Что представляет собой игра в жизни человека? Стоит ли рассуждать на эту тему или, следуя известной пословице «Делу время – потехе час», рассматривать игру как потеху, которая имеет право на минимум драгоценного времени. Ответ на этот вопрос найдём в работах психологов и педагогов. Обратимся к труду выдающегося учёного-психолога Л.С. Выготского «Педагогическая психология». Одна из глав этой книги содержит исследование педагогического значения игры. «...Они [игры], – пишет Л.С. Выготский, – организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

Особенность игры - подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды.

Мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально - координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии.

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра – характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

В учебнике «Психология», автором которого является В.А. Крутецкий, читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность – вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

Таким образом, игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

В одном из учебных пособий П.М. Баева даётся основное понятие игры как средства обучения и делаются такие выводы:

1. Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
2. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
3. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
4. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников.
5. В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно, на мой взгляд, соблюдение следующих условий:

* соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
* доступность для учащихся данного возраста;
* умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках темы я бы выделила такие виды уроков:

* ролевые игры на уроке (инсценирование);
* игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
* игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
* использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
* различные виды внеклассной работы по литературе (литературный КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Задача учителей на любом этапе обучения – сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению, к открытию. Вот здесь на помощь учителю придут уроки - игры, уроки - путешествия. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

**Цель:**

1. Привить любовь к литературе, проверить знания в области поэзии, прозы, сказки.
2. Развивать мышление, развивать и обогащать словарный запас.
3. Воспитывать чувство коллективизма, взаимопомощи.

**Оборудование:**

* магнитофон с кассетами;
* плакат «Литературный ринг»;
* таблички: «Скорая литературная помощь», «Судейская коллегия», «Номера команд»;
* заранее заготовленные буквы: «Раунд», «Детектив»;
* 5 красных флажков, конверты с заданиями, пять ручек,
* листы бумаги, шары, гонг, свечи, картотека.

**План проведения.**

**I. Организационный момент:**

1. Представление команд.
2. Знакомство с условиями игры.

**II. Основная часть.**

Первый раунд:

1. Жеребьёвка, представление.
2. Разминка.
3. Сочинить стихи из предложенной рифмы.
4. Составить название литературных произведений из заданных букв.
5. Узнать стихотворение по окончанию стихотворных строк.

**Музыкальная пауза.**

Второй раунд:

1. Отгадывание зашифрованного слова.
2. Отгадывание произведения по словесному портрету героя.
3. «Кто больше читал».
4. «Разрезные тексты».
5. «Лучшие авторы».

**Музыкальная пауза.**

Третий раунд:

1. «Лучшие авторы».
2. «Литературный словарь».
3. Отгадывание героини по отрывку.
4. Инсценирование отрывка.

**Ш. Заключительная часть.**

1. Разыгрывание фантов.

**Музыкальная пауза.**

1. Награждение.

**Ход игры**

**Ведущий:** Здравствуйте, друзья! Сегодня мы проводим «Литературный ринг», соревнование между командами. Что такое ринг? «Ринг» – это место спортивных состязаний. Литературный ринг будет состоять из трёх раундов – конкурсов на определённые темы.

На протяжении всего ринга будет действовать «Скорая литературная помощь». Если вам понадобится такая помощь - капитан команды должен поднять вверх красный флажок. За каждую такую помощь вы должны будете отдать один фант, который будет разыгрываться в конце ринга. Сейчас я прошу подойти ко мне по одному человеку от каждой команды.

(Выходят и получают по одному воздушному шарику.)

**Ведущий:** Вы получили по одному шарику. Ваша задача состоит в следующем: внутри каждого шарика находится буква, каждый из вас должен проколоть шарик и достать букву.

Затем нужно поставить буквы в правильном порядке, то есть нужно составить слово (прокололи, составили). (Составляют слово). Итак, у вас получилось слово **раунд**. Это не случайное слово. Если вы обратили внимание, то заметили, что количество букв в слове «раунд» совпадает с количеством команд сидящих здесь. Следовательно, эти буквы обозначают номера команд и порядок их выступления.

Прошу всех вернуться на свои места. Как вы знаете, в конце любого состязания команда, занявшая первое место, получает приз. У нас приз будет необычный, я прошу вынести его (торт). Итак, лучшая команда получит этот сладкий приз!

Для того чтобы выделить лучшую команду, нам нужна судейская коллегия, которая будет оценивать работу.

**Ведущий:** Сейчас я представлю вам членов судейской коллегии. (Называет.)

Время, предоставляемое участникам литературного ринга для ответов на вопросы, будет ограничено. Ответственную роль «хранителя времени» мы возлагаем на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Прежде чем начать литературный ринг, нам нужно немного познакомиться. Итак, слово для представления получает команда под номером 1. (На ринг вызывается команда № 1 и т. д. №№ 2, 3, 4, 5.)

Итак, церемония представления участников литературного ринга окончена.

**Я объявляю первый раунд.**

(Раздаётся удар гонга. Звучит романс Г. Свиридова к кинофильму по повести А.С. Пушкина «Метель».)

**Ведущий:** Первый раунд мы посвящаем такой области литературы, отношение к которой у человека в течение жизни обычно меняется. Это поэзия. Ещё малышами мы слышали строки «Колыбельной песни»: «Баю - бай, баю - бай, поскорее засыпай...» Став старше, мы сами разучиваем стихи и читаем их. Звучат стихи и на школьных праздниках. Но я знаю, что в средних классах интерес к поэзии у ребят несколько падает. И в результате многие прекрасные поэтические произведения остаются или не прочитанными, а это большая, невосполнимая потеря, ибо волшебные поэтические строки делают нас духовно богаче, тоньше, восприимчивее к тому, что нас окружает.

В начале первого раунда проведём интеллектуальную разминку, задание команд состоит в следующем: я читаю 1 строчку стихотворения, команда которой будет дано это задание, посоветовавшись 30 секунд, должна будет вспомнить название этого произведения, автора и продолжить его до конца. Если команда затрудняется с ответом, ответить может любая другая команда, за это она получит дополнительный балл.

**Разминка.**

**Ведущий:** Итак, время, кто будет отвечать?

1 команда. Буря мглою небо кроет..... *(«Зимний вечер» А. С. Пушкин.)*

2 команда. Играют волны, ветер свищет..... *(«Парус» М. Ю. Лермонтов.)*

3 команда. Сквозь волнистые туманы..... *(«Зимняя дорога» А. С. Пушкин.)*

4 команда. У меня зазвонил телефон. - Кто говорит? - Слон. *(«Телефон» К. Чуковский.)*

5 команда. «Мартышка к старости слаба глазами стала». *(«Мартышка и очки» Крылов.)*

**Ведущий:** Внимание!

**2 задание.** «Рыцарь пера» первого раунда.

Каждой команде сейчас дадут индивидуальное задание: на листах бумаги написаны рифмы. Задание: сочинить маленькое четверостишье на заданную рифму. Время три минуты.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. .....другим.....продаются.....дорогим.....смеются
 | 1. .....весна.....капель.....красна.....метель
 | 1. .....впереди.....пусто.....в груди.....чувство
 | 1. .....диво.....научи.....грива.....лечи
 | 1. .....полёт.....пашен.....журавлей.....телебашен
 |

**Ведущий:** Слово для защиты предоставляется командам №№ 1, 2, 3, 4, 5. Листочки прошу сдать судейской коллегии для обсуждения.

**3 задание.** А сейчас я прошу капитанов команд приготовить ручку и листочек бумаги. Прошу вынести конверт с заданием. В конверте находятся буквы. Я буду их вынимать, а вы записывайте себе на листочек. МБОУРИНСЯЩАПКВЦЕЬТДЛ.

Задание: из этих букв каждая команда должна составить название литературных произведений. Буквы могут повторяться. Выигрывает та команда, которая составит большее количество названий. Время истекло. Листочки с названием прошу передать судейской коллегии.

**4 задание.** А сейчас последнее задание первого раунда. Я назову окончания стихотворных строк, написанных знаменитыми поэтами, а задача команды в течение 10 минут вспомнить и прочитать четверостишье, из которого они взяты, и указать фамилии их авторов.

(Задание написано на листах, переворачивают по сигналу, 30 секунд думают, а затем защищаются.)

1. Сырой, молодой, крылом, окном. *(«Узник» А. С. Пушкин.)*
2. Зелёный, том, учёный, кругом. *(«У лукоморья дуб зелёный» А. С. Пушкин.)*
3. Нет, пойдёт, мука. *(«Лебедь, рак и щука». И. Крылов.)*
4. Недаром, пожаром, отдана. *(«Бородино» М. Лермонтов.)*
5. Сыру, взгромоздясь, собралась, держала. *(«Ворона и лисица». И. Крылов.)*

(Объявляется конец первого раунда. Удар гонга.)

**Ведущий:** Пока судейская коллегия готовится, чтобы объявить нам результаты первого раунда, предлагаю вам немного отдохнуть.

Поэтическая пауза. Каждая команда прочитает по одному стихотворению о природе.

Слово судейской коллегии. И снова звучит гонг.

Итак, борьба продолжается. (Удар гонга.)

**Ведущий:** **Начинаем второй раунд**. Но какому разделу будет посвящён второй раунд литературного ринга, вы отгадаете сами. Это слово зашифровано на табло. Здесь зашифрован один из жанров художественной литературы. Каждая команда может назвать по одной букве. За угаданную букву команда получит дополнительный балл. Учитывается только поднятая рука. (Назвали). Если есть такие буквы, прошу их открыть. Та команда, которая первая отгадает слово, зашифрованное на табло, получит ещё один дополнительный балл. (Отгадывание слова.)

Итак, второй раунд литературного ринга посвящён области литературы под названием **сказка**. Сказки любят все дети, и у каждого есть своя любимая сказка. И это мы сейчас и проверим. У меня есть волшебный сундучок, в котором хранится досье (словесные портреты) на сказочных героев.

Каждая команда получит конверт со словесным портретом. По сигналу вы откроете его.

**1 задание.** Назвать литературного героя по его словесному портрету и дать название сказки. Время на работу-30 секунд. (Ведущий читает словесный портрет, а участники говорят свой ответ.)

1) Да, на свете,
Говорят, царевна есть,
Что не можно глаз отвесть:
Днём свет божий затмевает,
Ночью землю освещает,
А сама - то величава,
Выступает, будто пава,
Сладку речь - то говорит,
Будто реченька журчит. *(Царевна Лебедь, «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре, князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди» А. С. Пушкин.)*

2) Но царевна молодая,
Тихомолком расцветая,
Между тем росла, росла,
Поднялась и расцвела,
Белолица, черноброва,
Нраву кроткого такого. *(Молодая царевна, «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях» А. С. Пушкин.)*

3) Правду молвить, молодица
Уж и впрямь была царица:
Высока, стройна, бела,
И умом и всем взяла;
Но зато горда, ломлива,
Своенравна и ревнива. *(Царица-мачеха, «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях» А. С. Пушкин.)*

4) В дорогой собольей душегрейке,
Парчовая на маковке кичка,
Жемчуги огрузили шею,
На руках золотые перстни,
На ногах красные сапожки.
Перед нею усердные слуги;
Она бьёт их, за чуприн таскает... *(Старуха, «Сказка о рыбаке и рыбке» А.С. Пушкин.)*

5) Все красавцы удалые,
Великаны молодые,
Все равны как на подбор –
С ними дядька Черномор.
И той стражи нет надёжней,
Ни храбрее, ни прилежней... *(Тридцать три богатыря, «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре, князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди» А. С. Пушкина.)*

**2 задание.** «Кто больше читал».

Команды получают карточки, на каждой из них равное количество имён писателей. Задача команд - как можно быстрее и правильнее назвать написанные ими произведения. Время на работу - 3 минуты. В.А.Жуковский, А. С.Пушкин, С.Я.Маршак, Х.Х.Андерсен, К. Чуковский

**3 задание.** «Юные литературоведы». (Разрезные тексты).

Каждая команда получит наборы карточек с написанными на них отрывками текста.

Задание:

1. Составить из отрывка единый текст.
2. Определить, из какого текста взяты эти отрывки, назвать произведение и автора. (Из школьной программы.)

**Ведущий:** Я объявляю конец второго раунда. (Удар гонга.) Пока судейская коллегия подводит итоги второго раунда, я предлагаю вам немного отдохнуть.

**Музыкальная пауза.**

**Ведущий:** Наша борьба подходит к концу. **Начинаем третий раунд**. Итак, третий раунд нашего ринга – «Блиц-турнир».

**1 задание.** «Ералаш».

Задание: каждой команде раздаются листочки и даётся название произведения: «Колобок», «Красная шапочка», «Золотая рыбка», «Три поросёнка», «Репка».

- Нужно написать на листочках главных героев этих произведений. Время - 2 минуты. (Затем ведущий собирает листочки и смешивает их).

- Теперь каждая команда вытаскивает по 6 - 7 листочков. Из тех героев, которые вам попались, нужно составить юмористический рассказ и дать ему название. Время на работу - 5 минут.

- Слово для защиты своего рассказа получает команда № 2… и т. д.

**2 задание.** «Литературный словарь».

Задание: каждой команде будут даны 2 литературоведческих термина. Нужно дать им объяснение.

Листочки с терминами прошу сдать судейской коллегии на обсуждение. Время – 3 минуты.

|  |  |
| --- | --- |
| БасняЖанрЗагадкаБылиныПоэзия  | драмаконфликтпесняпоэмалитературная сказка |

**3 задание:** каждой команде будет дан конверт с написанным отрывком из текста или с описанием героини, нужно определить, о какой героине идёт речь. Время – 3 минуты.

1. Девушка умная и образованная. Она прочитала много древних книг, сказаний и повестей. И не было во всём мире человека, который знал бы больше сказок, чем она – дочь везиря. *(Шахерезада.)*
2. Она всё переносила безропотно и с каждым днём всё хорошела. Помогла ей её куколка. Без этого, где бы девочке сладить со своею работою! Зато сама, бывало, не съест, а уж куколке оставит самый лакомый кусочек, и вечером, как все улягутся, она запрётся в чуланчике, где жила и потчевает её, приговаривая: «На, куколка, покушай, моё горе послушай». *(Василиса Прекрасная. Русская народная сказка.)*
3. Жила-была в одной деревне маленькая девочка, такая хорошенькая, что лучше её и на свете не было. Мать любила её без памяти, а бабушка ещё больше. *(«Красная шапочка». Шарль Перро.)*
4. А у мужа была дочка на редкость кроткая и ласковая, вся в покойную свою мать, добрейшую женщину в мире. *(«Золушка». Шарль Перро.)*
5. Назовите героиню преклонных лет, обладающую чутким обонянием русского духа. Носит одежду соответствующую движению хиппи, с причёской панков. В каких сказках, фильмах она участвует. *(Баба Яга.)*

**4 задание.** Последнее, самое интересное задание литературного ринга «Алло! Мы ищем таланты!»

Задание: каждой команде будет дан отрывок из текста, который надо будет инсценировать. Время на подготовку – 7 минут.

**Ведущий:** Три удара гонга. А это значит, что ринг завершён. И сейчас судейская коллегия подведёт итог сегодняшней борьбы.

**Музыкальная пауза.**

Награждение победителей.