**Методический проект по внеурочной деятельности**

**Интерактивно - интеллектуальная игра «Мозгобойня по произведениям Н.А.Некрасова»**

**Целевая аудитория:** учащиеся 5 класса

**Тема:** «Н.А.Некрасов для детей»

**Цель мероприятия:** способствовать формированию представлений обучающихся о творчестве и личности Н.А.Некрасова как великого русского поэта, воспитанию интереса к изучению произведений автора посредством игровой деятельности

**Задачи:**

1) расширить представление обучающихся о жизни и творчестве Н.А.Некрасова;

2) повторить понятия из теории литературы:

3) продолжить формирование умения анализировать текст художественного произведения;  
4) развивать коммуникативные навыки и творческие способности учащихся;  
5) продолжить работу по развитию культуры речи школьников, работу над выразительным чтением учащихся;

6) воспитывать нравственные качества обучающихся и уважительное отношение к личности и творчеству Н.А.Некрасова;

7) воспитывать у учащихся умение представить точку зрения писателя и собственные суждения, способствовать воспитанию этических норм взаимоотношений учащихся.

8) создание условий для воспитания устойчивого интереса к предмету, любви к русской литературе через содержание учебного материала и игровые формы работы.

9) обеспечить необходимые условия для продуктивной познавательной деятельности учащихся, снятию умственного и физического напряжения

**Планируемые образовательные результаты:**

***Предметные:*** владеть знаниями о жизни и творчестве Н.А.Некрасова как великого русского поэта, фактах его биографии;знать содержание прочитанных произведений; уметь воспринимать и анализировать текст, уметь извлекать из текста необходимую информацию

***Метапредметные:***

*Личностные*: положительно относиться к учению, познавательной деятельности, стремиться к приобретению новых знаний, умений; осознавать свои трудности и находить возможные пути к их преодолению, осуществлять способность к самооценке своих действий, поступков.

*Регулятивные:* учиться самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения с учётом гражданских и нравственных ценностей; понимать учебную задачу и стремиться её выполнить; формулировать выводы из коллективного обсуждения;формулировать вопрос по учебному материалу;

*Познавательные:* анализировать и извлекать необходимую информацию, выстраивать простейшую логическую цепочку рассуждений; пытаться точно и грамотно излагать свои мысли.

*Коммуникативные:* развивать умение участвовать в дискуссии: ясно, точно и логично излагать свою точку зрения, эффективно разрешать конфликты;учиться объяснять свою и понимать чужую позицию, работать в группе, аргументировано вести диалог

**Ведущий метод:** игра

**Описание игры:** данная игра разработана для учителей 5 классов для закрепления и обобщения знаний учащихся по изученным произведениям Н.А.Некрасова: "Дедушка Мазай и зайцы", отрывок из поэмы «Мороз, Красный нос», «Крестьянские дети». Игру можно использовать на этапе закрепления полученных знаний внутри одного коллектива, а также как внеклассное мероприятие на параллель.

Мозгобойня - это интерактивно-интеллектуальная игра. Обычно в нее играют командами от 4 до 10 человек. Игра состоит из 35 вопросов, разделённых на 5 туров.  
1 — биографический тур, связанный с фактами из жизни автора.

2 — содержательный тур, по содержанию текстов произведений.

3 — словарный, тур по языковым особенностям текстов и художественно-изобразительным средствам.

4 — визуальный тур, в котором нужно отгадать кадр или изображение.

Вопросы четырех туров показываются на экране примерно минуту и зачитываются ведущим. Вопросы читаются повторно, и запускается обратный отсчёт 100 секунд, по истечении которых листочек с ответами сдаётся.

5 — тур-блиц. Семь вопросов по произведению «Крестьянские дети» появляются на экране на 15 секунд и зачитываются. Вопросы не остаются на экране и не повторяются. На обдумывание и запись на листочек даётся ещё 50 секунд. Команда сама решает, какой стоимости будет каждый ответ тура: отметка напротив ответа означает его оценивание по системе +2/-2 (правильный/неправильный), отсутствие отметки означает традиционное оценивание (1/0). Таким образом, максимум в блице +14 очков, минимум −14.

Победителем «Мозгобойни» становится команда, получившая наибольшее количество баллов по результатам всей игры. В случаях, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в последнем туре больше баллов. Если же и в данном случае результаты идентичные, то сравниваются баллы, набранные в предыдущих турах (сначала в 6-ом, потом в 5-ом и так далее).

Результаты между турами освещаются либо устно ведущим, либо выводятся на экран.

**Методическое оснащение мероприятия:**

Материально – техническое оснащение:

ноутбук, мультимедийный проектор, проекционная доска, столы, стулья.

белая бумага, ручки.

Дидактическое обеспечение: мультимедийная презентация, раздаточный материал.

**Ход мероприятия**

*В кабинете (актовом зале) столы и стулья расставлены таким образом, чтобы каждая команда сидела отдельно от других*

**Ведущий:** добрый день, дорогие друзья, уважаемые команды! Приветствую вас на интерактивно-интеллектуальной игре «Мозгобойня». Сегодняшняя игра необычна тем, что вопросы в ней будут не из разных областей науки или искусства, посвящена она творчеству только одного человека, известного русского поэта Н.А.Некрасова, со дня рождения которого в этом году исполняется 200 лет. Вы сможете проверить, что вам уже известно об этом великом поэте, насколько хорошо вы знакомы с его творчеством и побороться за звание победителя игры.

И для начала я предлагаю вам придумать название вашей команды. На это вам дается буквально 2 минуты. Время пошло!

*Команды придумывают названия*

*(возможно, чтобы команды придумали названия заранее, тогда на столы команд заранее можно повесить таблички с названием команды)*

**Ведущий:** давайте же познакомимся с нашими командами! *Объявление команд*

**Ведущий:** теперь, пора познакомить вас с правилами игры. Сейчас вас ожидает 5 раундов по 7 вопросов. Все раунды разные и я буду знакомить вас с ними по ходу игры. Я буду задавать вопросы по очереди. На решение каждого вопроса вам дается ровно минута. Правильный ответ вы записываете в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. После этого я сразу перехожу к следующему вопросу. Когда я задам вам все 7 вопросов, начнется отсчет 100 секунд, и я повторю подряд все вопросы. И если вы не ответили на них сразу, то именно эти секунды - возможность для вас дописать ответы. Так что хочу обратить ваше внимание на то, что у вас есть просто чистые листочки. На них вы можете фиксировать вопросы и ответы. Не забывайте, «Мозгобойня» - это командная игра. Обсуждайте все ответы всей командой. Но то, что вы напишете в итоге в бланке ответов – исправить уже будет нельзя. По истечении 100 секунд времени листочки вы сдаете нам.

Ответы будут объявляться сразу после каждого раунда.

И еще одно важное замечание – во время игры запрещено пользоваться шпаргалками, сотовыми телефонами. За это будут сразу сниматься баллы за текущий раунд.

Итак, задание понятно? Переходим к первому туру!

**1 — биографический тур,** связанный с фактами из жизни автора.

1. С какой русской рекой связано детство Н.А.Некрасова?
2. Кем в будущем хотел видеть Н.А.Некрасова его отец?
3. Как называлось родовое имение отца Н.А.Некрасова, в котором прошли его детские годы?
4. О каком городе Н.А.Некрасов скажет в одном из своих произведений: « …город великолепный и обширный!.. Здесь мир – мир, думал я, настоящая жизнь, здесь и нигде более счастье! …»
5. Какое увлечение Н.А.Некрасов перенял у своего отца?
6. Критик Н.Полевой остроумно обыграл заглавие некрасовской книги – первого сборника стихотворений, имевшего подражательный характер:  в ней «звуки лучше, чем мечты». Как называлась эта книга?
7. Какова центральная тема творчества Н.А.Некрасова?

Теперь вам дается 100 секунд, а я повторяю вопросы.

Сдаем листочки. Не забываем подписывать их.

А теперь предлагаю познакомиться с правильными ответами.

**Ответы к 1 туру**

1. Волга
2. Военным
3. Грешнево
4. Санкт-Петербург
5. Охота
6. Сборник «Мечты и звуки»
7. Тема народа

**Ведущий:** переходим ко **второму туру**, вопросы которого будут связаны с содержанием известных вам произведений Н.А.Некрасова.

1. С каким иностранным городом сравнил автор деревеньку, в которой жил дед Мазай?
2. На кого охотился герой в августе около Малых Вежей вместе со старым Мазаем?
3. Чем бьет Мороз-воевода по веточкам, забравшись на сосну большую?
4. Закончите стихотворную строку: «Не ветер бушует над …»
5. Сколько детей наблюдало за спящим охотником в стихотворении «Крестьянские дети?»
6. Кого в стихотворении «Крестьянские дети» зовут Фингалом?
7. Какое природное явление нарушает шумное веселье крестьянских детей в одноименном стихотворении?

**Ответы ко 2 туру**

1. Венеция
2. На дупелей
3. Палицей
4. Над бором
5. 9
6. Собаку охотника
7. Гроза

**3 — словарный тур**, по языковым особенностям текстов и художественно-изобразительным средствам.

1. В стихотворении «Крестьянские дети» автор говорит: «…пишу свои вирши…» . Что означает это слово?
2. *На эту картину так солнце светило,*

*Ребенок был так уморительно мал,*

*Как будто всё это картонное было,*

*Как будто бы в детский театр я попал!*

Какое художественно-изобразительное средство использует автор в этих строках?

1. Что означает выражение «дать стречка», использованное в стихотворении «Крестьянские дети»?
2. Какое устаревшее слово, обозначающее вид старинной верхней одежды крестьян, использует автор в стихотворении «Дедушка Мазай и зайцы».
3. Подберите синоним слову «казна» из поэмы «Мороз, Красный нос». «Богат я, казны не считаю…»
4. Одного из зайцев Мазай называет словом, обозначающим того, кто постоянно испытывает горе, несчастье, терпит неудачи. Что это за слово?
5. «Откуда дровишки? – «Из лесу, вестимо …» Подберите современный синоним слову *вестимо*.

**Ответы к 3 туру**

1. Стихи
2. Сравнение
3. Стремительно убежать
4. Зипун
5. Деньги, средства
6. Горемыка
7. Конечно, известно

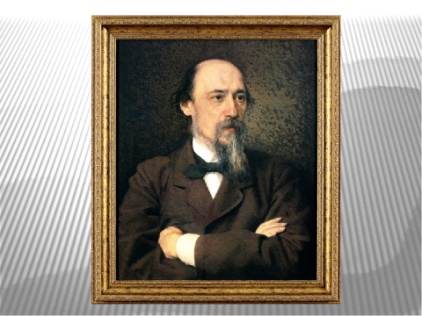
**Ведущий:** Молодцы! **Четвертый – визуальный**, в котором нужно отгадать кадр или изображение.

1. К какому произведению Н.А.Некрасова подойдет данное изображение?



1. На каком из трёх портретов изображён Н.А.Некрасов?

1 2 3



1. Где установлен этот памятник Н.А.Некрасову?



1. Именно в этой стране находится город, с которым сравнивается деревенька Деда Мазая.



1. Какое учебное заведение изображено на данной иллюстрации?



1. В каком городе установлен этот памятник Н.А.Некрасову?
2. За каким занятием запечатлен Н.А.Некрасов на этом портрете А.Пластова?



*100 секунд, повторение всех вопросов*. *Сдаются листочки*

**Ведущий:** А теперь узнаем ответы.

**Ответы к 4 туру**

1. Стихотворение «Крестьянские дети»
2. 1
3. Деревня Грешнево, Ярославская область
4. Италия
5. Здание Ярославской гимназии, где учился поэт.
6. Город Ярославль
7. Охота

И мы переходим к последнему раунду - **5 — тур-блиц**. Семь вопросов по содержанию стихотворения Н.А.Некрасова «Крестьянские дети», появляются на экране на 15 секунд и зачитываются. Вопросы не остаются на экране и не повторяются. На обдумывание и запись на листочек даётся ещё 50 секунд. Команда сама решает, какой стоимости будет каждый ответ тура: отметка напротив ответа означает его оценивание по системе +2/-2 (правильный/неправильный), отсутствие отметки означает традиционное оценивание (1/0). Таким образом, максимум в блице +14 очков, минимум −14.

Готовы?

1. – Так вон оно что! А как звать тебя? -

Как звали мальчика-мужичка с ноготок?

1. – А кой тебе годик?

Что ответил этот же герой?

1. «Ну, …» - крикнул малюточка басом … Как этот герой назвал свою лошадь?
2. «Гляжу, поднимается медленно в гору Лошадка, везущая … воз»

Что везла лошадка?

1. «В больших сапогах, в полушубке …» Какой на мальчике был полушубок? Выберите верный вариант ответа:

1.Овчинном 2. Красивом 3. Длинном

1. – Здорово, …!

Как обратился автор к мальчику?

1. «В лесу раздавался топор …» Чей? Закончите стихотворную строку.

*Листочки сдаются*

**Ответы к 5 туру**

1. Влас
2. Шестой миновал
3. Мёртвая
4. Хворост
5. Овчинном
6. Парнище
7. Дровосека

*Считаются баллы*. *Награждение победителей*

**Ведущий:**Вот и подошла к концу наша игра. Надеюсь, вы зарядились позитивом и желанием продолжить знакомство с произведениями Н.А.Некрасова. Спасибо за участие, до новых встреч.