Муниципальное общеобразовательное учреждение

основная общеобразовательная школа д. Селино

Внеклассное мероприятие

по литературе для 6 класса

Интерактивная игра

по сказу Н.С. Лескова «Левша»

Подготовила

учитель русского языка и литературы

первой квалификационной категории

Хорховнева С.Н.

февраль 2019

**Пояснительная записка**

Данная интерактивная игра может быть использована как во внеклассной работе, так и на уроке литературы в 6 классе после изучения сказа Н.С.Лескова «Левша».

Участие в викторине требует от игроков начитанности, хорошей памяти, внимательного чтения, умения логически мыслить.

**Предмет:** литература.

**Возраст:** учащиеся 6-ых классов. Презентация оформлена в программе MicrosoftOfficePowerPoint.

**Необходимое оборудование:** компьютер, проектор, экран или интерактивная доска.

**Форма проведения:** групповая.

**Цель:** в игровой форме проверить и обобщить знания учащихся после прочтения сказа Н.С.Лескова «Левша»; способствовать формированию их читательской компетентности, интереса к русской литературе, умения работать в группе, развивать наблюдательность и внимательное отношение к деталям романа.

**Планируемые результаты:**

**Личностные**

- умение понимать смысл поставленной задачи, ясно и чётко излагать свои мысли, аргументировать своё высказывание;

-ценностно-эмоциональное отношение к изучаемому содержанию с общекультурных позиций;

-умение оценивать свои достижения, результат деятельности.

**Метапредметные**

- умение выделять главное, сравнивать, соотносить, анализировать и выдвигать предположения;  
- умение выявить взаимодействие литературы с историей.

**Предметные**

- представление о литературе как средстве отражения жизни людей и исторической эпохи;

- умение осмыслить своеобразие изображения Лесковым особенностей русского национального характера;

-использованиемалых фольклорных жанров (пословиц) в своих устных и письменных высказываниях.

**Правила игры:**

Интерактивная игра рассчитана на 25-30 минут. Участники делятся на три команды. Побеждает та, которая набирает наибольшее количество очков. Перед началом игры участники должны ознакомиться с правилами игры. На каждый вопрос установлена гиперссылка, ведущая на слайд с вопросом. Члены команды выбирают триггер, затем переходят к вопросу. Применение триггеров в презентации придает игровой момент и интерактивность самой презентации. Картинки, тексты, отдельные слова появляются не по порядку, а в произвольном порядке по замыслу учителя и по мере выполнения задания.

Если ответ правильный, то команда получает баллы соответственно номиналу вопроса. Если ответ неправильный, то возможность ответа переходит к другой команде (времени на обдумывание не даётся).

На каждом слайде есть правильный ответ. Некоторые слайды сопровождаются видео- и аудио- фрагментами.

**Самоанализ внеклассного мероприятия по литературе.**

(По произведению Николая Семёновича Лескова «Левша».)

Данное внеклассное мероприятие проводилось в общеобразовательном классе среднего уровня обученности, также оно могло быть и заключительным уроком после изучения сказа Н.С. Лескова «Левша». На предыдущих занятиях проводилось чтение, изучение и подробный анализ текста сказа, перед этим внеклассным мероприятием учащиеся ещё раз прочитали произведение.

**Целью мероприятия было** в игровой форме проверить и обобщить знания учащихся после прочтения сказа Н.С.Лескова «Левша»;

развивать творческие способности обучающихся,

-воспитывать чувства гражданственности и патриотизма школьников; чувства гордости за русского талантливого человека, чувства сострадания, любви к людям, окружающему миру;

- развивать коммуникативные навыки сопоставления различных точек зрения, в том числе и авторской, и аргументации собственного суждения.

- Работа в группах — это важный фактор достижения образовательных результатов, а ещё это и развитие коммуникативных свойств личности.

Для достижения целей урока мною использовалась ИКТ технологии (компьютерная интерактивная игра).

Во время игры я старалась формировать для детей атмосферу психологического комфорта системой поощрения работы учеников, созданием ситуации успеха и свободного выбора. Такие условия положительно повлияли на активность учеников, мотивацию познавательной деятельности (не случайны были орехи в качестве баллов, футляр для блохи-бриллиантовый орех, разделение на команды и их название-блоха, подкова, «мелкоскоп», сахар Молво в качестве приза)

**Цели и планируемые результаты достигнуты.**

**Личностные УУД:**

- стремиться к самосовершенствованию, анализировать причины успеха и неудач в собственной деятельности.

**Регулятивные УУД:**

- планировать устный ответ, алгоритм действий в решении проблемы;

**Познавательные УУД:**

- осуществлять поиск информации, находить нужную информацию

- создавать произвольное и осознанное высказывание в устной и письменной форме.

**Коммуникативные УУД:**- умение участвовать в продуктивном диалоге, слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки;

- умение аргументировать свою точку зрения с помощью фактов и дополнительных сведений, соблюдая правила речевого этикета, строить понятные для собеседника высказывания;

- понимать смысл текста, поступки героев, авторскую позицию;

- адекватно воспринимать предложения одноклассников;

- оформлять свои мысли в устной форме;

- сотрудничать в совместном решении проблемы.