**Пояснительная записка**

**к презентации для проведения викторины «Своя игра»**

**по юмористическим рассказам А.П. Чехова**

**Автор разработки:** Красикова Людмила Николаевна.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Шлиссельбургская средняя общеобразовательная школа №1 с углублённым изучением отдельных предметов»

г. Шлиссельбург

**Аннотация.**

Данная презентация может быть использована для проведения викторины на внеклассном мероприятии по литературе при изучении юмористических рассказов А.П. Чехова. Игра предназначена для учащихся 6-7 классов.

**Цели игры:** обобщение сведений о творчестве А.П. Чехова, закрепление знаний, полученных на уроках по изучению юмористических рассказов А.П. Чехова; развитие памяти и мышления учащихся, развитие речи учащихся, умения точно и грамотно отвечать на поставленный вопрос, воспитание нравственных качеств личности.  
  
 **Оборудование**: мультимедиа-проектор, компьютер, компьютерные колонки, презентация, листы для ответов, ручки, медальки для победителей.

Игра проводится по типу популярного телешоу «Своя игра», но по изменённым правилам. Это может быть как командная игра, так и индивидуальная. На вопросы могут отвечать как команда в целом, так и к игровым местам могут выходить участники (по одному из каждой команды). Каждый игрок отвечает на выбранный им самим вопрос. Потом игровые места занимает следующая тройка и т.д. Желательно, чтобы все учащиеся класса поочередно побывали на игровом месте.

В каждом разделе по пять вопросов разной сложности: чем сложнее вопрос, тем больше очков он приносит игроку. При ответе каждой командой руководитель делает щелчок указателем мыши по полю с вопросом и появляется ответ.

Участники, верно ответившие на выбранный ими вопрос, приносят своей команде количество очков, равное цене вопроса. И наоборот: давшие неверный ответ, теряют эти очки. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Игра не рассчитана на определённый промежуток времени: длительность определяется по усмотрению учителя.

Игра проста в использовании, имеется инструкция, которая позволит познакомиться с правилами.

**Инструкция**

«Своя игра» содержит игровое поле с шестью разделами. Каждый раздел включает пять вопросов разной стоимости: 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Игроки выбирают вопрос. Нажатие мыши на клетку со стоимостью вопроса перенесёт к данному вопросу (слайду).

На слайдах с вопросами знак вернёт на игровое поле. Ответ на вопрос появляется при нажатии на поле с вопросом. В игре встречается сектор «Кот в мешке», когда команда должна переадресовать вопрос одному из соперников. Если соперники отвечают правильно, то получают баллы, если неправильно, то соответствующее количество баллов снимается с их счёта.

Побеждает тот, кто наберёт большее количество очков.

**Использованные источники:**

1. Малюгина В.А. , Черных О.Г. Игровые уроки по литературе. М.: Вако, 2009.

2. Ресурсы сети Интернет (шаблон для презентации, иллюстрации, аудио).

**Приложение:**

1. Презентация «Своя игра» (по юмористическим рассказам А.П. Чехова).
2. Звуковое сопровождение к презентации.
3. Конспект внеклассного мероприятия с использованием данной презентации.
4. Медали для награждения победителей.