

Свиридова Мариана Викторовна,

учитель русского языка и литературы,

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 28 имени П.В. Рыженко»,

г. Калуга, Россия

**ИЗ ОПЫТА ПРОВЕДЕНИЯ В ШКОЛЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

В статье рассматриваются цели и планируемые результаты проведения игровой формы внеурочного мероприятия по русскому языку и литературе «Что? Где? Когда?», приведён перечень некоторых вопросов и ответов, описан ход игры и частичный самоанализ.

Ключевые слова: внеурочная работа, обучающие, развивающие, воспитательные цели, предметные, метапредметные, личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные результаты.

Mariana V. Sviridova,

Teacher of Russian language and literature,

MBEI «Secondary school № 28 named after P.V. Ryzhenko»,

Kaluga, Russia

**FROM THE EXPERIENCES OF THE SCHOOL INTELLECTUAL GAMES
IN RUSSIAN LANGUAGE AND LITERATURE
«WHAT? WHERE? WHEN?»**

The article discusses the goals and planned results of the game form of extracurricular activities in the Russian language and literature «What? Where? When?», a list of some questions and answers, described the course of the game and a partial introspection.

Keywords: extracurricular work, training, developing, educational goals, subject, metasubject, personal, regulatory, cognitive, communicative results.

Внеурочная работа по русскому языку и литературе имеет очень важное воспитательное, развивающее и обучающее значение. Эта работа не только расширяет знания по предмету, но и воздействует на кругозор учащихся, развивает их логическое мышление, создает условия для творческой

активности. Мотивация к изучению русского языка и литературы возрастает в разы. Знания, полученные на уроках и при подготовке к игре (а это является обязательным), дети учатся применять в нестандартных ситуациях.

В нашей школе стало доброй традицией четыре раза в год проводить интеллектуальную игру по русскому языку и литературе «Что? Где? Когда?». Обычно начинают сезон команды Знатоков. По ходу игры встречаются вопросы, с которыми команды не справляются. Тогда дается шанс болельщикам поучаствовать и дать правильные ответы. Вот из этих учащихся и формируется команда соперников на следующую игру. Так как мы довольно давно практикуем такую форму внеурочной деятельности, то хочется поделиться информацией о том, как мы готовимся к мероприятиям, что планируем и какие результаты получаем.

В ходе подготовки игр мы определяем для себя следующие *цели*.

Обучающие цели:

- обобщить изученный материал по основным разделам русского языка;
- формировать умения применять полученные знания на практике.

Развивающие цели:

- развивать логическое мышление, познавательный интерес, творческую активность, кругозор учащихся;
- развивать культуру речи учащихся на внеурочных мероприятиях.

Воспитывающие цели:

- воспитывать умение работать в группах;
- воспитывать любовь к родному языку;
- воспитывать культуру общения.

Исходя из поставленных целей, вытекают и *планируемые результаты*.

Предметные (на примере одной из последних игр):

- повторение знаний по темам:

Фонетика. Задание:

- прочесть слово **лѐн** справа налево;

- сколько звуков [О] в слове *молокозавод*.

Лексика. Вопросы о правильном употреблении словосочетаний *два часа и двое часов*, вопрос о *наволочке*, о глаголе «*робеть*», вопрос о *полотне*.

Этимология: вопрос о происхождении слова *столица*.

Грамматика. Вопрос о 1 л. ед. числа глаголов *угодить, убедить, ходить, водить*, то есть о недостаточных глаголах.

Фразеология. Вопрос о *воде в решете*.

Орфография. Вопрос о правописании слов *приуменьшить и преуменьшить*.

Морфология. Вопрос об *окончании наречия*.

Метапредметные:

- связь с *историей* (вопросы о Великом стоянии на Угре);
- *географией и литературой* (вопрос о Робинзоне Крузо, вопрос об ивовом промысле);
- *антропонимикой*, изучающей историю возникновения собственных имен (в данном случае вопрос о фамилиях);
- загадки из *литературы*.

Личностные: мы (учителя) находим способ увлечь детей; ученики учатся адекватно реагировать на трудности и не боятся сделать ошибки.

Регулятивные: мы (учителя) учим ребенка ставить цели и искать пути их достижения; у ученика формируется внутренний план действий, то есть, ученик определяет последовательность своих шагов.

Познавательные: мы (учителя) учим детей тем навыкам, которые им пригодятся в работе с информацией, ученики учатся выражать свои мысли, структурировать информацию создавать устные высказывания; умеют вести поиск и выделять необходимые сведения.

К тому же каждая игра рано или поздно заканчивается, а это влияет на желание учеников победить. И достичь этого они могут только в том случае, если будут знать больше других.

Коммуникативные: мы (учителя) обучаем детей приемам работы в группе, учим искусству спора, отстаивания собственного мнения; ученики учатся вступать в диалог и отслеживать действия партнеров.

Игра «Что? Где? Когда?» – одна из наиболее популярных внеурочных форм. Во время игры любой учащийся может раскрыться. Чувство коллективизма, необходимость быстро ориентироваться в непривычных условиях азартного соревнования, – всё это заставляет их проявлять и базовые знания по предмету, и смекалку.

Планирование мероприятия и подготовка сценария целиком лежит на нас, учителях. А вот поиском интересных вопросов занимаются учащиеся, их родители и другие учителя нашей школы.

Традиционная форма проведения игры – групповая. Это позволяет детям развивать коммуникативные навыки, а нам – понаблюдать за тем, как дети общаются между собой.

В ходе игры дети выслушивают вопросы, задаваемые ведущими, и получают на свои игровые столы эти же вопросы в письменном виде. Таким образом, участвуют разные каналы восприятия информации: зрительные и слуховые.

Для проведения игры мы используем следующие атрибуты: стол для игры, разделенный на секторы (обычно мы сдвигаем две парты и делим их цветной изолентой), юла (мы приобрели настоящий «волчок» со скачущим всадником), скрипичный ключ (этот знак ребята сделали своими руками), номера вопросов, знак «черный ящик» и сам ящик (можно использовать любую шкатулку), доска-табло, на которую вывешиваются названия команд и полученные ими баллы, грамоты и призы. Но... игра не была бы игрой «Что? Где? Когда?», если бы мы не использовали музыкальный материал из телевизионной передачи.

Участники делятся на две команды. Дети активно готовятся к игре: подбирают эскизы для эмблем команд, придумывают названия и девизы,

тренируются после уроков, используя вопросы различных викторин и тестов. Уровень сложности вопросов должен быть оптимальным. Обычно активность на разных этапах игры бывает разной, что вполне ожидаемо.

Все внеурочные мероприятия должны быть необычными. «Издюминка» в таких мероприятиях способствует повышению познавательного интереса у детей к предмету. В данном мероприятии «издюминкой» мы считаем возможность, предоставленную болельщикам дать ответ на вопрос, с которым не справились игроки. Таким образом, в следующей игре уже примут участие команды Знатоков и болельщиков. Межпредметные связи (связь с географией, историей) способствуют глубине и прочности знаний, гибкости их применения, содействуют воспитанию у учащихся устойчивых познавательных интересов.

Справедливым будет указать и на недочеты, которые мы подмечаем по ходу каждой игры. Конечно, чем большее количество учащихся привлекается к предварительной подготовке, тем большая аудитория школьников охватывается. А это всегда положительно влияет на результат игры.

Желательно, чтобы педагоги-организаторы принимали непосредственное участие в мероприятии, так как это способствует более высокому уровню его проведения. Сейчас оргкомитет школьной игры находится на стадии рассмотрения технических возможностей для демонстрации видеовопросов, что еще больше увеличит интерес к участию в игре.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Открытый урок.рф/статьи/566453*
- 2. <https://infourok.ru/>*
- 3. Сайт Крыленко. – Режим доступа: <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/>*
- 4. Юрий Вашкулат. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное «Что? Где? Когда?» – Режим доступа: <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/Methodichka-Vashkulat.pdf>*