

Литературная игра «Веселые ребята» по рассказам Н.Носова с использованием интерактивных сервисов

Начало нашего века стало точкой перехода в век информационных технологий. Уже на начальном этапе обучения необходимо формировать и развивать умения получать и обрабатывать информацию с помощью компьютерной техники и ИКТ для решения учебных и практических задач. Библиотека школы не может остаться в стороне от этого процесса. Интерактивные задания обладают значительным образовательным потенциалом и могут стать эффективным инструментом библиотекаря по продвижению чтения и формированию информационной грамотности. Интерактивные задания позволяют сделать литературные игры привлекательными и по-настоящему современными. Предлагаю разработку литературной игры «Веселые ребята» по рассказам Н.Носова для обучающихся 9-10 лет.

1. Цели:

- расширение и усвоение знаний по творчеству писателя Н.Носова;
- развитие творческой активности обучающихся;
- формирование умения работать в команде.

2. Задачи:

- познакомить обучающихся с биографией Н.Носова;
- проверить знание обучающимися текстов рассказов Н.Носова;
- познакомить обучающихся с работой сервиса <https://learningapps.org/> ;
- познакомить обучающихся с работой сайта <https://rebuskids.ru/create-rebus> ;
- познакомить обучающихся с работой сайта <https://puzzlezilla.ru/create-puzzle>.

3. Подготовительный этап:

За 2 – 3 недели до начала игры обучающимся предлагается познакомиться с биографией писателя Н.Носова, прочитать рассказы: «Живая шляпа», «Огородники», «Мишкина каша», другие рассказы – по желанию.

Для проведения игры формируются команды участников по 5-6 человек, можно проводить игру в формате личного участия.

4. Ход игры:

Задания разработаны с использованием интерактивных сервисов, бумажный вариант заданий прилагается.

Рассказ Н.Носова «Живая шляпа»

Задание 1. Викторина с выбором правильного ответа онлайн

<https://learningapps.org/1948937>. Для желающих выполнить задания в бумажном варианте - См. вопросы и ответы в таблице. Правильный ответ выделен.

№п/п	Вопрос	Варианты ответов
1	Вадик и Вовка сидели за столом. Чем они занимались?	<ul style="list-style-type: none">➤ Раскрашивали картинки➤ Читали книгу➤ Учили уроки➤ Играли на компьютере

2	Откуда упала шляпа?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ С комода ➤ С дерева ➤ С крыши ➤ Со стола
3	Вдруг шляпа поползла к Вадику. Он закричал и ...	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Запрыгнул на диван ➤ Спрятался под кровать ➤ Убежал к маме ➤ Упал в обморок
4	Шляпа вылезла на середину комнаты. Что взяли ребята, чтобы ее спугнуть?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Кочергу ➤ Пистолет ➤ Веник ➤ Ведро
5	Шляпа не двигалась, и ребята решили пострелять в нее. Чем?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Картошкой ➤ Пульками ➤ Горохом ➤ Стрелами
6	Кто выскочил из-под шляпы?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Котенок ➤ Мышь ➤ Хомяк ➤ Щенок

Задание 2. Собрать пазл с изображением кота. Для пазла выбрана иллюстрация с обложки одного из изданий книги Н.Носова:

<https://pic.rutubelist.ru/video/2024-12-09/51/7b/517b45f343090dfdf681f9c3cfb381dc.jpg>



Задание выполняется онлайн. Для этого на сайт <https://puzzlezilla.ru/create-puzzle>, загружаем иллюстрацию, выбираем «15», - из такого количества кусочков будет состоять наш пазл, уровень – «легкий» (как показывает практика, это самый удобный формат для работы, но можно увеличить сложность задания), выбираем «Собрать пазл». Затраченное на сборку пазла время появится на экране (это удобно для сравнения результатов). Сборка пазлов сопровождается визуальными и звуковыми эффектами, что вызывает дополнительный интерес у обучающихся.

Рассказ «Огородники»

Задание 3. Заполнить пропуски в тексте. Задание онлайн по ссылке <https://learningapps.org/1949488>. Бумажный вариант задания с заполненными пропусками – См. ниже.

«Мы приехали в пионерлагерь. Вожатый Витя сказал, что у нас будет свой **огород**. Решили поделить землю на участки и чтобы на них работали бригады из двух человек. Мы с Мишкой еще дома условились работать вместе и вместе рыбу ловить. Все у нас было общее: и **лопаты**, и **удочки**.

Вадик Зайцев предложил сделать красное знамя и написать на нем "Лучшему огороднику".

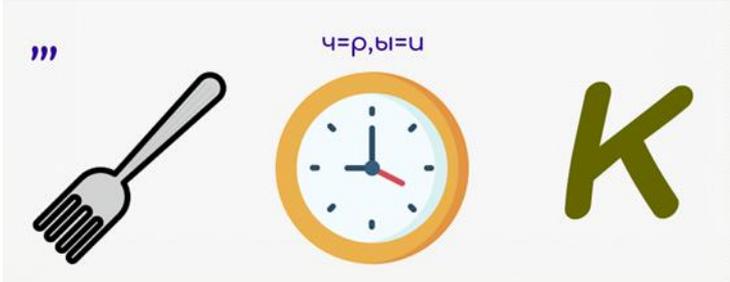
Наш огород был недалеко от **реки**. Мы измерили землю **рулеткой**, наметили участки и вбили колышки с номерами. Нам с Мишкой достался **двенадцатый** участок».

Рассказ «Мишкина каша»

Задание 4. Установить последовательность событий. Задание онлайн по ссылке <https://learningapps.org/1949522>.

События	№п/п
В гости приехал Мишка	1
Мама уехала по делам	2
Мальчики накопили червей и наладили удочки	3
Мальчики выкупались и разлеглись на песке	4
Мальчики растопили плитку	5
Мальчики насыпали крупы в кастрюлю и налили воды доверху	6
Крышка на кастрюле приподнялась, а из под нее каша лезет	7
Мишка варит, лишнюю крупу в тарелки перекладывает.	8
Упустили ведро с веревкой в колодец	9
Не выдержала леска, плюх - и нет чайника.	10
Мишка почистил пескарей и положил на сковородку	11
Наутро проснулись голодные.	12
Якорьком из проволоки, как крючком, подцепили и ведро и чайник	13
А потом мы с Мишкой и Вовкой сорняки на огороде пололи.	14

Задание 5. Разгадать ребусы. Ответы – названия рассказов Н.Носова. Ребусы составлены с использованием сервиса <https://rebuskids.ru/create-rebus>.

Ребус	Ответ
	«Карасик»
	«Огурцы»

	<p>” ” u=e,м=ф</p> 	«Телефон»
	<p>e=а ” ’ ”</p>  <p>Та</p>	«Фантазёры»
	<p>” ρ=т ’ ” ” ”</p> 	«Затейники»

5. Подведение итогов, награждение победителей. Эффективность проведения литературной игры:

Обучающиеся получают фишки для голосования, которые по окончании игры кладут в один из трех конвертов с изображением котиков: рыжего кота, если мероприятие «понравилось»; черного кота, если мероприятие «не понравилось»; белого кота, если «безразлично».

6. Обучение работе в сервисе <https://learningapps.org/u> **на сайтах** <https://rebuskids.ru/create-rebus>, <https://puzzlezilla.ru/create-puzzle> **для желающих.**

Разработано: МАОУ СОШ №117 г.Екатеринбурга
Педагог-библиотекарь Парфенова Наталья Геннадьевна
e-mail: ParfenovaNG@gmail.com