

Литературная квиз-игра «Дружить по-Крапивински»

*Грига Марина Александровна,
библиотекарь,
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №49»
город Новоуральск*

Направление деятельности: общеинтеллектуальное и общекультурное.

Цель: Формирование у детей и взрослых потребности в книге, чтении, в духовном и интеллектуальном росте, самосознании и самообразовании.

Задачи:

- формирование и развитие у учащихся интереса к произведениям В.П. Крапивина;
- выявление и развитие творческого потенциала школьников, расширение кругозора детей;
- воспитание литературного вкуса.

Актуальность: Творчество Владислава Крапивина имеет важное воспитательное значение для современных детей и подростков. Главные герои В. Крапивина - это дети с разными характерами и разными увлечениями. Но все они подают положительный пример: показывают ценность дружбы, справедливости, ответственности, решимости в действиях и даже отваги.

Литературная игра – это не просто игра на проверку у детей полученных знаний по литературе. Это занимательный процесс, в котором каждый ученик или читатель с удовольствием, без страха и стеснения примет участие. Это способ индивидуально подойти к каждому ребенку, дать ему возможность проявить свои знания, понять, как же интересно и полезно читать, а потом выигрывать в литературных викторинах, вспоминая какие-то мельчайшие подробности из прочитанных произведений.

Планируемые результаты

Личностные:

- Воспитание читательских потребностей, эстетических ценностей и чувств на основе опыта слушания и чтения произведений художественной литературы.
- Развитие эмоционально-нравственной отзывчивости и сопереживания чувствам других людей.
- Развитие умения сотрудничать со сверстниками, осмысливать поступки героев.

Метапредметные:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства ее осуществления.
- Овладение логическими действиями анализа, обобщения, построения рассуждения.
- Умения договариваться о распределении ролей в совместной деятельности.

Предметные:

- Знакомство с жизнью уральского писателя В. Крапивина, историей создания его рассказов.
- Совершенствование умения давать развернутую характеристику героя, умения ориентироваться в сборнике рассказов.
- Формирование интереса к людям родного края.

Оборудование: ноутбук, проектор, бланки для заполнения, презентация.

Форма проведения: квиз -игра.

В последнее время среди молодежи стали очень популярны квиз -игры. Слово «квиз» происходит от английского quiz и означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников (команд) отвечают на поставленные вопросы. В русском языке аналогом этого слова является викторина.

Особенности современной квиз- игры:

- игра является командной, в команде может участвовать от 4 до 8 человек (оптимальное количество участников – 6);
- игровой процесс рассчитан на использование мультимедийного оборудования: компьютер, проектор или монитор и специально подготовленной презентации;
- игра проходит по раундам, каждый раунд игры тематический, т.е. вопросы раунда посвящены определенной теме;
- вопросы квиза могут быть разнообразны: интеллектуальные вопросы, творческие задания, музыкальные вопросы и задания, кино-вопросы;
- ответы на вопросы команда записывает в специальные бланки, которые сдаются жюри в конце раунда;
- правильные ответы озвучиваются командам в конце раунда, после того, как сданы бланки ответов;
- победителем считается команда, набравшая большее число баллов за правильные ответы.

I. Вступительная часть.

Цель. Смотивировать детей на предстоящую деятельность.

Этап	Деятельность ведущего	Деятельность учащихся
Организационный момент	Учащиеся делятся на команды по 5-6 человек. Каждая команда садится за стол (столы расположены на удаленном расстоянии друг от друга).	Команда выбирает себе название и капитана, который будет записывать в бланк ответы на вопросы.
Актуальность	<p>-Добрый день, дорогие друзья, уважаемые команды! Сегодня нас с вами собрала литературная квиз-игра «Дружить по-Крапивински». Игра основана на произведениях В.П. Крапивина «Оруженосец Кашка» и «Мушкетер и фея», а также на фактах из жизни и творчества писателя.</p> <p>Слайд 1/ Приложение 1</p> <p>- В 2023 году Владиславу Петровичу Крапивину исполнилось бы 85 лет. Девчонки и мальчишки любых поколений любили и любят его книги.</p> <p>- Книги Владислава Петровича учат. Учат быть человеком. Сильным, мужественным, благородным. Учат любить и ценить друзей. Его книги - это детство, это мудрость, это приключения. Их не взяло время: они по-прежнему про настоящую дружбу, честь, верность и взаимовыручку.</p> <p>- Нашу сегодняшнюю игру я бы хотела начать со стихотворения Владислава Крапивина:</p>	
Мотивация школьников к активной игре	<p>Страшней, чем бури, серые туманы. Страшнее всех глубин седые мели. И если это вы понять сумели, Плывите смело к самым дальним странам. Но дальних стран и всех морей дороже Два слова, тихо сказанные другом, Когда, держа в ладони твою руку, Сказал, что без тебя он плыть не может. Ты тоже не можешь один, И пусть вам обоим светит Синей зарей впереди Та сторона, где ветер!</p>	

<p>Знакомство</p> <p>Ознакомление с правилами игры</p>	<p>- Начинаем игру «Дружить по – Крапивински»</p> <p>-Давайте знакомиться! Хочу представить вам членов нашего жюри. (ведущий знакомит участников с членами жюри).</p> <p>- А теперь представляю вам команды. (ведущий оглашает название команд и знакомит с капитанами команд).</p> <p>- Теперь, когда мы познакомились, хочу огласить вам правила игры.</p> <p>- Вас ожидает 7 раундов с вопросами и заданиями. Все раунды разные и я буду знакомить с ними по ходу игры. На выполнение заданий и ответы на вопросы вам дается определенное время, оно будет оглашено в начале каждого раунда.</p> <p>- Обсуждайте ответы всей командой. Помните: то, что вы напишете в бланке ответов – исправить уже будет нельзя.</p> <p>- Ответы будут объявляться сразу после каждого раунда.</p> <p>И еще одно важное замечание – во время игры запрещено пользоваться шпаргалками, сотовыми телефонами. За это будут сразу сниматься баллы за текущий раунд.</p> <p><i>Слайд 2/ Приложение 1</i></p>	<p>Команды приветствуют членов жюри и друг друга.</p>
--	--	---

Прогнозируемый результат (формируемые УУД)

Регулятивные: волевая саморегуляция, постановка учебной задачи, планирование.

Личностные: действие смыслообразования.

Коммуникативные: планирование сотрудничества с ведущим и со сверстниками.

II.Основная часть.

Цель: Привлечение внимание к произведениям В.Крапивина для формирования нравственных норм у младших подростков, развитие читательского интереса и мотивации к чтению, читательского кругозора; воспитание уважения к книге, повышение духовной культуры детей посредством художественной литературы.

<p>Применение знаний и умений в выполнении заданий, в процессе игровой деятельности.</p>	<p>- Первый раунд игры называется «Разминка», он состоит из 6 вопросов. На решение каждого вопроса командам дается ровно 30 секунд. Ответ на вопрос команда записывает в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. За каждый правильный ответ команде начисляется 2 балла. Слайд 3/ Приложение 1</p> <p>(Командам выдаются бланки для записи ответов. Бланк 1/Приложение 8)</p> <p>- Итак, вопрос номер 1. В каком городе родился Владислав Петрович Крапивин? А- Екатеринбург Б – Москва В – Тюмень Слайд 4/ Приложение 1</p> <p>- Вопрос номер 2. Как называется первая опубликованная книга В.П. Крапивина? А - «Алые перья стрел» Б - «Оруженосец Кашка» В - «Рейс «Ориона» Слайд 5/ Приложение 1</p> <p>- Вопрос номер 3. Какой фильм повлиял на интерес В.П. Крапивина к фехтованию? А - «Зорро» Б - «Три мушкетера» В - «Мастер шпаги» Слайд 6/ Приложение 1</p> <p>- Вопрос номер 4. Как зовут зайца, верного спутника писателя В.П. Крапивина? А – Федька Б – Митька В – Петька Слайд 7/ Приложение 1</p> <p>- Вопрос номер 5. Как называлась детская организация под руководством В.Крапивина? А- Отряд «Юниор» Б - Отряд «Алые паруса» В - Отряд «Каравелла» Слайд 8/ Приложение 1</p>	<p>Работа в группе. Ребята обсуждают вопросы, обговаривают ответ. Записывают ответ в бланк.</p>
--	--	---

- Вопрос номер 6. В 2016 году В.П. Крапивин получил от читателей необычный подарок. Подарок носит имя «KRAPIVIN» и номер 407243.

Что подарили писателю?

Слайд 9/ Приложение 1

- Внимание время для ответов на вопросы вышло. Сдаем бланки с ответами.

Слайд 10/ Приложение 1

- Ну что же, все бланки сданы, жюри начало свою работу, а мы сейчас узнаем ответы на вопросы этого раунда. (Ведущий повторяет вопросы раунда и оглашает правильные ответы)

Приложение 1. Слайды 11 – 20

Правильные ответы:

- | | |
|-------------------------------|---------------------|
| 1. В-Тюмень | 4. Б - Заяц Митька |
| 2. В- «Каравелла» | 5. В- «Рейс Ориона» |
| 3. Писателю подарили астероид | 6. А- фильм «Зорро» |

- Начинаем второй раунд игры, он называется «Угадай героя».

В этом раунде я буду зачитывать отрывки с описанием героев произведений «Оруженосец Кашка» и «Мушкетер и фея». Вам необходимо угадать, о каком герое идет речь. Всего загадано 6 героев. На решение каждого вопроса командам дается ровно 1 минута. Ответ на вопрос команда записывает в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса.

За каждый правильный ответ команде начисляется 2 балла.

В качестве ответа принимается имя или прозвище героя.

Слайд 1/Приложение 2

(Командам выдаются бланки для записи ответов. **Бланк 2/Приложение 8**)

Команды отдают бланки с ответами членам жюри.

Команды слушают правильные ответы, сравнивают со своими ответами, обсуждают.

	<p>-Вопрос номер 1. «Посмотришь – и взгляду не за что зацепиться: выгоревшие волосы, стоптанные сандалеты, серенькие штаны на лямках да голубая выцветшая майка. Хоть бы какой-нибудь значок на майку прицепил, или бы синяк заработал, или царапину какую-нибудь, чтобы знак отличия был. Да где уж ему!»</p> <p>Слайд 2/Приложение 2</p> <p>-Вопрос номер 2. «У него был костюм ковбоя: загнутая с боков шляпа, короткая куртка и очень узкие брюки с широченными раструбами, с кожаными заплатами на заду и коленях. На шее красовался яркий платок, бедра опоясывал патронташ с настоящими револьверными гильзами, к патронташу была прицеплена кобура. Красивый костюм и героический».</p> <p>Слайд 3/Приложение 2</p> <p>- Вопрос номер 3. «Это была она. Худая, коротко остриженная девчонка. На ней были черные штаны и синяя футболка, а над плечом торчал лук из можжевельника.</p> <p>- Опять тренировалась? Она медленно покачала головой. Несмотря на воинственный наряд, она казалась немного смущенной.</p> <p>- Коршун ходил над опушкой, – объяснила она. - Я хотела зацепить его. Черные перья нужны. Старые уже обтрепались на стрелах».</p> <p>Слайд 4/Приложение 2</p> <p>- Вопрос номер 4. «Он умел улыбаться. Когда он это делал, глаза его становились как маленькие золотистые полумесяцы, на щеках появлялись ямочки, а еще не выпавшие молочные зубы сияли, словно на картинке с коробочки от</p>	<p>Работа в группе. Ребята обсуждают вопросы, обговаривают ответ. Записывают ответы в бланк.</p>
--	---	--

зубного порошка. Взрослые говорили: «Обаятельнейшая улыбка». Но чаще всего это были взрослые, которые не очень хорошо знали его».

Слайд 5/Приложение 2

- Вопрос номер 5.

«Лицо у нее какое-то совсем необыкновенное. Вроде бы ничего особенного – кудряшки да вздернутый нос. Да царапина над верхней губой. Но глаза – как синие фонарики».

Слайд 6/Приложение 2

- Вопрос номер 6.

«Он остановился над водой. Глубина казалась порядочной. Колья, торчащие со дна, были отлично видны. Он присел, распрямился и по дуге ушел в воду. На глубине он открыл глаза. В мутно-зеленом сумраке колья чернели, как костяк громадной рыбы. Поверхность воды снизу казалась блестящей и непрозрачной. Он пробил ее головой и неторопливо поплыл к берегу. Выбрался и запрыгал на крохотном песчаном пятчке, чтобы вытряхнуть из ушей воду».

Слайд 7/Приложение 2

- Внимание время для ответов на вопросы вышло. Сдаем бланки с ответами.

Слайд 8/ Приложение 2

- Все бланки сданы, жюри начало свою работу, а мы сейчас узнаем правильные ответы. (Ведущий повторяет вопросы раунда и оглашает правильные ответы)

Приложение 2. Слайды 11 – 20

Правильные ответы:

1. Аркашка Голубев – Кашка (оруженосец Кашка)
2. Витька Шпаньков- Шпуня (мушкетер и фея)

Команды отдают бланки с ответами членам жюри.

Команды слушают правильные ответы, сравнивают со своими ответами, обсуждают.

	<p>3. Райка (оруженосец Кашка) 4. Женька Воробьев – Джонни (мушкетер и фея) 5. Катя Зарецкая – фея (мушкетер и фея) 6. Володя Новоселов (оруженосец Кашка)</p> <p>- Ребята, нас ждет третий раунд. А называется он «Сюжетная линия». В этом раунде вам необходимо будет расставить иллюстрации к произведению «Мушкетер и фея» в хронологическом порядке. На выполнение задания команде дается 2 минуты. За каждый верный ответ команде начисляется 1 балл. Работа с заданием начинается после сигнала ведущего.</p> <p>Слайд 1/Приложение 3 (Командам выдается лист с заданием, перевернутый иллюстрациями вниз Бланк 3/Приложение 8)</p> <p>-Начинаем работу! Слайд 2/Приложение 3</p> <p>- Время на выполнение задания вышло! Сдаем листы с заданием! Слайд 3/Приложение 3</p> <p>- А теперь внимание на экран. Сейчас мы увидим правильные ответы! Слайд 4/Приложение 3</p> <p>- Мы переходим к четвертому раунду, который называется «Цифры». Раунд «Цифры» состоит из 6 вопросов. На решение каждого вопроса командам дается ровно 30 секунд. Ответ на вопрос команда записывает в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. За каждый правильный ответ команде начисляется 2 балла.</p>	<p>Команды переворачивают листы с заданием и ставят к иллюстрациям номера, согласно хронологической последовательности рассказа.</p> <p>Команды отдают бланки с ответами членам жюри.</p> <p>Команды обсуждают правильные ответы, сравнивают со своими ответами.</p>
--	---	--

	<p>-Предлагаю узнать правильные ответы на вопросы четвертого раунда. (Ведущий повторяет вопросы раунда и оглашает правильные ответы) Приложение 4. Слайды 11 – 20 Правильные ответы:</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Б - Третий класс</td> <td>4. Б - бчелотяпиков</td> </tr> <tr> <td>2. В - 33 ученика</td> <td>5. Б - 8 писем</td> </tr> <tr> <td>3. Б - 60 копеек</td> <td>6. В - 8 этаж</td> </tr> </table> <p>- Ребята, предлагаю сделать небольшой перерыв и узнать промежуточные итоги игры. Предоставляю слово членам жюри. (Жюри оглашает суммы баллов, набранные командами за 1-3 раунды) - Ну что ж, впереди вас ждет еще 3 раунда, желаю всем командам успехов!</p> <p>- И мы переходим к пятому раунду нашей игры. Он называется «Закончи строчку». Мы знаем, что в произведениях Владислава Крапивина - «Оруженосец Кашка» и «Мушкетер и фея» - есть стихотворения. В раунде «Закончи строчку» вам будет предложено 2 стихотворения, в которых пропущены слова. Ваша задача вспомнить, какие же слова пропущены, и вставить эти слова в стихи. На выполнение задания команде дается 2 минуты. За каждое правильно вставленное в стихотворение слово команде начисляется 1 балл. Работа с заданием начинается после сигнала ведущего.</p> <p>Слайд 1/Приложение 5 (Командам выдается лист с заданием, перевернутый иллюстрациями вниз. Бланк 3/Приложение 8)</p> <p>-Приступаем к выполнению заданий! Слайд 2/Приложение 5</p>	1. Б - Третий класс	4. Б - бчелотяпиков	2. В - 33 ученика	5. Б - 8 писем	3. Б - 60 копеек	6. В - 8 этаж	<p>Команды слушают правильные ответы, сравнивают со своими ответами, обсуждают.</p> <p>Команды переворачивают листы с заданием и вписывают</p>
1. Б - Третий класс	4. Б - бчелотяпиков							
2. В - 33 ученика	5. Б - 8 писем							
3. Б - 60 копеек	6. В - 8 этаж							

	<p>- Уважаемые команды, время вышло. Листы с выполненным заданием необходимо сдать. Слайд 3/Приложение 5</p> <p>-Пришло время правильных ответов. Внимание на экран! (Ведущий зачитывает стихотворения и поясняет, какие слова были пропущены) Слайд 4,5/Приложение 5</p> <p>- Внимание! Шестой раунд. «Разные разности». Раунд состоит из 6 вопросов. На решение каждого вопроса командам дается ровно 30 секунд. Ответ на вопрос команда записывает в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса. За каждый правильный ответ команде начисляется 2 балла. Слайд 1/Приложение 6 (Командам выдаются бланки для записи ответов. Бланк 7/Приложение 8)</p> <p>- Вопрос номер 1. Что пробормотал заснувший у костра Кашка, когда его пытались разбудить? А - «Дождик будет...» Б - «Огонь... как живой...» В - «Не-е... не холодно» Слайд 2/Приложение 6</p> <p>- Вопрос номер 2. Что было изображено на рыцарском гербе Володи? А - Жёлтое яблоко, пробитое фиолетовой стрелой Б - Зеленое яблоко, пробитое желтой стрелой В - Красное яблоко, пробитое фиолетовой стрелой Слайд 3/Приложение 6</p> <p>- Вопрос номер 3. Кашка полез драться с Мишкой Зыковым, потому что тот... А - стащил у него оловянного Мотоциклиста;</p>	<p>пропущенные в стихотворениях слова</p> <p>Команды отдают бланки с ответами членам жюри.</p> <p>Команды обсуждают правильные ответы, сравнивают со своими ответами.</p> <p>Работа в группе Ребята обсуждают вопросы, обговаривают ответ. Записывают ответ в бланк.</p>
--	---	--

	<p>Б - сказал, что Райка влюбилась в Володю и проиграла ему турнир нарочно;</p> <p>В - наябедничал Серафиме, что Кашка один без разрешения бегал на почту.</p> <p>Слайд 4/Приложение 6</p> <p>- Вопрос номер 4. Что коллекционировал Джонни?</p> <p>А – Марки Б – Модели автомобилей В – Книги</p> <p>Слайд 5/Приложение 6</p> <p>- Вопрос номер 5. Какая профессия у мамы Кати?</p> <p>А – Швея Б – Врач В – Учитель</p> <p>Слайд 6/Приложение 6</p> <p>- Вопрос номер 6. Какую фразу повторял Джонни при первой встрече с Катей?</p> <p>А – Нет, не надо Б – Вот еще... В – Спасибо</p> <p>Слайд 7/Приложение 6</p> <p>- Время для ответов закончилось. Сдаем бланки с ответами нашему уважаемому жюри.</p> <p>Слайд 8/Приложение 6</p> <p>- Давайте узнаем правильные ответы шестого раунда. (Ведущий повторяет вопросы раунда и оглашает правильные ответы)</p> <p>Приложение 6. Слайды 11 – 20</p> <p>Правильные ответы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. А – «Дождик будет...». 2. А – Желтое яблоко, пробитое фиолетовой стрелой. 3. Б – Сказал, что Райка влюбилась в Володю. 4. Б – Модели автомобилей. 5. В – Учитель. 6. Б – ... Вот еще... 	<p>Команды отдают бланки с ответами членам жюри.</p> <p>Команды слушают правильные ответы, сравнивают со своими ответами, обсуждают.</p>
--	---	--

	<p>- Ребята, мы подошли к последнему раунду нашей игры. Раунд называется «Загадочные слова». В произведениях Владислава Крапивина мы нашли слова, которые очень мало употребляются в наше время. Командам необходимо будет соединить линией слово и его значение. На выполнение задания команде дается 2 минуты. За каждый верный ответ команде начисляется 1 балл. Работа с заданием начинается после сигнала ведущего.</p> <p>Слайд 1/Приложение 7 (Командам выдается лист с заданием перевернутые заданиями вниз. Бланк 9 / Приложение 8)</p> <p>-Приступаем к выполнению заданий! Слайд 2/Приложение 7</p> <p>- Уважаемые команды, время вышло. Листы с выполненным заданием необходимо сдать. Слайд 3/Приложение 7</p> <p>-Пришло время правильных ответов. Внимание на экран! (Ведущий зачитывает стихотворения и поясняет, какие слова были пропущены). Слайд 4/Приложение 7</p>	<p>Команды переворачивают листы с заданием и соединяют линией слова с их значением.</p> <p>Команды отдают бланки с ответами членам жюри.</p> <p>Команды обсуждают правильные ответы, сравнивают со своими ответами.</p>
--	--	---

Прогнозируемый результат (формируемые УУД).

Познавательные:

знаково-символические - моделирование, выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, умение структурировать знания;

логические: анализ, выбор оснований для сравнений, построение логической цепи рассуждений.

Регулятивные: постановка задачи, планирование.

Коммуникативные: планирование сотрудничества со сверстниками, инициативное сотрудничество в сборе информации; управление поведением партнера; умение выражать свои мысли.

III. Заключительная часть.

Цель: Самооценка результатов деятельности.

<p>Подведение итогов. Рефлексия.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Ребята, наша игра подошла к концу. Игра была напряженная, все команды достойно сражались за звание победителя! Пока жюри подводит итоги, я бы хотела услышать ваши впечатления о прошедшей игре.- Что нового узнали?- Вам было интересно?- Каким было настроение во время игры? - Для подведения итогов слово предоставляется членам жюри (Члены жюри объявляют результаты игры. Поздравляют победителей). - Уважаемые игроки, закончить нашу игру я хотела бы цитатой Владислава Крапивина: «Детство – это как сказка, которую каждый раз можно рассказать по-новому. Главное в нём всё равно остаётся: радость открытия мира, радость ребячьей дружбы и ощущение синевы».	<p>Выступают представители каждой команды. Дети высказывают свои мнения, суждения.</p>
--	---	--

Прогнозируемый результат (формируемые УУД)

Познавательные: умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание.

Коммуникативные: умение выражать свои мысли.

Регулятивные: волевая саморегуляция; оценка-выделение и осознание учащимися того, что уже усвоено и еще подлежит.