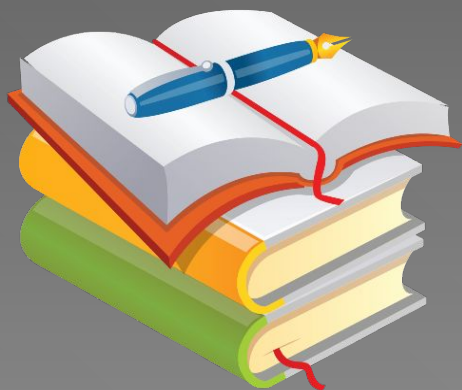




Урок - проект

Тема: «Викторина по
теме **«Фольклор».**



Цель.



- научиться пользоваться приобретенными знаниями для составления заданий к викторине по теме «Фольклор».
- Самостоятельно приобретать недостающие знания из разных источников.
- Уметь работать в группе.

Форма викторины.

◉ *Игра-путешествие.*

◉ Станции-
фольклорные жанры.

• Загадки.

• Пословицы.

• Поговорки.

• Сказки.



Участники викторины.

- Команды.
- Название команды.
- Девиз – краткое изречение или слово, в котором выражается идея деятельности кого-либо.



«Чудо-юдо»

- Девиз:
- **«Удивительное рядом!»**

«Потеха»

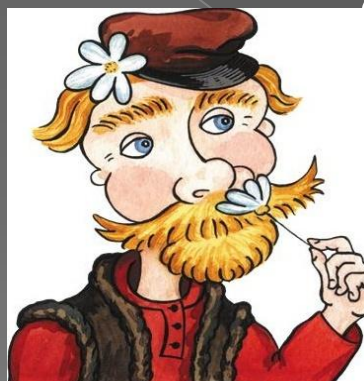
- Девиз:
- **«Делу время, потехе час!»**

Маршрут путешествия.



Фольклор

Сказки



Загадки

Поговорки

Пословицы



www.parcopi.lv

Выбрать жюри.



Группа специалистов, решающих вопрос о присуждении баллов (награды, мест) в викторине.

Каждое задание оценивается баллом.

Составление вопросов.

«Умный вопрос – уже половина знаний».

Репродуктивные:

Кто? Что? Где? Куда? Как?

Продуктивные вопросы:

можно ли считать (что-то) верным?
какие выводы можно сделать из...?
каковы мотивы поступков героев?
вопрос начинается с формулировки тезиса.

Продуктивные вопросы:

если известно..., то...?
если..., то почему...?
...или...?



Подведение итогов.

- Подсчёт баллов.
- Выведение мест.
- Награждение.

