

Образовательный проект на тему:

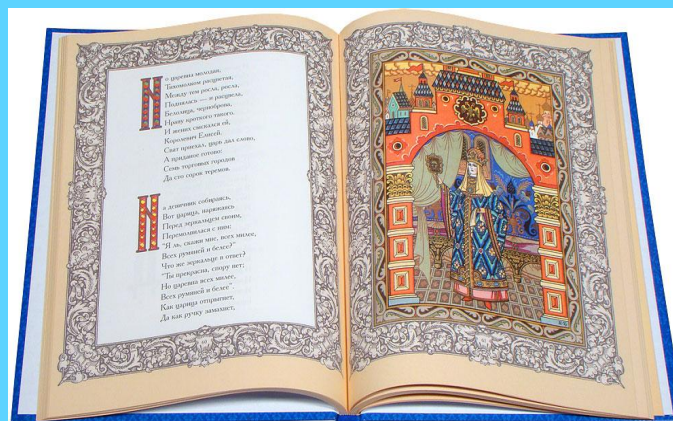
**внеклассное мероприятие по литературе для учащихся
5 классов Московской области**

Литературный турнир «Сказки А.С. Пушкина»

**Автор: Климова Светлана Валерьевна
учитель русского языка и литературы,
МБОУ Гимназия №16 г. Химки**



«Российского Престола Пленник»
© Художник В. Суворов



Цели:

- повторение и закрепление знаний учащихся по произведениям художественной литературы, творчества А.С. Пушкина;
- формирование и развитие у учащихся интереса к чтению;
- формирование и развитие у учащихся читательских компетенций;
- развитие учащихся культуры чтения.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся со способами понимания авторского замысла произведения;
- учить анализировать и сопоставлять фрагменты текстов на примере изученных произведений;

Развивающие:

- развивать творческие способности и читательскую наблюдательность;
- развивать устную речь учащихся;
- развивать самостоятельную деятельность;

Воспитательные:

- формировать умения работать в коллективе;
- воспитывать толерантность, прививать навыки корректного общения друг с другом.



Для реализации поставленных задач, направленных на формирование читательских компетенций школьников, я использую **игровые технологии**, так как именно игровые технологии, по моему убеждению, дают возможность осуществить принципы системно - деятельностного подхода: научиться добывать знания, т.е. «научить учиться». Добывать знания в игре – это всегда интересно, особенно школьникам начальной и средней школы.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как, с одной стороны, способствуют формированию и развитию познавательных интересов учащихся, активации их деятельности, а, с другой стороны, тренируют память, способствуют развитию речевых навыков и умений учащихся, стимулируют умственную деятельность. Следует отметить также социокультурное назначение игры. По определению Т.М. Михайленко, «игра – сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм..., так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека».

На мой взгляд, игру (как вид деятельности) можно рассматривать как феноменальное явление в развитии человечества, а поэтому использование игровых технологий в разных сферах деятельности человека, в том числе и в сфере образования, будет актуально всегда.



1. «Литературная разминка»
2. «Волшебный сундучок»
3. «Сказочное объявление»
4. «Сказочная пантомима»
5. «Литературный кроссворд»
6. «Синквейн»



Оборудование: портрет А.С. Пушкина, выставка книг, иллюстрации, карточки, презентация, мультипроектор, компьютер. Выставка рисунков учащихся «Сказки А. С. Пушкина».

Использованные источники:

Пушкин А.С. Сочинения. В 3-х т. Т.1. Стихотворения; Сказки; Руслан и Людмила: Поэма.-М.:Худож. лит., 1985.- 735 с.

Портянкина В.Г. Русская литература XIX века. Республика Коми
photopjint.com.na

<http://hobbitaniya.ru/articles/articles13.php>



Сказки А.С. Пушкина все интересны, но и читать их надо умеючи: не спеша и не один раз, да при этом ещё и представлять мысленно всё то, о чём они говорят, что показывают. Каждая из сказок поэта – это сокровищница поэзии и мудрости.
(«Сказка ложь, да в ней намёк: добрым молодцам урок»).

Сегодня мы отправимся в удивительный мир сказок Александра Сергеевича Пушкина.



«Литературный кроссворд»

Вашему вниманию предлагается литературный кроссворд

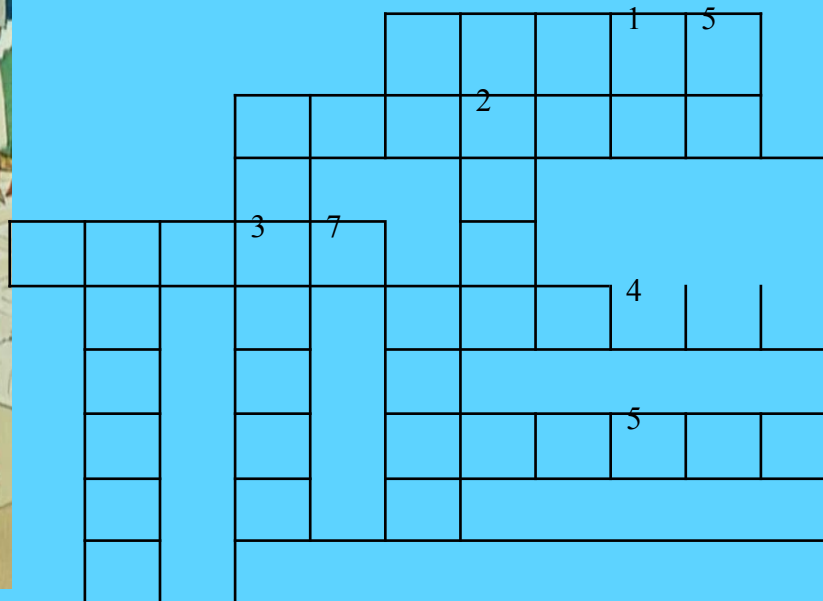
Задание: разгадать кроссворд. Оценивается не только время, затраченное на выполнение задания и количество правильных ответов.

По горизонтали:

1. Как звали находчивого, трудолюбивого работника в одной из сказок А.С. Пушкина? (*Балда*)
2. Злой, сварливый персонаж из сказки А.С. Пушкина «Сказке о рыбаке и рыбке». (*Старуха*)
3. Исполнитель песенки «Во саду ли, в огороде». (*Белка*)
4. Место встречи попа с Балдой. (*Базар*)
5. Чем отравилась молодая царевна? (*Яблоко*).

По вертикали:

2. Кличка собаки из «Сказки о мёртвой царевне и о семи богатырях» (*Соколко*).
4. Название острова, мимо которого проплывали корабельщики. (*Буян*).
5. Имя няни А.С. Пушкина (*Арина*).
7. Имя жениха молодой царевны в «Сказке о мёртвой царевне и о семи богатырях». (*Елисей*).



6. Синквейн

Надо составить синквейн, «спрятав» в нём какое-либо понятие или литературного героя.

Правила составления синквейна.

В переводе с французского слово «синквейн» означает стихотворение, состоящее из пяти строк. Условия написания таковы:

1. Первая строка.

Тема синквейна, включает в себе одно слово (Существительное), которое обозначает предмет или лицо, о котором идёт речь.

2. Вторая строка.

Два слова – определения (Прилагательные), которые дают описание признаков предмета или лица, о котором идёт речь.

3. Третья строка.

Три глагола, которые описывают характерные действия предмета или лица.

4. Четвёртая строка.

Фраза из 4-6 слов, выражающая личное отношение автора синквейна к описываемому предмету или лицу.

5. Пятая строка.

Одно существительное или словосочетание, характеризующее суть предмета или лица, ассоциация.

Напишите синквейн о сказке.



*Ответ: Ты не лебедь ведь избавил,
Девицу в живых оставил;
Ты не коршуна убил,
Чародея подстрелил.*

*Ответ: Тут он в точку уменьшился,
Комаром оборотился...
В муху князь оборотился...
Шмелем князь оборотился...*

Ответ: Ей в приданое дано было зеркальце одно...

Ответ: Сказки передают жизненный опыт и мудрость народа, учат уму-разуму...



Для реализации поставленных задач, направленных на формирование читательских компетенций школьников, я использую игровые технологии, так как именно игровые технологии, по моему убеждению, дают возможность осуществить принципы системно - деятельностного подхода: научиться добывать знания, т.е. «научить учиться». Добывать знания в игре – это всегда интересно, особенно школьникам начальной и средней школы.

По определению великого русского педагога В.А. Сухомлинского, «игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Начало любой игры решает множество задач, а именно:

- эмоциональная установка на игру, участие в игровой деятельности;
- установка на восприятие игровых задач;
- активизация мыслительной деятельности и воображения учащихся и др.

