муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Пежемская средняя школа №14»

Методическая разработка урока

внеурочного занятия по предмету литература

на тему: «Интеллектуальная викторина «Своя игра»

5 класс

Выполнила: Резанова Н.С.

учитель литературы

с. Пежма

2025 год

**Тема урока:** повторение изученного материала (начальной школы и первой четверти пятого класса)

**Цель урока**: расширение и углубление знаний по литературе, пробуждение интереса к чтению.

**Задачи:**

повторение и систематизация изученного материала;

способствование активизации интеллектуального потенциала обучающихся;

способствование формированию высокой мотивации к чтению произведений классической и современной русской литературы;  
способствование формированию у обучающихся навыков творческого чтения;

повышение общего культурного уровня обучающихся;

воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, настойчивости.

**Тип урока:** комбинированный

**Оборудование:** мультимедийная презентация, компьютер или ноутбук, интерактивная доска, колонки, столы для участников, таймер, бланки для жюри.

**Формируемые УУД:  
1. Личностные:** формирование мотивации к творческому труду, развитие способности к самооценке на основе критерия успешности, применять навыки делового сотрудничества в группе.

**2.Регулятивные:** планировать свои действия, выполнять действия по намеченному плану, контролировать процесс и результат своей деятельности.

**3.Познавательные:** работать с источниками информации, осознавать познавательную задачу, осуществлять синтез, сравнение, классификацию.

**4.Коммуникативные:** участвовать в диалоге, общей беседе, совместной деятельности, учитывать разные мнения и интересы и высказывать своё мнение, свою позицию; высказывать свою точку зрения с достаточной полнотой и ясностью.

**Оборудование:** мультимедийная презентация, компьютер или ноутбук, проектор, интерактивная доска, колонки, столы для участников, таймер, бланки для жюри.

**Оформление:** на доске - эпиграф к мероприятию

**Порядок проведения игры.** В игру включены вопросы по русской литературы, вопросы на знание биографии писателей, историко-литературного контекста, теории литературы, на общую эрудицию. В игре могут принимать участие 2-4 команды по 5-8 человек. Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее количество очков. В начале игры у каждой команды на счету 0 очков. Даны категории вопросов на разное количество баллов. Кто начнет игру первым, покажет жребий. Если команда отвечает на вопрос правильно, она продолжает выбирать категорию, если отвечает неправильно, ход переходит к следующей команде. На обдумывание ответа дается 30 секунд. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Ход урока

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы | Деятельность учителя | | Деятельность ученика |
| Орг. Момент *(2 мин)* | Здравствуйте, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на литературной викторине «Своя игра».  Один умный человек сказал: «Дорогу осилит идущий» (на доске) Ведь чтобы узнать новое или добиться успеха на жизненном пути, нужно всегда идти вперед не смотря на все сложности этого пути.  Сегодня я предлагаю вам окунуться в мир литературы и вспомнить все произведения, которые вы изучали. | | Приветствуют учителя. Садятся за столы для игры. |
| Актуализация знаний  *(5 мин)* | Сегодня мы сыграем в литературную викторину «Своя игра». (слд 1) С помощью жребия, я предлагаю вам разделиться на 2 команды.  Все разделились на команды, давайте познакомимся с ними  А кто же будет считать ваши победные баллы?  Конечно, члены жюри. Сегодня это Светлана Равиловна – библиотекарь и Полина Юрьевна – учитель русского языка и литературы.  Но прежде давайте ознакомимся с правилом игры. (слд 2) Порядок проведения игры.В игру включены вопросы по русской литературы, вопросы на знание биографии писателей, историко-литературного контекста, теории литературы, на общую эрудицию. Игра состоит из пяти категорий, в каждой категории по пять вопросов. Цена вопроса зависит от его сложности. В игре встречается подраунд: «Кот в мешке» – эти вопросы должны быть переданы другой команде. Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее количество очков. В начале игры у каждой команды на счету 0 очков. Даны категории вопросов на разное количество баллов. В начале игры командам задается вопрос, и команда, ответившая на него, приобретает право первой выбирать категорию. Если команда отвечает на вопрос правильно, она продолжает выбирать категорию, если отвечает неправильно, ход переходит к следующей команде. На обдумывание ответа дается 40 секунд. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Всем успехов!  Итак, начинаем игру!   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Узнай эти строки | Видео-вопрос | Зашифровка | Произведения | Аудио-вопрос | | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | | Кот в мешке | Кот в мешке | Кот в мешке | Кот в мешке | Кот в мешке |   *Категория 1 «Узнай эти строки».* Ваша задача определить из какого произведения даны строки. Назвать автора и название произведения.  *Категория 2 «Видео-вопрос»* Перед вами будут представлены фрагменты известных произведений, ваша сказать их названия.  *Категория 3 «Зашифровка»* В данном туре зашифрованы произведения, писатели, вам необходимо расшифровать.  *Категория 4 «Произведения».* По фрагменту картинки, вам необходимо догадаться, что за произведение и кто его автор  *Категория 5. «Аудио-вопросы»* Вам будет прочитаны фрагменты известных произведений, вам необходимо сказать название и автора произведения.  *Подкатегория «Кот в мешке».* Котрешил подружиться с нейросетью, которая зашифровала некоторые фразеологизмы, которые встречаются в произведениях. Ваша задача их разгадать, ведь сумма очков за это задание – 50 баллов. | | Слушают учителя.  Деление на команды.  Представление команд.  Жюри  Смотрят информацию на сайте.  Слушают и смотрят правила игры на слайде.  Смотрят информацию на слайде, слушают речь учителя. |
| Основной ход игры  *(25 мин)* | *Категория 1* «Узнай эти строки».  10. Из какого произведения строки Ветер, ветер! Ты могуч, Ты гоняешь стаи туч… 20. Из какого произведения строки  Идёт направо песнь заводит,Направо сказку говорит… 30. Из какого произведения строки Ни ветер бушует над бором,Ни с гор побежали ручьи…40. Из какого произведения строки Однажды, в студеную зимнюю пору,Я из лесу вышел, был сильный мороз…  *Категория 2* «Видео-вопрос»  10. – 40. Что за произведение представлено во фрагменте?  *Категория 3* «Зашифровка»  10. Какое произведение зашифровано?  20. Какой писатель зашифрован?  30. Какое произведение зашифровано?  40. Какое произведение зашифровано?  *Категория 4* «Произведения».  10.-40. Из какого произведения изображение?  *Категория 5* «Аудио-вопросы»  10.- 40. Назовите название и автор произведения, представленного в аудио-записи  *Подкатегория «Кот в мешке»*  Отгадай фразеологизмы зашифрованные нейросетью, которые есть в произведениях литературы | | *Категория 1*  «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях « А.С. Пушкин  Отрывок из поэмы «Руслан и Людмила»  «Мороз, Красный нос» Н.Некрасов  Крестьянские дети  Н.Некрасов  *Категория 2*   1. «Бобик в гостях у Барбоса» 2. «Царевна-лягушка» 3. «Морозко» 4. «Тараканище»   *Категория 3*  «Муму» И.С.Тургенев  А.П. Чехов  «Золотая рыбка»  «12 месяцев»  *Категория 4*   1. «Сказка о рыбаке и рыбке» 2. «Ночь перед Рождеством» 3. «Сказка о Попе и его работнике Балде» 4. «Басня «Квартет»   *Категория 5*   1. А.С. Пушкин «Няне» 2. А.Л. Барто «Помощница» 3. К.И.Чуковский «Мойдодыр» 4. С.А. Есенин «Береза»   *Подкатегория «Кот в мешке»*   1. Березы шумят 2. Ежу понятно 3. Беда не приходит одна 4. Хлеб – всему голова 5. Я тебе покажу где раки зимуют |
| Итог игры  Рефлексия  *3 мин* | Вот и подошла к концу наша литературная викторина.  Ну, а пока члены жюри подводят итоги, давайте оценим себя, а как же я сегодня поработал.  На листе бумаги формата ватманского листа изображена мишень, которая делится на четыре (можно и больше, меньше) сектора. (мишень весит на доске)  Каждому из вас я предлагаю маркером или фломастером «стреляет» в мишень, тоесть делая отметку (ставит точку, плюс). Отметка (выстрел) соответствует оценке результатов состоявшегося взаимодействия.  Если вы себя очень низко оцениваете, отметка ставится им в «молоко»- или в поле 0 на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, отметка ставится в «яблочко»- в поле мишени «10».  Спасибо, ребята вам за работу на нашем занятии.  Предоставляем слово членам жюри.  (Жюри оглашает кол-во баллов и награждает грамотами за 1 и 2 место) | Слушают речь учителя.  Выполняют задание, работают с мишенью.  Слушают членов жюри. | |