеем еще поиграть в игру Деда Сыся. Нам опять помогают в этом девочки шестого класса.

Ведущий 2: Жюри подводит итоги игры.

Приложение

1. Пословицы:

Дерево держится корнями, а человек друзьями.

Хочешь, есть калачи, не сиди на печи.

Как аукнется, так и откликнется.

Счастлив тот, у кого совесть спокойна.

Счастье и труд рядом идут.

Без друга на сердце выюга.

2. Загадки.

Сверху зелено, снизу красно в землю вросло. (Морковь)

Сам худ, а голова с пуд. (Молоток)

Не шит, не кроен, а весь в рубцах. Семь одежек, а все без застежек. (Капуста)

Бел, как снег, в чести у всех и нравлюсь вам во вред зубам. (Сахар)

Стоит поп на грядках, весь в заплатках

Кто ни взглянет, всяк плачет. (Лук)

Два брюшка, четыре ушка.

Без рук, без ног, а рубашку просит. (Подушка)

В маленьком амбаре лежат сто пожаров. (Спички)

Никогда не ест, а только пьет, а как зашумит – всех приманит. (Самовар, чайник)

Кругла, а не шар, с хвостом, а не мышь,

Желта, как мед, а вкус не тот. (Репа)

Меня одну не едят, а без меня мало едят. (Соль)

Желтая курица под тыном дуется. (Тыква)

Четыре ноги сами не ходят, а на себе держат. (Стол)

Оценочный лист для жюри

1 тур.

Оценивается: скорость, точность объяснения, дисциплина. Готовность команды определяет поднятая рука капитана. За каждую пословицу присуждается один балл.

2 тур.

Оценивается: основное задание в пять баллов. Команда может заработать дополнительный балл: назвав название картины – 0,5 балла, героев картины – 0,5 балла.

3 тур.

Оценивается: четкость, ясность, смысл самой загадки. За каждую правильно отгаданную загадку дается один балл. За подсказки снимается по 0,5 балла.

4 тур.

Оценивается: Скорость (при готовности команды капитан поднимает руку), аккуратность, оригинальность.

5 тур.

Оценивается: актерское мастерство 4 балла.