Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

гимназия №94

**РИТОРИКО-ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ИГРА «ГОВОРУН»**

Выполнила: Тиханович А.И.,

учитель русского языка и

литературы

Екатеринбург

2017

**Аннотация**

Данная разработка игры представляет собой ряд интеллектуальных заданий, которые позволяют раскрыться эмоционально и творчески каждому ребенку, участвующему в этом мероприятии.

Будут использоваться наряду с традиционными формами инновационные технологии мотивации. В современных условиях особенно актуально организовать процесс игры так, чтобы его результат проявлялся в формировании системы жизненно важных, практически востребованных знаний и умений, что позволит учащимся адаптироваться в жизни и относиться к ней активно и творчески.

Для этого ставлю **цель**: развить познавательный интерес к русскому языку и литературе с помощью коммуникативных приемов и инновационных технологий.

**Задачами вижу следующие:**

- обогащать словарный запас, овладевать культурой устной и письменной речи, правилами и способами использования языка в разных условиях общения;

- развивать творческие задатки учащегося, искать методы и подходы для раскрытия потенциала.

-  сформировать у школьников умения и навыки свободно выражать свои  и понимать чужие мысли в устной и письменной речи;

- сформировать потребность постоянно пополнять свой словарный запас;

- развивать умение использовать в речи изучаемые грамматические конструкции;

- обеспечить усвоение учащимися норм (орфографических, лексических, грамматических) русского литературного языка;

- развивать умение конструировать и оценивать свои высказывания.

Игра проводится между 4 командами по 5 человек.

Состав жюри: 4 человека.

Игра ориентирована на учащихся 5-6 классов.

**Вступление:**

Здравствуйте! Сегодня мы проводим необычную игру, которая будет проверять вашу способность работать сплоченно, проявлять свои творческие навыки представления материала, умение правильно и красиво говорить, выражать свои мысли.

 Сегодня мы еще раз убедимся в том, как велик и богат наш русский язык. Итак, мы начинаем.

**1 конкурс. Разминка**

Любая игра начинается с разминки. Сейчас вы должны показать, какая вы дружная команда. Первый конкурс называется «Креативные рекламщики».

На сцену приглашаются представители команд. Они выбирают перевернутую карточку, на которой написаны части речи.

Задание командам: придумать рекламный ролик и показать его с помощью подручных средств. Оценивается смысловая наполненность, изобретательность, эмоциональность, ну и, конечно же, владение терминами. (10 баллов)

**2 конкурс** **«Ассоциация»** Этот конкурс проверит быстроту вашей реакции, умение работать в команде и знание частей речи.

На сцене появляется мудрец (старшеклассник, заранее подготовленный и переоблаченный).

Мудрец: Здравствуйте, ребята! Долго я бродил по белому свету, многое повидал и знаю. А заглянул я к вам, чтобы проверить ваши знания по русскому языку. Но проверять я буду необычным образом.

Задание: я буду произносить ряд слов, которые приходят мне в голову при упоминании лингвистических терминов или произведений литературы, а вы должны сконцентрироваться, быть внимательными и назвать то, что я представляю себе. Работайте дружно, сплоченно (герой по заранее подготовленным ментальным картам проговаривает ассоциативный ряд, затем эта ментальная карта выводится на экран.

Выиграет та команда, которая будет быстрее **( 10 баллов)**

**3 конкурс «Составь связный текст»**

Каждая команда из рук мудреца получает карточку, на которой написано синквейн - стихотворение, состоящее из пяти строк и построенное по особым правилам:

Синквейн на тему Время (глагола)

Время глагола

Меняющееся, непостоянное

Наступает, проходит, меняется

Изменяющее события по времени

Категория

Синквейн на тему Книга

Книга

Интересная, фантастическая.

I Рассказывает, развлекает, воспитывает.

Ученье – свет, неученье – тьма.

Учебник

Синквейн на тему Глагол

Глагол
переходный, возвратный
объединяет, выступает, употребляется
обозначает действие или состояние
что делать?

- Команды должны определить тему, которая зашифрована в синквейне и составить связный спонтанный текст, участвует каждый член команды, предложения говорят по цепочке. Выиграет та команда, которая правильно разгадает синквейн и составит яркий, интересный текст.

**(10 баллов: правильный ответ, связный текст, доказательность)**

**Рекламная пауза (**звучит музыка)

**Загадки.**

Отгадайте загадки. Скажите, сколько букв и звуков в словах-отгадках.

1.Закружится на острой ножке,

Жужжит, как будто бы жучок.

Захочет – вскачь пройдет немножко,

Захочет – ляжет на бочок.

(Юла, 3 б.,4 зв.)

2. Не барашек и не кот,

Носит шубу круглый год.

Шуба серая – одета,

Шуба серая – для лета,

Для зимы – другого цвета.

(Заяц, 4 б.,5 б.)

3. Что за чудо-башмаки?

Не низки, не высоки,

Змейкой длинною шнурки,

Странной формы каблуки -

От носков до пяток - сталь...

Это что за невидаль?..

И рисуют завитки

На льду фигурные …

(Коньки, 6 б.,5 б.)

4. Я расту, чтоб в Новый год,

Плыл весёлый хоровод,

Зелена я и свежа

И похожа на ежа,

И в жару или метель,

Называют меня…

 (ель, 3 б.,3 зв.)

**(по 2 балла за правильный ответ)**

**Конкурс «Угадай пословицу».**

Пословицы обогащают наш язык. Придают ему выразительность, точность. Ваша задача- отгадать пословицу по антонимам.

1. Свет – тьма
2. Труд-лень
3. Погибай-выручай
4. Встречают-провожают

**По 2 балла за правильный ответ.**

Рекламная пауза закончилась и впереди вас ждет последнее ответственное испытание.

Вам предстоит поучаствовать в дискуссии. Напомню вам значение термина и правила организации обсуждения.( на экран выводятся правила ведения дискуссии)

***1.*** С уважением относимся друг к другу.

***2.*** Чтобы высказаться, поднимаем руку.

***3.*** Порядок выступлений определяет ведущий.

***4.*** Свое мнение аргументируем фактами, примерами из жизни, литературы, фильмов.

***5.*** Признаем право каждого иметь свою точку зрения, свое мнение.

***6.*** Обсуждаем точки зрения и взгляды, а не людей и личности.

**Дискуссия** (от лат. discussio – исследование, рассмотрение) – это всестороннее коллективное обсуждение какого-либо вопроса, проблемы или сопоставление информации, идей, мнений, предложений.

Мудрец выступает в роли ведущего, который направляет ход мыслей учащихся, останавливает в нужный момент, отслеживает информацию, которая поступает.

Группы работают попарно, организуется два стола. Дается одна тема «Читать или не читать?» На подготовку вопросов оппонентам и доводов дается 5 минут.

**(10 баллов: продолжительность, аргументированность, соблюдение правил дискуссии, речь).**

**Литература**

1. Бьюзен Б., Бьюзен Т. Супермышление. – М.: Попурри, 2008. – 208 с.

2. Бьюзен.Т. Карты памяти. Готовимся к экзаменам. – Минск.: Росмэн-Пресс, 2007. - 120 с.

3. Ментальные карты-что это такое и для чего они нужны.<http://son-online.ru/site/kouching/mind-mapping/>

4. Кулар Л. Л., Куликова М. П. Синквейн - метод-средство реализации межпредметных результатов освоения основных образовательных программ//Современные проблемы науки и образования. — 2014. — No 3.