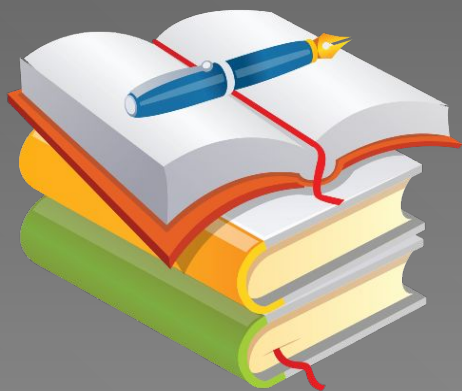




Урок - проект

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.*

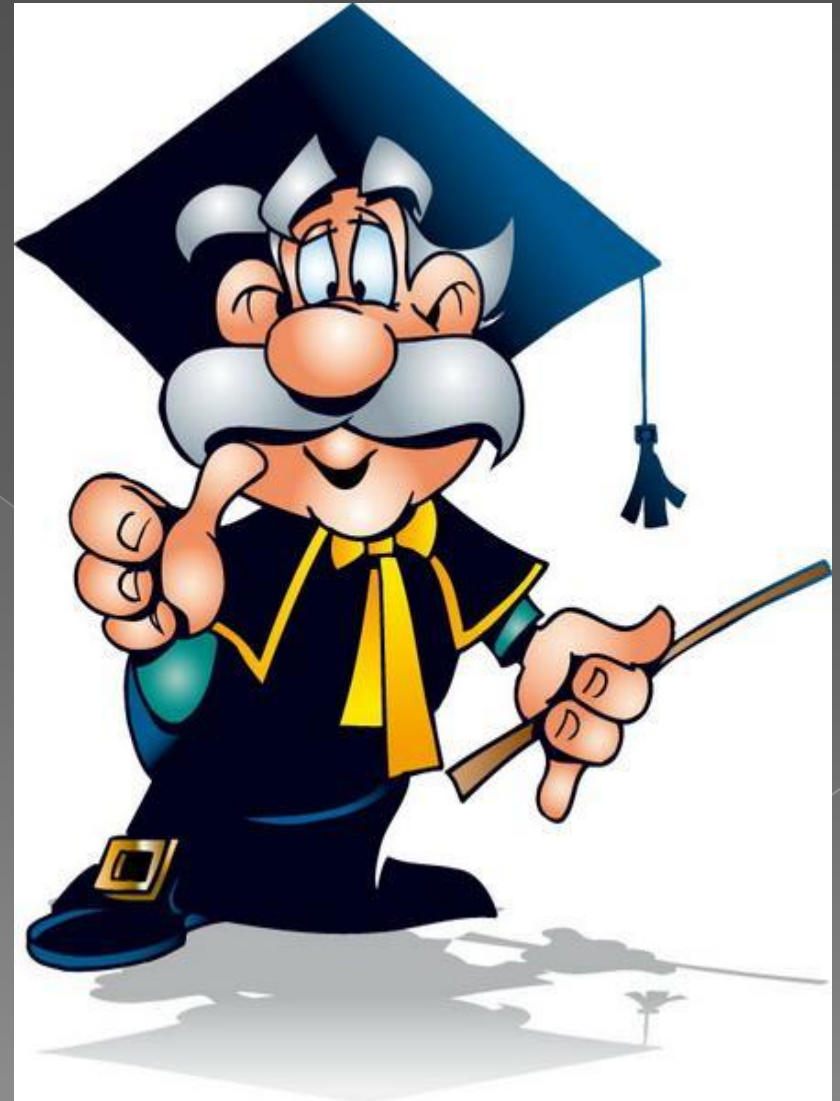
◉ Станции-  
*фольклорные жанры.*

• 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»

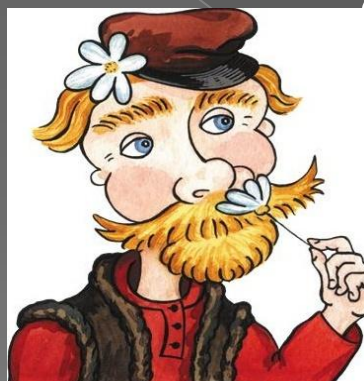
- Девиз:
- «Делу время, потехе час!»

# Маршрут путешествия.



Фольклор

Сказки



Загадки

Поговорки

Пословицы



# Выбрать жюри.



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

Каждое задание оценивается баллом.

Итак, в добрый путь,  
скатертью дорога!





# 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.

