

## Методическая разработка внеурочного занятия «Клад Йиркапа»

Автор работы: Преподаватель-организатор ОБЖ *Мойсеева Светлана Егоровна*

**Цель мероприятия:** Знакомство с особенностями менталитета народа коми через знакомство с образом Йиркапа и прохождение игровых испытаний.

### **Задачи:**

#### *1. Образовательные:*

- обеспечить в ходе мероприятия усвоение знаниями о способах ориентирования на местности;
- закрепить знания учащихся о местности, истории родного края;
- проверить, проконтролировать следующие общеучебные умения и навыки такие как работа с картой;
- создать условия для отработки навыков и умений действия детей на целенаправленную поисковую деятельность;
- актуализировать знания о Республике Коми;
- расширить общий кругозор учащихся.

#### *2. Развивающие:*

- создать условия для развития коммуникативных навыков через разнообразные виды речевой деятельности (монологическая, диалогическая речь);
- создать условия для развития таких аналитических способностей учащихся, как умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, обобщать познавательные объекты, делать выводы;
- создать условия для развития памяти, внимания, воображения;
- содействовать формированию самостоятельной познавательной деятельности;
- содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность.

#### *3. Воспитательные:*

- способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения;
- способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в группах, коллективе;
- содействовать формированию патриотических чувств;
- содействовать формированию толерантности в отношении к культуре своего и других народов
- содействовать развитию эстетического вкуса, культуры речи;

- содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения;
- содействовать воспитанию культуры общения, потребности в самовоспитании;
- содействовать воспитанию следующих нравственных качеств учащихся: физического и нравственному здоровью, безопасности личности, целеустремленности, способности к самостоятельным поступкам, способности преодоления трудностей, настойчивости в достижении цели.

**Основные понятия и термины:** карта, рельеф местности, древний коми промысловый календарь, флаг Республики Коми, знаки международного кода.

**Возраст детей:** 8-9 классы (14-15 лет).

**Тип занятия:** практическое занятие на местности.

**Формы обучения:** игровые формы (имитационные), переходящие к самостоятельным, групповым формам работы.

**Необходимое оборудование и материалы для занятия:** лыжи, палки, карта, дидактический материал, сладкий приз (клад) для учащихся.

**Технологии:** здоровьесберегающая, поисковая, коммуникативная, реализация этнокультурного компонента.

## Ход мероприятия

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
<b>I. Организационный момент</b>	<p>-Дорогие, ребята, я рада видеть ваши добрые лица, лучистые глазки . Сегодня к нам пришли гости. Поприветствуйте их.</p> <p>Педагог поясняет, что подойдя к контрольному пункту (далее – КП), учащиеся выполняют задания на листах-подсказках соответствующего их команде цвета.</p>	<p>Эмоциональный отклик на приветствие и настрой на мероприятие.</p> <p>Учащиеся с лыжами, палками, тепло одетыми приходят на местную лыжню для применения теоретических знаний на практике. Учащиеся делятся на две команды. Для этого из мешка вытаскивают стикер (или цветная бумага) соответствующего цвета (красного или синего).</p>	<p><i>Личностные:</i> учащиеся понимают значение знаний для человека; правильно идентифицируют себя с позицией школьника.</p> <p><i>Регулятивные:</i> способность регулировать свои действия.</p>
<b>II. Мотивация к учебной деятельности</b>  <i>Ознакомление с легендой (этнокультурный компонент)</i>	<p>- Сегодня наше мероприятие не совсем обычное – это практическое занятие на тему: «Клад Йиркапа». Мы с вами знаем, что у поселка Синдор есть местная легенда. По преданиям, Йиркап жил в верховьях Выми в селе Кони. Однажды, на берегу озера Синдор, он стал свидетелем драки <b>васа</b> (водяного) и <b>вӦрса</b> (лешего). Васа одолевал лешего. Йиркап, расценив, что дружба с лешим для охотника никогда не будет лишней, подстрелил водяного из лука. В благодарность <b>вӦрса</b> посоветовал спасителю найти в лесу <b>ас пу</b> (свое дерево), которое приносит счастье. После долгих поисков Йиркап нашел своё дерево. Иногда рассказывают, что просто собака Йиркапа в течение трех дней (трех лет) облаивала одно и то же дерево. После удара Йиркапа топором по дереву, из него выступила кровь. Дерево попросило: или прило-</p>	<p>Слушают легенду</p>	<p><i>Личностные:</i> формирование познавательного интереса.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками.</p> <p><i>Регулятивные:</i> действуют с учетом выделенных учителем ориентиров.</p> <p><i>Познавательные:</i> анализируют и обобщают информацию</p>

жить щепку обратно, или сделать из него наиболее нужную вещь. Йиркап делает лыжи. Они обладали необыкновенной скоростью. Пока топилась печь, Йиркап успевал обойти промысловые уголья, находившиеся в трехстах километрах от села. Охотник мог нестись по самому тонкому льду Синдорского озера на чудесных лыжах. Чтобы их остановить, Йиркап бросал перед ними рукавицы, а чтобы лыжи стояли на месте, клал на них шапку.

Колдунья из села Кони однажды сказала Йиркапу, что на другой стороне реки будет пастись голубой олень, и если он его поймает, то станет самым проворным и удачливым охотником на свете. На следующее утро мать стала печь хлеб, увидела голубого оленя и разбудила сына. Йиркап сунул за пазуху ещё горячий ячменный хлебец и на волшебных лыжах бросился догонять оленя. Погоня продолжалась вплоть до самого Камня (Урала), где у оленя копыта стали скользить на камнях, и Йиркап его догнал. Олень перекувыркнулся через голову и превратился в красавицу, которая стала умолять охотника пощадить её. Но Йиркап убил девушку, вынул у неё сердце, сунул его за пазуху и отправился в обратный путь. Когда он вернулся домой, хлеб ещё был тёплый. Йиркап отнёс колдунье сердце убитой девушки.

По другим вариантам, эта колдунья поспорила с Йиркапом, сказала, что он добудет тридцать оленей, а тридцать первого, голубого, поймать не удастся. Действительно, охотник, добыв 30 оленей, долго не мог напасть на след

тридцать первого. Наконец, ему встретился олень, и когда Йиркап достиг его, олень превратился в сороку. После того, как Йиркап сломал охотничьей палкой (**койбедь**) крыло сороки и убил её, она обернулась дочерью колдуньи.

Йиркап провалился под лёд и утонул в открытом им Синдорском озере. Существуют три версии гибели. По одной из них, нечистой водой его напоили охотники, постоянно остававшиеся без добычи. По другой версии, квасом с ополосками его напоила мать, которой любовник посоветовал избавиться от сына, чтобы он не выловил всех зверей и птиц, и люди не умерли от голода. По третьей версии, вином, в котором были вымочены портянки, напоила Йиркапа его мачеха по совету пострадавшей колдуньи. Охотник Йиркап, провалившись под лёд, отрезал завязки лыж, чтобы спастись. Перед тем, как погрузиться в пучину, он услышал голос волшебной лыжи: «Напрасно ты это сделал, Йиркап, я бы тебя вытащила на берег, а так ты погубил и себя, и меня». После этого лыжа сорвалась с ноги Йиркапа, пролетела по воздуху и расколола огромную сосну.

Урочище, около которого, по преданию, утонул герой, получило название **Йиркапув**: «место под домом Йиркапа».

<p><b>III. Определение темы и цели занятия</b></p>	<p>- Вы уже догадались, что сегодня у нас соревнования, посвященные нашему легендарному герою. Мы совершим путешествие на лыжах, узнаем больше о Республике Коми. И название нашего праздника «Клад Йиркапа». Для этого мы разделились на две команды. Какова ваша цель?</p> <p>- Что поможет вам найти клад?</p> <p>- Правильно. Для этого каждой команде выдается карта. Вам нужно найти все контрольные пункты, которые подскажут, где спрятан клад.</p> <p>-Ориентироваться можно разными способами. Какие способы ориентирования вам известны</p> <p>-Допустим, ты заблудился, а компаса у тебя нет. Не впадай в панику, потому что ориентироваться можно разными.</p> <p>Затем команды выбирают командира команды, придумывают название команды.</p> <p>На карту нанесена дистанция (приложение 1). Место старта обозначено треугольником, а контрольные пункты кружками. Самое главное при ориентировании по карте – это уметь правильно определить на ней свое местоположение, т.е. точку стояния.</p> <p>Педагог поясняет, что нужно встать на какую-нибудь линию местности, обозначенную на</p>	<p><i>- Найти клад Йиркапа</i></p> <p><i>- Компас, карта, умение ориентироваться на местности и т.д.</i></p> <p><i>- В полдень, когда Солнце в Северном полушарии находится на южной стороне небосвода, самая короткая тень от предметов падает строго на север. Если встать лицом на север, то позади будет юг, направо- восток, налево- запад</i></p> <p><i>- Ориентирование по Луне, по местным приметам, по звездам, по деревьям, по Солнцу</i></p>	<p><i>Личностные:</i> осознают свои возможности в учении</p> <p><i>Познавательные:</i> <i>общеучебные:</i> анализ объектов в целях выделения признаков; синтез, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов. <i>логические</i> – дополняют и расширяют имеющиеся знания об изучаемом предмете</p> <p><i>Коммуникативные:</i> уметь оформлять свои мысли в устной форме.</p> <p><i>Регулятивные:</i> уметь определять и формулировать тему и цели занятия.</p>
----------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>карте. Например, это будет дорога. Повернуть карту так, чтобы направление условного знака дороги совпало с направлением дороги на местности. При этом надо убедиться, что предметы справа и слева от дороги имеют такое же расположение, что и на карте. Если это условие выполнено, то карта ориентирована правильно. Затем необходимо найти точку стояния. Проще всего это сделать по какому-нибудь местному предмету, изображенному на карте. Условный знак этого предмета будет указывать точку стояния.</p> <p>После того как определена точка стояния, выбрать путь движения от старта до контрольного пункта.</p> <p>Выйдя на КП, нужно сделать отметку, подтверждающую посещение пункта. Не забывать, перед тем как отметить КП, посмотреть номер пункта. На промежуточных точках стояния обязательно ориентироваться по карте и проверять направление движения. Придя на финиш, не забывать сдать карточку и карту с отметкой КП.</p>														
<p><b>IV. Практическая работа с компасом и картой.</b></p>	<p><b>КП-1. Прохождение начальной дистанции:</b> На стартовой площадке находятся помощники педагога. Они выдают учащимся лист со словами.</p> <table border="1" data-bbox="488 1077 1155 1343"> <thead> <tr> <th>Команда красных</th> <th>Команда синих</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Морошка</td> <td>1. Белый гриб</td> </tr> <tr> <td>2. Медведь</td> <td>2. Синдорское озеро</td> </tr> <tr> <td>3. Сыктывкар</td> <td>3. Олень</td> </tr> <tr> <td>4. Чистая вода</td> <td>4. Заповедник Югыд ва</td> </tr> <tr> <td>5. Уральские горы</td> <td>5. Брусника</td> </tr> </tbody> </table>	Команда красных	Команда синих	1. Морошка	1. Белый гриб	2. Медведь	2. Синдорское озеро	3. Сыктывкар	3. Олень	4. Чистая вода	4. Заповедник Югыд ва	5. Уральские горы	5. Брусника	<p><i>Учащиеся наносят контрольный пункт на карте.</i></p>	<p><i>Познавательные:</i> поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации из одной формы в другую; структурирование знаний.</p> <p><i>Личностные:</i> осознают свои возможности в учении</p>
Команда красных	Команда синих														
1. Морошка	1. Белый гриб														
2. Медведь	2. Синдорское озеро														
3. Сыктывкар	3. Олень														
4. Чистая вода	4. Заповедник Югыд ва														
5. Уральские горы	5. Брусника														

	6. Шаньга	6. Рыбник		
	7. Снег	7. Северное сияние		
	<p>Задача учащихся: не называя написанное слово, объяснить или показать его так, чтобы догадалась вся команда. Затем помощник пропускает всю команду на лыжню и прохождение дальнейших этапов.</p> <p><b>КП-2. Прохождение дистанции «Знаки международного кода»</b></p> <p>На данном КП расположен столб с пластиковыми бутылками соответствующих цветов. А также присутствует педагог-помощник (из числа учителей или классный руководитель), который проверяет правильность выполнения задания и отвечает за безопасность прохождения дистанции. В них запечатаны задания для команд – при помощи подручных средств составить знак международного кода, который укажет следующее направление движения (примерные знаки: <b>К</b> – укажите направление к спасению, <b>Ф</b> – нужны пища и вода или другие знаки).</p> <p>Педагог-помощник озвучивает следующую подсказку: КП находится под зверем, изображенным на коми промысловом календаре.</p> <p><b>КП-3. Прохождение дистанции «Древний коми промысловый календарь» (на развилке лыжни)</b></p> <p>Учащиеся на одном из деревьев вдоль лыжной трассы должны обнаружить изображение белки. Под ней дано задание – следующее КП</p>		<p><i>Учащиеся наносят контрольный пункт на карте.</i></p> <p><i>Учащиеся наносят контрольный пункт на карте.</i></p>	<p><i>Коммуникативные:</i> умеют оформлять свои мысли в устной форме.</p> <p><i>Регулятивные:</i> действуют с учетом выделенных учителем ориентиров</p>



	<p>находится в 20 м на север от данной точки.</p> <p><b>КП-4. Прохождение дистанции на маркированной трассе.</b></p> <p>Вдоль трассы расположены слова, только собрав их все воедино, учащиеся смогут составить предложение для финишной подсказки.</p> <p>Для красных (на красном фоне написаны слова): ТОЛЬКО В ЦЕНТРЕ ТЕБЯ ЖДЕТ УСПЕХ!</p> <p>Для синих (на синем фоне написаны слова): ФЛАГ ПОМОЖЕТ НАЙТИ СЛЕДУЮЩУЮ ПОДСКАЗКУ!</p>	<p><i>Учащиеся наносят контрольный пункт на карте.</i></p>	
<p><b>V. Первичное закрепление</b></p> <p><b>Финиш.</b></p>	<p><b>КП-5. Финиш.</b></p> <p>Конечным контрольным пунктом является флаг Республики Коми, воткнутый в землю. Под ним находится текст:</p> <p><i>Уважаемый школьник! Я долго ждал, когда мою тайну разгадают. Давным-давно в этих местах я оставил мешок со своим добром. Помнится, что я остановился на привал под большой сосной в 10 метрах на запад. Если ты сегодня его найдешь, то тебя ждет успех!</i></p> <p><b>Охотник Йиркапа.</b></p> <p>Задача учащихся найти в указанном месте клад Йиркапа. Он действительно находится в 10 метрах на запад от сосны, но закопан в снег. Команда, первая нашедшая клад, становится победительницей.</p>	<p><i>Учащиеся находят в указанном месте клад Йиркапа.</i></p>	<p><i>Коммуникативные:</i> обмениваются мнениями, слушают друг друга, строят понятные речевые высказывания</p> <p><i>Регулятивные:</i> саморегуляция.</p> <p><i>Общеучебные универсальные учебные действия:</i> поиск и выделение необходимой информации.</p> <p><i>Познавательные:</i> логические – дополняют и расширяют имеющиеся знания</p>

<p><b>VI. Рефлексия внеурочной деятельности</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, вам понравилась игра?</li> <li>- Что было интересного в игре?</li> <li>- Что оказалось сложным в игре?</li> <li>- Что вы узнали нового?</li> </ul>	<p><i>При помощи листочков оценивают собственную работу в ходе мероприятия</i></p>	<p><i>Личностные:</i> понимают значение знаний для человека</p> <p><i>Регулятивные:</i> соотносят цели занятия с результатом работы и со способами их достижения; анализируют и осмысливают свои достижения по результату</p> <p><i>Коммуникативные:</i> умеют оформлять свои мысли в устной форме, отвечать на вопросы учителя</p> <p><i>Познавательные:</i> систематизируют, обобщают изученное, делают выводы</p>
-----------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

