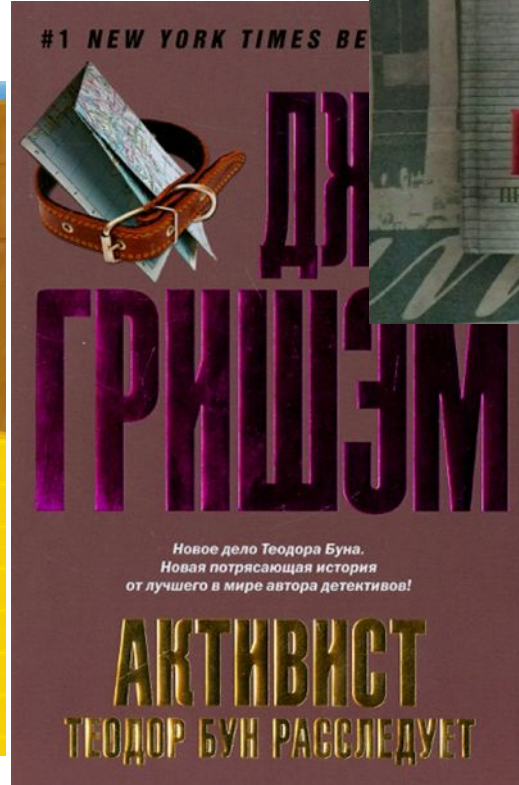


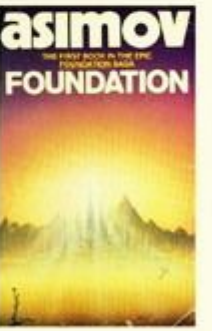
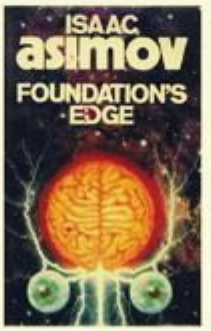
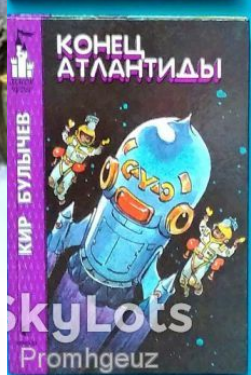
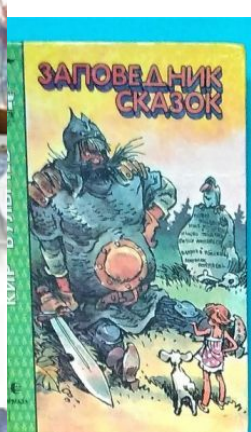
# Жанры художественной литературы, способствующие развитию научного и инженерного мышления.



Лавриненкова Янина  
Александровна  
учитель русского языка и  
литературы  
школы №377 Кировского района







# *Метапредметные компетенции педагога, необходимые для использования такой формы как урок-путешествие*

- знание произведений детской литературы
- умение включить произведение в содержание урока
- навык разработки и проведения интерактивных уроков

# Возможности игры по литературному произведению

- разнообразие учебной деятельности;
- лучшее запоминание материала;
- психологически комфортные условия для учащихся: задание воспринимается не как проверка, а как игра.







*Своя игра*  
*Сказки Ганса Христиана*  
*Андерсена*



**30**

Назовите  
 волшебный  
 предмет  
 Оле-Лукойе



**30**

Как королева  
 узнала, куда  
 ночью пропадает  
 принцесса?



Герои сказок	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Волшебные предметы	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Профессии героев	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Загадки в сказках	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Смелалка героев	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Природа в сказках	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Я - детектив	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>





Педагог - штурман в море знаний





