

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дом творчества» Сусанинского муниципального района Костромской области

Конкурсная работа молодого специалиста в номинации  
«методические разработки по тематике воспитательного  
мероприятия» на тему «Формирование функциональной  
грамотности обучающихся»

Методическая разработка воспитательного мероприятия  
«Скользкая дорога»

Выполнила:

Педагог дополнительного образования

Толстых Анастасия Романовна

пгт. Сусанино 2024г.

## Оглавление.

1) Титульный лист.....	1
2) Оглавление.....	2
3) Введение.....	3
4) Основная часть.....	4
5) Заключение.....	13
6) Список использованной литературы.....	14
7) Приложение.....	12
а) Заготовленный текст.....	12
б) Образец для расстановки.....	16
с) Приложения для распечатывания.....	18

## Введение

В современном мире педагоги часто сталкиваются с такой проблемой, как нежелание обучающихся заниматься чтением. Для последних есть более лёгкие способы получения информации, например через видео. А если обучающего поставить на роль не читателя, а писателя? Актуальность данной методической разработки по воспитательному занятию заключается в том, что она способствует формированию читательской грамотности обучающихся.

Целью данной методической разработки является способствование формированию читательской грамотности обучающихся, через написание собственного рассказа с помощью информационно-коммуникативной технологии.

Новизна методической разработки заключается в использовании тематики «фэнтезийного» мира в качестве основного сюжета занятия. Многих обучающихся привлекает «фэнтези» мир, его волшебство и необычность. Дети встречают «фэнтезийных» существ повсюду: в играх, в фильмах, в мультфильмах и в сериалах. Такие существа имеют уже сложившийся статус героя, например эльфы, и антигероя – гоблины. Примеряя статус положительного героя на себя и осуждая антигероя обучающиеся, не осознавая этого, производят действия нравственно-этического оценивания.

При проведении воспитательного занятия «Скользкая дорога» были использованы игровая технология, ИКТ, здоровьесберегающая технология, технология развивающего обучения.

Воспитательное занятие «Скользкая дорога» проводится в рамках воспитательного плана по ПДД.

Данное занятие ориентированно на обучающихся младшего школьного возраста 9-10 лет.

## Основная часть (конспект занятия)

ФИО педагога: Толстых Анастасия Романовна

Название: «Скользкая дорога»

Форма: литературный час.

Цель: формирование правильного поведения обучающихся при гололёде.

Задачи:

- Формировать правильное поведение обучающихся при гололёде, через изучение правил.
- Развивать навыки печатания на клавиатуре в программе Word.
- Развивать навыки работы с литературным текстом, через самостоятельное сочинение текста.
- Развивать навыки работы в команде, через форму организации деятельности.
- Развивать навыки восприятия информации на слух и в письменном виде.
- Развивать речь, память, коммуникативные навыки, воображение.

Планируемые результаты:

- Знают правила передвижения при гололёде.
- Имеют навыки печатания на клавиатуре в программе Word.
- Умеют работать в команде и следовать назначенной роли.
- Умеют составлять литературный текст.
- Умеют воспринимать информацию на слух и в письменном виде.

Оборудование: 2 ноутбука, колонка, игра «Крагморта» или фигурки персонажей из игры, фигурки эльфов, красные и зелёные жетоны, мешочек для жетонов, карточки заклинаний, карточки ролей в команде, сундук, ребусы, чистые листы, ручки, канцелярские булавки, голубая бумага А4.

#### Ход занятия.

Этапы	Конспект занятия	Примечание
Организационный	<p>Здравствуйте, дорогие гости. Сегодня мы окунёмся в одну историю. Начало её известно, а вот конца нет. Если вы не справитесь, то зло победит. Сможете ли вы помочь отважным героям?</p> <p>Вспомним магических, созданий. (Эльф, гоблин, скелет, лич, единорог, пегас, фея, гном, дворф, дракон, пикси, лепреккон, водяной, баба-яга, кощей, грифон, жар-птица, леший и т. п.)</p> <p>Ваша задача помочь добрым эльфам добыть сокровище быстрее коварных гоблинов и их господина - лича Ригора.</p>	<p>У каждой команды на столе стоит ноутбук со включенной программой Word и с набранным заготовленным текстом (приложение 1)</p>

	<p>Для игры разделимся на две команды по жеребьёвке. Красный жетон – команда Аноризель (солнечная), зелёный жетон – команда Итилиэль (лунный).</p> <p>У каждого в команде свои роли. Распределите их между собой. (Капитан, писарь, карточник, ходок)</p> <p>Ваши герои живут в своём сказочном мире. Вы выполняете задания и зарабатываете карты заклинаний. Вы записываете, каким образом карта помогла вашему эльфу добраться до безопасной точки. После использования карт эльфами, ходят гоблины. Они уничтожают бонус, который даётся вам картой. Все действия должны записываться, иначе вы не сможете повлиять на историю.</p> <p>Сочинять свою историю вы будете в программе Word. Microsoft Word — текстовый процессор, предназначенный для создания, просмотра, редактирования и форматирования различных текстов. У вас уже напечатано начало нашей истории, которое вы будете дополнять.</p>	<p>Дети достают жетоны из мешочка.</p> <p>Аноризель (солнечная) и Итилиэль — (лунный) из противоположающихся кланов.</p> <p>Карточки с ролями прикрепляются к обучающимся (приложение 3)</p> <p>Заготовленный текст истории (приложение 1)</p>
--	---	--

<p>Основной</p>	<p>История начинается.</p> <p><b>«Как всегда древний лич Ригор Мортис изучал магические книги в своей жуткой библиотеке. Мимо сновали его мерзкие и хитрые помощники-гоблины. Вдруг Ригор обнаружил кое-что очень интересное и созвал всех своих приспешников. Тёмный лорд приказал гоблинам принести ему сокровище эльфов. Оно заточено в сундуке. А тот стоит посреди опушки леса. Ригору было известно, что лесные племена послали молодых эльфов добыть сокровище. Лич наделил некоторых гоблинов магией, чтобы они помешали смельчакам. В лес вошли двое эльфов. Каждый стремился добыть для своего племени древнее сокровище. Но они не заметили, как за ними пробралась стая гоблинов. Сундук был уже в зоне видимости. Эльфы разошлись в разные стороны. А гоблины взяли их в кольцо. Гоблин-шаман заколдовал опушку и покрыл её льдом. Как же эльфам добраться до сундука невредимыми? Ошибка, и гоблины тут же их схватят. Ведь эти хитрюги знают, как перемещаться по льду.»</b></p> <p><b>1 задание «Верно-неверно» (выдаются красные и зелёные кружки)</b></p>	<p>Во время чтения педагог разыгрывает ситуацию с помощью игры.</p> <p>Можно подготовить игру полностью (2) или распечатать фигурки гоблинов и Ригора (приложение 9)</p> <p>Фигурки эльфов (приложение 10)</p> <p>Развёртка сундука (приложение 4)</p> <p>Гоблины в библиотеке (Приложение 2)</p> <p>Гоблины и эльфы в лесу (Приложение 2)</p>
-----------------	---	--

	<p>Если вы согласны с высказыванием, то поднимаете зелёный кружок, если не согласны – красный. Участвует вся команда. Если в команде будут расхождения во мнении, обсудите и поднимите один цвет.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Текст – это несколько предложений, связанных по смыслу. (+)</li> <li>• Эпитет – это красочное определение чего-либо. (+)</li> <li>• Во время работы в команде не нужно выслушивать мнение каждого. (-)</li> <li>• В команде работают сообща. (+)</li> <li>• При работе на занятии нужно громко кричать, чтобы тебя все услышали. (-)</li> <li>• Работать с компьютерной техникой можно с сырыми и грязными руками. (-)</li> <li>• С компьютерной техникой нужно бережно обращаться. (+)</li> <li>• По гололёду нужно передвигаться очень аккуратно. (+)</li> <li>• Весной можно выходить на лёд. (-)</li> </ul> <p>Карточник случайно вытягивает карту заклинания и относит команде. Писец записывает историю, остальные в команде ему помогают. Когда карта-заклинание использована, карточнику даётся карта-заклинание</p>	<p>Ответ засчитывается только тогда, когда все члены команды показывают одинаковый цвет.</p> <p>Карты заклинаний эльфов и гоблинов (приложение 5)</p>
--	---	---

	<p>гоблина-шамана. Дети сочиняют, каким образом гоблины помешали их эльфу. Когда история написана, педагог проверяет и позволяет ходоку передвинуть своего эльфа на следующую безопасную зону.</p> <p><b>2 задание: «Ребусы»</b></p> <p>Каждой команде даются ребусы. Участникам необходимо их расшифровать. (Злодей, гололёд, переход, дорога, опасность)</p> <p>Карточник случайно вытягивает карту заклинания и относит команде. Писец записывает историю, остальные в команде ему помогают. Когда карта-заклинание использована, карточнику даётся карта-заклинание гоблина-шамана. Дети сочиняют, каким образом гоблины помешали их эльфу. Когда история написана, педагог проверяет и позволяет ходоку передвинуть своего эльфа на следующую безопасную зону.</p> <p>Что же произошло дальше?</p>	<p>Ответы обучающиеся записывают на отдельных листах.</p> <p>Ребусы (приложение 7)</p> <p>Карты заклинаний эльфов и гоблинов (приложение 5)</p> <p>Педагог зачитывает вслух.</p> <p>Обучающиеся соединяют</p>
--	---	---

	<p><b>«Магические карты закончились. Но эльфы так и не добрались до сундука. Придётся пробираться своим ходом. В это время самые ловкие гоблины вышли на лёд.»</b></p> <p>Существуют советы, которые помогут эльфам безопасно пройти по льду. Вам нужно их заработать. Для этого исполним эльфийский танец. От команды выходят 3 человека. Для начала танец разучивается, затем выполняется под музыку.</p> <p>Танец делится на 3 части.</p> <p><b>1 часть.</b> Прыжок на двух ногах; прыжок на левой ноге, правую вперёд; прыжок на двух ногах; прыжок на правой ноге, левую вперёд, бег на месте с захлёстыванием голени четыре раза. (1 часть выполняется 4 раза)</p> <p><b>2 часть.</b> Подойти к друг другу на три счёта, хлопнуть в ладоши с партнёром напротив, отойти на четыре счёта. (2 часть выполняется 4 раза)</p> <p><b>3 часть.</b> Взяться правыми руками и пройти по кругу по часовой стрелке, свободными руками махать (выполняется 2 раза); хлопок; взяться левыми</p>	<p>свой рассказ с заготовленной частью.</p> <p>Педагог по отдельности показывает части. Затем они разучиваются с детьми.</p> <p>После отработки движений выполняется танец под музыку.</p> <p>Образец танца (1)</p> <p>Использованная музыка (3)</p>
--	---	--

	<p>руками и пройти по кругу против часовой стрелки, свободными руками махать. (выполняется 2 раза)</p> <p>Карточник получает памятки правильного передвижения во время гололёда. Команда изучает памятки и записывает, как эльф может безопасно пройти по льду до сундука.</p> <p>Когда история написана, педагог проверяет и позволяет ходоку передвинуть своего эльфа к сундуку.</p> <p>Та команда, которая справилась первой побеждает. А гоблины переносятся в библиотеку к Ригору.</p>	<p>Памятки (приложение 10)</p> <p>Следует обратить внимание обучающихся на то, как должен двигаться эльф.</p>
<p>Заключительный</p>	<p><b>«Когда эльфы коснулись сундука, сработало защитное заклинания. Все гоблины были телепортированы в логово их господина. Ригор был очень зол. Эльфы благополучно вернулись в свои деревни. Жители встретили их как героев.»</b></p> <p>Какие же истории у вас получились? Прочитайте.</p>	<p>Педагог зачитывает последние события истории. Обучающиеся соединяют свой рассказ с заготовленной частью.</p>

	<p>Каждая из команд составила замечательные истории. Вы помогли своим эльфам добраться до сокровищ.</p> <p>Эльф, добравшийся первым до сундука, принесёт в свой клан древнее сокровище – Акулус. Оно может исполнить любое желание.</p> <p>Такое сильное сокровище не должно было попасть в руки зла.</p> <p>Второй эльф принесёт в свой клан легендарный лук тёмных эльфов с бесконечными стрелами. Достойный приз для умелого лучника.</p> <p>Какими качествами эльфы должны были обладать, чтобы справиться с таким заданием?</p> <p>А если вы столкнётесь с гололёдом, каковы будут ваши действия?</p> <p>До новых встреч!</p>	<p>Изображения Акулуса и Лука (приложение б).</p> <p>В награду дети получают памятки «Безопасное поведение при гололёде» и сладкие призы.</p>
--	--	---

## Заключение

Таким образом, данная методическая разработка поможет педагогу провести воспитательное занятие, которое направлено на развитие читательских компетенций младшего школьника.

Воспитательное занятие «Скользкая дорога» было проведено с обучающимися 9-10 лет. Интерес поддерживался на протяжении всего занятия. Каждый обучающийся следовал отведённой ему роли в и старался использовать свои навыки во благо команде.

Занятие позволило педагогу показать обучающимся возможность использования компьютерной техники для обучающих целей, возможность использования приобретённых навыков на уроках в нестандартной ситуации, необходимость свободного владения письменной речью.

### Список использованной литературы

- 1) Видео танца: <https://disk.yandex.ru/i/VefARRKv6AYX-Q>
- 2) Игра «Крагморта»: <https://disk.yandex.ru/i/mOonxDx6riTtQ>
- 3) Музыка для танца: <https://disk.yandex.ru/d/vLv6Rqy0ogrVow>

## Заготовленный текст.

Как всегда древний лич Ригор Мортис изучал магические книги в своей жуткой библиотеке. Мимо сновали его мерзкие и хитрые помощники-гоблины. Вдруг Ригор обнаружил кое-что очень интересное и созвал всех своих приспешников. Тёмный лорд приказал гоблинам принести ему сокровище эльфов. Оно заточено в сундуке. А тот стоит посреди опушки леса. Ригору было известно, что лесные племена послали молодых эльфов добыть сокровище. Лич наделил некоторых гоблинов магией, чтобы они помешали смельчакам.

В лес вошли двое эльфов. Каждый стремился добыть для своего племени древнее сокровище. Но они не заметили, как за ними пробралась стая гоблинов. Сундук был уже в зоне видимости. Эльфы разошлись в разные стороны. А гоблины взяли их в кольцо.

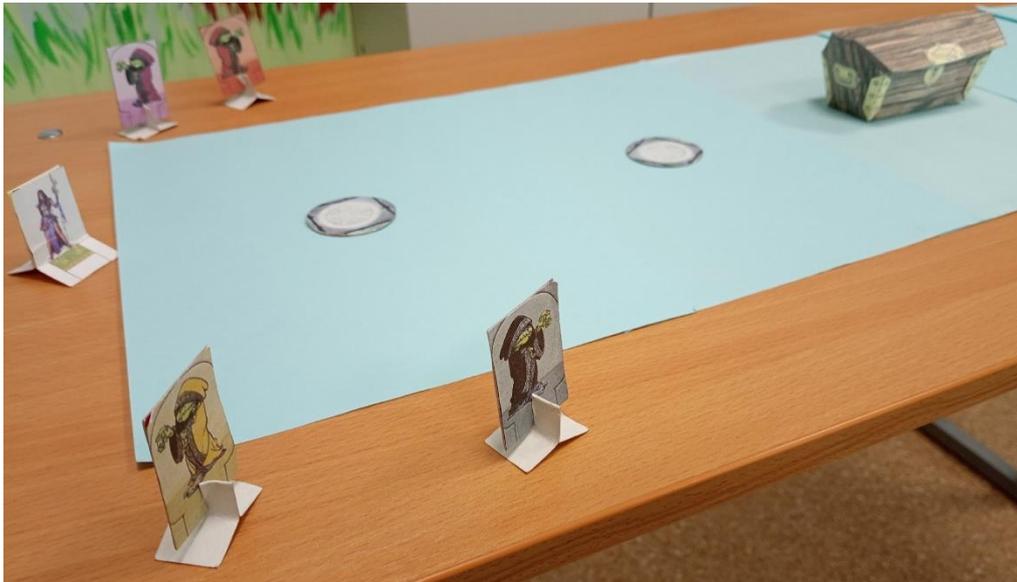
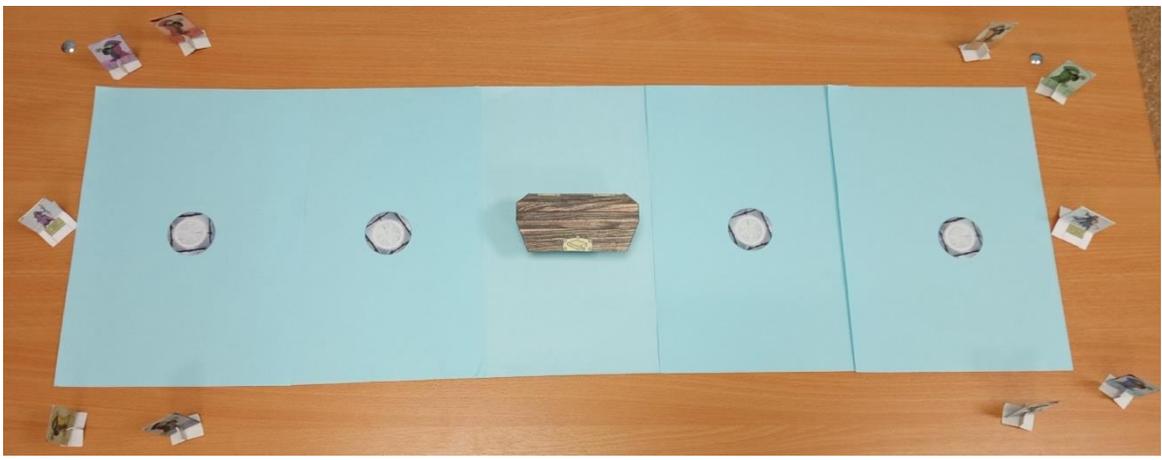
Гоблин-шаман заколдовал опушку и покрыл её льдом. Как же эльфам добраться до сундука невредимыми? Ошибка, и гоблины тут же их схватят. Ведь эти хитрюги знают, как перемешаться по льду.

Магические карты закончились. Но эльфы так и не добрались до сундука. Придётся пробираться своим ходом. В это время самые ловкие гоблины вышли на лёд.

Когда эльфы коснулись сундука, сработало защитное заклинания. Все гоблины были телепортированы в логово их господина. Ригор был очень зол. Эльфы благополучно вернулись в свои деревни. Жители встретили их как героев.

Образец для расстановки





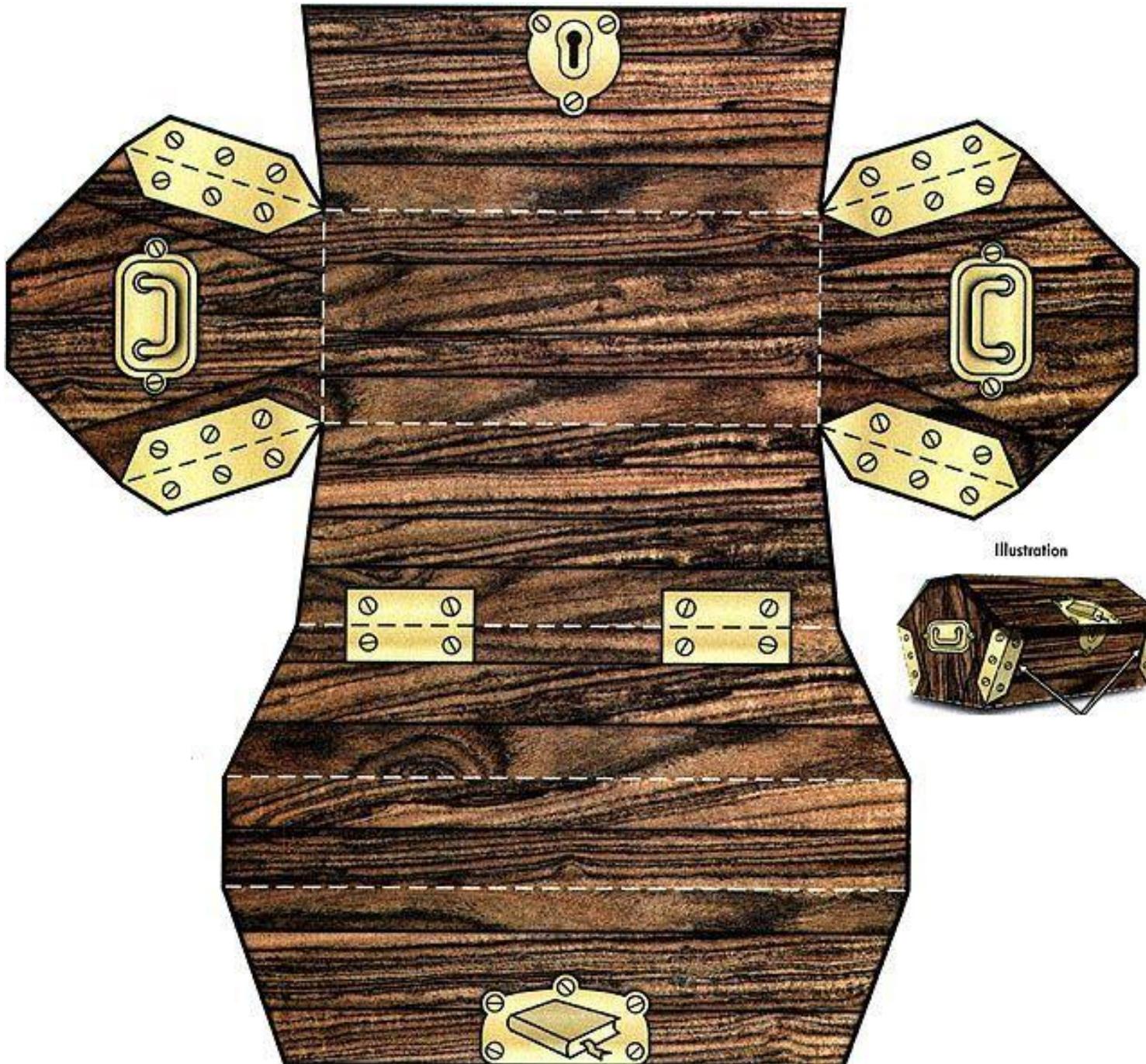
Приложения для распечатывания

Капитан Писарь

Карточник Ходок

Капитан Писарь

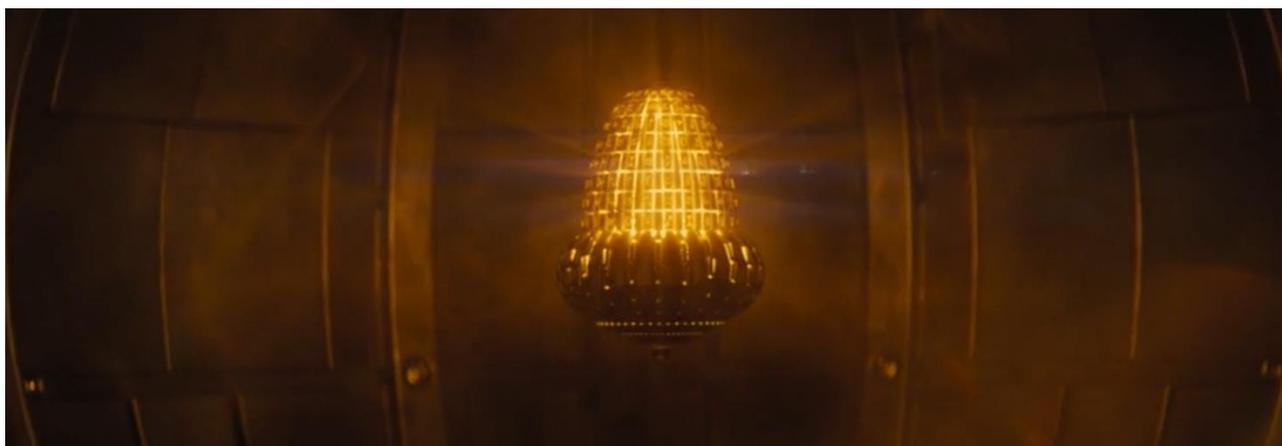
Карточник Ходок

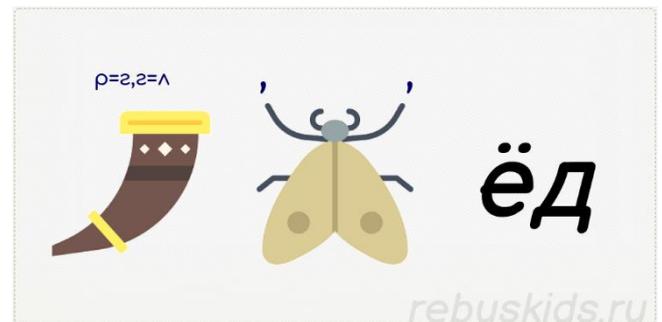


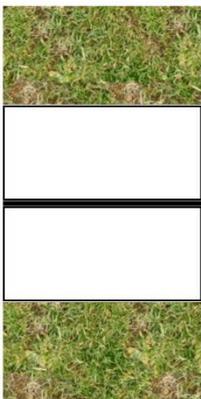
Illustration



<p>Огненная стрела</p>	<p>Мрак</p>	<p>Вихрь</p>	<p>Цапля- гигантус</p>
<p>Крылья эльфа</p>	<p>Пегас</p>	<p>Сапоги- прыгуны</p>	<p>Жаба Клава</p>









# БЕЗОПАСНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПРИ ГОЛОЛЕДЕ

- Выходите пораньше, чтобы перемещаться, не торопясь.
- Если вы передвигаетесь с помощью трости, наденьте на нее резиновый колпачок или возьмите лыжную палку с хорошо заточенным металлическим наконечником.
- В гололед надевайте обувь на низком каблуке с рельефной подошвой из пористого материала.
- Не занимайте руки хрупкой или тяжелой ношей и не держите руки в карманах.
- По возможности не проходите вблизи зданий и деревьев, чтобы избежать падающей сосульки или обледенелой ветки.
- Соблюдайте особую осторожность при переходе дороги.
- Внимательно смотрите себе под ноги, старайтесь обходить опасные места (замерзшие лужи, склоны, лестницы и т.п.).
- Если скользкое место невозможно обойти, то передвигайтесь по нему небольшими скользящими шажками на слегка согнутых ногах, наступайте на всю подошву.



- Если вы поскользнулись, старайтесь присесть, сгруппироваться, приземлиться на бок и перекатиться.
- Не торопитесь подняться, убедитесь, что нет травм, попросите прохожих помочь вам.
- Если никого рядом нет, повернитесь на живот, встаньте на четвереньки и только потом выпрямляйтесь, стараясь придерживать за какую-нибудь опору.
- Если появилась резкая боль, не двигайтесь и не позволяйте никому передвигать вас, вызовите скорую помощь.