

Деловая игра «Читательская грамотность- путь к успеху»

Цель: развитие читательской грамотности учащихся

Задачи:

- развивать любознательность и интерес к чтению книг;
- обогащать словарный запас учащихся;
- воспитывать внимательного читателя;
- формировать умения анализировать информацию, интерпретировать, воспроизводить.

Участники: обучающиеся 5-7-х классов.

Оборудование: карточки, маршрутные листы, тексты художественных произведений (Тамара Ломбина«Пояснительная записка»,В.А.Сухомлинский «Как родился Василько»,Н.Н.Носов «Живая шляпа»)

Условия игры:

В квесте участвуют 3 команды. Команды проходят одинаковые этапы, в одинаковой последовательности. Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем команды присваивают сами себе название и готовят эмблему.

Цель квеста – собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это быстрее всех.

Ключевые фразы:

- *Книги – это топливо для огня разума.*
- *Тому, кто читает книги, никогда не скучно.*
- *Прочитанная книга – еще одна прожитая жизнь.*

Маршрутный лист.

Команда:

Название этапа	Отметка о прохождении этапа
I этап «_____»	
II этап «_____»	
III этап «_____»	
IV этап «_____»	
Ключевая фраза:	

Эмблема:

Ход игры

1 этап «Зашифрованное слово» (одинаковое для команд)

Он есть в любой библиотеке. Чтобы узнать, что это, разгадайте кроссворд:

					1	К	н	и	г	а		
2	а	н	н	о	т	А	ц	и	я			
3	и	л	л	ю	с	Т	р	а	ц	и	я	
					4	А	в	т	о	р		
5	э	н	ц	и	к	Л	о	п	е	д	и	я
6	б	и	б	л	и	О	т	е	к	а		
		7	к	н	и	Г	о	м	а	н		

1. Печатное издание в виде сброшюрованных и заключённых в переплётную крышку листов объёмом не менее 48 страниц (книга).
2. Краткое изложение содержания книги (аннотация).
3. Рисунки на обложке или внутри книги (иллюстрация).
4. Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании (автор).
5. Издание, относящееся к справочной литературе (энциклопедия).
6. Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации (библиотека).
7. Любитель книг (книгоман).

2 этап «Вопросы по прочитанным произведениям»

Каждая команда читает рассказ и отвечает на вопросы по этому рассказу.

Вопросы для 1 команды:

Тамара Ломбина «Объяснительная записка»

1. Назовите главных героев рассказа?
2. В каком классе учились дети?
3. Почему расстраивался Серёжа?
4. Какой предмет вела классный руководитель Серёжи?
5. Что сказал маме Серёжа, когда она пришла расстроенная с собрания?
6. Как поступали мама и папа Серёжи, когда не знали, как его воспитывать?
7. Что придумал сделать Серёжа?
8. Что обязался делать Серёжа, если к нему опять посадят Юльку?
9. Что исправил Серёжа в письме к классному руководителю?
10. Как передал Серёжа письмо классному руководителю?

Вопросы для 2 команды

В. Сухомлинский «Как родился Василько».

1. Кем работали мама и папа Василько? (Папа трактористом, мама в шелководческом звене)
2. Почему папа Василько не повёз маму на машине в родильный дом? (Была метель и все дороги завалило снегом)
3. На чём папа Василько повёз жену в родильный дом? (На тракторе)
4. Назовите расстояние до родильного дома? (7)
5. Что случилось с трактором во время поездки? (На полпути трактор увяз в сугробе и заглох)
6. Что сделал папа Василько, когда трактор сломался? (Укутал жену в одеяло и понёс её на руках)
7. Как звали папу Василько? (Степан)
8. Сколько километров шёл папа Василько? (4)
9. Сколько было Василько лет, когда рассказали эту историю? (Восемь лет)

Вопросы для 3 команды.

Н Носов. «Живая шляпа»

1. Как звали главного героя рассказа? (Котенок Васька)
2. При каких обстоятельствах Ваську накрыло шляпой? (Он охотился на мух, одна муха села на шляпу, Васька прыгнул, и шляпа упала на него)
3. Чем занимались ребята, когда котенок оказался под шляпой? (Раскрашивали картинки)
4. Куда запрыгнули ребята, когда увидели, что шляпа шевелится? (На диван)
5. Чем вооружились ребята, когда вернулись к шляпе? (Кочергой и лыжной палкой)
6. Чем стреляли ребята в шляпу? (Картошкой)

3. этап

4. «Дебаты» Творческое задание

Каждая команда получает свою фразу. Нужно доказать, что эта фраза актуальна, а команды соперников должны опровергнуть ее

Книги в 21 веке нужны!

Читателем быть круто!

Ты что читаешь!

4. этап «Фразы-перевёртыши».

Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами:

1. Новый враг хуже старых трех. – Старый друг лучше новых двух.
2. Гусь никогда чистоты не спрячет. – Свинья всегда грязь найдёт.
3. Есть хорошее с плохим. - Нет худа без добра.
4. Безделье любителя пугает. - Дело мастера боится.
5. У честного человека ботинки промокают. - На воре шапка горит.

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами.

6. Пусть будет один доллар, чем не будет ни одного врага. – Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.
7. Борщ сметаной поправишь. – Кашу маслом не испортишь.
8. Лучше сладкой черешни. – Хуже горькой редьки.

9. Меси тесто, когда холодное. – Куй железо, пока горячо.

Собрав все фрагменты, команда приступает к складыванию фразы в целом. Ответ фиксируется в маршрутном листе и передаётся организатору.

Этап подведения итогов и награждения.

Мы поздравляем команды за активное участие в игре и надеемся, что сегодня книги раскрылись перед вами новыми гранями.