

Технологическая карта
экскурсии в Музее истории Митино
ГБПОУ «Педагогический колледж №18 Митино»

Тема	«Игры и игрушки славянского народа»		
Ф.И.О.	Шакая Виктория, Целикова Дарья студенты I курса специальности «Преподавание в начальных классах»		
Тип занятия	Интерактивная экскурсия		
Используемые педагогические технологии	ТРКМ, решение проблемной ситуации, мозговой штурм		
Планируемые результаты	Получение знаний о играх и игрушках славянского народа		
Цель	Способствовать формированию у детей представления о играх славянского народа через вовлечение в действие		
Задачи	обучающие	развивающие	воспитательные
	Дать знания о видах игр славянского народа	Развитие представления о культуре народа через игровую деятельность	Воспитание интереса к культуре своей страны
Оборудование	Экспонаты музея, раздаточный материал, мультимедийное оборудование		
Используемые источники информации	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Детские игры» выпуск №10, 2007г. 2. С.К. Якуб «Вспомним забытые игры» 1988г. 3. Юдин А.В. «Русская народная духовная культура» М., 1999г. 4. Рыбаков Б.А «Язычество древней Руси» М., 1987г. 		

	5. Бернштам Т.А. «Фольклор и этнография» 1990г.					
Этапы занятия	Время (мин.)	Цель	Содержание учебного материала	Методы и приемы работы	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся
Организационный	2 мин.	Настройка обучающихся на работу	Приветствие, знакомство	Беседа, игра на знакомство	Приветствие, игра на знакомство	Приветствие, игровая деятельность
Входная диагностика	3 мин.	Проверка знаний у обучающихся по теме экскурсии	Обучающимся предлагается вспомнить и рассказать, какие виды игр они знают	Беседа	Задает вопросы	Ответы на вопросы
Блок изучения декларативной информации	20 мин	Дать представление о видах игр и игрушек славянского народа (Приложение 1)	Проведение игр	Вовлечение в игровую деятельность	Организация игр (Приложение 2)	Участие в играх согласно правилам и законам (Приложение 3)
Первичная диагностика (изучение процедурной информации)	5 мин	Первичное закрепление информации	Интересные факты о первой игрушке каждого ребенка –	Беседа	Рассказывает о «Погремушке» с использованием мультимедийных технологий	Слушают

			«Погремушке» (Приложение 4)			
Заключение	15 мин	Закрепление изученного материала через создание игрушки	Создание игрушки	Мастер-класс	Поэтапное демонстрирование создание игрушки	Создание игрушки каждым учащимся согласно возрастной группе (Приложение 5)

Приложение к технологической карте экскурсии по теме: «Игры и игрушки славянского народа»

Приложение 1.

Народные игры делят на несколько типов:

- игры, отражающие отношения человека и Природы
- игры, отражающие повседневные занятия и быт наших предков
- игры по религиозно-культурным мотивам
- игры на находчивость, быстроту и координацию
- игры на силу и ловкость
- военные игры

Приложение 2.

Кубарь — распространённая игрушка в старой России, разновидность волчка.

Для игры кубарь необходимы — цилиндр диаметра от 4 до 8,5 см и высотой от 5 до 11 см со стесанным нижним концом до формы конуса и кнутик — веревочка на короткой палке или просто веревочка длиной 50—80 см. Кубарь раскручивался при помощи веревочки; подхлестывая кубарь кнутиком, можно было поддерживать его скорость вращения и заставлять двигаться в нужном направлении.



Проворные мотальщики - побеждает тот из игроков, который сумеет первым добраться до шарика, намотав шнур на палочку.

«Малечина-калечина» является прямой палочкой произвольной длины (обычно, 30-50см), с наконечниками различной формы. Начиная игру, участники громко и весело кричат: "Малечина-калечина, сколько часов нам осталось до вечера?" После этого выходит один из участников и начинает выполнять какое-либо из заранее обговоренных упражнений. Игра требует выполнения самых разных упражнений с «малечиной-калечиной»: пытаться удерживать палочку в вертикальном



положении на одном из пальцев левой или правой руки; удерживать палочку на пальцах обеих рук, на ладони, на колене, на носке ноги, на локте; на запястье, на носу; удерживать палочку, приседая; удерживать палочку и идти или бежать в заданном направлении; перебрасывать палочку с одной ладони на другую.

«**Жмурки**» — старинная игра, которая имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами — «жмурка» — должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий (по жребию) становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку, можно играть и без нее.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

Волчок. Игра Волчок имеет самые разнообразные и интереснейшие варианты. Первый вариант игры в Волчок: играющие одновременно запускают все волчки. Чей волчок вращается дольше всех, тот и выигрывает.

Второй вариант: на столе расставляют любые имеющиеся предметы: шарики, чурочки, кубики и прочее. Волчки запускают по очереди. Чей волчок собьет наибольшее число предметов, тот и выигрывает.

Третий: волчки запускают по очереди в воротца или между предметами, расставленными на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

Четвёртый: из цветной бумаги вырезают круги или квадраты — игровое поле. Играющие одновременно пускают волчки каждый на своем игровом поле. Чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.



Большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Приложение 3.

Законы:

- **Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – законы, которые надо соблюдать.**
- **В игре проявляйте побольше выдумки, смекалки (не нарушая принятых правил).**
- **Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).**
- **В играх-поединках выбирайте противников, равных по силам.**
- **Старайтесь всё время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.**

Приложение 4.

Погремушки - это самые древние игрушки в мире. Их находят в доколумбийской Америке, у египетских фараонов, у хеттов - везде. На заре цивилизации их делали из тех материалов, которые были под рукой. Самые первые были сделаны заботливыми родителями из сушеных фруктов, которые содержали внутри семена и звучали при встряхивании как колокольчики. Поэтому самые древние погремушки, сделанные из глины и бронзы, напоминали по форме тыкву, гранаты и другие фрукты. Хотя ее шум должен был просто отвлекать и успокаивать малыша, всегда считалось, что он также обладал силой изгонять злых духов, предотвращать несчастья и рассеивать зло.

Детская погремушка - одно из самых гениальных изобретений человечества для ребенка. Фактически, она является основным тренировочным инструментом для развития малыша и общения с ним в первые месяцы. Привлекая к себе внимание звуком погремушки, мы помогаем ребенку учиться концентрировать внимание, общаемся и играем с ним. У малыша еще недостаточно развиты органы зрения и слуха. Погремушка помогает новорожденному тренировать их - в этом помогают ее цвет и звук. Маленьким детям очень нравится играть, ну а положительные эмоции хорошо действуют на его рост и развитие. Через игру и общение ребенок начинает знакомиться с окружающим миром.

Приложение 5.

Мастер-класс для воспитанников дошкольного отделения и учащихся на уровне НОО

Создание погремушки.

Что потребуется для работы: яйца киндер-сюрпризы, цветные карандаши, пуговицы и камушки для заполнения.

Как делать: берем яйцо киндер-сюрприз. С одной стороны шилом проделываем дырку. Вставляем в нее карандаш. Наполняем яйцо камушками и пуговичками. Только не очень много, а то плохо будут греметь. Разрезаем из клейкой цветной бумаги кругляшечки и полоски (можно цветочки) и наклеиваем на яйцо киндер-сюрприз и карандаш.



Мастер-класс для учащихся на уровне ООО и СОО.

Мастер-класс «Дымковская игрушка»

Необходимые материалы:

пластиковая бутылка;

скульптурный пластилин или обычный детский пластилин;

краски;

кисточка;

мука;

острые ножницы.

Изготовление:

Прежде всего, необходимо при помощи острых ножниц отрезать горловину у бутылки. У вас должна получиться заготовка для будущей дымковской игрушки.

Теперь необходимо обклеить получившуюся заготовку из пластиковой бутылки



пластилином. Очень важно сделать ровный и аккуратный слой без разводов и неровностей.

Затем соорудите небольшой пластилиновый шарик, который будет выполнять роль головы в будущей дымковской игрушке. Обязательно сделайте из пластилина высокий кокошник, заплетите косу, оденьте веночек и т.п. Не забудьте и про руки, а так же всевозможные дополнительные элементы: корзинка, сумочка, ведро, ребенок, самовар и т.п.

Теперь пластилиновую форму необходимо тщательно промазать мукой, это необходимо для того, чтобы краска (к примеру, гуашь) хорошо ложилась и не сбивалась в капли.

Теперь можно приступать к покраске и разукрашиванию. Перед началом разукрашивания обязательно покрасьте всю фигурку в единый белый цвет. Дождитесь, пока белый слой просохнет, и приступайте к творческому процессу разрисовывания.

