

# МЯГКИЕ НАВЫКИ:

## ОБОГАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТНЫХ ЗАДАЧ



### НАВЫК через ПРЕДМЕТ

#### Литературное чтение

##### Текст задания

Вы уже знаете, что такое дом-музей или мемориальная квартира писателя. Вы бывали в музеях, посвященных известным поэтам, и памятных местах, в которых можно узнать о том или ином литературном произведении. Часто такие места появляются, чтобы читатели могли еще раз встретиться с любимым автором и его стихами, сказками, рассказами. М.Д. Яснов – один из моих самых любимых детских поэтов. Жаль, что его не стало этой осенью (27.10.20г.). Но остались его замечательные стихотворения, переводы, статьи.

О Михаиле Яснове вы можете прочитать здесь:

<https://prodetlit.ru/index.php/%D0%AF%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB%D0%94%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87>

Последняя книга М.Яснова «День дождения» вышла в свет в ноябре 2020 года, в нее вошло одно из самых трогательных произведений – «Крылатое деревце». Прочтите это стихотворение и другие в подборке, которая вам предлагается.

##### Навыки

Предметные

Эмоциональный  
интеллект. Эмпатия

Цифровые навыки.  
Безопасность.

Предметные



## Дополнение

Придумайте, какой экспонат мог бы быть в музее М.Д. Яснова. Вы можете нарисовать этот экспонат, принести из дома, сделать своими руками, подготовить 1 слайд презентации, описать словами (3 предложения), что это может быть.

Объясните в 2-3 предложениях, почему именно этот экспонат вы бы разместили в его музее, используйте строчки из стихотворений М. Яснова.

О том, что такое «музейный экспонат», вы можете прочитать в примечании\*.

Объединившись в группы и рассказав друг другу об экспонатах музея М.Яснова, предложите главную идею музея современного поэта. Поделитесь с одноклассниками своими идеями и находками, выступив перед ними с небольшим сообщением на 2-3 минуты. Сообщение можете сопроводить презентацией или демонстрацией придуманных экспонатов.

## Какой навык развивает?

Креативное мышление.

Генерация оригинальных идей.

Эмоциональный интеллект.

Самовыражение.

Работа в команде.  
Обмен информацией,  
кооперация, лидерство.



## \*Примечание

- Музейный экспонат — предмет, выставляемый для всеобщего обозрения в музее или на выставке. В качестве экспонатов могут выставляться произведения искусства, документы, артефакты, образцы продуктов природных процессов, модели технических изделий, иллюстрации исторических событий и т. д., в соответствии с разработанной музеем или выставкой научной или художественной концепцией.
- Музейный экспонат может рассказать нам много о времени и о людях. Вещи попадают в музей по разным причинам. Прежде всего, потому что они хранят память о важном событии, о великом человеке, об обычаях, образе жизни.



## Оцените сообщения группы по следующим критериям:

Критерии оценивания	Нет (0 баллов)	Скорее нет (1 балл)	Скорее да (2 балла)	Да (3 балла)
Представлена главная идея музея М.Яснова      (до 3 баллов)				
Группа показала, как связана идея музея и произведения поэта      (до 3 баллов)				
Представлена оригинальная идея музея (до 3 баллов)				

Критическое мышление.

Независимость  
оценок и  
аргументации

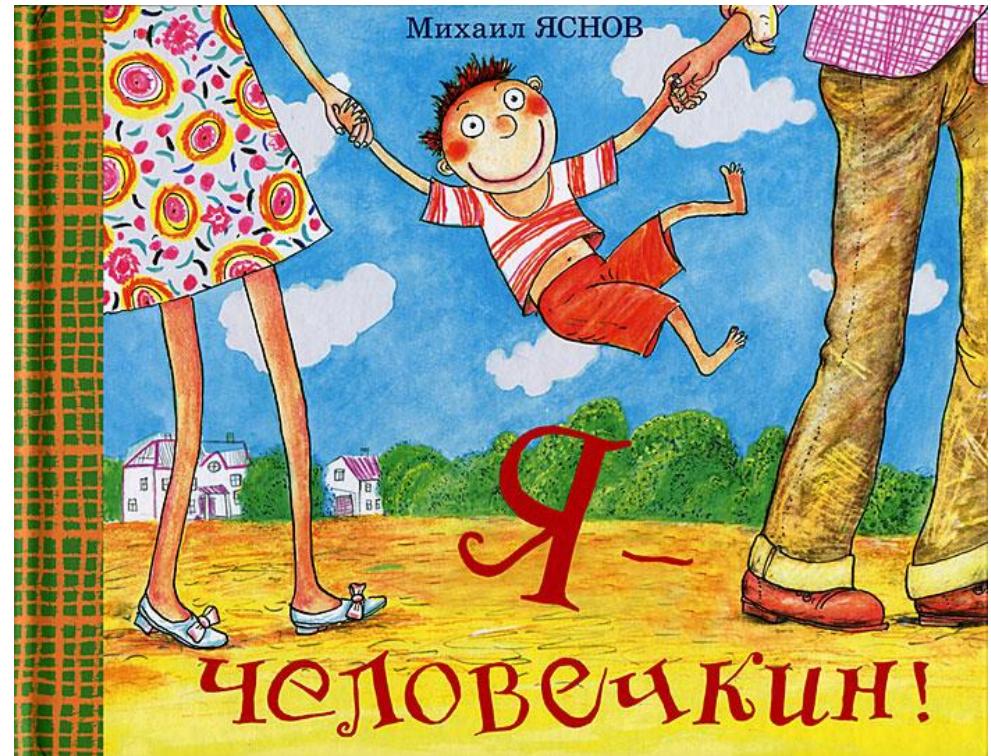
Принятие  
решений

Оценка результата



## Стихотворения Михаила Яснова

- «После праздника»
- «Крылатое деревце»
- «Глазастые стихи»
- «Чья работа?»



## Ответы учащихся



- В середине комнаты может быть дерево, клён, например. На дереве могут быть узоры. Это будет «отражение» стихотворения «Крылатое деревце». Мы выбрали клен, так как считаем, что его листья очень похожи на крылья. А около деревца будет стоять скамейка.



## Ответы учащихся



- Мне кажется, в именном музее должны храниться вещи дорогие писателю .

Например: его книги со стихами, грамоты и награды , некоторые из его вещей, пластинки, кассеты и диски со стихами и песнями для детей, рисунки его персонажей ...

- Но более интересной и оригинальной идеей могут быть персонажи его стихов в виде восковых фигур .

Например : чучело – мяучело ,  
укротитель улиток ,  
я желанье загадал и т.д.

Еще можно проиллюстрировать персонажей и сделать картинную галерею.

## Ответы учащихся

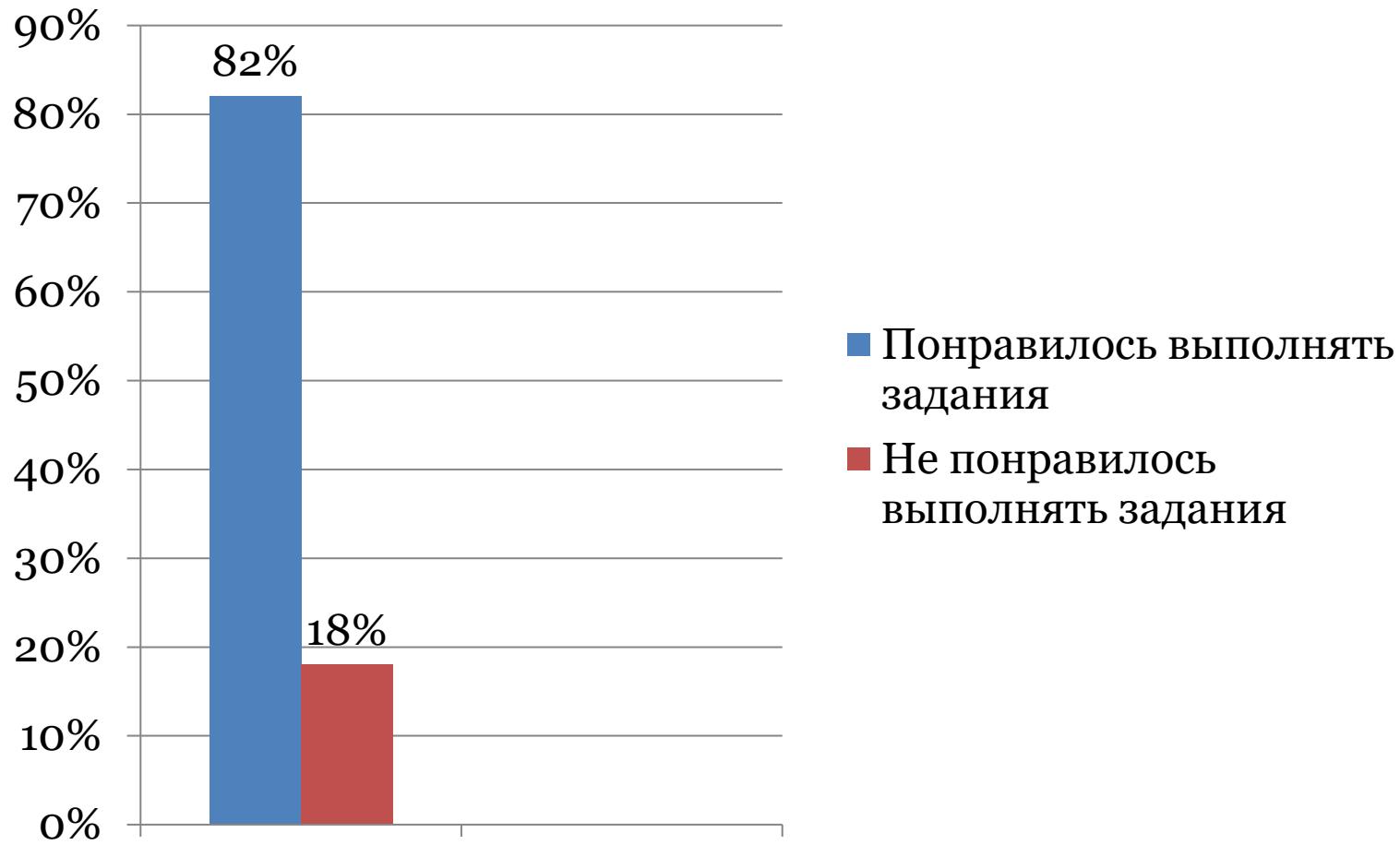


- Придумать книгу вроде такой :



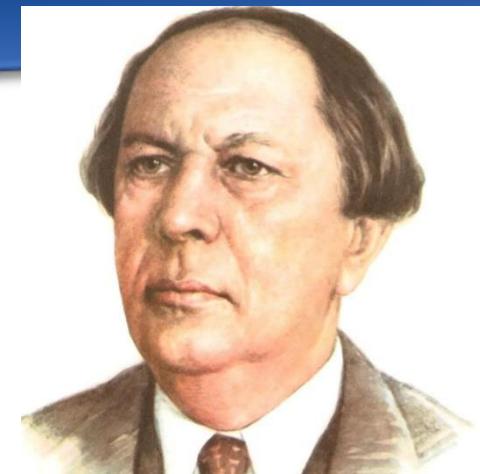
Только вместо картинок животных – приставки, корни и суффиксы, чтобы можно было образовывать новые слова, как у Михаила Яснова: *намедведил, обсупился, обтворожился, обчаялся, до съедания, наобедались, поблохело* (бульдогу), *вкуснулось* (блохе), *мёд-осмотр, запеканка-запиханка*.

**Результаты опроса «Да– нет»  
учащихся 4-В класса МБОУ СОШ №5, г. Сургут  
(2020-2021 уч.г.)**

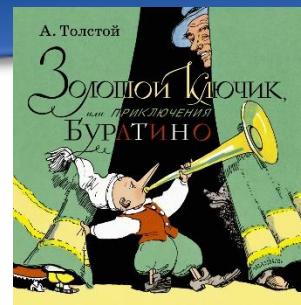


А. Толстой

# Золотой Ключик, или ПРИКЛЮЧЕНИЯ БУРАТИНО



# **Проект по приобщению к чтению младших школьников «День рождения книги»**

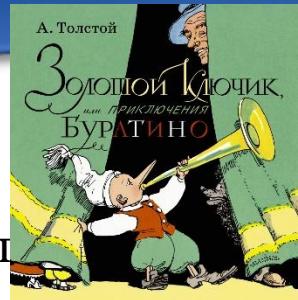


## **Цель проекта**

- Создать условия, обеспечивающие приобщение участников проекта к культурному наследию и развитию их эстетического вкуса посредством знакомства с лучшими образцами литературного творчества.

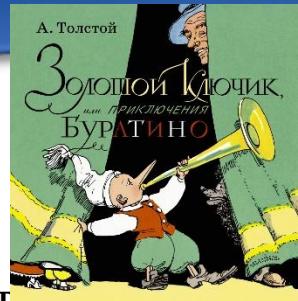
## **Задачи:**

- Создание условий для развития творческих способностей, умения самостоятельно работать с различными источниками при получении необходимой информации.
- Формированию навыков исследовательской деятельности, умения применять свои знания на практике при создании творческих продуктов.
- Развитие интереса к совместной работе в команде, творческих способностей, познавательной активности, навыков межличностного общения.



## Прогнозируемый результат

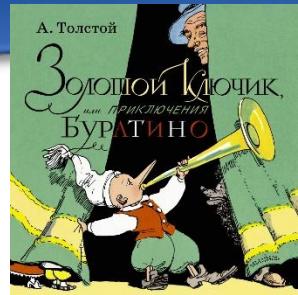
- Реализация проекта «Почитаем -2025» позволит участникам проекта:
- повышение уровня знаний о литературе и мире книг среди участников проекта;
- развитие у детей навыков чтения, анализа текстов и интерпретации художественных произведений;
- формирование позитивного отношения к чтению и литературе, а также повышение интереса к различным жанрам и авторам;
- возможность самореализации и самовыражения для каждого участника проекта через создание собственных произведений;
- образование сообщества единомышленников, объединенных общим интересом к литературе, которое будет поддерживать друг друга и продолжать свое развитие после завершения проекта;
- увеличение числа посещений библиотек и книжных магазинов среди участников и их семей;
- получение участниками проекта навыков публичных выступлений и презентаций, что может быть полезным в будущем при участии в школьных мероприятиях и внеклассных активностях.



## Продукты

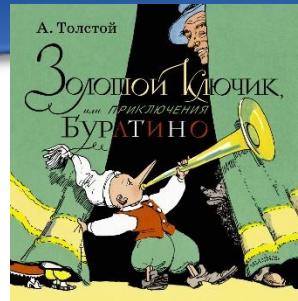
### 1. Литературная газета «Вокруг А.Н. Толстого»

- **Создание биографической карты.** Команды создают карту, на которой отмечают ключевые места, связанные с жизнью и творчеством А.Н. Толстого. Это могут быть места его рождения, учебы, работы и проживания. На карте также можно указать важные события его биографии и отметить, где были написаны его произведения. Карта может быть выполнена в цифровом или бумажном формате, с описанием каждого отмеченного места.
- **Творческий проект.** Участники представляют, что они встретились с А.Н. Толстым, и создают проект, отражающий эту встречу. Это может быть интервью, письмо, дневник или даже короткий рассказ о том, как они провели время вместе. Проект может быть представлен в виде текста, видео или презентации.
- **Интерактивная игра.** Команды разрабатывают игру, основанную на биографии А.Н. Толстого. Участники должны пройти через различные этапы, связанные с его жизнью и творчеством, решая загадки и выполняя задания.
- Представить свою газету в виде фото и текстового описания в презентации



## 2. Творческая мастерская «Герои и места»

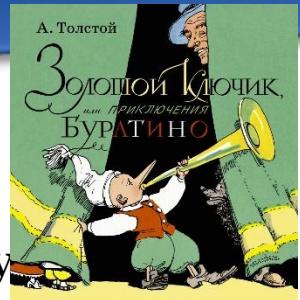
- Команда создаёт арт-объект (например, выставку рисунков, макеты кукольных театров, поделки), отражающий образы любимых героев и ключевые моменты из книги.
- Работу необходимо представить в формате видео, включив музыкальное сопровождение (продолжительность ролика не более 5 мин)



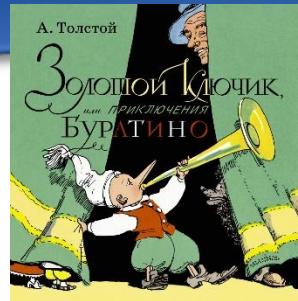
## **Флешмоб по продвижению книги в образовательной организации «Буратино и его друзья: читаем вместе»**

Команде необходимо провести флешмоб, направленный на продвижение книги среди воспитанников, школьников и педагогов. Это может быть акция в школе, игровой квест, фотоконкурс или интеллектуальная игра, связанная с персонажами и событиями из книги.

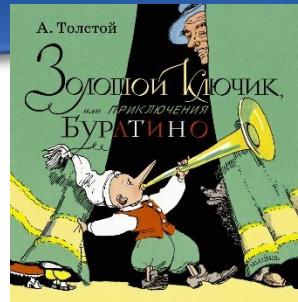
- **Кукольный театр «Сцены из Буратино»**
- Команды создают кукольный театр и ставят сценки из книги «Золотой ключик, или Приключения Буратино». Это может быть как классическая постановка, так и современная интерпретация.
- **Творческий конкурс «Рисуем Буратино»**
- Участники рисуют иллюстрации к книге, изображая любимых героев или ключевые сцены. Работы могут быть выполнены в различных техниках: живопись, графика, цифровая иллюстрация.



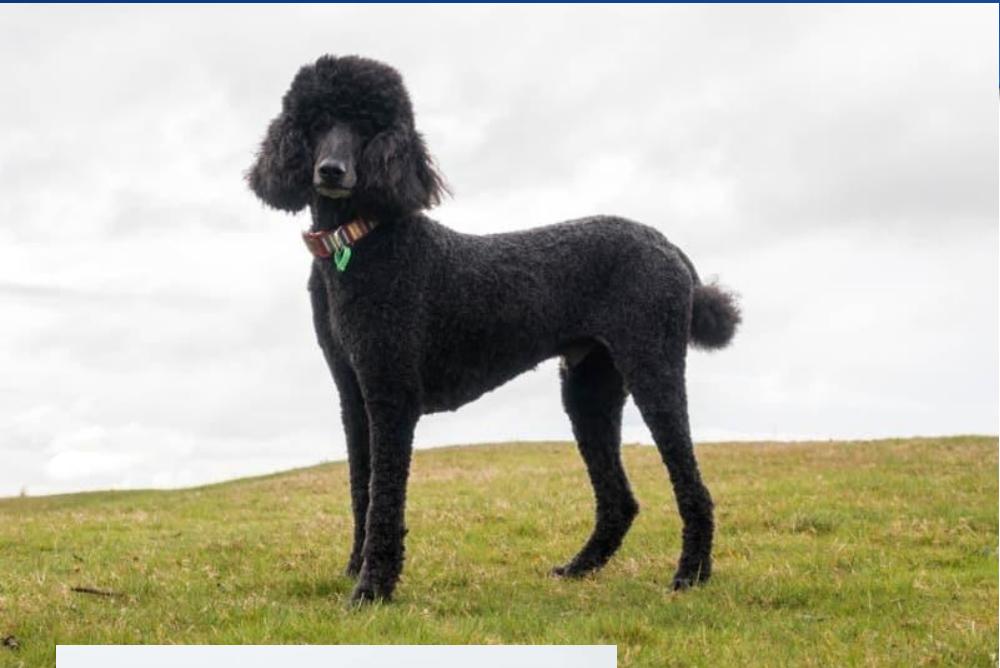
- **Литературная викторина «Знатоки Буратино»**
- Команды разрабатывают и проводят литературную викторину основанную на содержании книги. Вопросы могут касаться сюжета, персонажей, ключевых событий и деталей. Викторина может быть организована в формате игры или онлайн-теста.
- **Создание собственного продолжения**
- Напишите короткий рассказ-продолжение приключений Буратино и его друзей после окончания оригинальной истории. Что нового ждёт героя? Как изменится мир вокруг него?
- **Кулинарный конкурс «Угощения из Страны Дураков»**
- Команды разрабатывают рецепты и готовят блюда, вдохновленные событиями и персонажами из книги. Например, можно создать «Золотые монеты» (печенье в форме монет) или «Пирог с сюрпризом» (пирог с начинкой, символизирующей приключения).



- **Интерактивная игра «Путешествие по страницам»**
- Команды разрабатывают интерактивную игру, основанную на сюжете книги. Это может быть настольная игра, квест или онлайн-игра, где участники проходят через приключения Буратино и его друзей. Описать правила игры и предоставить материалы для её проведения.
- **Костюмированное шоу «Герои Буратино»**
- Команды создают костюмы персонажей из книги и устраивают костюмированное шоу. Это может быть дефиле, фотосессия или мини-спектакль. Сфотографировать процесс создания костюмов и шоу, описать идеи и вдохновение для каждого образа.
- **Ролевое интервью с персонажем**
- Команды подготавливают диалог-интервью с одним из персонажей — представляют себя журналистом, задающим важные вопросы о жизни, мотивах и мыслях выбранного героя.
- Интервью должно раскрыть характер персонажа глубже.



- **Создание аудиокниги «Голос Буратино»**
- Команды записывают аудиокнигу, читая отрывки из «Золотой ключик, или Приключения Буратино» с выражением и использованием звуковых эффектов. Можно добавить музыкальное сопровождение и голоса разных персонажей.
- **Создание комикса «Буратино и друзья»**
- Команды создают комикс, основанный на сюжете книги или его альтернативной версии. Комикс может быть выполнен в различных стилях: от классического до современного. Комикс можно представить в цифровом формате или распечатать и представить в виде книги.
- Представить отчет о проведении флешмоба в ОУ в формате видеоролика (продолжительность ролика не более 5 мин.









**Образование** – это увлекательное путешествие в мир культуры, в котором труд и взаимопонимание становятся гарантами развития личностного и общественного потенциала, реальным вкладом в благополучие – своё и общее.