

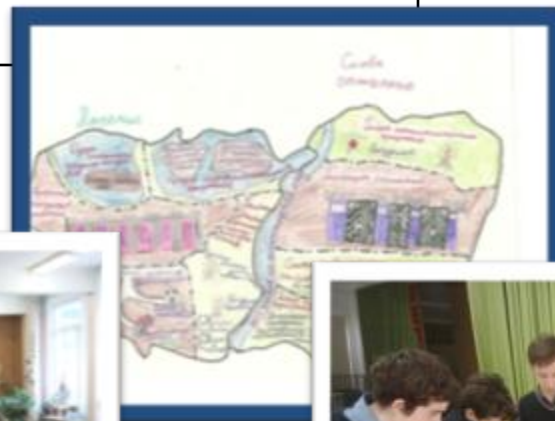


# Интеллектуальные игры на уроках русского языка и литературы



Государственное бюджетное образовательное  
учреждение средняя общеобразовательная  
школа № 71 Калининского района  
Санкт-Петербурга

Григорьева Ю.В.,  
учитель русского языка и  
литературы



**А.С.Макаренко** отмечал, что **без игры нет и не может быть полноценного нравственного и умственного развития, так как в ней раскрываются творческие способности личности**

По определению **Л.С.Выготского**, игра «создает **зону ближайшего развития** ребенка, где он всегда выше своего среднего возраста, своего обычного поведения, ...как бы на голову выше самого себя»

*Д.Б.Эльконин* определил путь изучения игры как выделение в ней неразложимых единиц, обладающих свойствами целого: **роль, сюжет, содержание, игровое действие**

Выдающийся ученый *А.Н.Леонтьев* доказал, что ребенок овладевает **более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре**

# **Возникновению игрового интереса способствуют следующие факторы:**

- ❖ радость от контактов с партнерами по игре;**
- ❖ азарт ожидания непредвиденных ситуаций и их разрешений в ходе игры;**
- ❖ радость от демонстрации своих возможностей партнерам;**
- ❖ принятия решений в сложных и часто неопределенных, а, порой, просто непредвиденных условиях и ситуациях;**
- ❖ достаточно быстрое выяснение последствий принятых решений (ответов);**
- ❖ радость от успехов промежуточного и окончательного**

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.)

# Задачи:

- ❖ Формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, классификация, аналогия)
- ❖ Развитие образного и логического мышления
- ❖ Развитие вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений
- ❖ Развитие речи (умение обосновывать свои убеждения, строить простейшие умозаключения)
- ❖ Формирование умений обдумывать и планировать действия, осуществлять решения, догадываться о результатах и проверять их строго подчиняющимся заданным правилам и алгоритмам

# Черты интеллектуальной игры:

- ❖ распределение «обязанностей» между играющими;
- ❖ взаимодействие участников;
- ❖ наличие общей цели;
- ❖ коллективная выработка решений;
- ❖ важная роль лидера (капитана команды) в принятии окончательного решения;
- ❖ реализация в процессе игры цепочки решений, многовариантность решений, включая альтернативные;
- ❖ наличие взаимного оценивания; напряженности
- ❖ создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей, то есть, единство выбора и развития их при ограничении времени

## **Интеллектуальная игра ускоряет:**

- ❖ процесс адаптации и социальной акклиматизации;
- ❖ межличностное знакомство;
- ❖ выявление лидеров и аутсайдеров

## **Интеллектуальная игра помогает обучить:**

- ❖ навыкам саморегуляции и саморефлексии;
- ❖ правилам поведения;
- ❖ коммуникативным умениям

## **Интеллектуальная игра:**

- ❖ разрешает трудности межличностного и межгруппового общения;
- ❖ снимает конфликты и напряженность между играющими;
- ❖ создает благоприятный психологический климат



# Обзор интеллектуальных игр

- “Поле чудес”
- “Счастливый случай”
- “Брейн-ринг”
- “Звездный час”
- “Что? Где? Когда?”
- “Угадай произведение”
- “Игромир”
- “Колесо истории в литературе”
- “Прима X”
- “Умники и умницы”
- “Пятью пять”
- “Стадион Гиннесса”
- “Взломщик”
- “Скачки”

# Система начисления баллов

- ❖ **независимо от сложности** и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например: “Что? Где? Когда?”, “Брейн-ринг”, “Умники и умницы”, “Звездный час” и др.
- ❖ **зависит от сложности** задаваемых вопросов. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ па него.

# Вопросы интеллектуальных игр

## А). По сложности вопросов:

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего. Например: “Взломщик”
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например: “Морской бой”
- все вопросы в пакеты распределены по сложности и задаются по выбору игроков. Например: конкурс “Ход конем”

## Б). По тематике (области знаний):

- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например: “Путешествие”;
- все вопросы в пакеты распределены по тематике и задаются по выбору игроков. Например: “Пятью пять”, “Угадай произведение”.

**В). По жребию.** Например: “Что? Где? Когда”, “Игромир” (конкурс “Ход конем”).

# Классификация вопросов к интеллектуальным играм:

## ❖ “Викторинные” вопросы

Например, человеком какой национальности считала графа Монте-Кристо его невольница? *(греком)*

## ❖ Вопросы на “наблюдательность”

Например: Внимание - «черный ящик»!

Что в нем лежит?

Одной стороной огонь поддерживает,  
другой – сам себя бьет.

*(нож, сделанный аббатом Фориа из осколка камня и с ручкой из обломка подсвечника)*

## ❖ Вопросы на “установление связей”

Участникам предлагается ряд каких-нибудь понятий, названий и т.п. В рассматриваемой группе понятий игроки должны установить разнообраз-ные и возможно более полные связи между этими понятиями.

**3 балла:** “Пушка”, “Пулеметное гнездо”, “Часовые”, “Звезда”, “Тир”, “Самолет”, “Стрела”, “Артиллерия”. Что это?

**1 балл:** Ее называют: среднерусские рюхи, сибирские чухи, кубанские клетки, украинские скракли. Что это?

**Ответ: городки**

В былинах зафиксировано, что "в городки" играли богатыри Добрыня Никитич и Никита Кожемяка. В русских сказках утверждается, что умелыми игроками были хитроумный Емеля и благородный Иван-царевич.

В "Кавказских воспоминаниях" отдал должное городкам и Лев Николаевич Толстой: "Вечер был славный, лучшие игроки собрались, и мы играли в городки...»

## ❖ Вопросы на «ассоциативные связи»

<Литература> -

**Какую страну описывает поэт в стихотворении?**

...Иныне все дико и пусто кругом -

Не шепчутся листья с гремучим ключом.

Напрасно пророка о тени он просит -

Его лишь песок раскаленный заносит,

Да коршун хохлатый, степной нелюдим,

Добычу терзает и щиплет над ним.”

***(Стихотворение М. Ю. Лермонтова “Три пальмы” начинается со слов: “В пес-чаных степях аравийской земли... ”)***

<Ассоциация> - Выносятся полотнище зеленого цвета. ***(Основной цвет Государственного флага Саудовской Аравии - зеленый)***

<Логика> - Еще одно звено в цепочке подскажет вам ответ: Мокко, Сантос, Сан-Доминго, Блюмонтань, Прима-Вожд, Джимма, Робу ста, Арабика... ***(Перечислены сорта кофе. Один из самых известных - Арабика)***

## ❖ Вопросы на “сопоставление”

**3 балла:** Кто был ее первый дизайнер, точно не установлено. Легенда приписывает эту заслугу самому Зевсу, который создал их для своего посланца Гермеса.

**1 балл:** Чтобы отомстить угнетавшим их хозяевам, французские и голландские крестьяне вытаптывали, уничтожали часть урожая. Из-за этого приспособления их стали называть “саботажниками”.

**Ответ: обувь**

Эти вопросы позволяют участникам установить связи между разными объектами, развивают умение выделять нужные признаки сравниваемых объектов и находить сходство или различие, то есть прививают навыки аналитического мышления.

# Как составить вопрос?

- ❖ в виде **кроссворда, графика, формулы, диаграммы, таблицы**  
замок Ив – Эдмон Дантес=X  
(кто икс?)  
*Ответ: аббат Фориа*
- ❖ чтобы сделать вопрос интересным, его можно **сопроводить рисунком (или словесным описанием рисунка:** представьте, что нарисовано ...)
- ❖ **нескучным** поможет сделать вопрос **содержательная его сторона.**  
Например, можно спросить: почему Эдмон попал в тюрьму?  
А можно попросить: изготовьте здесь и сейчас вещь, послужившую предлогом к существительному «тюрьма»?  
*Ответ: письмо, из-за которого Эдмон был посажен.*



# По форме подачи материала вопросы могут быть:

- ❖ требующие одного прямого ответа

## игра «ЭПИТЕТЫ»

Задача игрока – найти общий эпитет к нескольким словам.

Пример: замок  
остров  
взгляд

Ответ- (таинственный)

- ❖ Игра «АССОЦИАЦИЯ»

Подсказки могут быть ассоциациями:

Что это?

1. подсказка: ключ, собачка, скважина, сейф?
2. подсказка: тюрьма, аббат Фория, побег?
3. подсказка: воздушные, из песка, средневековые?

Ответ - (замок)

- ❖ Игра «ЗАГАДАЙ-КА»

Я загадал литературного героя. Отгадайте, кто он?

- 1 подсказка: он происходит отнюдь не из знатного рода
- 2 подсказка: такой побег больше не совершил ни один герой книги
- 3 подсказка: этот поступок он совершил только через 18 лет
- 4 подсказка: своим поступком он перешагнул через наследственную пропасть, став сразу графом.

# ***Чёрный ящик***

❖ **Внимание, черный ящик!**

В этом ящике лежит предмет, призванный укрывать от нескромных взглядов как материальные ценности, так и вещественные доказательства сердечной склонности. Эту младшую родственницу сундука не выпускала из рук героиня повести Пушкина, отправляясь в метель на тайное венчание. Назовите этот предмет. (*Шкатулка.*)

# Интерактивные игры на уроках литературы

«Пресс-конференция с автором»	Учащиеся получают домашнее задание: ознакомиться с биографией писателя и подготовить вопросы на пресс-конференцию, выступить в роли журналистов
«Продолжение предложения»	Я знаю про Марка Твена, что он ... Больше всего меня поразило то, что Марк Твен ...
«Ты мне - я тебе»	Ученики обмениваются вопросами
«Письмо литературному персонажу»	Ученики должны написать «письмо» литературному персонажу, в котором поддержать его или, наоборот, осудить, помочь советом, выразить свое отношение к его поступкам.
«Цепочка»	Ученики по очереди характеризуют литературного героя. Каждый говорит одно предложение.
«Коллективный рассказ»	Учитель предлагает ученикам составить коллективно рассказ на заданную тему. Каждый говорит одно предложение, связывая его с предыдущим.
«Таинственный чемодан»	Угадать, какому литературному герою предстоит чемодан, называя вещи, которые в ней лежат
«Таинственный герой»	Узнать литературного героя с его личными приметами.
«Распределите героев за их произведениями»	
«Узнайте книгу»	Учитель рассказывает об истории создания книги, интересные данные об авторе и другие подробности, предлагая отгадать ее название.
«Карта путешествия»	Путь путешествия шхуны «Пилигрим» из «Пятнадцатилетнего капитана» Ж.Верна
«Запутанный лист»	Пропущены слова в тексте. Восстановить...

# «Своя игра» Подготовка к ЕГЭ

<b>Задание 9 (приставка)</b>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>
<b>Задание 10/11 (суффикс и окончание)</b>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>
<b>Задание 12 (НЕ с разными частями речи)</b>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>
<b>Задание 14 (1 и 2 Н)</b>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>
<b>Кот в мешке (?)</b>	<u>?</u>	<u>?</u>	<u>?</u>	<u>?</u>	<u>?</u>	<u>?</u>

# «Своя игра» Подготовка к ОГЭ

<b>ОРФОЭПИЯ</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>ЛЕКСИКА</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>ФРАЗЕОЛОГИЯ</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>МОРФОЛОГИЯ</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>ОРФОГРАФИЯ</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>

# Игры-путешествия по станциям

## Игра – путешествие «Знатоки русского языка»

### *Задачи внеклассного мероприятия:*

- расширить знания учащихся о русском языке, формировать культуру речевого общения, способствовать повышению грамотности учащихся;
- развивать познавательный интерес, потребность в расширении кругозора и углублении знаний по русскому языку;
- воспитывать гордость за свой родной язык, потребность его сохранять.

### *Подготовительная работа и оборудование:*

- формирование команд из учащихся 8-9-х классов;
- подготовка судей для различных станций из учащихся 10-х классов;
- подбор вопросов для игры, изготовление карточек с вопросами;
- подготовка вступительного слова для открытия игры;
- почетные грамоты и призы для победителей

## Станции

**«ГРАМОТЕЙ»** – выполняются задания, связанные с орфографическими и пунктуационными умениями. Оценивается правильность и количество выполненных заданий.

**«АЗ, БУКИ, ВЕДИ»** - перед участниками карточки с буквами русского алфавита (карточки лежат обратной стороной). Выбрав карточку, надо назвать пословицу, поговорку или строку из известного стихотворения, которая начинается на эту букву.

**«ХУДОЖЕСТВЕННАЯ»** - на листе бумаги (ватман) написать пословицы, поговорки, загадки, высказывания о языке или речи (краски, карандаши, фломастеры предоставляются). Оценивается правильность, грамотность, творческий подход в исполнении.

**«ОРФОЭПИЧЕСКАЯ»** - прочитать слова с верным ударением.

**«В МИРЕ СЛОВ»** - выполняются задания, связанные с историей языка, этимологией, толкованием слов, фразеологизмов, историей возникновения некоторых фразеологизмов и «крылатых выражений». Оценивается правильность и количество выполненных заданий.

# Задание на станции



Ответ: депричастие



Ответ: причастие



Ответ: наречие



Ответ : местоимение

# Игра по литературе

## «Петербург Достоевского»

- **Ф.М.Достоевский. 11 ноября 2021 года мы отметим 200-летие** самого «петербургского» писателя.
- в **20-ти из 30** крупных его произведений действие происходит в СПб.
- Петербург – не только фон, он - действующее лицо. Он **«самый умышленный и отвлечённый город на всём земном шаре...»**
- Роман «Преступление и наказание»(1866 г) был написан **в доме Алонкина**, что на углу Столярного переулка и Казначейской улицы (д.7.)



# 1. Петербург Достоевского

По карте Петербурга отыскать адреса, проследить маршруты героев и прокомментировать ответы.

По 2 отрывка каждой команде.

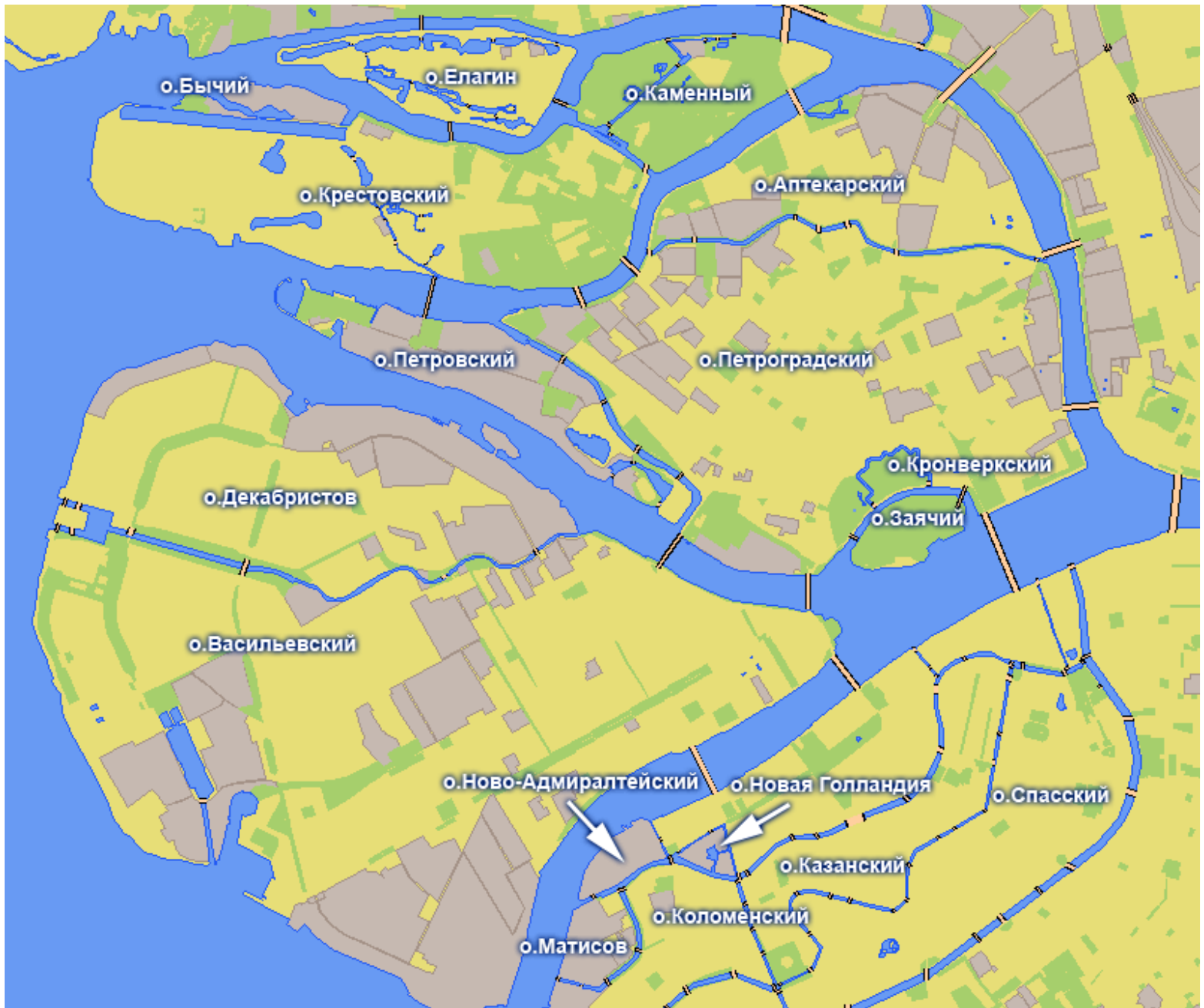
Тот, кто прочитал «Преступление и наказание», никогда не сможет забыть «*страшный*» сон о забитой клячонке, приснившийся главному герою романа.

Проснувшись в холодном поту, Раскольников «*в удивлении осмотрелся кругом, как бы дивясь и тому, что зашел сюда...*».

Но читатель, в отличие от героя, помнит, как тот «*пал на траву и в ту же минуту заснул*».

**Задание:** В каком районе Петербурга это было? Покажите на карте.

**Ответ:** *(На Петровском острове.)*



## 2.«Петербургские трущобы»

**Определить, жилищу какого персонажа принадлежат данные предметы, а также найти «лишний» элемент**

- Набор № 2:

*три старых стула, не совсем исправных  
в углу перед небольшим образом — лампада  
неуклюжая большая софа, когда-то обитая ситцем, но  
теперь вся в лохмотьях  
крашеный стол в углу, на котором лежало несколько  
тетрадей и книг*

По 1 заданию

**Ответ: (Каморка Раскольниковова; «лишний» элемент: в углу перед небольшим образом — лампада, из комнаты Алены Ивановны.)**

# 3. Достоевский как психолог

**Вставить в отрывки из текста романа слова, наиболее точно передающие психологическое состояние героев**

По 1 отрывку (5 слов в каждом)

Отрывок № 2

*Она не выдержала и вдруг*

*( \_\_\_\_\_ ) заплакала. В мрачной тоске смотрел он на нее. Прошло пять минут.*

*— А ведь ты права. Соня, — .....»*

**Ответ: (Горько, тихо, ослабел, ненависти, заботливый.)**

## 4. Достоевский и религия

**Узнав героя по портрету, «перевоплотиться»  
в него и ответить за героя на вопросы  
«исповедника»-ведущего**

По 1 герою каждой команде

*«...Он был замечательно хорош собою.....»*

***(Раскольников Родион Романович)***

# 5. Суперблиц (конкурс капитанов)

Вставить в предложенную цитату из романа  
КЛЮЧЕВОЕ(ые) слово(а)

По 3 цитаты

Порфирий Петрович проницательно подметил: *«Ну, полноте, кто ж у нас на Руси себя (.....) теперь не считает?»*

Вопросы команде № 1

Ответ:

*(Наполеоном.)*

*(Вранье.)*

*(Великую грусть.)*

# 6 «Преступление и наказание» в цифрах

**Отвечает по очереди каждая команда (или первый участник другой команды, поднявший руку)**

12 вопросов по 4 каждой команде

- ✓ На каком этаже располагалась квартира старухи-процентщицы?
- ✓ Сколько шагов сделал герой, пройдя от своего дома до дома процентщицы?
- ✓ Сколько ступенек насчитывала лестница, ведущая в каморку Раскольникова?

**Ответ:**

- *(На четвертом)*
- *(730)*
- *(13)*

## 7. Достоевский и живопись

**Найти среди предложенных репродукцию той картины, о которой идёт речь в вопросе**

Герою романа Достоевского «Подросток» Версилкову приснился необыкновенный сон: он увидел себя как бы внутри ожившей картины. ....Версиков именуется эту картину для себя «золотым веком». А как называется она на самом деле? Кто её автор?

По 1 вопросу

**Ответ: (*«Морской пейзаж с Ассисом и Галатеей» Клода Лоррена.*)**



*(«Морской пейзаж с Ассисом и Галатеей» Клода Лоррена)*



# 8. Достоевский и мировая литература

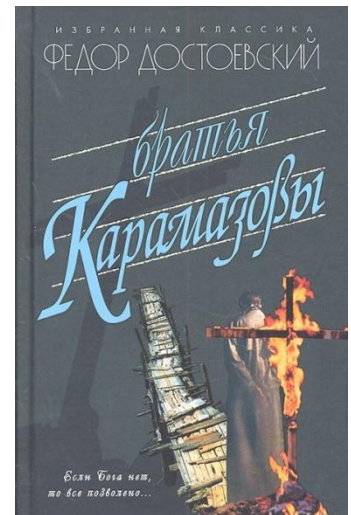
Найти среди предложенных книг ту, о которой идёт речь в вопросе

- Одно из произведений «великого Пятикнижия» Достоевского было настольной, книгой Л. Н. Толстого в последние годы. Известно, что, уходя из Ясной Поляны; «в мир», он берет с собой две книги: Библию и роман Достоевского (**название книги**).

Какое из творений Достоевского сопровождало Льва Толстого в его последней поездке?

По 1 вопросу

Ответ: *(Роман «Братья Карамазовы»)*



# Подведение итогов игры

*Заключительное слово учителя*

**Самуил Лурье** пишет о Петербурге: “...этот город — не только герой русской литературы, но и автор ее. Ясно, что многие страницы нашей литературы не могли быть написаны ни в каком другом городе и многие страницы невозможны без знания его — просто непонятны»<sup>1</sup>.

Мы живём в городе Достоевского не только в том смысле, что здесь ходили и страдали его герои, но и в том, что самой глубинной, самой обширной частью своей души Петербург обязан именно Достоевскому...