



ИНТЕРАКТИВНАЯ

Викторина

«Кладезь народной
Мудрости»

Методическая разработка интерактивной интеллектуальной игры «Кладезь народной мудрости»

Исполнитель:

Трегубова Наталья Александровна,
Валюжинич Дарья Александровна,
педагоги-организаторы
МБУ ДО «Центр детского творчества»,
Гурьевский МО
(gofeelsogood@gmail.com)

Консультант:

Протасова Екатерина Викторовна,
методист кафедры
проблем воспитания и
дополнительного образования

2020 г.

Содержание

Введение.....	3
«Кладезь народной мудрости» <i>Сценарий проведения викторины по творчеству И.А.Крылова</i>	6
Список используемых источников.....	13
Приложения	
Приложение 1 «Интерактивная презентация для викторины».....	14
Приложение 2 «Шаблоны и макеты необходимых деталей для проведения викторины».....	15

Введение

Интеллектуальные и творческие игры являются одним из любимейших форм организации детского досуга в нашей стране. Правильно организованная интеллектуальная игра способна сплотить детский коллектив, повысить мотивацию к изучаемому предмету, интеллектуальному досугу, повысить авторитет педагога.

Использование интеллектуальных игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей ребят.

Викторина – одна из самых распространенных интеллектуальных игр в «вопросы и ответы». Она получила свое название от латинского слова «виктория» - «победа». Участие в викторине требует от игрока начитанности, хорошей памяти, умения логически мыслить. Данная викторина проходит с использованием мультимедийной презентации, которая позволяет эмоционально воздействовать на учащихся и может быть использована при проведении заключительных уроков по изучению творчества баснописца И.А.Крылова. Мы неслучайно выбрали такую тему для викторины, ведь 2020 год в Кузбассе объявлен Годом библиотек, с целью усиления роли современных библиотек в деле просвещения и воспитания подрастающего поколения.

Цель проведения викторины: Пополнение знаний учащихся о творчестве великого русского баснописца И.А. Крылова.

Задачи:

- развивать умение обобщать, систематизировать информацию;
- развивать творческую и познавательную активность учащихся;
- развивать сотворчество и сотрудничество в группах;
- воспитывать внимание, память, интерес к литературе, к слову;
- воспитывать доброту, честность, справедливость.

Участники: учащиеся 5-7 классов.

Количество игроков: оптимальное количество участников одной команды – 8 человек. В игре могут принимать участие от 2 до 4 команд.

Предварительная подготовка:

Перед началом мероприятия все участники получают жетончики с разными картинками, благодаря которым ведущие могут легко поделить ребят на команды. Обязательно перед началом игры каждой командой проводится выбор капитана как организатора работы команды. Функции капитана – организация подготовки к игре и принятие решений в спорных ситуациях, когда члены команды не могут прийти к единому мнению.

Правила использования презентации: Викторина состоит из 25 вопросов. Каждый слайд содержит вопрос и три варианта ответа: «а», «б» или «в». Командам необходимо выбрать вариант ответа и озвучить его ведущему, который по просьбе команды, первой поднявшей свою табличку, кликает квадрат с выбранным вариантом ответа. Если ответ неправильный, то текстовый вариант ответа исчезает. Если же ответ правильный, текстовый вариант ответа загорается зеленым цветом. Ведущему необходимо кликнуть мышкой на правильный ответ, чтобы появилась картинка, сопровождающая правильный ответ. К следующему слайду ведущий переходит, нажав стрелочку в правом нижнем углу, указывающую вправо. В конце презентации нами подготовлена небольшая информация об Иване Андреевиче.

Время проведения игры: 45-60 минут.

Место проведения: по выбору организаторов игры.

Оборудование: Компьютер, мультимедийный проектор, экран, звуковые колонки, мультимедийная презентация игры (Приложение 1).

Реквизит: Разноцветные флажки для команд, в зависимости от их количества. Жетоны с изображением виноградной грозди, василька, сыра, желудя. Диплом победителя викторины. Костюмы ведущим (Приложение 2).

Методы: Словесные, наглядные, творческая деятельность, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый.

Форма организации деятельности: индивидуальная, групповая, коллективная.

«Кладезь народной мудрости»

Сценарий проведения викторины по творчеству И.А.Крылова

Звучит музыка. Выход ведущих.

1 Дама: Добрый день котятки! Вы наверняка все знаете, что 2020 год в Кузбассе объявлен Годом библиотек? И поэтому, сегодня мы с вами окунемся в мир народной мудрости произведений великого баснописца Крылова.

2 Дама: Вот уже много лет дети читают басни Ивана Андреевича. Читают и любят их. И мы знакомы с ними с самого детства.

1 Дама: Еще до школы мы слышали грустную, но поучительную историю про Стрекозу и Муравья...

2 Дама: Смеялись над глупой Вороной, поддавшейся на лесть Лисицы...

1 Дама: Жалели бедного маленького Ягненка, возмущались злым, жадным Волком...

2 Дама: С каждым годом жизни актуальность басен не только не угасает, но и вспыхивает с новой силой.

1 Дама: Часто бывает, что смотришь на какую-то жизненную ситуацию, а вспоминается Моська, которая лает на Слона, чтобы оставить впечатление храброй и бесстрашной особы.

2 Дама: И как часто нам приходится быть в роли Вороны, которая поддалась искушению и потеряла то, что так хотела сохранить.

1 Дама: Чтобы еще раз окунуться в атмосферу интересных басен и вспомнить их, предлагаем вам пройти небольшую викторину на тему творчества Крылова.

2 Дама: Перед началом мероприятия вы получили красивые картинки. Кому-то досталась гроздь винограда, кто-то получил кусочек сыра.

1 Дама: Кто-то красивый цветок василек получил, а кому-то достался желудь.

2 Дама: Следовательно, в нашей викторине будет участвовать 4 команды. Это команда «Виноград», Команда «Сырок», команда «Василек» и конечно же команда «Желудь».

1 Дама: Приглашаем команды занять свои места, согласно полученному жетончику.

Ребята рассаживаются за столы, которые определяют по полученным ими перед началом мероприятия картинкам.

1 Дама: Ребята, вы, наверное, уже смекнули, почему мы выбрали именно такие названия для команд?

Ребята отвечают.

2 Дама: Мы не случайно выбрали виноград, сыр, желудь и василек. Ведь все они встречаются в баснях Ивана Андреевича Крылова.

1 Дама: И первое задание – разминка. Давайте-ка вспомним названия басен, в которых встречаются виноград, сыр, желудь и василек? Кто готов отвечать, поднимаем табличку с картинкой вашей команды. С места не выкрикиваем, за это с команды автоматически снимается 1 балл. А за каждый правильный ответ команда получает 10 баллов!

Ребята отвечают.

2 Дама: Молодцы ребята! Правильно! Это басни: «Лисица и виноград», «Ворона и Лисица», «Свинья под дубом» и «Василек».

1 Дама: Вот теперь по тем же правилам мы будем принимать ваши ответы во время викторины. Защищаются ответы той команды, которая первой подняла табличку с названием своей команды. А с тех, кто с места выкрикивает ответ, мы напоминаем, снимается 1 балл.

2 Дама: Викторина состоит из 25 вопросов. На экране Вы будете видеть вопрос и три варианта ответа: «а», «б» или «в». Команды, посоветовавшись выбирают вариант ответа, называют его ведущим. Напоминаем, защищается правильный ответ той команды, которая первой подняла табличку.

1 Дама: Если ваш названный вариант ответа не правильный, то он исчезает с экрана. Если же Вы ответили верно на экране правильный ответ

высвечивается «зеленым цветом» и иллюстрация басни, подтверждение вашего ответа.

1 Дама: Правила вам понятны? *Отвечают.* Тогда объявляем о начале викторины!

Звучит торжественная музыка.

2 Дама: Итак, 1 вопрос!

1.Как называется басня про четырех неудачливых музыкантов?

А. Квинтет

Б. Квартет

В. Фальцет

2. На какое дерево взгромоздилась ворона, чтобы съесть сыр?

А. Ель

Б. Тополь

В. Сосна

3. На какое парнокопытное животное хотела быть похожа лягушка, когда пыталась надуться?

А. Корова

Б. Овца

В. Вол

4. Какое насекомое отказало в помощи попрыгунье стрекозе?

А. Таракан

Б. Муравей

В. Трутень

5. Какое общее дело хотели сделать Щука, Лебедь и Рак?

А. Решили счастье попытать

Б. Везти воз с поклажей

В. Затеяли сыграть квартет

6. Какая третья птица упоминается в басне «Кукушка и Петух»?

А. Воробей

Б. Синица

В. Курица

7. Что в конце басни Мартышка разбила о камень?

А. Зеркало

Б. Очки

В. Стакан

8. В какой басне бессильный всегда виноват у сильного?

А. Волк и журавль

Б. Слон и моська

В. Волк и ягненок

9. Какая басня учит не смеяться над чужим горем?

А. Ворона и лисица

Б. Чиж и голубь

В. Стрекоза и муравей

10. Кого Крыса из басни «Мышь и Крыса» считала самым сильным зверем?

А. Кошку

Б. Рысь

В. Льва

11. Что так и не смогла достать лиса в саду, подпрыгивая целый час?

А. Вишню

Б. Соловья

В. Виноград

12. Какой из человеческих недостатков высмеивал И. Крылов в басне: «Свинья под дубом»?

А. Жадность

Б. Трусость

В. Невежество

13. Из какой басни пословица «Недаром говорится, что дело мастера боится»?

А. Вельможа и Философ

Б. Щука и кот

В. Булыжник и Алмаз

14. Как звали пастуха в басне И.А.Крылова «Пастух», который пас барских овец?

А. Игнат

Б. Егор

В. Савва

15. Из какой басни эта цитата «Когда почтен быть хочешь у людей – С разбором заводи знакомства и друзей!»?

А. Разборчивая невеста

Б. Крестьянин и змея

В. Совет мышей

16. Какая кличка была у кота в басне Крылова «Кот и Повар»?

А. Мурзик

Б. Васька

В. Пушок

17. Кто сказал такие слова? «Друзья! К чему весь это шум? Я ваш старинный сват и кум...»?

А. Волк («Волк на псарне»)

Б. Петух («Кукушка и Петух»)

В. Барс («Лев и Барс»)

18. Кого просила Стрекоза «накормить и обогреть» ее?

А. Муравьеда

Б. Таракана

В. Муравья

19. Как звали собаку, которая лаяла на слона?

А. Тоська

Б. Моська

В. Амвроська

20. Кто из зверей не является героем басни «Квартет»?

А. Мартышка

Б. Осел

В. Лев

21. Из какой басни этот отрывок «Хоть видит око, да зуб неймет...»?

А. Синица

Б. Прохожие и Собаки

В. Лисица и виноград

22. Сколько скрипок было у животных в басне «Квартет»?

А. Одна

Б. Две

В. Четыре

23. Что хотела сделать с морем главная героиня басни «Синица»?

А. Выпить

Б. Купить

В. Сжечь

24. У кого предлагал поучиться пению Осел в басне «Осел и Соловей»?

А. У канарейки

Б. У попугая

В. У петуха

25. Какое количество очков купила мартышка?

А. 4

Б. 6

В. 1

1 Дама: Ну вот и подошла к концу наша занимательная викторина!

2 Дама: А вы знаете, что более 200 басен было создано Иваном Андреевичем Крыловым?

1 Дама: Многие художники делали к ним иллюстрации.

2 Дама: Замечательный русский скульптор Петр Карлович Клодт выполнил персонажей басен в бронзе.

1 Дама: А в 1855 году в Летнем саду Петербурга был установлен памятник великому баснописцу. Крылов изображен сидящим в кресле, он задумчив. А рядом с ним, чуть ниже, фигурки персонажей его басен.

2 Дама: Познакомиться с басней Крылова – значит узнать, что – то новое и важное о себе и людях. И наша занимательная викторина доказала, что вы настоящие знатоки басен Ивана Андреевича Крылова.

1 Дама: И мы переходим к самому приятному – награждению победителей!

2 Дама: Самыми лучшими знатоками басен Ивана Андреевича Крылова стала команда «_____». Им вручается диплом победителя и бурные аплодисменты!

Награждение победителей.

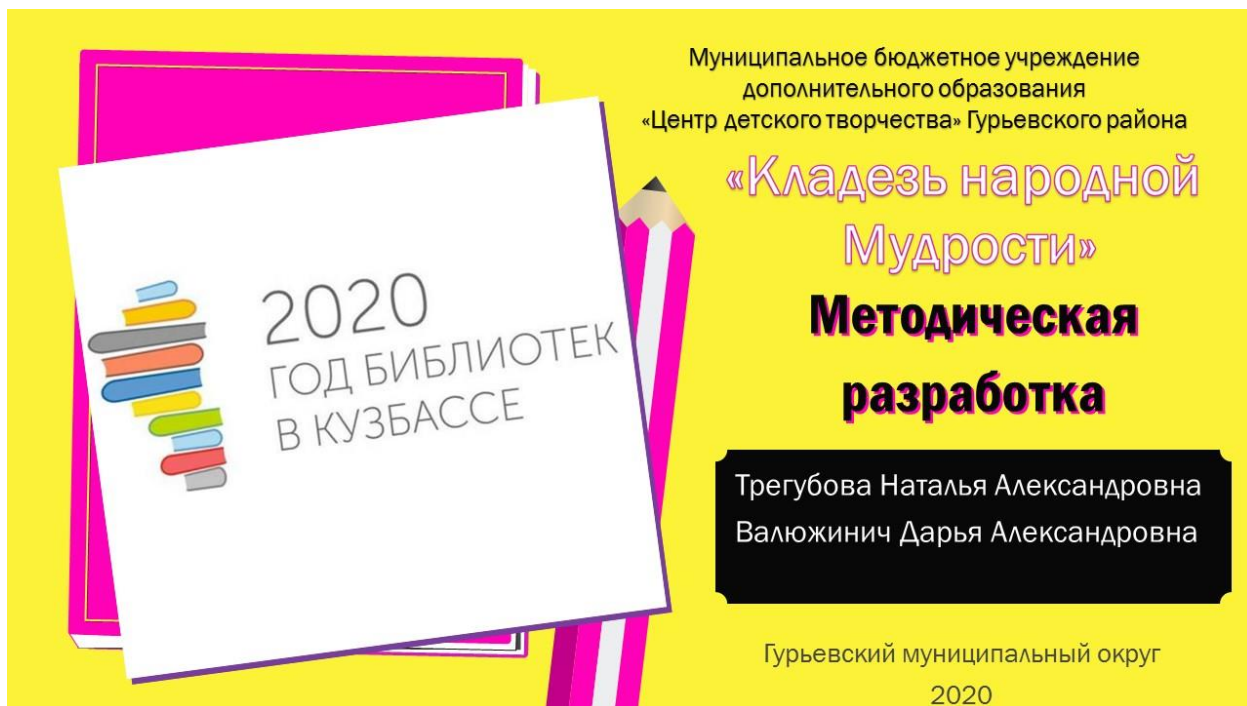
Список используемых источников

1. Басни для детей: [Электронный ресурс]. <https://www.miloliza.com/basni-dlya-detej-chitat/basni-krylova> (Дата обращения: 29.09.2020 – 30.09.2020)
2. Басни Крылова: полный список: [Электронный ресурс]. 2016.: <http://stih.su/krilov-ia/basni-krylova/> (Дата обращения: 1.10.2020 – 5.10.2020)
3. Басни Крылова Ивана Андреевича: [Электронный ресурс]. 2013.: <https://vsebasni.ru/krylov/> (Дата обращения: 5.10.2020 – 6.10.2020)
4. Иллюстрации к басням: [Электронный ресурс]. <https://yandex.ru/collections/user/katyaaaaagol/illustratsii-k-basniam/> (Дата обращения: 20.10.2020 – 25.10.2020)

Приложения

Приложение 1.

Интерактивная презентация для викторины



**3. На какое парнокопытное животное хотела
быть похожа лягушка, когда пыталась надуться?**

а) корова

б) овца

в) вол

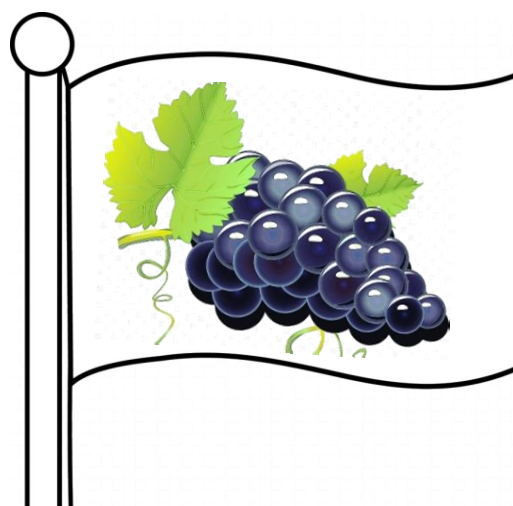
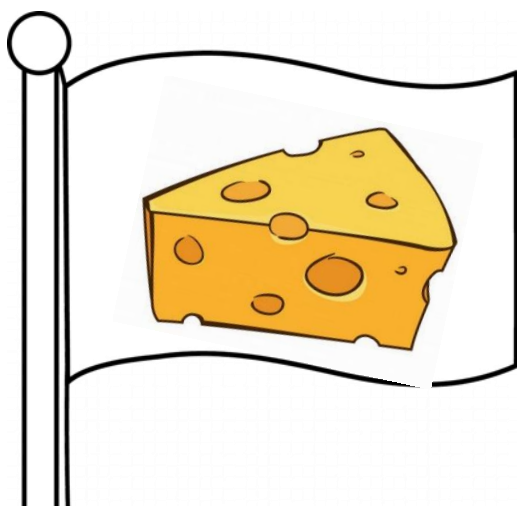
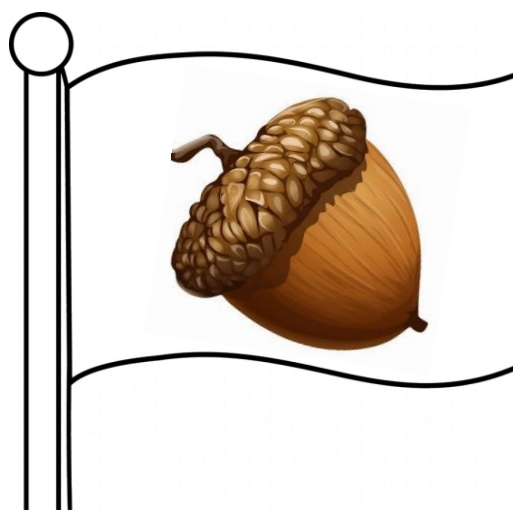
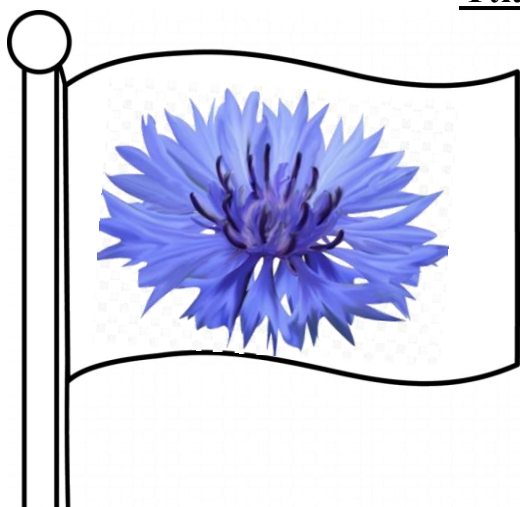
А

Б

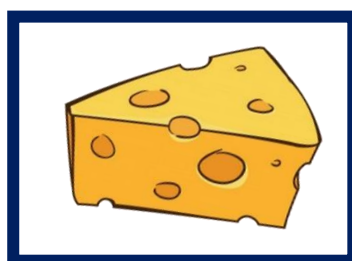
В



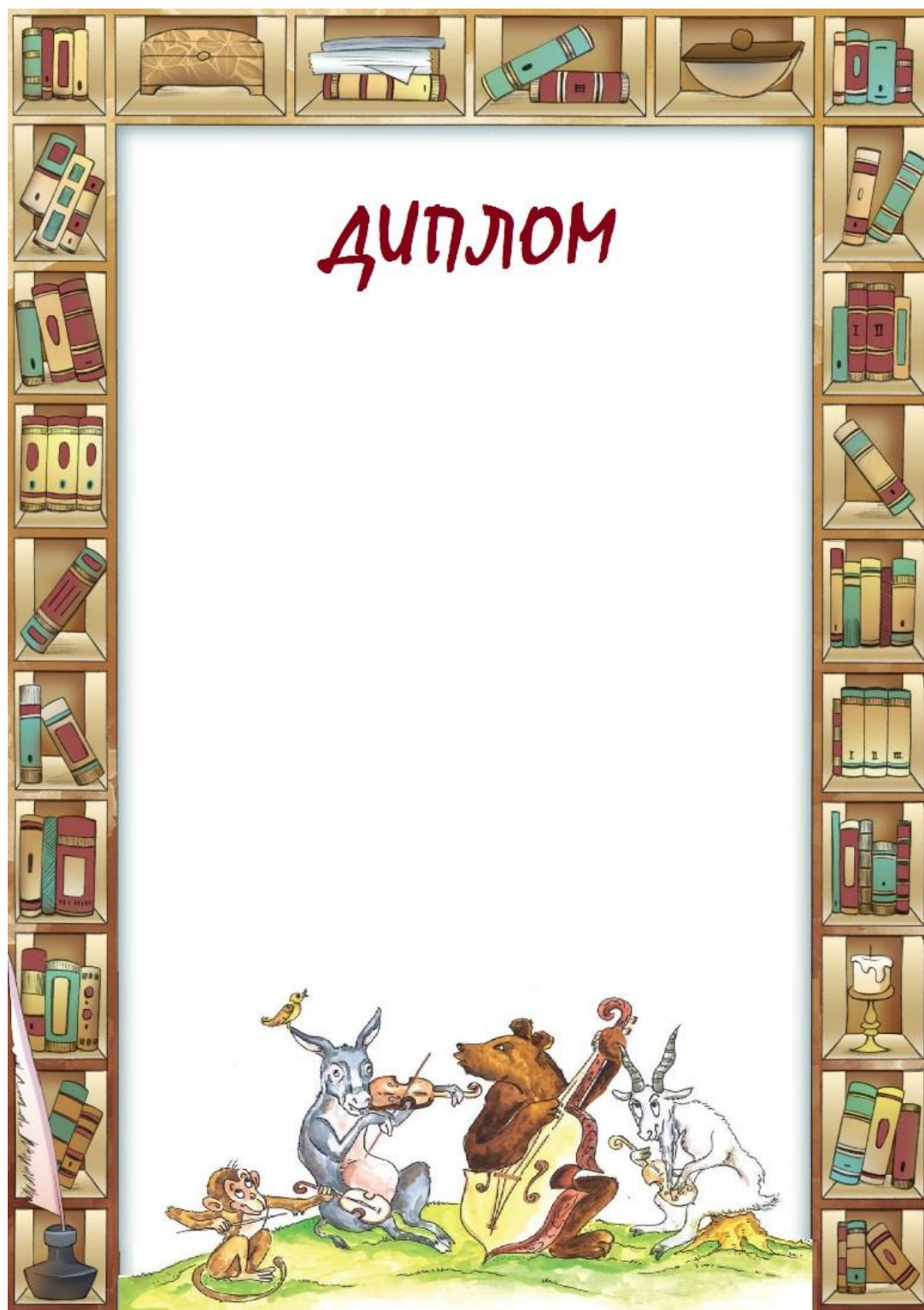
Шаблоны и макеты необходимых деталей для проведения викторины
Флажки для команд



Жетончики для участников викторины

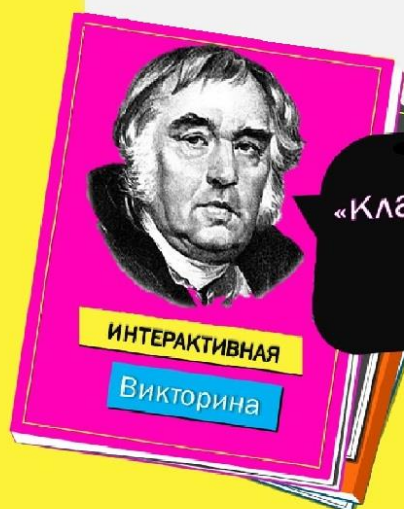


Диплом победителя



Диплом победителя *награждается*

М.П



«Кладезь народной
Мудрости»

Эскиз костюма ведущих

