

Конструирование событийного блока-темы

1. Предмет, раздел курса (темы), класс, количество часов
 1. Русский язык. Разделы «Лексика. Культура речи», «Фразеология. Культура речи».
 - Количество часов: 16 часов
 - Класс: 6
2. Событие: «То, что нас окружает: погружение в язык и культуру Древней Греции»
3. Цели:
 - 3.1 Предметная: познакомить учеников с языком и культурой Древней Греции. Сформировать представления детей о культуре, искусстве страны.
 - 3.2 Надпредметная: воспитать интерес к истории, желание узнавать новое; развивать логическое мышление, умение чувствовать и понимать других.

В настоящее время в данном проекте делаем акцент на развитие дивергентного мышления.

| № п/п | Основные разделы | Описание содержания | Дивергентное мышление (отметить фрагменты деятельности, направленной на формирование дивергентного мышления и примерный процент вовлеченных в его выполнение) |
|-------|---|--|---|
| 1 | Мотивационное начало «Включение интереса» к деятельности на учебных занятиях у разных групп обучающихся. (2 часа) | 1. Деление класса на группы (платформы): платформа художников (готовят рисунки для оформления кабинета); платформа актёрского мастерства (готовят инсценирование сказок, мифов и т.д); музыкальная платформа (готовят песни и танцы); спортивная платформа (знакомит нас с Олимпийскими играми и с известными участниками Олимпийских игр). 2. Составление учителем | Группы формируются обучающимися самостоятельно (по интересам). ДМ = 80% |

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | <p>понятийного словаря. Знакомство с греческим алфавитом. Учимся читать по-гречески.</p> <p>3. Оформление кабинета (если используется погружение в культуру или в образ): предметы быта, костюмы, продукты питания.</p> <p>4. Подготовка артистического материала (хоры, музыки), предполагающего задействование эмоционального восприятия.</p> <p>5. Разработка творческих и игровых заданий разного толка.</p> | |
| 2 | <p>Продуктивная деятельность Максимальное вовлечение детей в продуктивную деятельность (интеграция двух видов деятельности: групповой и индивидуальной) 5 часов</p> | <p>В русском языке термины, пришедшие к нам от государства, оказавшего огромное влияние на развитие мировой культуры, встречаются практически повсеместно. Для современного человека они стали настолько привычными, что об их происхождении мы просто и не задумываемся.</p> <p>Каждый участник получает в качестве домашнего задания некий предмет, находящийся в черном ящике (предметы разбиты по темам урока: «Общепотребительные слова», «Профессионализмы», «Заемствованные слова»,</p> | |

| | | | |
|----|--|--|---|
| | | «Неологизмы»). Задача ученика — загадать с помощью этимологического словаря и различных ассоциаций. В ходе презентации ученики должны отгадать, что за предмет спрятан. | |
| 3 | Музыкальная пауза — 20-30 минут | Музыка подбирается не только для релаксации, но и для непосредственного погружения в язык. | Учащимся нравится находить в греческих песнях слова со знакомыми корнями. Они самостоятельно пытаются дать подстрочный перевод, переведя всего несколько строчек. |
| 4 | Социологический опрос по теме «погружения»: «Что в имени тебе моем?» (опрос проводится во внеурочное время) | Учащиеся разбиваются на группы по два человека. Задача группы — провести опрос среди учащихся школы и учителей и подсчитать процент людей, носящих имена греческого происхождения. | ДМ =50-70 % Команды получают свои «имена». Задание носит соревновательный характер. Побеждает команда, чьи имена набирают больше всего голосов. |
| 5 | Знакомство обучающихся с вопросами, необходимыми для изучения раздела «Фразеология. Культура речи». -3 часа | Распределение тем для подготовки домашнего задания. Каждый учащийся получает свой фразеологизм, историю возникновения которого он должен довести до одноклассиков. | Использование технологии «Перевернутый класс» Свое задание ученик должен представить либо в виде инсценировки (по желанию ученика могут быть задействованы в инсценировке его одноклассники), либо в виде рисунка. ДМ = 100 % |
| 5 | Интеллектуальная игра по изученному материалу (проводится в несколько этапов, так как применяются различные формы игр) — 2 часа | Несколько форм интеллектуальных игр («Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг») | ДМ=90-100% |
| 6 | Урок контроля (1 час). | Контроль может быть как классическим, например, в виде теста или контрольной работы, так и творческим. | ДМ=20-40% |
| 7. | Аналитическое завершение. (2 часа) | Постановка спектакля | Задействованы в написании сценария все учащиеся. ДМ =100% |
| 7 | Рефлексия: А) Рефлексия ребенком собственной деятельности | Метод «Острова» На большом листе бумаги рисуется карта с | |

Б) Обратная связь от ребёнка (его мнение о тематическом блоке). **(10 минут)**

изображением эмоциональных "островов":
о. Радости, о. Грусти, о. Недоумения, о. Тревоги, о. Ожидания, о. Просветления, о. Воодушевления, о. Удовольствия, о. Наслаждения.
Карта островов
вывешивается на доске и ученики выходят к доске и крепят свой кораблик в соответствующем районе карты, который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние после урока-погружения.