

**План-конспект  
развивающего занятия для подростков  
«Словарное домино»  
составил методист МАУДО ЦДО  
Фомина Анастасия Андреевна**

**Целью** занятия является повышение самооценки подростка в процессе общения.

**Задачи:**

- расширение «активного словарного запаса» подростков;
- укрепление у обучающихся уверенности в себе при помощи лингвистических игр.

Данные задачи соответствуют уровню развития детей, т. к. в подростковом периоде проявляется кризис «языкастости»: дети знают слова, умеют их произносить, но это «знание» - пассивно. Они не готовы использовать в общении свой словарный запас. Лингвистические игры очень эффективно помогают преодолеть этот кризис.

Генератором идеи проведения занятия является педагог. В помощь себе он создает инициативную группу детей, которая оказывает помощь в подборе лингвистических игр, подготовки атрибутов и проведении занятия.

**Содержание занятия:**

1. Вводная беседа на тему «Слово – основа общения».
2. Проведение лингвистических игр.
3. Подведение итогов занятия.

В начале занятия с обучающимися проводится беседа на тему «Слово – основа общения». В ней затрагиваются различные вопросы, касающиеся общения: необходимо подвести детей к пониманию того, что общение – необходимый компонент жизни личности, средство самоутверждения и для того, чтобы добиться успеха в жизни, в учебе и в дальнейшем на работе необходимо научиться общаться с окружающими людьми. Общение же осуществляется при помощи слов, поэтому, чем богаче у человека словарный запас, тем интереснее с ним окружающим.

В конце беседы говорится о том, что существуют лингвистические игры, т. е. игры со словами, помогающие оценить и развить «активный словарный запас» человека.

*Лингвистические игры:*

1. Акронимы.

Игра развивает фантазию, умение «работать со словами», расширяет словарный запас, знакомит с понятием акронима.

Один из играющих задумывает какое-то словосочетание и произносит его в виде акронима (сочетание его первых букв). Например, МТП может означать «мягкая теплая подушка». Для простоты мы ввели такое правило: загадывать только вещи, которые находятся в комнате.

Остальные отгадывают. Если хотя бы одно слово угадано – водящий должен об этом сообщить.

Тот, кто первым угадал все словосочетание, выигрывает и сам в следующий раз загадывает свой акроним.

2. Повторяйка.

Эта игра тренирует память, учит запоминать слова.

Играют несколько человек. Первый говорит какое-то слово. Второй повторяет это слово и добавляет свое. Третий повторяет первое и второе слово и добавляет третье. Кто из игроков собьется, тот проиграл.

3. Викторина «Поле чудес» со словарем.

В этом варианте викторины ведущий загадывает слово на определенную тему (выбранное в словаре) и пишет на бумаге черточки вместо букв. Значение слова объясняется не полностью.

Играющие имеют право назвать (по очереди) свою букву. Если в слове есть эта буква, она вписывается вместо черточки на свое место. Вместо буквы играющий может назвать слово целиком. Если он не ошибся, то выигрывает и становится новым ведущим.

После того как слово угадано, все рассказывают, что они знают об этом слове, а затем читают словарную статью, связанную с этим словом. Тот, кто

угадал слово, становится следующим ведущим, а тот, кто больше о нем рассказал, говорит первую букву в следующий раз.

Если слово не угадано после двух кругов, ведущий раскрывает «секрет». В следующем круге тогда он остается ведущим.

#### 4. Кечелов.

В этой увлекательной словесной игре принимает участие много человек.

Кто-нибудь один (водящий) задумывает слово и перепутывает в нем буквы, например, слово «арбуз» может быть зашифровано как «бурза» или «заруб».

Затем все принимаются отгадывать слово. Тот, кто отгадал, получает очко и сам становится водящим.

Побеждает тот, кто набрал 7 очков. Он получает титул «Великий Кечелов». Что означает этот титул? Вы поймете, разгадав это слово.

#### 5. Закончи анекдот.

Эта игра помимо лингвистических способностей тренирует также чувство юмора.

Для игры требуется сборник анекдотов, который никто из ребят не читал.

Все садятся в круг. Ведущий читает анекдот, но не дочитывает его до самого конца – все остальные угадывают последнюю фразу.

Кто первый угадал – тому очко. Кто сказал еще смешнее – тому два.

#### 6. Буриме.

Игра, тренирующая поэтические навыки. Излюбленное развлечение молодых поэтов.

Берут толстый том стихов. Раскрывают на какой-то странице. Выписывают рифмы каких-нибудь стихотворений (стольких – сколько ребят участвует в игре).

Затем бумажки с рифмами скручивают в свиток так, что остается видна лишь одна (вариант – две) первая строчка, точнее, заканчивающее ее слово. Бумажки раздают всем играющим. Они вписывают свои строчки.

Затем бумажки передают по кругу следующим играющим. У каждого из играющих в каждый момент есть своя бумажка-свиток. Они разворачивают следующую строчку (строчки) и заполняют их. И так далее до конца стихотворения.

Потом все вместе читают получившуюся чепуху. И сравнивают с «оригиналом», со стихами, откуда были взяты рифмы.

### 7. Угадай фразу.

Эта игра учит пониманию контекста, в котором произносятся те или иные слова. Ведь в реальных диалогах произносятся лишь часть слов. Если научиться угадывать «недосказанное», то вы лучше будете понимать окружающих людей и их поступки.

Ведущий берет какую-нибудь книгу (лучше литературную классику) и читает начало какой-нибудь фразы.

Остальные пытаются угадать ее продолжение.

Через некоторое время ведущий читает загаданную фразу до конца, и все играющие могут сравнивать то, что было сказано ими, с настоящим окончанием фразы.

Тот, кто угадывает конец фразы (или почти угадывает), получает очко.

Можно читать не начало, а конец фразы. Сначала ведущий должен выбирать задание попроще, чтобы ребятам было интересно играть.

После проведения лингвистических игр необходимо подвести итоги данного занятия вместе с обучающимися: понравилось ли им играть со словами; узнали ли они что-то новое в процессе занятия; что, по их мнению, получилось и не получилось во время проведения «Словарного домино».

Считаю, что данная форма занятия как нельзя лучше подходит данному возрастному периоду, т.к. подростки – это уже не дети, но еще и не взрослые, они любят играть, однако все игры должны по возможности носить воспитательный характер, способствовать развитию тех или иных

способностей. При организации данного занятия необходимо дать обучающимся больше свободы при его подготовке и проведении, сделать так, чтобы основная инициатива исходила от детей, а педагог лишь направлял эту инициативу в нужное русло.