The background features a light beige damask pattern. On the left, a white scroll is partially unrolled, with a quill pen resting on it. The quill has a white base and a blue and brown tip. The entire scene is framed by a gold border with leaf-like decorations at the bottom corners.

# **Читательский турнир**

**как практика углубления**

**понимания текста в**

**коммуникации**

## Цель турнира :

- привлечение внимания участников к общей культуре чтения и понимание текстов
- привлечение внимания к литературному тексту как предмету эстетического отношения
- привлечение внимания участников к важности коммуникации (отношение к собеседнику)



## Технологии:

- коммуникативно - мыслительная техника «Понимание текста»
- технология коммуникативных боев

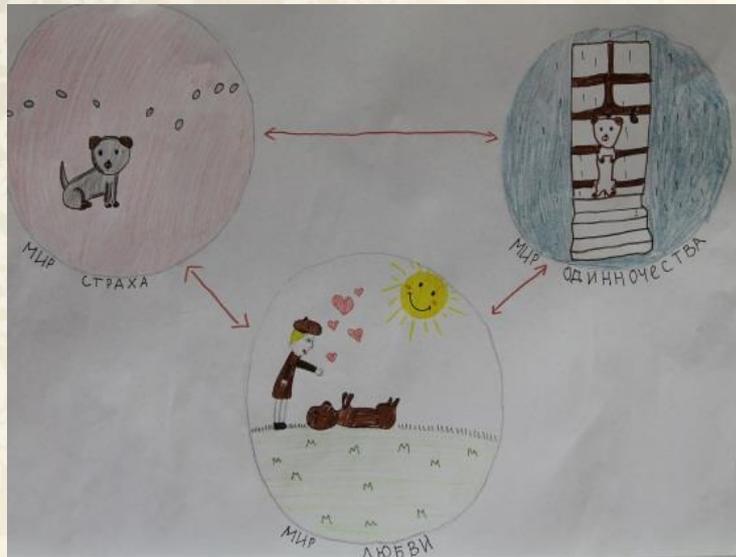


## Конструкция и процедуры турнира:

- выразительное чтение текста вслух
- работа по пониманию текста
- коммуникативный бой



# Продукт этапа понимания



# **Вопросы, предлагаемые для углубления понимания по рассказу Л. Андреева «Кусака»:**

- 1. Прочитайте первый абзац. Выделите ключевые слова, характеризующие состояние Кусаки. Какие приемы использует автор и какова их роль?**
- 2. Изменила ли Кусаку дружба с людьми? Найдите подтверждение этому в тексте.**
- 3. Что такое пейзаж в литературном произведении? Какую роль в рассказе Л.Андреева играют описания природы? Подтвердите текстом.**
- 4. Можно ли назвать дачников добрыми людьми? Вас ничто не насторожило в их поведении? Кто виноват в том, что Кусаку не взяли в город?**
- 5. В третьей части автор говорит о странной мольбе в глазах Кусаки. Что это за странная мольба? Почему никто из дачников не замечает этой мольбы?**
- 6. Вспомните два эпизода: пьяница, пнувший Кусаку, идёт домой и там долго и больно бьёт жену; кучка людей у трактира дразнит деревенского дурачка Илюшу. Зачем Андреев вставляет в рассказ эти эпизоды, не имеющие прямого отношения к истории Кусаки?**

## Правила турнира:

- каждый из 5 игроков трех команд выйдет на игровое поле только 1 раз
- право выбора темы обсуждения по жребию
- 2 минуты на раскрытие ответа на вопрос, общение с оппонентом, уточнение позиции соперника
- молчать дольше 30 секунд нельзя – это поражение, и рефери остановит поединок
- в поединок никто не может вмешиваться, кроме рефери

Команда/ бой	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						

# Итоги

