

## **Вистава «Хто зігріє кошеня?»**

**Мета:** поглиблювати уявлення учнів про театр, виставу, афішу; формувати вміння створювати прості медіа продукти (афіша), брати участь у розподілі ролей, підготовці та розігруванні вистави; вдосконалювати вміння читати за особами, передавати інтонацією, мімікою, жестами почуття дійових осіб; розвивати навички говоріння і слухання, драматизації, вміння висловлювати свої думки, культурне мовлення; розвивати творче мислення, смислову й образну пам'ять, зв'язне діалогічне й монологічне мовлення; збагачувати лексичний запас; виховувати інтерес до театру, любов до книг, спонукати робити добро, приносити радість іншим.

### **Хід уроку**

#### **1. Робота над чистомовкою**

А-а-а – котика нема.

Є-е-е – де наш котик, де?

У-у-у – мишку з'їв малу.

І-і-і – він спить на печі.

И-и-и – має гарні сни.

О-о-о – не будить його.

І- і-і – тихо, мишки всі!

#### **2. Робота над скоромовкою**

Мурчику руденький, замерзнеш дурненький.

Мурчик муркоче – морозива хоче.

#### **3. Відгадування загадки**

Давно відомий він тобі:

Коли на сонечку дрімає.

Він колискову сам собі

Під ніс тихесенько співає.

Що в пісні тій – ніхто не зна,

І ми про це тут не напишем.

Ми тільки знаєм, що вона

Не до вподоби душам... мишам. (Котик)

#### **4. Вступна бесіда – розповідь**

- Отже героєм нашого уроку буде котик.

#### **Фізкультхвилинка**

#### **5. Інсценізація вистави «Хто зігріє кошеня?»**



- Запам'ятайте, кожен, хто опинився в скрутній ситуації, чекає на розуміння і допомогу. Треба вчитись бути добрим до всього оточуючого.
- **Що ви відчували, читаючи оповідання?**

**Продовжіть речення «Коли я читав, я відчував...»**

- Все, про що ми згадували на уроці, нехай залишить слід у вашому серці. Саме цього вчать твори В. Сухомлинського.

Я вірю в силу доброти,  
 Добро завжди сильніше злого.  
 Дає наснаги, щоб цвісти  
 І світлу обирать дорогу.  
 Я вірю в силу доброти  
 Що має долю роботящу.  
 Що хоче, щоб і я, і ти  
 І все було у світі кращим.

#### **IV. Домашнє завдання**

Читати підр. 83-84. Намалювати малюнок з прочитаним.