**20.04.2023**

**Українська література.**

**Стрембицька Л.А.**

**6 клас**

**Тема уроку. Клим Джура - рятівник світу. Його друзі й вороги. Еволюція Клима від боягуза до супер героя**

*Мета*: розкрити поняття про фантастичну, романтичну, багатоепізодну повість; розвивати навички виразного читання, переказування твору, вільного висловлення думки; формувати вміння простежувати сюжет епічного твору; виховувати активну життєву позицію, наполегливість у досягненні поставленої мети.

*Складання «Доміно».*

— Розташуйте в правильній послідовності події 6-12 розділів повісті.

✵ Зустріч із Баксом (3).

✵ Бенкет космічних прибульців (5).

✵ Проникнення в банк (2).

✵ Потаємний вхід у кабінеті директора банку (4).

✵ Зустріч Климка і велетенської синьої ропухи на будмайданчику (8).

✵ Повернення з лігва блакитних жаб (6).

✵ Паганіні стає Маком Норрісом (7).

✵ Напад на банкіра (1).

Сьогодні на уроці ми продовжимо працювати над твором Лесі Ворониної «Таємне Товариство Боягузів, або Засіб від переляку № 9»; розкриємо поняття «фантастична, романтична, багатоепізодна повість»; довідаємося, чи став Клим справжнім героєм. Адже за один день неймовірних пригод у товаристві боягузів хлопець дуже змінився: він сам себе не впізнає, бо коли ти можеш посміятися з найстрашнішого ворога, то той уже не зуміє тебе злякати. Пригоди тривають. Отож вперед — назустріч новим враженням.

*Словникова робота.*

*Папірус* — трав’яниста рослина; у єгиптян та інших стародавніх народів — матеріал для письма з цієї рослини; старовинний рукопис на такому матеріалі.

*Єгипетські піраміди* — кам’яні гробниці правителів; архітектурна пам’ятка Стародавнього Єгипту.

*Гра «Найуважніший читач».*

✵ Головний герой повісті… (*Клим*).

✵ Прізвисько Сашка Смика… (*Кактус*).

✵ Бабусю Клима звали… (*Соломія*).

✵ Вона працювала… (*у банку*).

✵ Скорочена назва організації, до якої потрапив Клим… (*ТТБ*).

✵ Кличка собаки, котрий охороняв банк… (*Бакс*).

✵ Бабуся Соломія працювала… (*прибиральницею*).

✵ Однак вона була… (*вченим*).

✵ Бабуся винайшла… (*машину часу*).

✵ Батьки Клима працювали в… (*Єгипті*).

✵ 3 космосу прибули… (*жаби*).

✵ Вони любили ласувати… (*комахами*).

*Літературна гра «Так/Ні».*

✵ Коли Климко повертався з будмайданчика, його вразили люди, які мали дивний вигляд: вони рухалися, ніби у сповільненій зйомці. (*Так*)

✵ Головний герой проживав із сестрою. (*Ні*)

✵ До бою із прибульцями хлопчик став через небезпеку, яка загрожувала його бабусі. (*Так*)

✵ Климко дістав допомогу з неба від прибульців. (*Ні*)

✵ Бабуся хлопчика винайшла протиотруту від вірусу страху. (*Так*)

✵ Климко дістає завдання — потоваришувати із синьою ропухою. (*Ні*)

✵ 3 екрана старої скрині головний герой отримав інформацію про машину часу. (*Так*)

Відповідно до задуму автора, події в художньому прозовому творі викладено в певній послідовності з таким розрахунком, щоб якнайповніше розкрити характери героїв, ставлення письменника до зображуваного.

*Сюжет* — послідовність подій, яка становить зміст художнього твору.

*Пригодницький твір* — це твір, у якому зображено несподівані події, пригоди, що трапляються з героями під час подорожі, мандрівки і часто пов’язані з ризиком.

*Фантастичний твір* — це твір, сюжет якого ґрунтується на фантастиці, тобто уявний світ не відповідає реальному.

*Багатоепізодний твір* — це твір, у якому кожний новий розділ має свій сюжет.

*Романтичний твір* — це твір, у якому відбувається «втеча». героя від довколишньої дійсності в ідеалізоване минуле або у вимріяне майбутнє чи фантастику.

*Проблемно-пошукове завдання.*

*Домашнє завдання та інструктаж до його виконання.*

вміти переказувати зміст, визначити елементи сюжету; виписати цитати до характеристики образів Клима.