




Департамент образования и науки города Москвы
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа №1468»

**ЛИТЕРАТУРНОЕ ЛОТО ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ НА
УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ ТЕМЫ «ЖИЗНЬ И
ТВОРЧЕСТВО Л.Н. ТОЛСТОГО»**

Проектная работа

Скворцова Петра Павловича,
10 «Ж» класс,
Руководитель: Иванюкович Елена
Викторовна, учитель русского языка и
литературы ГБОУ Школа № 1468

*Участник:  Скворцов П. П.
Научный руководитель:  Иванюкович Е. В.
Директор ГБОУ Школа № 1468  Токигарова Т. Г.*



Москва 2023

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа № 1468»

Брошевский пер., 21, Москва, 109147, e-mail: 1468@edu.mos.ru Тел. +7(495)670-06-27;
ОГРН 1037739437537 ОКПО 34572541 ИНН/КПП 7709157090/770901001

Отзыв
на итоговый индивидуальный проект
обучающегося 10 «Ж» класса Скворцова Петра
по теме «Литературное лото для изучения на уроках литературы темы
«Жизнь и творчество Л.Н. Толстого»»

Целью проекта было создание интерактивной игры «Литературное лото»

Данный проект является актуальным, так как сегодня существует проблема приобщения подрастающего поколения к художественной литературе, а литературное лото не только популяризует книгу, но и помогает по-новому представить творчество писателя, сделать его ближе и понятнее современным читателям.

В ходе подготовки автор изучил и проанализировал материалы по теме проекта, выбрал вариант лото, разработал правила и подготовил вопросы для игры, оформил печатную и электронную версию продукта. Работа состоит из введения, 3 глав, заключения, списка использованных источников, и является целостным, законченным продуктом.

Итогом работы стало создание печатной и электронной версии игры «Литературное лото».

В ходе выполнения проекта, обучающийся самостоятельно выполнял работу, проводил регулярные консультации с руководителем проекта, исправлял недоработки. Все этапы обсуждения и представления проекта пройдены в срок. При работе над проектом обучающийся показал себя инициативным, самостоятельным и ответственным, продемонстрировал умение собирать и анализировать информацию.

Данный проект имеет практическую значимость и может быть использован на уроках литературы и МХК, а также во внеурочной деятельности. Работа выполнена на достаточно высоком уровне, отвечает предъявленным требованиям и актуальна в современной действительности.

Руководитель проекта

Иванюкович Е.В.

Содержание

1. Введение ...

2. Игра как средство воспитания подростка во внеурочное время

3. Материалы для создания игры

4. Разработка и создание электронной и печатной версии игры

Заключение ...

Список источников ...

Введение:

Тема: Литературное лото

Цель проекта: Создать интерактивную игру «Литературное лото»

Задачи:

- Изучить материалы для создания литературного лото
- Продумать форму игры
- Разработать правила игры
- Составить задания для игры
- Создать электронную и печатную версии игры
- Подготовить презентацию для защиты проекта

Актуальность: Проблема приобщения подрастающего поколения к художественной литературе является одной из актуальных, так как ее значение определяется и общественной, и воспитательно-образовательной ролью в жизни нашего народа. Искусство слова помогает человеку познавать окружающий его мир, заставляет нас волноваться и сопереживать героям, а культурные приоритеты определяют жизненный путь целых поколений. Литературное лото – это игра, являющаяся сложным феноменом и потребностью человека.

Этапы работы:

Этап 1: Подготовительный

- выбор темы
- определение актуальности и формата работы

Этап 2: Планирование

- выбор источников информации
- сбор и анализ информации

Этап 3: Исследование и реализация

- подбор мультимедийного контента
- сбор и анализ информации

Этап 4: Создание продукта

- анализ полученных данных
- формулирование выводов
- подготовка презентации и выступления

Введение

Игра как средство воспитания подростка во внеурочное время

Как говорил М.Монтель: «Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры».

Одним из средств, направленных на создание мотивации учения, развития познавательного интереса, являются игры. Поэтому, мною выделена следующая тема: «Игра-средство внеурочной деятельности».

Проблемы формирования и развития учебной мотивации школьников на сегодняшний день приобретают всё большую актуальность. Этой теме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это логично, потому что учение – ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни в обществе, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе.

Для успешного обучения и воспитания детей необходимо на первых же годах школьного обучения пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь внимание ребёнка, привлечь его к деятельности в школе и за её пределами. С самого начала обучения ребенок испытывает определенные трудности. Учёба – первая деятельность ребенка, результаты которой контролируются и оцениваются. Для успешного её осуществления требуется овладение учебными навыками, а также трудолюбие, организованность, достаточный уровень развития памяти, внимания, мышления. Всё это требует от ребенка больших физических и психических усилий. Вследствие этого ребенок быстро устает, теряет интерес к учению. Отсутствие интереса выражается в нежелании учиться, постоянной отвлекаемости, неспособности заниматься необходимым делом продолжительное время.

В связи с этим педагоги начальных классов и воспитатели всё более интересуют вопросы, связанные с тем, как воспитывать стремление к знаниям, как выбрать из методов и приёмов обучения те, которые побуждали бы активно

овладевать знаниями и умениями. Поэтому, необходимо создавать проекты, нацеленные на развитие познавательного интереса у школьников.

Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека. Занимательность процесса во время внеурочной деятельности даёт положительный результат при изучении темы игры. Положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т. е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в образовательный процесс.

Материалы для создания игры

Интеллектуальная игра как мотиватор познавательной активности школьников (из опыта работы) / Е. В. Голяшова, Л. В. Гурилева, Т. В. Демина [и др.]. — Текст: непосредственный // Образование и воспитание. — 2018. — № 3 (18). — С. 35-38. Электронная версия. <https://moluch.ru/th/4/archive/94/3397/?ysclid=lbtgyl35p8580475526>

Интерактивная игра как средство развития внеурочной деятельности по информатике. Вестник РУДН. Электронная версия. <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-igra-kak-sredstvo-razvitiya-vneurochnoy-deyatelnosti-po-informatike?ysclid=lbtgzlhcnw933129233>

Собрание сочинений [Текст]: в 12-ти т. / Л. Н. Толстой; [под общей ред. С. А. Макашина, Л. Д. Опульской; сост. Л. Д. Опульской]. - Москва: Правда, 1984-.

Цитаты педагогов об игре. <https://infourok.ru/user/kukushkina-zinaida-vladimirovna/blog/citaty-pedagogov-ob-igre-162685.html?ysclid=lbtcvfj6kr94093383>

Разработка и создание электронной и печатной версии игры

Печатная версия литературного лото включает в себя напечатанные карточки лото, правила игры.

Электронная версия литературного лото представляет собой интерактивную версию игры, сделанную на платформе Microsoft PowerPoint – программа подготовки презентаций. В неё входит электронная версия карточек лото, описание правил игры и автоматическая система определения победителя.

Разработка правил игры

В игре могут принимать участие от 1 до 4 человек и ведущий. Каждому участнику игры раздаётся большая карточка с ячейками, в которых будут написаны вопросы, связанные с романом-эпопеей Л.Н. Толстого «Война и мир».

Вопросы предполагаются трех уровней сложности и соответственно оценочной системой.

1. Вопросы первого уровня обозначаются зеленым цветом, каждый правильный ответ оценивается двумя баллами.
2. Вопросы второго уровня – желтого цвета, оцениваются тремя баллами.
3. Вопросы третьего уровня – красного цвета, каждый правильный ответ оценивается в пять баллов.

Задача ведущего громко и чётко озвучивать ответы, которые зафиксированы на карточках «маленького» размера. Сами же вопросы напечатаны на «больших» карточках. Когда игрок один, он выигрывает, если за 2 минуты сможет ответить на все вопросы правильно. Если игроков несколько, то

победителем становится тот участник, который наберет большее количество баллов и раньше всех закончит игру.

Вопросы лото

Вопросы первого уровня:

1. В каком году читатель впервые встречается с главными героями романа?

Ответ: 1805

2. Назовите имена сыновей князя Василия Курагина?

Ответ: Ипполит и Анатолий

3. Как звали незаконнорожденного сына богатого московского вельможи графа Безухова?

Ответ: Пьер

4. Сколько детей было в семье у графа и графини Ростовых?

Ответ: 4

5. Как звали первую жену Пьера?

Ответ: Элен Курагина

6. Как звали двух младших детей в семье Ростовых?

Ответ: Наташа и Петя

7. Назовите сражение во время которого Андрей Болконский был смертельно ранен

Ответ: Бородинское

8. Сколько детей было у Наташи и Пьера?

Ответ: 4

9. Как звали сына Андрея Болконского?

Ответ: Николенька

10. Сколько лет было Наташе Ростовой в начале романа?

Ответ: 13 лет

11. Кто первый сделал официальное предложение Наташе Ростовой?

Ответ: Василий Денисов

12. «Она привыкла любить и жертвовать собой». О ком это?

Ответ: О Соне

Вопросы второго уровня:

1. Назовите имя фрейлины императрицы и хозяйки самого модного великосветского салона в Петербурге.

Ответ: Анна Павловна Шерер

2. Назовите имение, в котором жил Николай Андреевич Болконский?

Ответ: Лысые горы

3. Какие государства были союзниками России во время похода против Наполеона в 1805 году?

Ответ: Австрия и Пруссия

4. Кого вызвал на дуэль Пьер Безухов?

Ответ: Долохова

5. С каким деревом сравнивает себя Андрей Болконский во втором томе романа «Война и мир»?

Ответ: с дубом

6. Кого в перевязочном пункте встретил и узнал князь Андрей Болконский?

Ответ: Анатоля Курагина

7. В образе какого героя автор воплотил народную мудрость, доброту и простоту?

Ответ: Платон Каратаев

8. В каком году начинаются события эпилога в четвертом томе романа «Война и мир»?

Ответ: В 1820

9. Кто из героев романа был членом масонского общества?

Ответ: Пьер Безухов

10. Были ли среди русских полководцев в войне 1812 года иностранцы? Назовите.

Ответ: Да, Барклай-де-Толли

11. В каком году состоялся первый бал Наташи Ростовской?

Ответ: В 1810 году

12. Какая разница в возрасте была у Наташи Ростовской и Пьера Безухова?

Ответ: 7 лет

Вопросы третьего уровня:

1. Каким орденом наградили Николая Ростова в 1805 году?

Ответ: Георгиевским крестом

2. В каком городе умер князь Андрей Болконский?

Ответ: В Ярославле

3. Сколько лет Л.Н. Толстой создавал роман «Война и мир»?

Ответ: 6 лет

4. Вспомните одно из трех «рабочих» названий романа «Война и мир»

Ответ: «Три поры» или «1805» или «Всё хорошо, что хорошо кончается»

5. К какому жанру относится «Война и мир» Л.Н. Толстого?

Ответ: роман-эпопея

6. Назовите двух главных персонажей-антиподов в романе «Война и мир»

Ответ: Наполеон Бонапарт и Михаил Илларионович Кутузов

7. Кто был режиссёром фильма, снятого по роману «Война и мир» в 1965 году?

Ответ: Сергей Федорович Бондарчук

8. В каком городе в 1812 году Николай Ростов встречает княжну Марию?

Ответ: В Воронеже

9. Какой танец танцевали Илья Андреевич Ростов и Мария Дмитриевна Ахросимова на именинах Наташи?

Ответ: «Данила Купор» (фигура англеза)

10. На каком языке Пьер Безухов признавался в любви Элен Курагиной?

Ответ: на французском

11. В каком году Л.Н.Толстой завершил работу над романом «Война и мир»?

Ответ: В 1869 году

12. С каким животным автор сравнивает «маленькую княгиню» Болконскую?

Ответ: с белкой

Заключение

Целью данной проектной работы было создать интерактивную игру «Литературное лото» по роману-эпопее Л.Н.Толстого «Война и мир». Для достижения цели проекта были поставлены и последовательно решены 6 задач.

По первой задаче – изучить материалы для создания литературного лото – были найдены, изучены и структурированы источники информации, которые позволили последовательно изложить содержание, поставленное в задаче.

По второй задаче – продумать форму игры – была продумана форма игры, что позволило приступить к составлению правил игры.

По третьей задаче – продумать правила игры – были продуманы правила игры, что позволило составлять задания к игре.

По четвёртой задаче – составить задания для игры – на основе текста романа-эпопеи «Война и мир» были составлены задания для литературного лото.

По пятой задаче – создать электронную и печатную версию игры – была создана электронная версия игры.

По шестой задаче – была подготовлена презентация для защиты проекта.

Список использованных источников

Интеллектуальная игра как мотиватор познавательной активности школьников (из опыта работы) / Е. В. Голяшова, Л. В. Гурилева, Т. В. Демина [и др.]. — Текст: непосредственный // Образование и воспитание. — 2018. — № 3 (18). — С. 35-38. Электронная версия. <https://moluch.ru/th/4/archive/94/3397/?ysclid=lbtgyl35p8580475526>

Интерактивная игра как средство развития внеурочной деятельности по информатике. Вестник РУДН. Электронная версия. <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-igra-kak-sredstvo-razvitiya-vneurochnoy-deyatelnosti-po-informatike?ysclid=lbtgzlhcnw933129233>

Собрание сочинений [Текст]: в 12-ти т. / Л. Н. Толстой; [под общей ред. С. А. Макашина, Л. Д. Опульской; сост. Л. Д. Опульской]. - Москва: Правда, 1984-.

Цитаты педагогов об игре. <https://infourok.ru/user/kukushkina-zinaida-vladimirovna/blog/citaty-pedagogov-ob-igre-162685.html?ysclid=lbtcvfj6kr94093383>