



ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР
дополнительного
образования детей

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Областной Центр дополнительного образования детей»

454081, г. Челябинск, ул. Котина, 68, тел./факс 773-62-82,

Е-mail: ocdod@mail.ru

Театральная экологическая игра

Тема: Экологическая сказка «Репка»

(Форма проведения: интерактивный квест)

Авторский коллектив:

Корякина С.И.

Таирова А.И.

Пекина М.А.

Челябинск, 2018 г.

Аннотация

Театральная экологическая игра – это интерактивный квест по мотивам русской народной сказки «Репка».

Работа по организации квеста строится с учетом принципа интеграции образовательных областей (художественной и естественнонаучной) в соответствии с возрастными возможностями и особенностями детей младшего школьного возраста. Интегративный подход позволяет наиболее эффективно развить в единстве познавательную и эмоциональную сферы личности ребенка. Квест представляет собой маршрут из 8 станций с различными заданиями и мастер-классами. В ходе занятий обучающиеся не только углубляют свои знания по экологии, участвуют в проведении различных опытов, но и осваивают межпредметные навыки, необходимые во многих сферах жизни и полезные в дальнейшем обучении.

Оглавление

Аннотация.....	2
Введение	4
1. Цели и задачи проекта	5
2. Описание проекта.....	6
3. Содержание этапов.....	8
5. Ресурсы проекта	14
6. Партнеры.....	14
7. Целевая аудитория	15
8. Ожидаемые результаты и социальный эффект.....	15
9. Перспективы дальнейшего развития проекта	15
10. Литература	16

Введение

В материалах концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, которая является идеологической и методологической основой Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, определены цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России. Решению данных задач должна способствовать сфера дополнительного образования.

Пронизывая уровни дошкольного, общего, профессионального образования, дополнительное образование становится для взрослеющей личности смысловым социокультурным стержнем, ключевой характеристикой которого является познание через творчество, игру, труд и исследовательскую активность.

Одним из способов стимулирования интереса к исследовательской активности являются инновации в области организации учебно-воспитательного процесса школьников с использованием различных современных технологий обучения, где мотивирующим началом являются положительные эмоции по отношению к деятельности обучения. Одним из приемов, входящих в метод эмоционального стимулирования обучения, можно назвать прием создания на занятии «ситуаций занимательности» - введения в учебный процесс интересных для обучаемых примеров, опытов, парадоксальных фактов. Интересным опытом для такого рода деятельности является межпредметная интеграция естественнонаучной и художественной направленности.

Нестандартные подходы к организации естественнонаучных занятий, учитывающие интересы школьников разных возрастов, основанные на самостоятельной исследовательской деятельности, стимулируют

формирование познавательного интереса к предметам естественнонаучной направленности [1].

Наиболее эффективными в плане актуализации познавательной активности являются интерактивные технологии обучения (М.В. Кларин, В.Ю. Питюков и др.).

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение. При этом «погруженное» не означает «замещенное». Интерактивное обучение сохраняет конечную цель и основное содержание образовательного процесса. Оно видоизменяет формы с транслирующих на диалоговые, т.е. включающие в себя обмен информацией, основанной на взаимопонимании и взаимодействии. Одним из примеров интерактивного обучения может являться квест-игра.

1. Цели и задачи проекта

Цель проекта:

Объединить, сплотить обучающихся с помощью различных видов деятельности.

Задачи проекта:

- 1) получение новых знаний, умений и навыков;
- 2) приобретение опыта коллективной работы;
- 3) расширение кругозора.

2. Описание проекта

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее. Интерактивная экологическая игра в виде театрализованного квеста по мотивам русской народной сказки «Репка» построена на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квест несет в себе элемент соревновательности, способствует развитию аналитических способностей.

Для проведения мероприятия выбрана технология образовательного квеста, во время которого участники отгадывают загадки, кроссворды, ребусы, участвуют в творческих заданиях, проводят опыты. В процессе мероприятия обучающиеся определяют путь поиска, находят и решают промежуточные задачи, которые являются частью ключевого задания.

Квест состоит из четырех этапов-станций, которые соотносятся с канонами построения русской народной сказки:

1. Зачин (этап «Семечко»)
2. Завязка (этап «Дедка»)
3. Основное действие (этапы «Бабка», «Внучка», «Жучка», «Мышка»)
4. Концовка (этап «Репка»)

Интерактивная экологическая игра в виде театрализованного квеста по мотивам русской народной сказки «Репка» представляет собой маршрут из 8 станций с различными заданиями и мастер-классами для обучающихся.

Каждая станция имеет название в соответствии с персонажем русской народной сказки «Репка», например: «Бабка», «Дедка». На станции детей встречают ведущие (педагоги дополнительного образования), которые

объясняют задание, в результате решения которого, дети получают часть игрового пазла.

В конце своего путешествия по результатам выполнения всех игровых заданий и прохождения маршрута из 8 станций у обучающихся складывается общий пазл с репликами персонажей русской народной сказки «Репка», который ляжет в основу финального задания: инсценирование русской народной сказки «Репка».

Время проведения может варьироваться от 1 до 3 часов, в зависимости от количества обучающихся.

Виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, конструктивная, изобразительная, музыкальная, двигательная и другие.

Формы работы с детьми:

- дидактические, подвижные, игры;
- творческие задания;
- отгадывание загадок, кроссвордов, ребусы;
- опыт;
- конструирование.

№ п/п	Название станции	Направленность	Содержание	Педагоги
1.	«Семечко»	-	Организационный этап, знакомство с правилами квеста, деление на роли или команды, выдача маршрутного листа и задания	Педагог-организатор
2.	«Дедка»	Естественно-научная (экология)	Знакомство с персонажем «Дедка», экологическая лаборатория	Педагог дополнительного образования
3.	«Бабка»	Художественная (декоративно-прикладное творчество)	Знакомство с персонажем «Бабка», творческая мастерская из вторсырья	Педагог дополнительного образования
4.	«Внучка»	Художественная (актерское)	Знакомство с персонажем «Внучка»,	Педагоги дополнительного

		мастерство)	театральная игра	образования
5.	«Жучка»	Естественно-научная (химия)	Знакомство с персонажем «Жучка», химический эксперимент	Педагог дополнительного образования
6.	«Кошка»	Художественная (хореография)	Знакомство с персонажем «Кошка», танцевальный флешмоб	Педагог дополнительного образования
7.	«Мышка»	Художественная (вокал)	Знакомство с персонажем «Мышка», звуки в природе	Педагог дополнительного образования
8.	«Репка»	Межпредметные связи/интеграция	Представление сказки на новый лад, оформление книжки-сценария.	Педагоги дополнительного образования

3. Содержание этапов

1 Этап «Семечко»

Организационный этап организуется с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, создания соответствующего эмоционального настроя и повышения заинтересованности.

После того, как будет установлен необходимый настрой на работу, группа обучающихся делится на оптимальные для прохождения квеста команды – по 16 человек. На этом этапе также можно использовать разнообразные приемы (деление по цветам, персонажам и др.) Ведущий этапа вспоминает вместе с обучающими сказку и задает вопрос: «Что нужно, чтобы вырастить репку?»

Далее детям объясняются основные правила квеста и определение роли каждого или команды, выдача маршрутного листа и задания.

2 Этап «Дедка»

Приобретение экологических навыков через исследование, эксперимент, сравнение почвенных образцов, знакомство с научной терминологией.

Цель: дать представление о том, что почва – это продукт взаимодействия факторов живой и неживой природы; рассказать о составе почвы и ее плодородии.

Оборудование: лупа, стаканчики с водой, почва с разных мест.

Задание:

1. Возьмите почву и лупу. Рассмотрите под лупой: из чего состоит почва. Что можно вы увидеть, рассматривая почву? Ответ: остатки корешков, листьев растений, части насекомых и других животных.

2. Объясните, что означает слово плодородие? Ответ: Плодородие, если разобрать слово по составу, означает умение растить плоды, т.е. почва должна уметь вырастить растения как дикорастущие, так и сельскохозяйственные. А плодородие почвы зависит от количества в ней перегноя.

3. Определите цвет почвы? Что влияет на цвет почвы? Ответ: то, чего в ней больше.

4. Возьмите стаканчик с водой и опустите туда свою почву, палочкой размешайте и дайте постоять. Сейчас еще раз посмотрите, что вы увидели в стаканчике кроме листьев и остатков животных? Ответ: песок, глина.

Если в почве много песка и глины, то, как вы думаете, какой цвет приобретет почва? Ответ: светлый.

Из названия почвы понятен состав, например, вы видите чернозем, песчаную почву, глиняную почву, и можете по названию определить чего в ней больше.

5. Кроме глины, песка. Остатка растений, что еще происходит в стаканчике? Ответ: пузырьки воздуха.

6. Кроссворд:

1. Верхний слой земли, на котором растут растения (почва).
2. Одна из составных частей почвы (песок).
3. Вещество, повышающее плодородие (перегной).
4. Основное свойство почвы (плодородие).

П	о	ч	в	а					
	е	с	о	к					
	е	р	е	г	н	о	й		
	л	о	д	о	р	о	д	и	е

3 Этап «Бабка»

Знакомство с персонажем «Бабка», творческая мастерская из вторсырья. Обучающиеся знакомятся с персонажем «Бабка» через изготовление предметов для своего персонажа из вторсырья. В итоге каждый делает для своего персонажа реквизит, который в финале экологического квеста использует для представления сказки «Репка» на новый лад.

Цель: дать представление о персонаже «Бабка»; придумать, рассказать и сыграть в виде этюда свою версию этого персонажа.

Оборудование: газеты, пластиковые бутылки, пакеты, ножницы, клей, скотч, кисти, гуашь.

Задание:

1. С помощью необходимого набора инструментов, создать по образцу предмет из вторичного сырья.

4 Этап «Внучка»

Знакомство с персонажем «Внучка», театральная игра. Каждый обучающийся предлагает свою версию персонажа «Внучка», дает характеристику своему персонажу, подбирает нужный реквизит (реквизит предоставляется), музыкальное сопровождение (если оно нужно) и проигрывает свою историю под названием «Внучка» в виде этюда.

Цель: дать представление о персонаже «Внучка»; придумать, рассказать и сыграть в виде этюда свою версию этого персонажа.

Оборудование:

- 1) реквизит: шляпы, шарфы, платки, сумочки, корзинки, очки;
- 2) музыкальный центр, диски CD-R с музыкой и песнями;
- 3) кубы большие и малые (для выгородки сценического пространства).

Задание:

- Прочитайте сказку «Репка». Дайте точную характеристику персонажу «Внучка» и расскажите.
- Придумайте свою версию персонажа «Внучка».
- Наделите свой персонаж определенными качествами и характеристикой.
- Подберите из предложенного реквизита нужный для своего персонажа.
- Придумайте слова, которые будет говорить ваш персонаж.
- Проиграйте на сценической площадке этюд «Внучка» с использованием выбранного реквизита и музыкального сопровождения.

5 Этап «Жучка»

Изучение свойств природных вод посредством исследования органолептических свойств воды, знакомство с научной терминологией.

Цель: дать представление об органолептических свойствах природных вод.

Оборудование: бумага А4, текст, колбы и цилиндры, емкости с пробами воды.

Задание:

1. Исследование запаха. Наличие, характер и интенсивность запаха воды выявляют органолептически. По происхождению запахи разделяют на две группы: естественные (от живущих и отмерших в воде организмов, от влияния берегов, дна, окружающих почв, грунтов и т. д.) и искусственные (от промышленных сточных вод и др.).

Запахи искусственного происхождения называют по соответствующим веществам: фенольный, камфорный, бензиновый, хлорный и т. д.

2. Цвет воды является показателем некоторых ее химических и биологических особенностей. В естественном состоянии вода зеленовато-голубого цвета. Большое влияние на цвет оказывают растворенные или взвешенные в воде органические вещества.

Для исследования цвета воды берут два цилиндра из бесцветного стекла емкостью 100 мл, в один из них наливают 100 мл профильтрованной. Цвет ее устанавливают при рассмотрении на белом фоне и обозначают — бесцветная, светло-желтая, желтая, интенсивно-желтая, бурая и т. д.

3. Прозрачность, или светопропускание воды обусловлена ее цветом и мутностью, т.е. содержанием в ней различных окрашенных и минеральных веществ. Прозрачность определяют наряду с мутностью, особенно в тех случаях, когда вода имеет незначительную окраску и мутность, которые затруднительно обнаружить.

Исследуемую воду наливают в цилиндр, который устанавливают на высоте 4см над штيفтом и через краник сливают воду до тех пор, пока можно будет прочитать отдельные слова текста.

6 Этап «Кошка»

Знакомство с персонажем «Кошка», танцевальный флэшмоб. Музыкально-пластический этюд на тему: «Кошка». Каждый обучающийся показывает своё пластическое решение персонажа «Кошка». В итоге отбираются самые запоминающиеся и креативные движения и исполняются в виде танцевального флэшмоба.

Цель: дать представление о персонаже «Кошка»; придумать и станцевать свою версию этого персонажа в виде танцевального флэшмоба.

Оборудование: музыкальный центр, диски CD-R с музыкой и песнями;

Задание:

- Дайте характеристику персонажу «Кошка».
- Найдите танцевальные движения, подходящие для этого персонажа. Каждый обучающийся исполняет свою версию персонажа «Кошка».

- Выберите лучшее пластическое решение этого персонажа из предложенных обучающимися.

- Проведите танцевальный флэшмоб на тему персонажа «Кошка».

7 Этап «Мышка»

Знакомство с персонажем «Мышка», звуки в природе. Музыкально-шумовое сопровождение персонажа «Мышка» в форме этюда, «Звуков природы» в форме придуманных творческих заданий, с использованием различных шумовых эффектов, включая музыкальные инструменты. В итоге все действие перерастает в музыкально-шумовой этюд «Мышка в природе», где каждому найдется своя роль и свой шумовой эффект.

8 Этап «Репка»

Представление сказки на новый лад, оформление книжки-сценария. Обучающиеся придумывают сказку на новый лад, включая следующих персонажей: Семечко, Дедка, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка, Репка. Проигрывают сказку с использованием нужного реквизита, придуманных сценических действий, диалога, хореографическо-пластических решений, музыкально-шумовых эффектов и научных знаний.

Цель: проиграть сказку «Репка» на новый лад, включая всех персонажей с использованием реквизита, хореографическо-пластических решений, музыкально-шумовых эффектов и научных знаний.

Оборудование:

- 1) реквизит: шляпы, шарфы, платки, сумочки, корзинки, очки;
- 2) музыкальный центр, диски CD-R с музыкой, песнями, звуками природы;
- 3) кубы большие и малые (для "выгородки" сценического пространства).

Задание:

- Распределить все роли сказки «Репка».
- Приготовить нужный реквизит для персонажа.
- Приготовить музыкальное и шумовое решение персонажа.

- Проиграть сказку «Репка» на новый лад (по заготовленному сценарию с вопросами к героям).

На этом завершающем этапе квеста рекомендуется провести беседу с обучающимися, на которой подводятся итоги игрового путешествия и собираются отзывы о проделанной работе.

Вопросы для беседы:

1. Какие условия необходимы, чтобы вырастить репку?
2. Какие новые слова узнали и что они обозначают?
3. Что нового узнали?
4. Что было интересно?
5. Что вас удивило?
6. Что было трудно?
7. Всё ли у вас получилось?

Заключительный этап можно оформить в виде стенда с отзывами детей и взрослых о мероприятии (рисунки, текст – с указанием имени и возраста автора).

Сканированный вариант отзывов направляется на сайт организации, которая является организатором квеста.

5. Ресурсы проекта

- Информационные: реклама в сети интернет (сайт образовательной организации, социальные сети).
- Человеческие (кадровые): команда из 6 педагогов, преподающих разные дисциплины.
- Финансовые: материалы для проведения этапов.
- Материально-технические: 5 аудиторий (театральная мастерская, хореографический зал, актовый зал, учебные аудитории).

6. Партнеры

Образовательные организации, осуществляющие образовательную и культурно-массовую деятельность в летний период. Общественные

организации и движения экологической направленности, осуществляющие поддержку пропаганды бережного отношения к природе и рационального использования природных ресурсов и экологическое просвещение.

7. Целевая аудитория

Отбор участников не проводится. Принять участие могут все желающие по заявке от образовательной организации.

Младший школьный возраст. Для этого возраста характерно, что у ребенка в качестве ведущей деятельности формируется учебная деятельность, в которой происходит усвоение человеческого опыта, представленного в форме научных знаний. В рамках учебной деятельности возникают два основных психологических новообразования этого возраста - возможность произвольной регуляции психических процессов и построение внутреннего плана действий.

8. Ожидаемые результаты и социальный эффект

Результатом работы является:

- методическая разработка по проведению театральной экологической игры в форме интерактивного квеста по мотивам русской народной сказки;
- сценарий театрализованной экологической игры «Репка».

9. Перспективы дальнейшего развития проекта

Проект может быть реализован на аудитории среднего школьного возраста. Это предполагает усложнение заданий на этапах квеста и финального задания.

Возможно проведение интерактивной экологической игры в виде театрализованного квеста на тему экологическая сказка «Репка» не только на территории городского летнего лагеря, но и на базе областного палаточного лагеря на озере Тургойк в течение летних смен 2017 года.

10. Литература

1. Довгополая Т. В. Воспитание эстетических чувств старших дошкольников средствами народной сказки [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 28-30.
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология. – Журнал «Современные проблемы науки и образования». – 2015. – № 1 (часть 2). - Дата публикации: 01.07.2015.
3. Русская народная сказка «Репка». Константин Ушинский. Издательство: Росмэн. – 2017 г.