Проект интеллектуальной игры по литературе в 6 классе по творчеству

А.С. Пушкина "В мире пушкинских слов"

**Введение**

Литературная игра - это эффективная форма контроля знаний и умений учащихся. Школьников привлекает творческий характер заданий, неформальная обстановка, возможность проявить себе в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период работы над текстом.

Подготовка к игре начинается при первом же знакомстве с книгой. От урока к уроку, все глубже проникая в ткань произведения, ребята учатся составлять характеристики персонажей, отмечая индивидуальные особенности их внешности, речи, манер, вкусов, мироощущения, работают с малоупотребительной сегодня лексикой, выписывают крылатые слова, учат наизусть отрывки. Игра проводится, как правило, после комментированного прочтения текста, на обобщающих уроках по конкретному произведению или всего творчества писателя или поэта. Игра может проходить как традиционно (соревнование между командами), так и по системе КСО (коллективно-самостоятельного обучения), когда каждый ученик получает индивидуальный материал с подробным описанием задания и установкой на результат.

Мы предлагаем разработку проведения литературной игры на обобщающем уроке по творчеству А.С. Пушкина в 6 классе.

**Тема:** "В мире пушкинских слов".

Выбор темы литературной игры обусловлен тем, что А.С. Пушкин является самым любимым поэтом учащихся, которые в 5 классе изучали его сказки, лирику, а в 6 классе прочитали его роман "Дубровский", более подробно познакомились с жизнью и творчеством великого поэта.

**Участники:** Учащиеся 6 класса.

**Руководитель:** учитель русского языка и литературы Леверьева Е.С.

**Деятельность учителя:** организация, координация, контроль.

**Цель проекта:** Знакомство с новым видом деятельности - проектным, учиться писать сценарии литературных игр.

**Задачи:**

* развитие поисковой, исследовательской деятельности;
* развитие умения работать с дополнительной литературой, отобрать, классифицировать, систематизировать собранный материал;
* овладение искусством коммуникации;
* развитие творческих способностей;
* развитие речи;
* развитие умения выступать перед аудиторией (защита проекта).

**Методы работы:** Поисковый, исследовательский.

**Педагогические технологии:** Элементы развивающего и индивидуально - дифференцированного обучения.

**Этапы работы:**

1. *Организационный*

* знакомство с теорией (проект, литературная игра);
* сбор идей, вариантов тем;
* определение целей и задач;
* распределение обязанностей.

1. *Подготовительный*

* сбор материала;
* обсуждение, отбор, классификация, систематизация материалов.
* работа над проектом, оформление, изготовление атрибутов.

1. *Защита проекта.*
2. *Проведение игры.*
3. *Подведение итогов. Рефлексия.*

**Практические результаты.** Готовый проект может быть использован в школьной практике в качестве плана - конспекта обобщающего урока по творчеству А.С. Пушкину в 6 классе или сценария внеклассного мероприятия в рамках "Недели русского языка и литературы", литературного праздника и т.д.

**Содержание литературной этапа:**

*I этап.* "Жизнь и судьба великого русского поэта А.С. Пушкина".

*1 ту*р: "Куда бы нас ни бросила судьба …"

2 *тур*: "Кто он?"

3 *тур*: "… любовь души моей".

*II этап*. "Что за прелесть эти сказки"

*III* *этап*. "Пожалуй, много я знаю наизусть". По роману "Дубровский".

*IV* *этап*. "Ба! Знакомые все лица" (вопросы на знание текста).

*V этап.* "Слова, слова, слова!" (Работа по лексике - объяснение значений устаревших слов).

*VI этап:* "Что за роскошь, что за смысл, какой толк в каждой поговорке нашей!" (Значение поговорки, фразеологизмов из романа Дубровский).

*VII.* "Какая пластика, какая грация, какой артист!" (пантомима на предложенные мизансцены).

*VIII.* "Остер, умен, красноречив". (ответы на сложные вопросы после обсуждения).

*IX.* "Да хоть кого смутят вопросы быстрые". (блиц вопросы).

Проект-сценарий интеллектуальной игры по литературе по творчеству А.С. Пушкину "В мире пушкинских слов".

**Цель литературной игры** - повторение, закрепление, обобщение, контроль, и расширение знаний и умений, полученных на уроках по изучению творчества любимого поэта А.С. Пушкина.

**Ход игры:**

**Вступительное слово ведущего.**

Дорогой друг! Вот ты познакомился с еще одним произведением великого Пушкина, который до этого был известен тебе лишь как поэт. Это роман "Дубровский". Проза Пушкина там же совершена и удивительна, как и его поэзия.

Речь его пристально чиста и кажется, очень простой, потому что Пушкин очень скупо использует эпитеты и не прибегает к тропам. Но при этой внешней простате художественный мир, создаваемый писателем, оказывается богатым и разнообразным, а глубина мысли Пушкина просто неисчерпаема.

Предлагаем проверить, насколько Вы были внимательны и наблюдательны во время чтения.

Приглашаем Вас принять участие в литературной игре. Условия просты: мы предлагаем задания, построенные на знании и понимании текста произведения. Вы выполняете их, получая наградные баллы и стараясь завоевать один из почетных титулов:

1. "Исключительный читатель".
2. "Замечательный читатель"
3. "Внимательный читатель"

Вперед! Нас ждет путешествие по страницам удивительных книг великого Пушкина.

Желаем удачи!

**I этап**

"Жизнь и судьба великого поэта А.С. Пушкина".

**Описание этапа:**

Игра проводится в 3 тура. У каждой команды имеется плакат с вариантами ответов. Задаются вопросы. Засекается время. Команды обсуждают, ответы пишут цифрами на соответствующем пункте. Команды получают звездочки по количеству правильных ответов после каждого тура. Победителя этапа жюри выявляет по количеству звездочек.

**Атрибуты:** 6 плакатов, 22 звездочки, карандаши.

**II содержание игры:**

*I тур.* "Куда ба нас ни бросила судьба…"

**II тур**

**III тур**

"…Любовь души мое".

**II этап.** "Что за прелесть эти сказки"

Сказки Пушкина

**I тур**

Вы должны вспомнить пропущенные слова из отрывков сказок.

**II тур**

Сложите карточки со слогами так, чтобы получилось слово из сказок.

Белка, коршун, богатыри, город, царевна

2 набора для 2-х команд

бел; ка; кор; шун; бо; га; ты; ри; го; род; ца; рев; на.

**III тур**

Вспомните героев сказок Пушкина по описанию внешности.

(Участники команд по очереди вытягивают карточки с вопросами).

**IV тур**

Найдите спрятанные в таблице слова и назовите сказку, в которой все эти слова встречаются. Слова могут располагаться и по горизонтали и по вертикали.

(Корыто, невод, вода, дворянка, рыбка, царица, владычица).

**V тур**

* Помните, в "Сказка о царе Салтане…"

Пушкин описывает такое диво?

Ель в лесу, под елью белка,

Белка песенку поет

Да орешки все грызет,

А орешки не простые …

И у нас орешки есть и не простые, а с вопросами.

**III этап.** "Пожалуй, многое я знаю наизусть".

**Условия конкурса:**

Ведущий начинает какое-либо стихотворение, если кто-то из команды может продолжить, он поднимает пуку и читает несколько строк.

* "Подруга дней моих суровых …"
* "У лукоморья дуб зеленый…"
* "Унылая пора …"
* "Вечер, ты помнишь, вьюга злилась…"
* "Сижу за решеткой…"
* "Буря мглою небо кроет…"

**IV этап.** "Ба! Знакомые все лица"

**Условия конкурса:**

Участвуют 3-4 человека от команды. Перед участниками номинативная таблица.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Портреты | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Автопортреты | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Кто о ком? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Цифры, цифры, цифры | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Участникам конкурса предоставляется возможность ответить на пробный вопрос. Победители получают право - первыми выбрать номинацию и номер вопроса (на обдумывание 20 секунд). Задать следующий вопрос имеет право тот, кто выиграл предыдущий. Каждый вопрос имеет цену в зависимости от сложности.

**V этап.**

Игра в темную "Слава, Слава, Слава!"

Условия конкурса:

Участвуют по 2 человека из каждой команды. Они усаживаются за стол, перед ними карточки в виде игральных карт "рубашками" вверх. Участникам предлагают ответить на пробный вопрос:

Тот, кто даст правильный ответ, получает право первым открыть карточку и растолковать написанное на ней слово. Если участник затрудняется, он может просит помощи у товарища по команде. Если оба затрудняются, вопрос переходит к соперникам. На обдумывание дается 20 секунд (по 2 балла за каждый ответ).

Подобострастие (угодливость)

Губерния (область)

Душа (крепостной крестьянин)

Смиренное (небольшое)

Стремянные (дворовые, ухаживающие за лошадями)

Приказчик (домоправитель)

Ревизия (перепись)

Камердинер (личный слуга дворянина)

**VI этап.** "Что за роскошь, что за смысл, какой толк в каждой поговорке нашей!"

Условия игры: Каждая команда получает листы, где записаны первая часть поговорок, фразеологизмов из романа "Дубровский". Командам следует закончить фразу (по 2 балла за ответ).

Перед вами поговорки фразеологизмы из романа "Дубровский" проверьте свою эрудицию - закончите фразу.

**VII этап.** "Какая пластика, какая грация, каков артист!"

Условия конкурса: Для участия в конкурсе приглашаются несколько человек от команды. Их задача представить в пантомиме предложенные мизансцены. Команда должна угадать сцену и действующих лиц (за каждую угаданную ситуацию 3 балла).

Примерные ситуации:

* Дефорж стреляет в медведя.
* Борьба 2 мальчиков за колечко.
* Чиновники в горящем доме.
* Сцена суда (встреча Троекурова и Дубровского).
* Дубровский видит в окно Троекурова.
* Мария Кирилловна отказывает Дубровскому.

**VIII этап.** "Остер, умен, красноречив" (ответы на сложные вопросы).

Условия конкурса:

Команды поочередно вынимают из мешочка фишки с номерами. Ведущий раздает карточки со сложными вопросами. Команда совещается в течение 1 минуты и отвечает. За правильный, полный, исчерпывающий ответ команда получает 5 баллов (максимальный).

**IX этап.** "Да хоть кого смутят вопросы быстрые" (блиц-турнир).

**Условие конкурса:**

Командам предлагается участвовать в блицтурнире. За 1 минуту необходимо ответить на максимальное количество вопросов. При отсутствии ответа нужно произнести слово "дальше". За каждый правильный ответ 1 балл.

Подведение итогов:

Ведущий. Вот и подошла к концу наша игра. И, как ни грустно, но нам пора расставаться. Благодарим вас за активное и дружное участие, за отличное знание русской литературы.

Пока уважаемые жюри совещаются разрешите предлагать вам игру.

Найдите спрятанные в таблице слова и назовите сказку, в которой все эти слова встречаются. Слова могут располагаться и по горизонтали и по вертикали.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | К | Р | Е | К | У | Л | Ь | Н | С | Р | М | Я | Ы | С |
| Т | О | Д | В | О | Р | Я | Н | К | А | А | У | Н | Ц | Г |
| Ф | Р | Ы | Н | Е | В | О | Д | А | К | Ь | Ф | Т | А | Б |
| Р | Ы | Б | К | А | Л | Ф | Ы | Я | А | Т | Е | М | Р | Н |
| В | Т | Б | У | Т | Ь | Ц | Ф | А | М | У | Д | Т | И | К |
| У | О | М | Р | О | Д | В | Л | А | Д | Ы | Ч | И | Ц | А |
| И | Т | Е | М | Н | Я | Г | У | Л | Я | Р | М | Ы | А | Д |

Жюри подводит итоги, награждает победителей.