

Интеллектуальная игра

«Умный читатель и Искусственный интеллект»

4 класс

Цель: развивать интерес к чтению, умение работать в команде, логическое мышление и творческое воображение.

Форма: групповая интеллектуальная игра с элементами искусственного интеллекта.

Продолжительность: 40–45 минут.

Количество команд: 2 (по 5–6 человек).

Ход мероприятия

1. Приветствие

Ведущий:

Здравствуйте, юные читатели! Сегодня вас ждёт необычная игра — мы будем не только вспоминать любимые книги, но и проверим, кто из вас сможет обхитрить... искусственный интеллект!

Он приготовил для вас задания, ребусы и даже предсказания.

Предсказания

◆ Раунд 1. «Угадай героя»

Короткое описание персонажа:

1. Он не любил учиться, но очень любил сладкое и шалости. (Карлсон)
2. Жил он в сказочной стране, любил помогать овощам и боролся с Синьор Помидором. (Чиполлино)
3. Маленький мальчик из теста, который убежал от всех. (Колобок)

💡 За каждый правильный ответ — 1 балл.

◆ Раунд 2. «Голос ИИ» (звуковое задание)

Команды должны определить:

из какого произведения этот отрывок,

кто автор,

1. «Лиса и журавль» (русская народная сказка)

(Весёлый и поучительный отрывок)

> Пригласила Лиса Журавля в гости.

— Приходи, кум, ко мне на обед! — говорит.

Пришёл Журавль.

А Лиса кашу на тарелку положила — и облизывает.

А Журавль клюёт, клюёт — никак не возьмёт!

Лиса смеётся:

— Не нравится каша? Ну что ж, сама съела!

(Весело читать, изображая Лису и Журавля.)

□ 2. Ганс Христиан Андерсен «Дюймовочка»

(Нежный и волшебный отрывок)

> Маленькая девочка сидела на листочке кувшинки,

а вокруг неё плавали золотые рыбки.

Солнце светило, вода блестела,

а Дюймовочка пела — так красиво,

что даже рыбки замерли, слушая её песню.

(Читать мягко, мечтательно.)

□ 3. Алексей Толстой «Золотой ключик, или Приключения Буратино»

(Живой и энергичный отрывок)

> — Я не просто мальчик, я деревянный! — гордо сказал Буратино.

— И нос у меня — не простой, а самый длинный!

— Да-да, видно сразу! — засмеялась Мальвина.

— Только не ври, а то станет ещё длиннее!

(Отрывок с юмором, дети любят его читать с интонацией.)

☞ 4. «Гуси-лебеди» (русская народная сказка)

(Динамичный, с интонацией тревоги и радости)

> Бежит девочка по лесу, зовёт:

— Братец, братец, откликнись!
А навстречу — гуси-лебеди!
Закричали, закружились!
Девочка бросилась к печке:
— Печка, спрячь меня!
— Съешь пирожок — тогда спрячу!

◆ Раунд 3. «Литературная логика»

1. Если Буратино — деревянный мальчик, а Незнайка — коротышка, то кто из них мог бы учиться у Айболита? (Незнайка — живой человек.)
2. Что общего между Красной Шапочкой и Мальвиной? (Обе носят головной убор, обе заботливые.)
3. Почему Колобок не смог вернуться домой? (Потому что его съели.)

◆ Раунд 4. «Творческая мастерская»

Кот в сапогах встретил Золушку и подарил ей сапоги. Придумайте, что было дальше!
(Команды придумывают мини-историю и представляют её.)

☞ Или:

набор предметов (ключ, яблоко, книга) — участники придумывают сказку, в которой они встречаются.

«Колесо фортуны» блиц-опрос

◆ Раунд 5. «Читаем с ИИ»

Сказка: «Колобок»
ИИ продолжает:

> Колобок весело покатился дальше и встретил... ёжика в очках, который читал газету и предложил Колобку стать журналистом.

☞ Вопрос: Это правда (из настоящей сказки) или фантазия искусственного интеллекта?

Ответ: Фантазия

★ Пример 2

Сказка: «Золушка»

ИИ продолжает:

> После бала Золушка открыла свой салон мод, где шила хрустальные платья для всех девушек королевства.

☞ Правда или фантазия?

Ответ: Фантазия

☀ Пример 3

Сказка: «Чиполлино»

ИИ продолжает:

> Когда принц Лимон попал в беду, Чиполлино собрал всех овощных друзей, чтобы построить дирижабль и полететь его спасать.

☞ Правда или фантазия?

Ответ: Фантазия

☀ Пример 4

Сказка: «Буратино»

ИИ продолжает:

> Буратино нашёл золотой ключик, открыл дверь — и оказался в волшебной библиотеке, где книги разговаривали с ним.

☞ Правда или фантазия?

Ответ: Фантазия

☀ Пример 5

Сказка: «Красная Шапочка»

ИИ продолжает:

> Волк проглотил бабушку, но потом пожалел и стал вегетарианцем.

☞ Правда или фантазия?

Ответ: Фантазия

Раунд 6 «Когда герой оживает!»

🎪 Вступление ведущего:

> — Ребята, представьте, что прямо сейчас ожил герой любимой сказки и заглянул к нам на игру!

Он может говорить, шутить и даже удивляться тому, что происходит в нашем мире.

Послушайте, что он говорит, и попробуйте догадаться, кто это или что с ним случилось!

Колобок «Теперь я не катаюсь по тропинке — я катаюсь по Интернету! Кто хочет подписаться на мой канал?» Дети угадывают героя и придумывают смешной заголовок для его блога.

Буратино «А мой золотой ключик теперь открывает не дверь, а планшет!» Нарисовать, что откроет золотой ключик сегодня.

Чиполлино «Я стал защитником всех овощей в супермаркете!» Придумать девиз для Чиполлино в современном мире.

Карлсон «Теперь я летаю не на пропеллере, а на дроне!» Придумать новость о Карлсоне в газете.

Мальвина «Я создала школу хороших манер онлайн. Хотите записаться?» Придумать правила поведения для учеников Мальвины.

Красная Шапочка «Я больше не хожу одна по лесу — у меня есть навигатор!» Придумать совет от Красной Шапочки современным детям.

Айболит «Теперь я лечу не только зверей, но и смартфоны!» Придумать рецепт от доктора Айболита для уставшего школьника.

◆ Раунд 7 Финал. «Лучшая реклама книги»

Сделать рекламу книги или рассказа

🏆 Подведение итогов

Подсчёт баллов.

Каждая команда придумывает по два вопроса о животных и задаёт их умному помощнику.

ИИ отвечает — дети проверяют, верно ли он ответил.

5. Задание 4. «Собери пазл»

Команды собирают пазлы с изображением животных.

Кто быстрее — тот получает балл.

6. Задание 5. «Ответь на вопрос умного помощника»

Теперь умный помощник задаёт вопросы участникам.

Например:

- Кто зимой впадает в спячку?
- Какое животное самое быстрое?
- Чем питаются белки?

7. Задание 6. Пантомима «Угадай зверя»

Одна команда изображает животных при помощи движений и мимики, вторая — отгадывает.

(Примеры: заяц, медведь, кошка, лиса, черепаха.)

8. Подведение итогов.

Учитель:

— Вы все сегодня были настоящими друзьями зверей, показали смекалку, дружбу и доброту.

Победила дружба!

Все ребята получают сладкие призы и медали с изображением животных

Вывод:

Мероприятие прошло весело и познавательно.

Ребята проявили активность, фантазию и командный дух, научились взаимодействовать с умным помощником и узнали много нового о животных.

Классный руководитель: Жданович И.В.