



Сценарий интерактивного классного часа «Путешествие в страну Знаний»

Целевая аудитория: 1–4 классы (сценарий легко адаптируется под любой возраст).

Продолжительность: 35–45 минут.

Цель: Создать праздничную атмосферу, познакомить или сплотить учеников класса, мотивировать на учебную деятельность через игру и взаимодействие.

Оборудование:

- Проектор или интерактивная доска.
- Карта страны Знаний (можно нарисовать на ватмане) с отмеченными станциями.
- Бейджики для команд («Первооткрыватели», «Эрудиты», «Знатоки»).
- Сундук (красивая коробка), а в нём — символические призы: красивые ластики в виде животных, забавные точилки, наклейки, грамоты путешественника.

Вступление. Встреча в порту «Большая Перемена» (5-7 минут)

(Класс оформлен как кают-компания корабля или зал ожидания вокзала. Звучит лёгкая приключенческая музыка. Учитель стоит у доски, где висит карта).

Учитель: Доброе утро, мои юные друзья! Я смотрю на вас сегодня и не верю своим глазам. Как же вы выросли, загорели, повзрослели за лето! Лето — это маленькая жизнь, правда? Расскажите по очереди, вставать с мест не нужно, просто одним словом из парты передайте соседу, каким было ваше лето?

(Передаёт мячик или мягкую игрушку). Ответы детей: Солнечным! Весёлым! Дачным! Поездка! Каникулы!

Отлично! А теперь главный вопрос: ваши батарейки заряжены? Готовы к новому старту?

(Дети отвечают хором) ГОТОВЫ!

Сегодня мы не будем сидеть за партами и решать примеры. Сегодня мы отправляемся в грандиозное путешествие! Наш маршрут лежит напрямик в удивительную, полную загадок и чудес Страну Знаний. Посмотрите на карту! *(Указывает на карту на доске).*

На каждой станции нас ждут испытания. Но пугаться не стоит! Мы ведь одна команда. Делимся на экипажи!

(Быстро делит класс на 3 команды, можно по рядам. Команды придумывают название или получают готовые бейджики).

Итак, капитаны, поднять якоря! Наша первая остановка — Бухта Алфавита!

Станция 1. «Бухта Алфавита» (Интеллектуальная разминка) (5-7 минут)

Учитель: Чтобы войти в Страну Знаний, нужно доказать, что мы не забыли волшебный ключ — наш алфавит. Каждая команда получает лист с перепутанными пословицами о школе и знаниях. Ваша задача — за 2 минуты собрать их правильно.

Задание для команд (раздаточный материал):

Начало пословицы	Конец пословицы
Учение — свет,	лучше большого безделья.
Грамоте учиться	всегда пригодится.
Корень учения горек,	а неученье — тьма.
Маленькое дело	а плод его сладок.
Повторение —	но упорство победит.
Тяжело в учении,	мать учения.

(Команды совещаются, затем капитан или представитель зачитывает правильный вариант).

Правильные ответы:

- Учение — свет, а неученье — тьма.
- Грамоте учиться всегда пригодится.
- Корень учения горек, а плод его сладок.
- Маленькое дело лучше большого безделья.
- Повторение — мать учения.
- Тяжело в учении, но упорство победит (или *легко в бою*, если хотите классический вариант).

Учитель: Блестяще! Экипажи показали себя молодцами. Море знаний спокойно, плывём дальше! На горизонте остров Цифири!

Станция 2. «Остров Цифири» (Активная игра) (5-7 минут)

Учитель: Жители этого острова очень любят порядок. Они перемешали все свои числа и просят нас помочь им выстроиться в правильной последовательности. Объявляется эстафета!

(Проводится только если позволяет место в классе и правила школы. Если нет — заменяется на логическую задачу).

Вариант 1 (активный):

От каждой команды вызывается по 5 человек. Каждому вручается карточка с цифрой от 1 до 5 (вразнобой). По команде учителя команды должны как можно быстрее построиться в правильном порядке от 1 до 5. Затем вызываются следующие пятёрки.

Вариант 2 (для ограниченного пространства):

«Математическая шифровка». На доске пишется пример, ответ которого соответствует букве алфавита (1-А, 2-Б, 3-В...).

Например:

- $10 - 8 = 2$
- $10 - 8 = 2 \rightarrow \text{Б}$
- $3 + 1 = 4$
- $3 + 1 = 4 \rightarrow \text{Г}$
- $15 - 10 = 5$
- $15 - 10 = 5 \rightarrow \text{Д}$

(Собрав все буквы, дети составляют слово «ДРУЖБА»).

Учитель: Вы не просто справились, вы показали настоящую командную работу! Полный вперёд! Нас ждёт самый таинственный пункт маршрута — Пещера Загадок!

Станция 3. «Пещера Загадок» (Творческий конкурс) (7-10 минут)
(Свет в классе немного приглушается, можно включить звук костра или таинственную музыку).

Учитель: Осторожнее, друзья, здесь живёт старый мудрый Филин. Он пропустит нас дальше, только если мы разгадаем его хитрые загадки. Но есть условие: отвечать нужно дружно и быстро!

1. Стоит весёлый, светлый дом.
Ребят проворных много в нём.
Там пишут и считают,
Рисуют и читают.
(Школа)
2. Кто шагает с сумкой книг
Утром в школу? ... (Ученик)
3. До чего же скучно, братцы,
На чужой спине кататься!
Дал бы кто мне пару ног,
Чтобы сам я бегать мог!
(Ранец/Портфель)
4. То я в клетку, то в линейку.
Написать на мне сумей-ка!
Можешь и нарисовать...
Что такое я? ... (Тетрадь)
5. Белый камушек растаял,
На доске следы оставил.
(Мел)
6. Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает.
(Книга)

Учитель: И с этим испытанием справились! Филин доволен. А теперь он просит об одной услуге. Ему так одиноко в пещере... Давайте создадим для него «Дерево Дружбы» нашего класса!

(На доске прикреплен ствол дерева без листьев. Детям раздаются вырезанные из цветной бумаги листочки-кляксы).

Напишите на своём листочке одно доброе качество, которое поможет нам всем стать самым лучшим классом. Например: «Я буду помогать», «Я постараюсь не опаздывать», «Я обещаю быть вежливым».

(Под спокойную музыку дети выходят и приклеивают листочки к дереву).

Учитель: Посмотрите, какое чудо у нас получилось! Это дерево будет оберегать наш класс весь год.

Финал. Гавань «Сундук Сокровищ» (5 минут)

Учитель: Вот и подошло к концу наше сегодняшнее путешествие. Мы побывали в самых разных уголках Страны Знаний. Вы доказали, что готовы к новым открытиям. Вы — умные, быстрые, дружные и невероятно творческие!

За время плавания каждый экипаж проявил себя. Главный закон моря гласит: победителей не судят, потому что победила дружба!

А вот и она — наша награда!

(Учитель торжественно достаёт «Сундук сокровищ»).

В этом сундуке не золото и бриллианты. Здесь кое-что получше — инструменты для будущих побед! Ластик, который будет стирать только ошибки, но никогда — хорошие оценки. Наклейки, чтобы украшать самые лучшие тетради. И самое главное — ваша первая в этом году грамота «Юного путешественника»!

(Происходит награждение. Можно вручить каждому ученику небольшой сувенир из сундука).

Учитель: Путешествие удалось! Но помните, ребята, настоящее плавание по Стране Знаний начнётся уже завтра, на уроках. Вас ждут невероятные приключения. А я буду вашим бессменным капитаном.

Спасибо вам за этот чудесный день! Урок окончен. Попутного ветра в наши паруса!