**Сценарий внеурочного мероприятия,**

**посвящённого 100-летию со дня рождения Ф.А. Абрамова,**

**«В мире героев Федора Абрамова»**

Выполнила:

Селиванова Галина Геннадьевна,

учитель русского языка и литературы

МБОУ «Яренская СШ»

В 2020 году исполнилось сто лет со дня рождения известного писателя Ф.А. Абрамова. Литературный мир широко отметил юбилей нашего земляка, создателя удивительных произведений о жизни людей на Севере. Данное игровое занятие способствует развитию памяти, внимания, мышления, повышает интерес учащихся к урокам литературы Севера, ее жителям и природе родного края. Она популяризирует творчество Ф.А. Абрамова.

Учащиеся покажут знание рассказов Ф.А. Абрамова, умение коллективно думать и отвечать на вопросы. Дети научатся творчески осмысливать прочитанные произведения, создавать ответы, находить для себя новую информацию в книгах писателя.

**Цель мероприятия:** привлечение внимания обучающихся среднего и старшего возраста к творческому наследию писателя-земляка Ф.А.Абрамова.

**Задачи мероприятия:**

**Образовательные:** обобщение и расширение знаний обучающихся по биографии и творчеству Ф.А. Абрамова.

**Развивающие:** развитие логического, нестандартного мышления обучающихся;

развитие памяти, внимания, самостоятельности, умения формулировать ответ на вопрос;

развитие общего уровня эрудиции обучающихся;

формирование умения работать в команде, умения общаться, анализировать этапы своей работы, аргументировать и отстаивать своё мнение.

**Воспитательные:** воспитание чувства гордости за наш северный край, любви к родному Северу через пропаганду произведений

Ф.А. Абрамова.

**Предполагаемый результат:**

* расширится и углубится представление обучающихся о жизни и творчестве Ф.А. Абрамова;
* появятся условия для проявления творческой, самостоятельной деятельности обучающихся в условиях выбора;
* в ходе игры проявится сотрудничество школьников из разных классов, школ;
* возрастет активность чтения книг не только Ф. Абрамова, но и местных писателей.

**Оборудование:** 1) карточки с цитатами из рассказов писателя;

2) мультимедийная презентация;

3) карточки с ключевыми картинками;

4) чистые листы бумаги, фломастеры, ручки.

**Наглядность, оснащение мероприятия**:

1. портрет писателя, выставка книг Ф. Абрамова;
2. призы для награждения команды победительницы.

Возраст обучающихся: 11-15 лет***.***

**Предварительная подготовка участников**: изучить биографию Ф.А. Абрамова, прочитать его рассказы «Валенки», «Деревянные кони», "Потомок Джима", «Из рассказов Олены Даниловны», «Есть такое лекарство», «Собачья гордость», «В Питер за сарафаном», «Пролетали лебеди», «О чем плачут лошади», «Материнское сердце».

**Предварительная подготовка учителя**: создать команды (по 4 – 5 человек), прочитать рассказы, придумать игры, продумать систему оценивания, подготовить награждение команд.

Данный ресурс будет полезен учителям русского языка и литературы во время проведения уроков внеклассного чтения, нетрадиционных уроков литературы, предметной недели, посвящённой творчеству Ф.А. Абрамова. Провести данную игру можно на обобщающем уроке по творчеству писателя Ф.А. Абрамова. Игра носит как контролирующий, так и обучающий характер и может служить альтернативой зачётному уроку. Она может стать праздником, если сопроводить её инсценировками и чтением стихов о Севере местных поэтов, о Ф. Абрамове.

**Структура мероприятия:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Краткое**  **содержание этапа** | **Деятельность педагога** | **Деятельность обучающихся** | **Формы организации деятельности, методы и приемы работы** | **Время (мин)** | **Примечания** |
| Начало  занятия | Вступительное слово учителя.  Обсуждение работы жюри. Представление членов жюри.  Команды занимают свои места, выбирают капитана. | Говорит вступительное слово об Ф.А. Абрамове.  Приветствует присутствующих, представляет членов жюри, объявляет начало мероприятия. Желает всем успехов и удачи! | Слушают учителя, получают маршрутные листы и занимают места, отведенные для команды. | Методы работы:  словесный,  наглядный,  создание ситуации успеха.  Форма работы:  индивидуальная,  фронтальная.  Приём работы:  создание игровой ситуации. | 5мин. | Ведущий мероприятия за 15 мин. до игры работает с жюри. Объясняет правила подсчета баллов и напоминает о том, что результаты игры «Калейдоскоп» объявляет член жюри.  Слайды 1-3 м/м презентации для этого этапа занятия. |
| 1 игра-разминка  «Соедини и назови» | Каждой команде дается набор из 20 карточек –иллюстраций (в наборе 2 шт.) Надо соединить по смыслу карточки, по рисункам отгадать, название какого рассказа писателя зашифровано. Назвать 10 произведений Ф.Абрамова. | Объявляет начало игры, название разминки.  Объясняет правила игры.  Отвечает на вопросы капитанов по разъяснению правил разминки. | Перед командой карточки. Обучающиеся вспоминают названия рассказов, обсуждают предложенные иллюстрации, соединяют их и называют название произведения Ф. Абрамова. Ответы капитан сдает в жюри по окончании времени. | Методы работы: наглядный, репродуктивный,  частично- поисковый.  Форма работы:  фронтальная, занятие- игра.  Прием:  расшифруй  слова. | На каждый вопрос обдумывание -30сек. Через 5 мин. Капитаны сдают ответы в жюри. | Приложение №1  Данную игру можно проводить с помощью м/м презентации.  Смотри Приложение №2, слайды 4-13) |
| 2 игра «Калейдоскоп» | Каждой команде необходимо разыграть три номинации по порядку: биография писателя, животные, имена и названия. Цена ответа на игровом поле. Вопросы в каждой номинации педагог показывает с помощью м/презентации сразу всем командам, читает их и на 1мин.оставляет слайд для внимания игроков. Если команда ответила верно, она получает столько баллов, сколько стоит вопрос. Если ответ дан неправильный, то цена вопроса вычитается у команды из всех набранных баллов в ходе игры.  При желании, пока жюри подводит итоги, можно организовать самопроверку. | Объявляет результаты разминки, название игры «Калейдоскоп», объясняет её правила. Показывает игровое поле. Отвечает на вопросы капитанов по разъяснению правил игры «Калейдоскоп».  В ходе игры напоминает о стоимости вопроса, о том, что неверный ответ приносит команде минусовые баллы. | Слушают учителя, изучают условия и порядок игры.  Изучают игровое поле.  Смотрят на вопрос в презентации, обсуждают в команде варианты ответов и выбирают правильный ответ.  После каждого вопроса каждой номинации капитаны сдают ответы в жюри. | Методы работы:  словесный,  наглядный,  «Мозговой штурм».  Форма работы:  интеллектуальная игра, групповая.  Прием: создание игровой ситуации и ситуации успеха. | Обдумывание каждого вопроса- 1 мин.  Игра длится 15 минут. | Приложение №2 (слайды 14-30) Мультимедийная презентация.  Презентация работает с самопроверкой. |
| 3 игра  « Узнай героя» | Педагог выдает каждой команде карточки, на которых написаны цитаты из рассказов Ф. Абрамова. Детям необходимо узнать, о каком герое рассказа писателя идёт речь. У каждого члена команды цитаты на игровом столе для удобства работы. У всех команд цитаты одинаковые. | Член жюри объявляет результаты игры «Калейдоскоп».  Педагог объявляет название игры, объясняет правила. Отвечает на вопросы капитанов по разъяснению правил игры.  В ходе обдумывания вопросов следит за порядком в командах. | Слушают учителя, изучают условия и порядок игры.  Читают цитаты, вспоминают, какому герою они принадлежат. Обсуждают в команде варианты ответов и выбирают правильный ответ.  Ответы капитан сдает в жюри по окончании каждой номинации. | Методы работы: наглядный, частично- поисковый.  Форма работы:  Индивидуально- групповая,  фронтальная  Прием:  создание игровой ситуации. | Через 10 мин. капитаны сдают ответы в жюри. | Приложение №3 |
| 4 игра  «Гонка за лидером» | «Гонка за лидером»-это игра на скорость, в ходе которой педагог задаёт вопросы каждой команде по кругу. На вопрос нужно дать устный ответ. Команде дается 30 сек. на обдумывание прозвучавшего вопроса. Если ответ неверный, то вопрос переходит к следующей команде и стоимость его увеличивается на 1 балл. Суть игры- в умении догнать команду победительницу. | Объявляет название игры, объясняет правила. Называет стоимость вопроса. Отвечает на вопросы капитанов по разъяснению правил игры.  В ходе обдумывания вопросов следит за порядком в команде | Слушают учителя, запоминают правила игры.  1 член команды записывает вопрос.  Все читают вопрос, обсуждают в команде варианты ответов и дают правильный ответ.  Правильный ответ объявляет капитан команды. | Методы работы:  словесный, репродуктивный  частично- поисковый.  «Мозговой штурм».  Форма работы:  Работа в группе  Прием:  создание речевых ситуаций. | На обсуждение вопроса дается 30 сек.  Игра длится 5 мин.  5мин. | Приложение №4 |
| Подведение итогов и награждение победителей | Объявление итогов мероприятия. Благодарность присутствующим за игру.  Награждение всех команд дипломами. Вручение благодарностей членам жюри. | Педагог заканчивает мероприятие чтением стихотворения Т. Бечиной «Памяти Федора Абрамова».  Объявляет результаты игры и вручает дипломы и благодарности.  Приглашает желающих посетить выставку книг писателя в кабинете. | Обучающиеся слушают выступление педагога, пишут командой синквейн мероприятия. Получают дипломы.  Смотрят выставку книг Ф. Абрамова и В. Чиркина. | Методы работы:  словесный,  наглядный.    Форма работы:  индивидуальная,  фронтальная.  Приём работы:  рефлексия-синквейн. | 5мин. |  |