

## Рассмотренная Демина Тамара Михайловна

учитель

ГБОУ г. Москвы «Школа №1371 «Крылатское»

г. Москва

## МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ НАРОДОВ МИРА: ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: рассмотренная в статье викторина не только позволит учащимся вспомнить историю, но и познакомит с обычаями разных народов, известными произведениями искусства. Данная форма работы способствует развитию культуры умственного труда школьников и равномерно распределяет время педагога при организации учебного процесса.

**Ключевые слова**: викторина, занимательный материал, умственное воспитание, педагогическая деятельность.

В современном образовании потенциал викторин трудно переоценить. Викториной традиционно называют игру, предполагающую ответы на устные или письменные вопросы. Особенностью викторины является их универсальность. Викторины можно использовать в любой предметной области и в любом возрасте.

В своей педагогической деятельности педагог может применять различные типы викторин, в зависимости от поставленной цели. На этапе изучения нового материала проводятся викторины с вопросами, для стимулирования заинтересованности детей. В дальнейшем учитель может прибегать к викторинам с иллюстрациями. Для закрепления темы педагог может прибегнуть к усложненным викторинам [7].

Интересный опыт организации викторин можно найти в работах Т.Г. Букиной, Ю.Б. Надточий, А.К. Ретюнской, Н.А. Тимошкиной, И.Р. Черешнюк и др. [1; 3; 4; 6 и др.] Это традиционные викторины, викторины с использованием интерактивных форм, викторина «Своя игра», викторины с применением ВУООтехнологии и пр.

На примере занимательного материала по изучению мифов и легенд разных народов покажем, какие вопросы можно использовать педагогам в своей работе.

Задание №1

Крылатый конь в античных мифологических сказаниях.

– Как его называли?

Ответ:

– Пегас.

Задание №2

В мифологии народов Европы маленькие человекоподобные существа, обитающие под землей, в горах или в лесу. Ростом они с ребенка или с палец, но обладают сверхъестественной силой, носят длинные бороды. Живут они гораздо дольше, чем люди.

– Как называли эти существа?

Ответ:

– Гномы.

Задание №3

В мифологии Западной Европы сверхъестественные существа, волшебницы, обитающие в лесах, источниках. Как правило, имеют вид красивых женщин, иногда с крыльями.

– Как называют этих волшебниц?

Ответ:

Фея.

Задание №4

В славянских мифах остров, который находится за тридевять земель, в тридевятом царстве, посреди моря-океана. На нем лежит бел-горюч камень Алатырь. От обитателей острова произошли все земные птицы, насекомые и гады.

– Как называется этот остров?

Ответ:

2 https://phsreda.com

- Остров Буян.

Задание №5

Об этом маленьком боге любви у древних славян до сих пор напоминают слово «лелеять», то есть нежить, любить. Он сын богини красоты Лады. Изображался он в виде златовласого крылатого младенца [5].

– Назовите имя бога любви древних славян.

Ответ:

– Лель.

Задание №6

В греческой мифологии дочь финикийского царя Агенора. Влюбившись в нее, Зевс похитил ее, превратившись в смирного быка.

- Назовите имя этой прекрасной царевны.
- Назовите русского художника, воспевшего этот миф. Как называется произведение?

Ответ

- Европа.
- В.А. Серов «Похищение Европы».

Задание №7

Древнеримские божества-хранители, фамильные или «отеческие» хранители дома и, прежде всего, запасов продовольствия; впоследствии так назывались все почитавшиеся семьей боги дома и домашнего очага. Они были символом родного дома и домашнего очага [5].

– Как назывались божества-хранители дома?

Ответ:

– Пенаты.

В заключение следует отметить, что использование педагогами викторин в своей деятельности направлено на формирование общекультурных,

универсальных и профессиональных компетенций к планируемым результатам освоения программы.

Данный вид работы может быть использован в качестве элемента интерактивного комплекса заданий с использованием цифровых инструментов проектирования и подготовки электронного контента электронной информационно-образовательной среды образовательной организации. Это делает работу участников педагогического процесса четкой, логичной и интересной, а также сокращает время подготовки педагога к учебным занятиям [2].

## Список литературы

- 1. Букина Т.Г. Методика проведения викторины «Своя игра» на этапе контроля усвоения пройденного материала / Т.Г. Букина, В.Е. Нестерова // Chronos. 2021. Т. 6, №12 (62). С. 18–20.
- 2. Буров В.П. Тайм-менеджмент: учебное пособие / В.П. Буров, Н.А. Тимошкина, Е.М. Токарева. М.: МАТИ Российский государственный технологический университет им. К.Э. Циолковского, 2010. 205 с. (Управление персоналом).
- 3. Надточий Ю.Б. Проектная деятельность студентов педагогических специальностей: из опыта организации и проведения учебного проекта «Мир архитектуры» / Ю.Б. Надточий, Н.А. Тимошкина // Гуманитарные исследования Центральной России. 2021. №3 (20). С. 61–67.
- 4. Ретюнская А.К. Викторина как средство формирования УУД у детей младшего школьного возраста (на примере викторин по математике) / А.К. Ретюнская // Вопросы педагогики. 2020. №1-2. С. 210–215.
- 5. Тимошкина Н.А. Воспитательная работа в современной школе: учебнометодическое пособие / Н А. Тимошкина. М.: Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования, 2009. 134 с.
- 6. Тимошкина Н. Народная игра и игрушка как средства освоения детьми своих полоролевых функций / Н. Тимошкина // Воспитание школьников. 2007. №3. С. 62–64.

<sup>4</sup> https://phsreda.com Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (СС-ВУ 4.0)

7. Черешнюк И.Р. Применение BYOD-технологии в ходе изучения музыкально-исторических дисциплин / И.Р. Черешнюк // Диалоги о культуре и искусстве: материалы IX Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) (Пермь, 17–19 октября 2019 г.). – Пермь: Пермский государственный институт культуры, 2019. – С. 49–53.