

Методическая разработка внеурочного мероприятия

Лингвистический квест «Поиски клада в царстве русского языка»

Форма проведения: квест-игра.

Участники: обучающиеся 6-х классов.

Продолжительность: 1 час.

Место проведения: кабинеты школы.

Цель игры: обобщение изученного материала по основным разделам лингвистики (лексике, фразеологии, орфографии, пунктуации, морфологии, морфемике и словообразованию); развитие познавательной активности и познавательного интереса к урокам русского языка.

Задачи:

- 1) формировать орфографическую и пунктуационную зоркость; развивать умения находить и исправлять грамматические ошибки в образовании форм имен прилагательных, сочетающихся с несклоняемыми именами существительными; развивать умения выполнять морфемный и словообразовательный анализы слова; определять значение слов пассивной лексики; развивать навыки правильного употребления фразеологизмов в устной и письменной речи;
- 2) развивать умения систематизировать материал, обобщать, делать выводы;
- 3) формировать навыки самоконтроля и рефлексии;
- 4) воспитывать потребность в овладении грамотным письмом, развитии речи, умение работать группой;
- 5) воспитывать любовь и уважение к русскому языку.

Планируемые результаты:

Личностные:

- понимание русского языка как одной из основных национально-культурных ценностей русского народа, определяющей роли родного языка в развитии интеллектуальных, творческих способностей и моральных качеств личности, его значения в процессе получения школьного образования;

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе игровой образовательной деятельности.

Предметные:

- умение создавать различные текстовые высказывания в соответствии с поставленной целью и сферой общения;
- соблюдение основных языковых норм в устной и письменной речи;
- уместное использование фразеологических оборотов в речи;
- формирование навыков проведения различных видов анализа слова (морфемного и словообразовательного); определение лексического значения устаревшего слова, распознавание однородных членов предложения, опознавание сложного предложения;
- овладение основными нормами литературного языка (орфографическими, пунктуационными, грамматическими), поиск орфограммы и применение правил написания слов с орфограммами; применение правил постановки знаков препинания в простом и сложном предложениях.

Метапредметные:

- развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности;
- умение планировать пути достижения целей;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать в группе: формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение находить и извлекать информацию в различном контексте; объяснять и описывать явления на основе полученной информации; анализировать и интегрировать полученную информацию.

Ход мероприятия.

Подготовительный этап.

Мероприятие проводится для параллели 6-х классов. До проведения игры учащиеся делятся команды, подбирают название команды, девиз. В игре одновременно участвует 5 команд.

Каждое испытание проводится в отдельном кабинете, где ребятам предстоит выполнять задания под руководством экспертов-старшеклассников. Эксперты выслушивают и проверяют ответы, выставляют баллы в маршрутный лист команды. В конце игры баллы суммируются, и определяется команда-победитель и призеры. Эксперты заранее получают задания и критерии их оценки.

Критерии оценки озвучиваются каждой команде непосредственно на станции до выполнения задания. На каждой станции после выполнения и оценки задания командам вручается по одной букве пословицы или знаки препинания. (УЧЕНИЕ СВЕТ, А НЕУЧЕНИЕ – ТЬМА.)

Организационный этап.

Приветственное слово ведущего. Представление команд. Вручение маршрутных листов.

Основной этап.

Станция «Назад в прошлое».

Задание на данном этапе состоит из 2-х частей и выполняется на интерактивной доске:

1. Соотнесите устаревшие слова с современными синонимами.
2. Распределите устаревшие слова в 2 группы: разложите устаревшие слова в две корзины «Историзмы» и «Архаизмы».

Станция «Веселая фразеология».

Участникам игры предлагается по 6 шуточных рисунков с фразеологизмами.

Задание 1

Определите, какие фразеологизмы изображены на рисунках и объясните их значение.

Задание 2

Выберите один из фразеологизмов. Используя не менее двух предложений, опишите ситуацию, в которой будет уместно употребление этого фразеологизма. Включите фразеологизм в одно из предложений.

Станция «Игра в слова».

На этой станции команды выполняют интерактивные задания в сервисе LearningApps.

Задание 1

Соберите пазл, подбирая к схемам слова в соответствии с их морфемным составом.

Для выполнения задания нужно перейти по ссылке:

<https://learningapps.org/6111462>

Задание 2

Соберите пазл, определяя способы образования слов.

Ссылка на задание:

<https://learningapps.org/4028586>

Станция «Юные редакторы».

Командам предлагается текст с орфографическими и пунктуационными ошибками.

Задание: Исправьте ошибки и объясните правила написания слов и постановки знаков препинания.

Станция «Загадки – отгадки».

Задание 1

Отгадайте загадки. Определите, какой признак объединяет слова-отгадки. (Слова-отгадки – несклоняемые существительные). Определите род этих несклоняемых существительных.

Задание 2

Рассмотрите словосочетания «прилагательное + несклоняемое существительное». Исправьте ошибки в образовании форм имен прилагательных.

Заключительный этап.

Команды собираются в актовом зале. Сдают маршрутные листы. Пока подсчитываются баллы, участники команд совместно собирают пословицу. Ведущий подводит участников игры к выводу, что, выполняя задания лингвистического квеста, учащиеся нашли клад. Это пословица, в которой заключена народная мудрость. Бесценные сокровища – это наши знания.

Подведение итогов. Награждение победителей и призеров. Рефлексия.