

МБОУ « СРЕДНЯЯ ШКОЛА №34»

ВИКТОРИНА ПО ЛИТЕРАТУРЕ "ШКОЛА СКАЗОК" 3 КЛАСС

Составила:
учитель начальных классов,
Козлова Г.Н.



г. Нижневартовск 2014 г

В урочной и внеурочной деятельности учащихся я уделяю большое внимание развивающему обучению. Предлагаю викторину, которая может быть проведена во втором или в третьем классе начальной школы. Материал, предлагаемый участникам викторины, знаком им по форме, но необычен по содержанию. Детей ждёт “Школа сказок”. Выполнение “сказочных” заданий поможет формированию учебной мотивации, сплочению коллектива, умению работать в команде.

План проведения, задания, цели, оценка результатов викторины

№ конкурса	Название	Задание	Цели	Оценка
1	Урок 1. Математика	Найди лишнее	Развитие логического, ассоциативного мышления	по 1 б.
2	Перемена. Конкурс актёрского мастерства	Изобрази сказочного персонажа	Развитие образного мышления	3 б.
3	Урок 2. Русский язык	Исправь ошибки Совы	Тренировка навыка орфографической зоркости	по 1 б.
4	Перемена. Бюро находок	Вспомни хозяина	Развитие ассоциативного мышления	1 – 3 б.
5	Урок 3. Литературное чтение	а) Отгадай сказку б) Вспомни волшебные слова	Развитие слуховой, образной памяти, ассоциативного мышления	1 б. 1 – 2 б.

В викторине принимают участие 2 команды. Каждая команда придумывает для себя сказочное название, эмблему, выбирает капитана. Викторина состоит из 5 конкурсов, включающих в себя 3 сказочных урока и 2 перемены.

Вступительное слово ведущего:

– Ребята, сегодня для нас даёт свои уроки волшебная “Школа сказок”. В нашем расписании будут 3 сказочных урока и 2 волшебные переменки. Названия уроков, в общем-то, самые обычные (математика, русский язык, литературное чтение), но для того, чтобы правильно выполнить задания, вам нужно будет отправиться в страну сказок. Пусть в викторине победят самые большие любители сказок и самые внимательные их читатели!

Урок 1. Математика. Задание: “Найди лишнее”

Детям предлагается 2 плаката, на каждом из которых написаны названия 4 сказок и их авторы. Учащиеся должны исключить “лишнюю” сказку и обосновать свой выбор. За каждый правильный ответ команда получает по 1 очку.

Задание для 1 команды:

“Конёк- Горбунок” П.Ершов.
“Аленький цветочек” С.Аксаков.
“Волк и семеро козлят” народная.
“Рикки-Тикки-Тави” Р.Киплинг.

Варианты ответов:

“Волк и семеро козлят” (народная, остальные авторские),
“Аленький цветочек” (в этом названии упомянуто растение, а в остальных – животные),
“Конёк Горбунок” (сказка в стихах, остальные – в прозе),
“Рикки-Тикки-Тави” (зарубежная литература),
“Волк и семеро козлят” (в названии упомянуто несколько персонажей, а в остальных – по одному) и так далее.

Задание для 2 команды:

“Дюймовочка” Г.-Х.Андерсен.
“Русалочка” Г.-Х.Андерсен.
“Стойкий оловянный солдатик” Г.-Х.Андерсен.
“Золушка” Ш.Перро.

Варианты ответов:

“Золушка” (сказка Ш.Перро, а остальные - Г.-Х.Андерсена),
“Стойкий оловянный солдатик” (в названии персонаж мужского рода, а в остальных названиях – женского),
“Русалочка” (морская жительница, остальные живут на суше),
“Золушка” (человек, остальные – сказочные существа) и так далее.

Комментарии. Задание команды выполняют в течение 5 минут, стараясь подобрать как можно больше вариантов. Ответы записываются капитанами на листочках. Затем, по истечении времени, варианты ответов зачитываются, обсуждаются, командам начисляются баллы. Возможно начисление призовых баллов команде соперников за добавление правильных дополнительных вариантов ответов.

Перемена. Конкурс актёрского мастерства.

Задание: “Изобрази сказочного персонажа”

Выбираются по 1-му представителю от каждой команды. Ведущий вручает им по конверту с заданием. В конверте находится листок с именем сказочного персонажа, которого нужно показать при помощи пантомимы. Дети на 30 секунд покидают класс для ознакомления с содержанием задания и обдумывания собственных действий. Затем возвращаются и показывают своей команде небольшое представление. Команда отгадывает персонажа, получая за правильный ответ 3 балла.

Задание для 1 команды: Чебурашка.

Задание для 2 команды: Буратино.

Урок 2. Русский язык. Задание: “Исправь ошибки Совы”

Ведущий:

– На уроке русского языка мы отправимся вместе с Винни-Пухом в гости к мудрой Сове. Но вспомним мы не сказку А.Милна, а советский мультфильм. И вспомним тот момент, когда Винни-Пух пришёл к Сове за помощью. Около её дупла висела табличка с надписью: ПРАШУ

ПАДЕ-Р ГАТИ ЖДАТЬ АТВЕТА САВА

Задание: За 3 минуты команды должны найти и исправить все орфографические ошибки, допущенные Совой. За каждую правильно исправленную ошибку команда получает по 1-

Комментарии. На доску вывешивается плакат с текстом таблички, команды получают по отдельному листку с тем же текстом для исправлений. По истечении 3 минут, работы сдаются жюри для проверки. Во время работы жюри ошибки Совы обсуждаются и исправляются на большом плакате обеими командами под руководством ведущего.

Перемена. Бюро находок. Задание: “Вспомни хозяина”

Ведущий:

– На этой переменке мы заглянем в “Бюро находок” и попробуем вспомнить, какие сказочные герои могли потерять ту или иную вещь.

Задание: Посмотрев на предлагаемые картинки, вспомнить:

какой сказочный герой мог потерять эту вещь (1 балл);

как называлась сама сказка (1 балл);

кто автор этой сказки (1 балл).

Картинки для 1 команды:

Золотой ключик (Буратино, “Золотой ключик или приключения Буратино”, А.Толстой).

Посылка (почтальон Печкин, “Дядя Фёдор, пёс и кот”, Э.Успенский).

Корзинка с пирожками (Красная Шапочка, “Красная Шапочка”, Ш.Перро).

Картинки для 2 команды:

Туфелька (Золушка, “Золушка”, Ш.Перро).

Перо Жар-птицы (Иванушка, “Конёк-Горбунок”, П.Ершов).

Аленький цветочек (Настенька, купец или Чудище, “Аленький цветочек”, С.Аксаков).

Комментарии. Картинки показываются командам поочередно. Участники команды совещаются по 10 секунд, затем капитан даёт ответ. Возможно начисление призовых баллов команде соперников за дополнения к ответам.

Урок 3. Литературное чтение. Задания: “Отгадай сказку”

а) “Отгадай сказку”

Ведущий:

– Вспомните, в каких сказках звучали эти заклинания (по 1 баллу за правильный ответ):

Задание для 1 команды: “Сезам, откройся” (“Али-Баба и 40 разбойников”).

Задание для 2 команды: “По щучьему веленью, по моему хотенью” (“По щучьему веленью”).

б) “Вспомни волшебные слова”

Ведущий:

– Вспомните заклинания из сказок, назовите их авторов (по 1 баллу за правильный ответ):

Задание для 1 команды:

“Золотой ключик или приключения Буратино” (“крекс-пекс-фекс”, А.Толстой).

Задание для 2 команды: “Олле-Лукойе” (“крибле-крабле-бумс”, Г.-Х.Андерсен).

Комментарии. Задания даются командам поочередно. Участники команды совещаются по 10 секунд, затем капитан даёт ответ. Возможно начисление призовых баллов команде соперников за дополнения к ответам.

Далее жюри подводит итоги викторины, награждает победителей.

Заключительное слово ведущего:

– Ребята, сегодня мы были настоящими волшебниками: учились использовать самую могущественную волшебную палочку на свете – человеческий интеллект. Для того чтобы палочка была волшебной, необходима постоянная работа по её развитию, в чём нам всегда

поможет школа. Сегодня это была “Школа сказок”