Автор – Зиангирова Э.М., учитель русского языка и литературы, к. филол. н., учитель-методист МАОУ СОШ 50

г. Набережные Челны РТ

СЦЕНАРИЙ

внеурочного мероприятия по русскому языку –

интеллектуальной игры «Речевой конструктор»

Мероприятие направлено на организацию досуговой деятельности школьников старших классов, сплочению коллектива, развитию у них коммуникативных навыков через работу в команде (группе), закреплению полученных знаний по теме «Прямая речь». Для повышение мотивации в соревновательной деятельности возможно проведение мероприятия среди параллели классов. В таком случае количество играющих команд остается таким же, увеличивается число болельщиков.

1. Подготовительный этап (7 минут, максимально 4 балла).

Класс делится на 5 команд по 4 – 6 человек:

– 4 команды участников;

– 1 команда болельщиков (команда болельщиков имеет свой голос и отдает его при оценивании креативности и творческого подхода наряду с учителем там, где оценивание не связанно с грамматической конструкцией).

Каждая играющая команда выбирает капитана, придумывает название и девиз. Капитаны команды по очереди оглашают придуманные название и девиз. Название команды и девиз оцениваются следующим образом:

– 2 балла дают жюри (педагоги);

– 2 балла можно получить от команды болельщиков. При оценивании учитываются оригинальность, краткость, четкое попадает в тему мероприятия).

Члены жюри (педагоги) подводят предварительные итоги и оглашают их командам и зрителям.

II. Тур «Речевой конструктор» (20 минут, 40 баллов):

– Начинается с мозгового штурма, в котором члены команды предлагают по 3 единицы каждой из части речи (4 минуты). Капитан команды фиксирует данные в двух экземплярах. Один экземпляр сдается членам жюри с наименованием команды.

– Члены команды во главе с капитаном определяют тему (3 минуты). Капитан фиксирует тему в двух экземплярах. Один экземпляр сдается членам жюри с наименованием команды.

– Члены команды составляют максимальное количество различных конструкций с прямой речью, используя зафиксированный набор слов и заданную тему (13 минут). Схемы предложений получают капитаны команд у жюри:

«П», – а.

«П!» – а.

«П?» – а.

«П…», – а.

А: «П».

А: «П?»

А: «П!»

А: «П…»

«П, – а, – п».

«П,!? – а. – П».

«П, – а. – П!»

«П! – а. – П?»

«П … – а. – П».

«П, – а: – П».

А: «П», – а.

А: «П!» – а.

А: «П?» – а.

А: «П…», – а.

А: «П», – а.

Капитаны команды сдают жюри бланк с составленными предложениями.

 За каждую грамотно составленную конструкцию предложения с прямой речью жюри начисляет от 1 до 2 баллов в зависимости от сложности использованной конструкции. От 1 до 5 баллов по итогам тура может дать одной из команд команда болельщиков, оценивая оригинальность составленных предложений. Если для построений конструкций предложений команде не хватает заявленного набора слов, то она может обратиться к жюри с просьбой «купить» за 1 балл – 1 слово.

Члены жюри (педагоги) подводят предварительные итоги и оглашают их командам и зрителям.

III. Тур - конкурс капитанов (3 минут, 6 баллов).

За отведенное время капитаны должны составить от себя предложения с прямой речью «Обращение к командам – призыв к победе».

Жюри оценивает сложность использованной грамматической конструкции, креативность и эмоциональную составляющую и присуждает каждой из команд от 1 до 4 баллов. От 1 до 2 баллов за интересное эмоциональное обращение к своей команде вправе присвоить команда болельщиков (но только одной из команд).

Члены жюри (педагоги) подводят предварительные итоги и оглашают их командам и зрителям.

IV. Тур – заключительный – подведение итогов.

Члены жюри или педагоги суммирует полученные командами баллы за каждый тур, объявляет победителей. Рекомендуется помимо I, II, III мест предусмотреть специальные номинации, например: «Приз зрительских симпатий», «Самые креативные», «Самые дружные» и т.д.