**Методическая разработка внеклассного мероприятия**

**«Филологический квест»**

**Цели**:

- развитие познавательной активности и интереса к русскому языку;

- развитие образного и логического мышления, воображения, речи, формирование предметных умений и навыков, необходимых для успешного решения поставленных задач;

- формирование умений общаться и работать в команде.

**Задачи**:

- мотивировать школьников к участию в игре;

- расширить кругозор учащихся;

- создать условия для развития таких аналитических способностей учащихся, как умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, обобщать познавательные объекты, делать выводы;

- создать условия для развития памяти, внимания, воображения;

- содействовать формированию самостоятельной познавательной деятельности;

- содействовать формированию умения работать в команде.

**Форма**: квест

**Возраст учащихся**: 6-7 классы

**Продолжительность** – 45 минут

**Оборудование:** видеоролик/мультимедийная презентация, проектор, экран, перфокарта и перечень букв, буквы зашифрованного слова, карточки с заданиями для работы команд на станциях.

**Пояснительная записка**

Внеклассное мероприятие ориентировано на знакомство учащихся с Международным Днем грамотности (8 сентября). В этот день в образовательных учреждениях целесообразно проводить встречи с писателями, издателями и журналистами, конференции, круглые столы, викторины и олимпиады по русскому языку. Большой популярностью в педагогическом сообществе пользуется новая форма игровой образовательной технологии – квест.

Данный квест имеет филологическую направленность и ориентирован формирование познавательной активности детей и умение работать в команде. Количество команд учитель определяет самостоятельно.

Проведение мероприятия требует предварительной подготовки. В кабинете русского языка организуется штаб. Это начальный пункт маршрутов всех участвующих команд. Здесь происходит разделение учащихся на команды. В самом начале игры в штабе происходит организационное собрание. На этом собрании учитель - глава штаба – при помощи видеоролика/мультимедийной презентации знакомит участников с проблемой безграмотности населения во всем мире, действиям правительства разных стран по принятию мер в борьбе с этой проблемой. Глава штаба призывает команды внести свой вклад в решение данной проблемы, ставит перед участниками квеста задачу, которую необходимо решить в ходе мероприятия.

После организационного собрания в штабе начинается работа команд. Каждая из команд получает вопрос, ответ на который определит номер конверта-задания для группы. Выполнив это задание, команда определит свой дальнейший маршрут. В каждом пункте участников команды ждут всевозможные испытания, связанные с определением уровня их грамотности. За верно выполненное задание участники получают букву. Таким образом, ориентируясь на подсказки в каждом пункте, участники вернутся в штаб, где сообща составят слово из полученных букв, которое будет являться ответом на поставленный в начале мероприятия вопрос.

**Ход мероприятия:**

**Начальник штаба (НШ):** Уважаемые участники! Рада приветствовать всех на организационном собрании нашего штаба. Сегодня на повестке очень важная проблема – безграмотность людей. Прошу всех участников обратить внимание на экран.

**(демонстрация слайдов/видеоролик).**

Как вы могли убедиться, безграмотность остается глобальной проблемой, несмотря на усилия, которые прилагаются для ее решения. А как можем мы повлиять на решение этой проблемы?

**(учащиеся предлагают варианты решения проблемы)**

Наши коллеги из соседнего штаба уже обсудили эту проблему и нашли ответ на главный вопрос: «Какое средство лучше всего помогает в борьбе с безграмотностью?». Ответ на этот вопрос они прислали по электронной почте, но, к сожалению, он зашифрован. Наша задача – расшифровать его.

Перед всеми командами стоит нелёгкая задача: вспомнить всё, что изучали по предмету «Русский язык», а также напрячь своё воображение, проявить смекалку. Победителем станет та команда, которая, двигаясь по лингвистическому маршруту, соберёт все буквы кодового слова. Желаю удачи!!!

**Пункт 1.** Штаб. Отправная точка маршрута для всех команд.

Командам будет задано по одному вопросу, ответ на который послужит подсказкой к местонахождению первой зашифрованной буквы кодового слова.

**Вопрос для команды 1:**

Сколько букв есть у дракона  
И нулей у миллиона,  
Разных шахматных фигур,  
Крыльев у трех белых кур,  
Ног у майского жука  
И сторон у сундука.

(6, т.о., команда 1 отправляется в кабинет 6).

**Вопрос для команды 2:**

Сколько месяцев в зиме,  
В лете, в осени, в весне,  
Сколько глаз у светофора,  
Баз на поле для бейсбола,  
Граней у спортивной шпаги  
И полос на нашем флаге?

(3, т.о., команда 2 отправляется в кабинет 3).

**Вопрос для команды 3:**

Сколько на море ветров,  
И копыт у двух ослов,  
Щупалец у осьминога,  
И клыков у пары догов?  
Сколько ног у паука,  
Паука-крестовика?

(8, т.о., команда 3 отправляется в 8 кабинет).

**Пункт 2.** Кабинет 3. Остановка «Фразеологическая».

**Задание: Угадайте фразеологизмы по картинкам.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\баклуши.jpg   1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\водить за нос.jpg   1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\курица.jpg   1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\сломя голову.jpg  4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\чесать языки.jpg  5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\не разлей вода.jpg  6.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\как 2 капли воды.jpg  7.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\спустя рукава.jpg  8.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | C:\Users\Альберт\Desktop\фразеологизмы\лес рук.jpg  9.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

За верно выполненное задание команда получает **букву У.**

**Для продолжения пути команде предлагается подсказка.**

Укажите количество грамматических основ в следующем предложении:

Лесничий не мог отказать гостям и повел их на озеро, где жили лебеди.

Ответ: 2

**Пункт 3**. Кабинет 2. Остановка «Морфемная».

**Задание: собери слова из морфем.**

1.Приставка – в слове ПОДЛЕТЕЛ, корень – в слове СНЕЖНЫЙ, суффикс – в слове СТРАННИК, окончание – в слове ШКОЛЬНИКИ.

Ответ: подснежник

2. Корень – в слове ЗАМОРОЗКА, суффикс – в слове КАРТИННЫЙ, окончание – в слове ЗЕЛЁНЫЙ.

Ответ: морозный

3.Приставка – в слове ПЕРЕЕЗД, корень – в слове УБЕЖАТЬ, суффикс – в слове СТОРОНКА, окончание – в слове ЗИМА.

Ответ: перебежка

4.Корень – в слове МОЛОДОЙ, суффикс – в слове ПАЛЬЦЫ, окончание – в слове ТРАВЫ.

Ответ: молодцы

5. Корень – в слове ШКОЛЬНЫЙ, суффикс – в слове ДВОРНИК, окончание – в слове СОН.

Ответ: школьник

За верно выполненное задание команда получает букву Ч.

**Для продолжения пути команде предлагается подсказка.**

Командам выдается набор букв. Их задача – воспользоваться перфокартой из инвентаря.

Ответ: восемь

**Пункт 4**. Кабинет 8. Остановка «Орфографическая».

**Задание: вставь пропущенные буквы**

Вес?ник, гиган?ский, грус?ный, ужас?ный, радос?ный, вкус?ный, интерес?ный, ненас?ный, небес?ный.

За верно выполненное задание команда получает букву И.

Для продолжения пути команде дается подсказка.

**Сколько у вас получилось слов с буквой Т? (5, поэтому следующий пункт находится в кабинете №5).**

**Пункт 5.** Кабинет 5. Остановка «Грамматическая арифметика».

**Задание:** Решите примеры.

Ба + деревянный сосуд = летающее насекомое (бабочка)

До + зарытые в земле ценности = (доклад)

Каб + овощ, заставляющий грустить = (каблук)

Мет + новогоднее дерево = (метелка)

Чере + назойливое насекомое = (черемуха)

Кар + знак препинания = (карточка)

За верно выполненное задание команда получает букву Н.

**Для продолжения пути команде дается подсказка.**

Шея - я + сок – ок + ть = (шесть)

Команда отправляется в кабинет № 6.

**Пункт 6.** Кабинет 6. Остановка «Фонетическая».

**Задание: Подчеркните слова, в которых звуков меньше, чем букв.**

**Деревья, елка, меч, юг, помощь, печь, ярмарка, союз, подъезд, гусь, рояль, соль.**

За правильно выполненное задание команда получает букву Е.

**Для продолжения пути команде дается подсказка:**

Сколько слов вы выписали из предложенного ряда? (4)

Команда отправляется в кабинет 4.

**Пункт 7.** Кабинет 4. Остановка «Лексическая».

Задание: разгадайте ребусы.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Падеж | Лексика | Слово |
| Грамматика | Склонение | Диктант |

За правильно отгаданные ребусы команда получает последнюю букву Е и отправляется в штаб.

В Штабе учащиеся складывают из собранных букв слово «УЧЕНИЕ», что и является ответом на главный вопрос: «Какое средство лучше всего помогает в борьбе с безграмотностью?».

Побеждает команда, быстрее всего справившаяся с поставленной задачей.

**КШ:**

- Понравилось ли вам мероприятие?

- Какие моменты квеста запомнились больше всего?

- Какие задания оказались легкими/сложными для вас?

- Ваши предложения по усовершенствованию игры.

КШ благодарит команды за участие и награждает участников.