

КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ

«Интеллектуально-лингвистическая игра-аукцион «Русский – это просто»

Цели:

- развитие логического мышления как основы интеллектуального развития учащихся в процессе интеллектуально-лингвистической игры,
- популяризация изучения русского языка;
- углубление и расширение кругозора знаний учащихся о родном языке.

Задачи:

- обучающие:*
- посредством игры формировать у учащихся коммуникативные умения и навыки;
 - содействовать развитию навыков самостоятельной коллективной работы;
 - способствовать интеллектуальному развитию личности.

- развивающие:*
- развивать логическое, аналитическое мышления, познавательный интерес, творческую активность учащихся;
 - содействовать развитию умения творческого применения знаний в новых ситуациях;
 - развивать коммуникативную и кооперативную компетенции, культуру общения;
 - развивать слуховое и зрительное восприятия, коммуникативную речь воспитанников;
 - формировать личностные качества воспитанников, чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

- воспитывающие:*
- прививать интерес к изучению родного слова;
 - воспитывать умение слаженно работать в команде;
 - воспитывать чувство патриотизма и гордости за свой язык.

Форма проведения: интеллектуально-лингвистическая игра-аукцион.

Приёмы: разноуровневые задания, групповая работа, конструирование предложений, логические задания.

Оборудование и материалы: 2 ноутбука (один для презентации, второй для воспроизведения аудиофайлов), мультимедиа проектор, аудиокolonки, два игровых стола, карандаши / ручки, писчая бумага, презентация, жетоны, флажки для команд, буквы на цветном фоне, коробочки для букв.

Планируемые результаты:

- Личностные:*
- любовь и уважение к родному языку;
 - стремление к речевому самосовершенствованию как показателю общей культуры личности;
 - способность к критической самооценке лингвистических навыков.
- Метапредметные:*
- способность свободно и правильно формулировать свои мысли и излагать их в устной и письменной форме.
- Предметные:*
- владение разными видами речевой деятельности;
 - владение орфографическими умениями и навыками;
 - способность участвовать в речевом общении с соблюдением норм речевого этикета.
- Познавательные:*
- выполнять универсальные логические действия: устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям.
- Коммуникативные:*
- отстаивать свою точку зрения, подтверждать аргументы фактами.

Форма проведения интеллектуально-лингвистической игры-аукциона «Русский – это просто» интересна для учащихся любого возраста, так как предполагает острый дух соперничества. Проведение таких игр способствует повышению интеллектуального уровня учащихся, развитию эвристических способностей, сплочению коллектива.

Участники игры: подростки 17-18 лет, учащиеся творческих объединений «Клуб юных журналистов», «Тезаурус».

План мероприятия:

1. Приветственное слово ведущего.
2. Представление команд.
3. Ознакомление с условиями игры.
4. Раунд первый: «Фразеологический».
5. Раунд второй: «Перевёртышеческий».
6. Раунд третий: «Блиц».
7. Раунд четвёртый: «Песенный».
8. Раунд пятый: «Киноребусный».
9. Раунд финальный: «Соберипословичный».
10. Подведение итогов игры.

ХОД ЗАНЯТИЯ

(слайд № 1)

Ведущий: Добрый день, уважаемые гости, любители русского языка! Нашу встречу я хотела бы начать с глагола русских мудрецов: (слайд № 2) «Каждое произнесённое тобой СЛОВО – ЖИВОЕ, оно имеет свой размер, цвет, свет, вкус, запах, объём, память, историю, предназначение, силу и нежность. Только люди об этом почему-то забыли». И действительно, люди забывают о предназначении и величии языка, засоряя его сленгом, словами-паразитами, заимствованиями, ненормативом. Язык – это острое оружие дипломатов, политиков, деятелей искусств. И язык, русский язык, великий и могучий, станет главным героем нашей сегодняшней встречи.

Итак, команды готовы к лингвистическому состязанию, и я с удовольствием их представляю.

Первая команда, люди, чья красота наверняка спасёт мир – это команда «Логикинет»: Александра Захарчук, Алексей Иванов, Алина Артиева и капитан команды Анна Максименко.

Их соперники – люди, чей совместный iq превышает iq Эйнштейна – команда «Грамотей»: Максим Совкин, Татьяна Филиппова, Александр Яковлев и капитан команды Никита Филиппов.

Представляю жюри нашей игры: ... В спорной ситуации, если таковая возникнет, мы обратимся к нашим экспертам.

Также хочу представить моих ассистенток, которые будут помогать мне во время проведения игры – Софию и Елизавету.

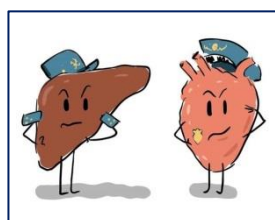
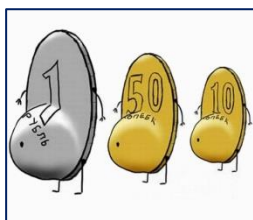
Правила игры. Игра состоит из шести раундов. В трёх раундах по 5 вопросов, в одном раунде – 6 вопросов. И ещё один раунд – это блиц. Последний раунд – это финал. Максимальное время для обдумывания каждого задания – 1 минута. Право ответа будет принадлежать команде, которая быстрее поднимет волшебный флажок, лежащий на столе. Если команда отвечает неверно, право ответа переходит к другой команде. Также есть опция «Всемогущий, помоги!».

За каждый правильный ответ команда получает не балл, а букву из фразы-поговорки, которую каждая команда попытается составить из имеющихся в её копилке букв. Буквы из одного слова фразы окрашены одинаковым цветом. Во фразе есть предлог, который разыгрывается отдельно по итогам раунда «Блиц». Та команда, которая быстрее составит поговорку, становится победителем игры.

Итак, мы начинаем! Удачи командам! И пусть победит сильнейший!

1 РАУНД: «ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЙ» (5 вопросов) (слайды 3-8)

Определите устойчивое в народе выражение по картинке.



2 РАУНД: «ПЕРЕВЁРТЫШЕЧЕСКИЙ» (5 вопросов) (слайды 9-15)

Все знают, что такое перевёртыши. Это фразы наоборот, в которых все слова заменены противоположными по смыслу словами, то есть антонимами. Ваша задача – расшифровать фразу.

НАПРИМЕР: «Пятьдесят четыре – мужичок огурец впервые». Попробуем перевернуть это выражение. Получится «Сорок пять – баба ягодка опять».

1. Для одного воспитателя взрослый с очками (У семи нянек дитя без глазу).
2. Не по Хуану сомбреро (Не по Сеньке шапка).
3. Весела ночь под утро, ведь отдыхать некому (Скучен день до вечера, коли делать нечего).
4. Нужно и отражение хвалить, если лицо прямое (Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива).
5. Леди в карете – скакунам тяжелее (Баба с возу – кобыле легче).

3 РАУНД: «БЛИЦ» (слайды 16-24)

Раунд «Блиц» состоит из 3 заданий. Разыгрывается предлог. Его получит команда, набравшая большее количество очков. Если команда отвечает неправильно, возможность ответа переходит к команде-сопернице.

1 задание: За одну минуту вспомнить и записать как можно больше слов с маленьким словом ЕЛЬ (например, тЕЛЬняшка, картофЕЛЬ).

2 задание: «Потерянное звено». Ваша задача – выбрать нужное слово и продолжить цитату.

- Известный персидский мыслитель и философ Саади сказал: «Ученик, который учится без желанья, - это ... (*птица без крыльев, дерево без корней, роса без утра*).
- Кубинский писатель, поэт и публицист Хосе Марти однажды сказал: «Самая трудная профессия – быть ... (*мамой, человеком, профессором*).
- Древний китайский мыслитель Конфуций считал, что «в древности люди учились для того, чтобы совершенствовать себя. Ныне учатся для того, чтобы ... (*зарабатывать на жизнь, удивить других, быть умнее*).
- Продолжите фразу из романа русского поэта Александр Пушкина «Евгений Онегин»: «Быть можно дельным человеком и думать о красе ... (*души, лица, ногтей*).

3 задание: Объясните значения устаревших слов:

ТАТЬ (вор)

ВЕПРЬ (кабан)

ЛАНИТА (щека)

АГНЕЦ (ягнёнок)

РАМО (плечо)

ДЕСНИЦА (правая рука)

ОКО (глаз)

СТЕЗЯ (путь)

ЗЕНИЦА (зрачок)

4 РАУНД: «ПЕСЕННЫЙ» (6 песен) (слайд 25)

В «Песенном» раунде командам предстоит прослушать фрагмент песни и найти ошибку в тексте песни. Напоминаю, если команда отвечает неправильно, ход переходит к команде соперников.

1. «Самый лучший день» (Григорий Лепс).
2. «Месяц июль» (гр. «Ласковый май»).
3. «Музыка нас связала» (гр. «Мираж»).
4. «Такси» (Игорь Николаев).
5. «Прости меня» (Евгения Поликарпова и Алексей Арабов).
6. «Высоко» (Юлия Савичева).

5 РАУНД: «КИНОРЕБУСНЫЙ» (5 вопросов) (слайды 26-36)

Задача команд – по трём картинкам угадать зашифрованный фильм, мультфильм или сериал.

1. «Гарри Поттер».
2. «Гостья из будущего».
3. «Трое из Простоквашино».
4. «Шерлок».
5. «Сумерки».

6 РАУНД: «ФИНАЛЬНЫЙ. СОБЕРИПОСЛОВИЧНЫЙ» (слайд 37)

Итак, друзья, пришло время определить победителя игры. Из букв, которые вы выиграли, вам нужно сложить известную пословицу из 4 слов, возможно, вам придётся просто догадаться. И я даю 2 минуты на выполнение этого задания. Возможно, вы справитесь раньше. В этом случае я прошу поднять волшебный флажок.

Определение победителя игры.

Рефлексия: Я благодарю всех за участие в игре! И попрошу участников команд выразить своё впечатление о мероприятии языком невербального общения.

Всем спасибо!