**4 класс Чтение**

**Тема:** КВН «Литературные сказки»

|  |
| --- |
| **Тип урока:** обобщение и систематизация знаний |
| **Педагогические задачи:** создать условия для развития умения называть специфические особенности жанра – литературная сказка, выделять главную мысль произведения под руководством учителя, характеризовать героя произведения на основе его намерений и поступков; способствовать развитию индивидуальных творческих способностей в процессе чтения по ролям и инсценирования |
| **Планируемые результаты** |
| ***Предметные:***научатся: называть специфические особенности жанра литературной сказки, приводить примеры художественных произведений разной тематики по изученному материалу, характеризовать героя произведения на основе его намерений и поступков | ***Метапредметные:****Познавательные:* осознавать смысл межпредметных понятий: типы текстов (повествование, описание), авторский замысел, авторское отношение, автор-рассказчик, сказки народные и литературные.*Регулятивные:* определять границы коллективного знания и незнания по теме самостоятельно (Что мы уже знаем по данной теме? Что мы уже умеем?), связывать с целевой установкой урока.*Коммуникативные:* отбирать аргументы и факты для доказательства своей точки зрения | ***Личностные:*** проверять себя и самостоятельно оценивать свои достижения на основе диагностической работы, представленной в учебнике |

**Ход урока**

**I. Организационный момент**

(Дети вытягивают карточки, помеченные «X» и «О». Таким образом они делятся на две команды, которые так и называют­ся — «Крестики» и «нолики».)

— Дорогие ребята, я рада вас приветствовать на информа­ционно-развлекательной игре «Крестики-нолики». Вы разделились на две команды, вас ждут 6 конкурсов. Тема игры — «Литературные сказки». Перед вами поле, где ука­заны номера конкурсов, в которых вы будете участвовать.
 После каждого конкурса подводится итог, который от­мечается на игровом поле знаком команды. В игре побе­дит та команда, у которых знаков окажется больше.

**II. Конкурсы**

1. Конкурс «Разминка».

— Кто из сказочных героев мог дать такие объявления?
(Вопросы задаются по очереди каждой команде.)

Продаю пиявок. Цена договорная. *(Дуремар.)* Организуем курсы выживания для выезжающих в джунгли. *(Маугли и Тарзан.)*

Бюро знакомств «очаровательные глазки» предлагает для знакомства женщин с одним, двумя и даже тремя глазами. *(Крошечка Хаврошечка.)* Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света. *(Айболит.)*

Сплю и вижу принца. *(Спящая красавица и царевна мо­лодая.)*

Охранному агентству на постоянную работу требует­ся 33 сотрудника крепкого телосложения. *(Черномор.)*

Возьму оброк со всех, даже с чертей. *(Балда.)*

Развлечение для вас: пою песенки, грызу орешки. *(Бе­лочка.)*

*2.* Конкурс «Загадки в пословицах и поговорках».

— Капитан каждой команды вытянет карточку с загадкой в пословицах и поговорках. Вы должны отгадать слово, за­
тем вспомнить, в какой прочитанной на последних уроках сказке встречается этот предмет, и доказать отрывком.

Он поет месяц, а ворона каркает круглый год.

Ласточка день начинает, а он кончает.

Не нужна ему золотая клетка, лучше зеленая ветка. *(Соловей. В сказке В.М. Гаршина «Сказка о жабе и розе».)*

Мал горшок, да ее варит.

Сам ее заварил, сам ее и расхлебывай.

Ее маслом не испортишь. *(Каша. В сказке П.П. Бажова «Серебряное копытце».)*

3. Конкурс «Узнай автора».

—Я вам зачитаю отрывки из биографий писателей. А вам нужно будет назвать полные их имена.

Родился он на Урале, в семье горнозаводского ма­стера. С детства привлекали его люди, предания, сказ­ки и песни родного Урала. *(Павел Петрович Бажов (1879-1950).)*

Родился этот писатель в Уфе. Детство прошло в по­мещичьей среде. Учился в Казанском университете. Затем поступил на службу в Петербурге, где сблизил­ся с кружком «Беседа любителей русского слова».

Очень любил двух своих сыновей, которые тоже ста­ли известными. *(Сергей Тимофеевич Аксаков (1791— 1859).)*

Пятилетним ребенком он пережил семейную дра­му, повлиявшую на характер будущего писателя. Его произведения поражают глубиной чувств героев, яр­кими олицетворениями. *(Всеволод Михайлович Гаршин (1855-1888).)*

Его отец был отпрыском древнего княжеского рода, а мать — в прошлом крепостной крестьянкой. Его дом стал местом, где регулярно сходились лучшие писате­ли и ученые столицы. *(Владимир Федорович Одоевский (1803-1869).)*

4. Конкурс «Живая картинка».

— Сейчас вам будет включен фрагмент мультфильма
«Аленький цветочек», но без звука. Вам нужно будет оз­вучить кадры.

5. Конкурс «Рассуждай-ка».

— Вам нужно ответить на вопросы, которые вы сейчас вы­тяните на карточках.

(Карточки см. в приложении.)

6. Конкурс «Сочини сказку»

— Вам предлагаются слова, связанные известным вам сю­жетом, и одно постороннее слово. Каждый из играющих должен придумать фразу, называть их по очереди, чтобы сложился единый сюжет.

*1-й* ***команде:*** девочка, лес, цветы, волк, бабушка, вер­толет.

*2-й* ***команде:*** девочка, цветок, крот, жаба, ласточка, те­левизор.

— Старайтесь играть как можно чаще, ибо, по словам не­мецкого поэта Ф. Шиллера, «...в игре человек испытыва­ет такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества».

**III. Подведение итогов**

Вот и закончилась игра.

Расходиться нам пора...

На табло взгляните все —

Подведем итог игре.

Подсчет «X» и «О».

Награждение.

**IV. Проверка техники чтения**

**V. Итог урока. Рефлексия**

*Оценка результатов выполнения заданий на уроке, в том числе и чтения. Организация подведения итогов урока обучающимися.*

*Учитель предлагает оценить работу на уроке. Проводит беседу:*

– Что особенно заинтересовало вас во время урока?

– Что нового узнали на уроке?

– Понравилась ли вам работа на уроке? Оцените себя