**Технологическая карта урока**

**ФИО:** Каранина Тамара Александровна

**Район, ОУ:** Всеволожский р-н, МОБУ «СОШ «Агалатовский ЦО»

**Предмет:** русский язык

**Класс:** 4.3

**Урок №2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема урока:** Текст. Признаки текста: смысловое единство предложений в тексте, заглавие текста, тема, основ­ная мысль. | | | **Тип урока:** повторение | |
| **Цель урока:** закрепить знания о признаках текста, развить навыки анализа его структуры и составления плана. | | | | |
| **Задачи урока:** обсудить основные признаки текста и определить их значение для создания смыслового единства; научить учащихся выделять заглавие текста, тему и основную мысль; научить составлять план текста на основе его содержания и ключевых элементов. | | | | |
| **Планируемые результаты** | | | | |
| **Предметные** | **Метапредметные** | | **Личностные** | |
| * Ученики смогут определять и объяснять признаки текста: смысловое единство, заглавие, тему и основную мысль. * Ученики научатся анализировать тексты и выделять их ключевые элементы. | * Развитие навыков анализа и синтеза информации через работу с текстами. * Формирование критического мышления, умение задавать вопросы и находить ответы в процессе обсуждения. * Умение работать в группе, распределять роли и эффективно взаимодействовать с одноклассниками. | | * Повышение мотивации к обучению через создание видеоигрового героя, связанного с личными интересами. * Формирование уверенности в себе при представлении своих идей и работ. * Развитие ответственности за результаты своей деятельности и деятельности группы. | |
| **Формы организации познавательной деятельности:**фронтальная, индивидуальная, парная, групповая | | | | |
| **Методы:**исследовательский | | | | |
| **Межпредметные связи:**литературное чтение | | | | |
| **Ресурсы урока:**рабочая программа, учебник В. П. Канакина, В. Г. Горецкий «Русский язык» 1ч., мультимедиа, карточки | | | | |
| **Ход урока** | | | | |
| **Содержание деятельности учителя** | | **Содержание деятельности ученика** | | **Планируемые УУД** |
| ***1. Организационный момент (1 мин)***  - Доброе утро, ребята! Как ваше настроение сегодня? Убедитесь, что у вас на столах есть тетради, учебники и ручки. Кто готов, поднимите руки! | | Приветствие и поднятие рук в знак готовности | | **Личностные:** Формирование позитивного настроя на урок. |
| **2. *Актуализация знаний (5 мин)***  - Откройте тетради, запишите число, классная работа, пропишите красиво прописи в две строчки и спишите текст с доски.  - Вспомните, что было на прошлом уроке. Какая бывает речь? Для чего она нужна? | | Открыть тетради, записать дату, классную работу и текст с доски.  Обсудить, что было на прошлом уроке, и вспомнить виды речи. | | **Личностные:** Формирование ответственности за выполнение задания и аккуратность в работе.  **Регулятивные:** Умение организовывать свою деятельность (запись даты и текста).  **Коммуникативные:** Обсуждение предыдущего материала в классе, обмен мнениями о видах речи.  **Познавательные:** Вспоминание информации из предыдущего урока, активизация памяти и критического мышления. |
| **3. *Определение темы и цели урока, мотивационная часть (5 мин)***  - Ребята, представьте, что вы создатели видеоигр. Ваш герой — это тот, кто спасет мир! Как вы думаете, что сделает вашего героя по-настоящему интересным? (СЛАЙД №1)  - Это не только его способности, но и история, которая стоит за ним. Сегодня мы поговорим о том, как каждая история, как и текст, имеет свои признаки. (СЛАЙД 2)  - Попробуйте сказать мне, какая тема у нас сегодня будет на уроке и какая цель? (на доске висит карточка со словом «Повторение»)  - Мы повторим, почему заглавие важно, как найти основную мысль и как все предложения должны быть связаны между собой, чтобы создать смысловое единство, при этом испробовав полученные знания для создания собственного героя видеоигры. | | Обсуждение идеи создания героя видеоигры.  Ответы на вопросы о том, что делает героя интересным. | | **Личностные:** Формирование креативности и интереса к теме, развитие индивидуальности через создание персонажа.  **Регулятивные:** Умение определять цель урока и понимать, как знания будут применены на практике.  **Коммуникативные:** Обсуждение в группе, обмен мнениями и идеями о создании героев, развитие навыков аргументации.  **Познавательные:** Анализ значимости заглавия и основной мысли текста, формирование навыков критического мышления. |
| ***4. Основная часть (15 мин)***  - Давайте вспомним, какие признаки текста мы знаем. Из чего он состоит?  (СЛАЙД 3)  **-** Хорошее заглавие может отражать основную тему текста или сюжет игры, давая игрокам представление о том, что их ждёт.  **-** Хорошо проработанная тема может привлечь внимание читателей или игроков, делая их более заинтересованными в сюжете или мире игры.  - Уникальная основная мысль помогает игре выделяться на фоне других, привлекая игроков. А в тексте добавляет глубину и сложность к истории, а также помогает установить, чему хочет научить нас автор. (СЛАЙД 3)  - Назовите мне еще один важный признак текста?  (СЛАЙД 4)  - Смысловое единство помогает игрокам лучше воспринимать информацию и идеи игры, что делает игровой процесс более понятным и увлекательным. А в обычном тексте лучше понимать информацию.  - Итак, назовите мне все признаки текста.  - Отлично. Теперь поработаем в парах. Возьмите карточки на ваших столах, протайте тексты и подпишите, нарушены ли признаки текста и какие. Например, тема нет заглавия, тема не соответствует заглавию, нет основной мысли, нарушено смысловое единство. (СЛАЙД 5)  - Замечательно. Спишите текст, в котором нет ошибок. | | Вспомнить признаки текста, обсуждая заглавие, тему и основную мысль.  Работать в парах, анализируя карточки с текстами и выявляя нарушения признаков текста.  Списать верный текст в тетрадь. | | **Личностные:** Развитие уверенности в своих знаниях и умениях, формирование ответственности за выполнение задания.  **Регулятивные:** Умение организовать свою работу в паре, следовать инструкциям и анализировать текст, а также осуществлять самоконтроль при написании текста.  **Коммуникативные:** Обсуждение в парах, обмен мнениями о признаках текста и их значении, развитие навыков коллективной работы.  **Познавательные:** Анализ и синтез информации о признаках текста, развитие критического мышления через выявление нарушений. |
| ***5. Физминутка (1 мин)*** | |  | |  |
| ***6. Закрепление (7 мин)***  - Разбейтесь на команды по 4 человека. Придумайте своего героя для видеоигры и запишите его имя и его историю, 4-5 предложений. Соблюдайте все правила для написания текста. Даю вам на работу 7 минут.  - Один человек выходит к доске и зачитывает про созданного героя. Остальные команды оценивают по критериям признаков текста. | | Разделиться на команды по 4 человека и придумать героя видеоигры.  Записать имя и историю героя, соблюдая правила написания текста.  Один участник команды зачитывает историю, остальные оценивают по критериям признаков текста. | | **Личностные:** Развитие креативности и уверенности в своих идеях, формирование чувства ответственности за командную работу.  **Регулятивные:** Умение планировать совместную деятельность, следовать установленным правилам написания текста.  **Коммуникативные:** Эффективное взаимодействие в команде, обмен информацией и критическое обсуждение созданных историй.  **Познавательные:** Применение знаний о признаках текста на практике, анализ и оценка созданных работ по заданным критериям. |
| ***7. Рефлексия (5 мин)***  - Ответьте на вопросы рефлексии в группе. Обсудите свои мысли с одноклассниками. Запишите выводы на листочках о том, что было полезно и что можно улучшить.  Вопросы для рефлексии:  - Что нового вы узнали на уроке?  - Подумайте о признаках текста. Какое из них вам показалось наиболее важным?  - Как вы использовали полученные знания при создании героя видеоигры?  - Какие элементы вы включили в историю героя, чтобы сделать ее интересной и связной?  - Что было самым сложным на уроке?  - Были ли трудности в обсуждении или анализе текстов? Что бы вы хотели улучшить в будущем?  - Как вы оцените работу в команде?  - Как вы взаимодействовали со своими товарищами? Что можно было сделать лучше?  - Как вы будете применять знания о признаках текста в будущем?  - Подумайте, как эти знания могут помочь вам в других предметах или в повседневной жизни. | |  | |  |
| ***8. Домашнее задание***  Прочитать текст, на выданной карточке, и написать его заглавие, тему и основную мысль в тетради. Подготовить краткий пересказ (устно). | |  | |  |

Изображение выглядит как текст, Шрифт, рукописный текст, белый

Содержимое, созданное искусственным интеллектом, может быть неверным.**Материалы для урока**

***Актуализация знаний (5 мин):*** на зеленой доске мелом написано:

О***сновная часть (15 мин):*** *1 текст – ошибка в заглавии (не соответствует теме текста), 2 текст – нарушено смысловое единство, 3 текст – нет главной мысли и темы текста, 4 текст – все верно нужно списать в тетрадь*

**1.**

**Как стать мастером в приготовлении салатов**

Сегодня я расскажу вам о том, как правильно убирать и хранить игрушки. Когда вы играете с игрушками, они могут оказаться в самых неожиданных местах: под диваном, за книгами или даже на кухонном столе! Поэтому очень важно уметь убирать их на место.

Первое, что нужно сделать, это собрать все игрушки в одно место. Пусть это будет большая коробка или специальный ящик. Если вы играли в несколько разных настольных игр, то стоит разделить игрушки по группам. Так будет легче найти их в следующий раз.

**2.**

Сегодня я расскажу вам о том, как делать домашнее задание. В школе мы изучаем много интересного, например, математику и историю. Мой любимый фрукт — это яблоко, потому что оно хрустящее и сладкое. Когда мы делаем уроки, важно находить время для отдыха. Зимой снег холодный и скрипит под ногами. Я люблю играть в шахматы с друзьями, потому что это развивает мышление. Вечером обычно светит луна, и звезды блестят на небе. Некоторые животные могут спать зимой, как, например, медведи.

**3.**

В один прекрасный день у меня на столе стояла чашка с горячим чаем. Птицы весело щебетали за окном, а моя кошка решила устроить себе кувырок на ковре. Я часто думаю о том, как лето пахнет свежескошенной травой. Бабушка всегда готовит вкусные пироги, а я люблю читать книги перед сном.

На рынке продают яркие фрукты, и самые красивые из них — апельсины. Иногда я вижу, как по утрам люди бегают в парке. Это напоминает мне о том, как здорово кататься на велосипеде с друзьями. В классе мы обсуждали экосистемы, и это было очень интересно, особенно когда говорили о морских животных.

**4.**

**Супергерой по имени Светлячок**

В одном маленьком городе жил-был супергерой по имени Светлячок. У него была удивительная способность: он мог управлять светом! Когда люди попадали в беду или терялись в темноте, Светлячок приходил на помощь. Он мог создавать яркие лучи света, которые освещали путь и разгоняли тьму.