

ДИДАКТИКА РУССКОГО ЯЗЫКА 2

ПЛАН УРОКА

Тема урока: **Přivítání a loučení v RJ**

- **Што необходимо для проведения урока:** Připravená příloha, promítací plátno
- **Ход урока:**
 - > 1. Pustit video + diskuze o tom, co žáci viděli
 - > 2. Sehrát příběh kamarádovi pomocí karet
 - > 3. Zahrát si pexeso
 - > 4. Hra ПРИВЕТ - ПОКА
 - > 5. Vymalovat si obrázek
- **В конце урока учащиеся смогут, будут уметь:** Žák použije slovo *привет* při vítání a slovo *пока* při loučení.
- **Методы рефлексии, проверки:** Společná diskuze nad videem a příběhem, použití pozdravu při hře, na závěr vymalování obrázku

VIDEO

- ◉ <https://www.youtube.com/watch?v=slt7raw1ZEM&list=PL2XYfshKKJa-Fc8wcE5IkwYO1OwW07RQj&index=3>
- ◉ od 0.18s
- ◉ Sedneme si do kruhu a popovídáme si o tom, co jsme viděli. O čem příběh byl? Jak se kdo choval? Co se přihodilo?

PŘÍBĚH

2. AKTIVITA

- Řekni příběh svému kamarádovi. Využij příběhové kartičky.



3. AKTIVITA

PEXESO

- Zahraj si rusko-české pexeso.



ИГРА ПРИВЕТ-ПОКА

- Vytvoříme kruh. **Žák A** vyjde z kruhu a podá ruku **žákovi B** se slovy **привет**. **Žák B** odpoví **привет** a opustí své místo. Takto se vystřídáme až žáci pochopí princip.
- Obměny:
 - > Začátek stejný, **žák A** i **žák B** řekne navíc **привет** žákům vedle sebe (svým **novým sousedům**) a oni odpoví **привет**.
 - > Začátek stejný, **žák A** i **žák B** řekne navíc **пока** žákům vedle sebe (svým **starým sousedům**) a oni odpoví **пока**.
 - > Začátek stejný a přidáme obměny.



5. AKTIVITA

OBRÁZEK

- Vymaluj si obrázek Luntíka a jeho přátel.



PŘÍLOHA 1: příběh



PŘÍLOHA 1: příběh



PŘÍLOHA 1: příběh



PŘÍLOHA 2: pexeso

ЛУН
ТИК



MĚSÍC

ЛУН
ТИК



ЛЯГУШКА

ЛУН
ТИК



ЛУНА

ЛУН
ТИК



ŽÁBA

PŘÍLOHA 2: pexeso

ЛУН
ТИК



ЛУНТИК

ЛУН
ТИК



КУЗЯ

ЛУН
ТИК



LUNTIK

ЛУН
ТИК



KUZJA

PŘÍLOHA 2: pexeso

ЛУН
ТИК



ПРИВЕТ

ЛУН
ТИК



АНОЈ ПŘИ LOUČENÍ

ЛУН
ТИК



АНОЈ ПŘИ SETKÁNÍ

ЛУН
ТИК



ПОКА

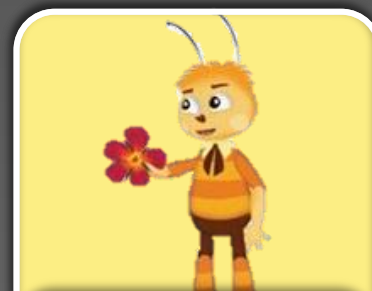
ПŘÍLOHA 2: pexeso

ЛУН
ТИК



ГУСЕНИЦЫ

ЛУН
ТИК



VČELÍK

ЛУН
ТИК



HOUSENKY

ЛУН
ТИК



ПЧЕЛЕНОК