

Согласовано:
Заместитель руководителя – начальник
Управления образования Исполнительного
комитета Зеленодольского муниципального
района Республики Татарстан

Утверждаю:
Начальник отдела учебно-методического
обеспечения Исполнительного комитета
Зеленодольского муниципального района
Республики Татарстан

_____ Р.В.Афанасьева

_____ С.Ю.Савельева

Директор МБОУ «СОШ №15 ЗМР РТ»

_____ Е.И.Иванова

Положение
о ежегодной муниципальной игре-путешествии
«Литературная карта России.
По следам М.Е.Салтыкова-Щедрина и героев его произведений»
(посвящена юбилею М.Е.Салтыкова-Щедрина)

1. Общие положения

- 1.1 Подготовку и проведение литературной игры-путешествия осуществляет Управление образования ИК ЗМР РТ, МБОУ «СОШ №15 ЗМР РТ».
- 1.2 Предполагается ежегодное проведение литературных игр, посвященных одному из наиболее ярких литературных юбилеев текущего года.
- 1.3 Проведение литературно-краеведческой игры в 2016 году призвано способствовать развитию у юных зеленодольцев интереса к личности великого русского писателя и его произведениям.
- 1.4 Начало литературно-краеведческой игры приурочено к открытию Года литературы в России.
- 1.5 Положение о литературно – краеведческой игре размещено на официальном сайте МБОУ «СОШ № 15 ЗМР РТ»
- 1.6 Место проведения литературной игры-путешествия: МБОУ «СОШ № 15 ЗМР РТ», 20 января 2016 года с 9 часов.

2. Цели и задачи игры – путешествия

Цель:

Привлечение внимания общества к литературе и чтению (в соответствии с Указом Президента Российской Федерации Путина В.В. «О проведении в Российской Федерации Года литературы» от 10 июня 2014 года), популяризация литературного творчества М.Е.Салтыкова-Щедрина, обладающего широким спектром воспитательных возможностей для подрастающего поколения.

Задачи:

- ✓ формировать и развивать у детей и подростков интерес к чтению книг посредством организации и проведения массовых литературных мероприятий, заочной экскурсионной деятельности по памятным местам, связанным с жизнью великого писателя, дипломата;
- ✓ развивать навыки публичного выступления в рамках конкурсных заданий;
- ✓ воспитывать чувство патриотизма, гордости за свою страну, любви к отечественной истории, культуре, бережного отношения к культурному наследию.

3. Участники игры-путешествия

Для участия в игре-путешествии приглашаются учащиеся 9-10-х классов школ города Зеленодольска.

4. Сроки проведения игры-путешествия

Игра - путешествие проводится 20 января 2016 года. Подтвердить своё участие в игре (подать заявку) необходимо до 12 января 2016 года. Итоги игры будут подведены непосредственно в конце

мероприятия, вручение грамот учащимся и благодарственных писем учителям будет организовано на закрытии игры.

5. Условия и порядок проведения игры

Участникам игры–путешествия (команда из 6 человек) предлагается в процессе подготовки

- ✓ познакомиться с основными фактами биографии М.Е.Салтыкова-Щедрина
- ✓ узнать о местах, связанных с жизнью писателя
- ✓ внимательно перечитать сказки писателя («Богатырь», «Верный Трезор», «Ворончелобитчик», «Вяленая вобла», «Дикий помещик», «Дурак», «Здравомысленный заяц», «Карась-идеалист», «Коняга», «Как один мужик двух генералов прокормил», «Медведь на воеводстве», «Орёл - меценат», «Премудрый пескарь», «Пропала совесть», «Самоотверженный заяц», «Самоотверженный заяц», «Чижиково горе»)
- ✓ творчески оформить заявку на участие в игре в соответствии с заявленной темой (заочный конкурс, заявки сдать в жюри перед началом игры).

6. Программа игры-путешествия.

1. Встреча участников в актовом зале, приветствие, торжественное открытие мероприятия – выступление театральной группы

2. Литературная игра:

- ✓ Визитка команды (5-7 минут)
- ✓ Конкурс иллюстраций к произведениям М.Е.Салтыкова-Щедрина (формат А 3) – домашнее задание (до 3-х рисунков)
- ✓ Историко-литературное лото «Даты и числа в жизни М.Е.Салтыкова-Щедрина»
- ✓ «Ба, знакомые всё лица!» (интерактивный конкурс, в котором нужно узнать друга или современника писателя по его портрету)
- ✓ «Литературные места, связанные с М.Е.Салтыковым-Щедриным» (интерактивный конкурс, в котором нужно узнать знаменитые исторические места)
- ✓ Конкурс аллегорий (соотнести животное из сказки с качеством характера, которое оно олицетворяет)
- ✓ Лингвистический конкурс «Словечки старины глубокой...» (знать толкование устаревших слов из сказок М.Е.Салтыкова-Щедрина)
- ✓ «Раз, два, три, четыре, пять - выходите все считать!» (внимательно посмотреть подготовленную школой-организатором инсценировку по нескольким сказкам писателя, перемешанным между собой, назвать, какие сказки включены в неё и назвать всех героев Салтыкова-Щедрина, представленных в данной инсценировке)
- ✓ «Сказка – ложь, да в ней намёк!» (сочинить и инсценировать сказку в стиле М.Е.Салтыкова-Щедрина, не более 5 минут)
- ✓ Подведение итогов. Награждение победителей

7. Жюри

1. Гайсина Ольга Борисовна, методист по учебным дисциплинам ОУМО ИК ЗМР РТ
2. Соловьёва Татьяна Викторовна, методист по учебным дисциплинам ОУМО ИК ЗМР РТ
3. Родина Марина Викторовна, руководитель ГМО учителей русского языка и литературы ЗМР РТ
4. Игнатъев Игорь Сергеевич, руководитель экспериментальной театральной студии «Хамелеон»

8. Награждение

Команды-участницы, занявшие по итогам литературной игры – путешествия I, II, III места, награждаются дипломами с символикой игры, все участники игры – грамотами за участие, педагоги - благодарственными письмами с символикой игры.

9. Контактная информация

Координационно-организационный комитет литературной игры-путешествия:

- 1) Гайсина Ольга Борисовна, методист по учебным дисциплинам ОУМО ИК ЗМР РТ

2) МБОУ «СОШ № 15 ЗМР РТ», зам. директора по УВР Николаева Ирина Петровна, руководитель методического объединения учителей русского языка и литературы Самсонова Любовь Александровна, сот.тел. 89274352629

До 12 января 2016 года выслать заявку на электронному адресу nikolaeva.00@inbox.ru . В теме письма обязательно указывается название школы и конкурса "Литературная карта России".

Например, подает заявку МБОУ "СОШ №7 ЗМР РТ", вы пишете в теме письма и называете файл *МБОУ "СОШ №7 ЗМР РТ", "Литературная карта России", УКАЗЫВАЕТСЯ КОНТАКТНЫЙ ТЕЛЕФОН руководителя команды*