

Мета: продовжити ознайомлення учнів з життєвим і творчим шляхом Марії Чумарної, ознайомити з її твором «Казка про друга»; вчити орієнтуватися в структурі тексту, формувати вміння визначати головну думку твору, порівнювати вчинки і поведінку персонажів; удосконалювати навички виразного і правильного читання та навички літературного аналізу твору, збагачувати активний словник школярів; викликати бажання обирати краще з літературних джерел для самовиховання, виховувати товариськість.

Хід уроку

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Я всміхнуся сонечку:
— Здрастуй, золоте!
Я всміхнуся квіточці:
— Хай вона цвіте!
Я всміхнуся дощику:
— Лийся, мов з гнізда!
Друзям усміхнуся:
Зичу їм добра!

II. МОВЛЕННЄВА РОЗМИНКА

Робота над скоромовкою. Гра «Дощик»

Діти читають хором.

- Накрапає дощ (*тихо*).
- Дощ пускається сильніше (*голосніше*).
- Злива (*голосно*).
- Дощ слабшає (*тихіше*).
- Дощ припинився (*читання припиняється*).

Сидить сойка на сосні,
Щось посапує у сні.
А на смереку сова
Колискову їй співа.

III. ПЕРЕВІРКА ДОМАШНЬОГО ЗАВДАННЯ

1. Гра «Обличчям до обличчя»

Учні в парі повертаються одне до одного обличчям та переказують оповідання Всеволода Нестайка «Шура і Шурко».

2. Гра «Чия історія краща?»

Конкурс на краще продовження оповідання.

IV. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ. ПОВІДОМЛЕННЯ ТЕМИ І МЕТИ УРОКУ

— Сьогодні ми продовжимо розмову про дружбу. А тему сьогоднішнього уроку ви дізнаєтесь, склавши прислів'я із розсипаних слів.

- Дерево, а, друзями, людина, корінням, міцне.
(*Дерево міцне корінням, а людина — друзями.*)
- Без, друга, туга, вірного, велика.
(*Без вірного друга велика туга.*)

— Як розумієте це прислів'я?

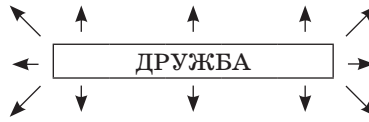
— Спробуйте пояснити, що для вас означає дружба, за допомогою різних частин мови (*робота в групах*).

1-ша група — іменник; прикметник; дієслово. (Друг, дружний, дружити)

2-га група — синоніми до слова друг. (Товариш, приятель, побратим)

3-тя група — антоніми до слова друг. (Ворог, противник, супротивник)

Складання «Асоціативного куца»



— Про дружбу складено багато віршів, казок, пісень, створено безліч фільмів і мультфільмів. Пригадайте мультфільми про дружбу і скажіть:

- з ким дружив крокодил Гена? (*Чебурашка*)
- як звать друзів із Простоквашино? (*Дядя Федір, Матроскин, Шарик*)
- назвіть друзів Вінні Пуха. (*П'ятачок, ослик Іа, Сова*)
- Він подружився із тим, хто живе у ставку, тільки посміхнувшись йому. Хто це? (*Єнот*)
- Хто друг Черепахи, що лежить на сонечку і співає пісеньку? (*Левенятко*)

— Молодці, ви добре знаєте мультфільми. Уміння дружити — найголовніша риса людини. Перевіримо, кого можна називати справжнім другом, поговоримо, як потрібно дружити. Допоможе нам у цьому твір Марії Чумарної «Казка про друга».

V. СПРИЙМАННЯ Й УСВІДОМЛЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

1. Підготовка до опрацювання твору М. Чумарної «Казка про друга»

1) Гра «Передбачення».

— За назвою твору і ключовими словами спробуйте передбачити зміст казки.

Друг Сашко, комп'ютер, космічні подорожі, Компутик, планета Тайн, засумував, справжній друг.

2) Словникова робота. Робота у групах.

— З'єднайте стрілкою слова з їх лексичними значеннями. (На виконання цього завдання відводиться 15 с.)

Нудьгую

Космічний

Фотопристрої

Однокласники

Комп'ютер

Планета

пов'язаний з космосом

учні одного класу

сумую

небесне тіло

прилади для фотографування

електронна обчислювальна машина

2. Фізкультхвилинка

3. Опрацювання першої частини казки

Виразне читання першої частини казки вчителем

- Від чийого імені ведеться розповідь у казці?
- Про що розмірковує хлопчик?
- Кого він називає своїм другом?
- Знайдіть опис Компутика.
- Куди потрапив герой разом з Компутиком?
- Як ви вважаєте, чому планета має таку назву?
- Знайдіть її опис.
- Якими були місцеві жителі?
- Що відчув хлопчик, сидючи на горі?

- Про кого він постійно думав?
- Що пригадував?

4. Опрацювання другої частини казки

Гра «Бджілки». Самостійне читання учнями другої частини напівголосно

- Що трапилося з екраном?
- Які почуття охопили героя?
- Як змінилося небо?
- Що хлопчик побачив високо вгорі?
- Чому йому вдалося впізнати нашу планету?
- Про кого знову згадав хлопчик?
- Від кого сподівався отримати допомогу хлопчик?
- Що розповідав хлопчикові невидимий голос?
- Знайдіть і прочитайте роздуми хлопчика про своє відношення до Сашка.
- Що йому вдалося збагнути?

5. Опрацювання третьої частини казки

Читання третьої частини казки учнями в парах

- Хто повернув хлопчика додому?
- До кого він забіг по дорозі до школи?
- Що йому розповів Сашко?
- Так хто ж справжній друг хлопчика? Доведіть свою думку.
- Що у казці вас вразило, що — здивувало?
- Коли ви хвилювалися найбільше?
- Знайдіть у тексті, який із рядків казки виражає її головну думку, та поясніть свій вибір.

6. Фізкультхвилинка

7. Гра «Засічка — кидок»

За командою «кидок» — усі учні починають читати текст напівголосно.

За командою «засічка» — зупиняються й олівцем позначають останнє прочитане ними слово.

Цей текст таким саме чином читають ще раз. *(Але не більше трьох разів!)*

Під час повторного читання діти переконуються, що прочитали більший обсяг — «засічка» поставлена вже далі. Це доводить їм необхідність багаторазового читання тексту, адже з кожним разом результати покращуються.

8. Поділ тексту на мікрочастинки. Складання докладного плану

План

1. Непросто знайти друга.
2. Поведінка Сашка.
3. Друг Компутик.
4. Планета Тайн.
5. Краса планети.
6. Надокучлива гра.
7. Сигнал Компутика.
8. Темний екран.
9. Самотність на чужій планеті.
10. Згадка про Сашка.
11. Мрія намалювати жителів планети.
12. Уявна розмова.
13. Розуміння прийшло.
14. Неуважність до друга.
15. Пробудження.
16. Зустріч із Сашком.

17. Розмова.
18. Здивування хлопця.
19. Кулька з написом «таємниця».

9. Мікродискусія «Обери позицію»

- Висловте свою думку, чим кращий друг — комп'ютер, а чим — людина?
- Підбийте підсумок нашої розмови та закінчіть речення: «Справжній друг — той, хто...».

VI. ПІДСУМОК УРОКУ

- Чи сподобався вам сьогоднішній урок?
- Чи справдилися ваші очікування?
- Який настрій у вас наприкінці уроку?

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Підготуватися переказувати казку (с. 166–170) так, ніби ти став учасником подій.