Елизавета Воронцова

Ирина Якимова

Интерактивно-познавательное занятие про народы, проживающие на территории Удмуртии

**«Ӟечбур, Удмуртие!»**

Цели:

* Расширение кругозора и представления об окружающем мире;
* Воспитание любви к родному краю, бережного отношения к природе родного края;
* Развитие интереса к культуре и традициям народов, проживающих в Удмуртии.

Задачи:

Образовательные:

* формировать начальные представления о родном крае, его истории и культуре;
* познакомить учащихся с символами, национальными костюмами и бытом народов, проживающих в Удмуртии.

Развивающие:

* развивать познавательный интерес, желание познакомиться с обычаями и культурой народов, проживающих в Удмуртии;

Воспитательные:

* воспитывать уважение к народам;
* воспитывать чувство гордости за свою родину, побуждать желание лучше узнать историю своего края.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название интерактива, задания** | **Описание интерактива, задания (правила)** | **Средства проведения** | **Примерное время проведения** |
| Угадай народ | На экране показываются символы, атрибуты определенного народа, который проживает на территории Удмуртии. Задача учащихся угадать народ по этим подсказкам. После каждого слайда ведущий даёт краткое описание предмета. | Мультимедийная презентация.  5 слайд - Марийцы - лашка (суп с клецками)  6. Башкиры - йыуаса (палочки из теста, посыпанные сахарной пудрой) | 15 минут |
| Интерактив-ная викторина «Онлайн-квиз» | Учащиеся, используя свои мобильные телефоны, в режиме онлайн отвечают на вопросы про Удмуртию. (При желании данную викторину можно провести в формате презентации) | Интерактивная викторина на сайте Kahoot.it (<https://create.kahoot.it/details/3577fcc2-4412-4df0-bded-8aea8f6737b0> генерируется код для викторины) | 10-15 минут |
| Игра «Эбек (Лягушка)» | Все дети становятся в круг, выбирается один ведущий – Какся (цапля), он становиться в центр круга и ещё один ведущий, он выходит за круг.  Ведущий за кругом рассказывает сказку мол наступила ночь уснули цапля (какся), заснули все комары (нымы) и лягушка (эбек). В это время он идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из участников - этот человек теперь Эбек (Лягушка), а остальные – Нымы (комары). Тот, кто выбирал сообщает: "Наступило утро и Эбек (Лягушка) и Какся (Цапля) вышли на охоту!" Все открывают глаза.  Задача Какся (Цапли) за 3 попытки определить кто Эбек (лягушка).  Задача Эбек (Лягушки) съесть как можно больше Нымы (комаров) - показать им язык и сделать это настолько виртуозно, чтобы остаться незамеченным Какся (Цаплей). Эбек (Лягушка) побеждает если Какся (Цапля) 3 раза выбрала не того, или если убила всех нымы (комаров).  Если нымы (комары), люди в кругу, увидели что Эбек (лягушка) показала им язык они приседают, но не показывают ни взглядом ни голосом.  После нахождения Эбек (лягушки) она становится Какся (Цаплей), а предыдущая какся (цапля) идёт выбирать новую эбек (лягушку)... | Слайд презентации с правилами игры | 10 минут |
| Тест «Насколько процентов вы удмурт?» | Развлекательный тест (шуточный) на знание некоторых удмуртских реалий, на основании которых выходит результат «Насколько процентов вы удмурт». | Онлайн тест на сайте <https://izhlife.ru/culture/76296-test-naskolko-vy-udmurt.html> (доступ по QR-коду) | 5 минут |