

**УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ ЖИТОМИРСЬКОЇ
ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ**

**ЖИТОМИРСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

Практичний poradник

**Методика проведення гри як засобу активізації пізнавальної
діяльності учнів на уроці**

**(на допомогу заступникам директорів шкіл з навчально-виховної роботи,
вчителям)**

ЖИТОМИР

2009

Практичний poradник підготували члени обласної творчої групи заступників директорів шкіл з навчально-виховної та науково-методичної роботи закладів освіти: Р.П. Бишко, В.Й. Гис, В.А. Гуменюк, Т.І. Гуменюк, М.Ю. Ігнатенко, Л.В. Красуцька, М.В. Медведєва, В.І. Слінчук, Г.М. Шлапак, Т.О. Шпакович.

Керівник Г.М. Кучерова, методист з школознавства центру методичного забезпечення загальної середньої, дошкільної та позашкільної освіти ОІППО

Практичний poradник схвалений і рекомендований до друку кафедрою менеджменту освіти Житомирського ОІППО (Протокол № 6 від 16.06.09 р.).

Рецензенти:

І.І. Бойко – завідувачка кафедри менеджменту освіти Житомирського ОІППО, доцент, кандидат психологічних наук;
Ю.С. Толочкін – методист школознавства центру методичного забезпечення загальної середньої, дошкільної та позашкільної освіти ОІППО

Коректор Н.М. Макарова
Комп'ютерний набір В.Е.Слатвінська

Зміст

Вступ.

- I. Класифікація педагогічних ігор.
- II. Загальні вимоги, цілі педагогічних ігор.
- III. Дидактичні ігри та методика їх проведення.
- IV. Рольові ігри та методика їх проведення.
- V. Інтелектуальні ігри та методика їх проведення.
- VI. Педагогічні ігри на різних уроках.
- VII. Роль гри та творчих завдань у розвитку психічних процесів.

Вступ

Національна доктрина розвитку освіти ставить перед учителем завдання створити дитині умови для її максимального самовизначення й саморозвитку. Для цього процес навчання має бути сконструйований з максимальним наближенням до запитів і можливостей дитини.

Дійовим засобом залучення учнів до навчальної діяльності, до одержання радості від пізнання є навчальна гра. Саме гра має велике значення у задоволенні людської потреби пізнання світу, входячи у психічний і фізичний світ дитини з перших днів її існування.

Філософи стверджують, що «гра - це особлива форма дитячого життя, вироблена суспільством для управління розвитком дітей; в цьому плані вона є особливим педагогічним творінням, розглядається як один з видів діяльності» (С. Л. Рубінштейн, Д. Б. Ельконін). У теоретичній літературі гра розглядається, як:

1. Особистісне ставлення до оточуючого світу.

2. Особистісна діяльність дитини, яка змінюється й розширюється як її суб'єктивна діяльність.

3. Соціально заданий дитині і засвоєний нею вид діяльності.

4. Діяльність, в ході якої відбувається розвиток психіки дитини.

5. Соціально-педагогічна форма організації дитячого життя, спілкування.

У будь-якій грі існують важливі моменти спілкування: **емпатія, рефлексія.**

Емпатія – уміння розуміти психічні стани інших людей; співпереживання; емоційний відгук; емоційна ідентифікація з іншими.

Рефлексія – самозаглиблення, пізнання свого внутрішнього світу; бачення власної позиції зі сторони; уміння імітувати думки партнера (Л.С. Вигоцький).

Особливість ігрової діяльності полягає в тому, що в ній успішно засвоюється зміст навчальної діяльності. Використання гри сприяє зміні мотивів поведінки, розкриттю нових джерел розвитку пізнавальних сил, підвищенню самооцінки школярів, установленню дружніх стосунків у мікрогрупі й колективі, розвитку уяви та ін. На сучасному етапі розвитку шкільної освіти проблема організації пізнавальної діяльності учнів набирає особливо важливого значення у зв'язку з потребою суспільства в людях кваліфікованих, здатних швидко орієнтуватися в обстановці, мислити самостійно.

Гра – єдиний вид діяльності, коли процесові надається більше значення, ніж результатів. Мотив гри полягає в самому процесі, який слугує результатом, а результат – проміжною ланкою процесу. Відповідно до психолого-фізіологічних особливостей свого віку молодші школярі постійно відчують потребу в грі, ігровому спілкуванні.

Особливість навчальної гри як форми навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю.

Тому для успішного керівництва іграми важливо вміти завоювати довіру вихованців. Це можливо в тому разі, коли педагог ставиться до гри серйозно, з інтересом, розуміє задуми дітей, їхні переживання, дає простір дитячій ініціативі, творчості. Чи містить навчальна гра щось таке, що змушує нас граючи – пізнавати? Відповісти на це запитання можна однозначно: «Так». Гра повинна вести думку гравців через усі її дії: запитання і відповіді, підтримку інтересу із введенням нових

елементів, створення ситуації пошуків, несподіванки і задоволення, труднощі відкриття. Гра має різні цільові функції: **навчальну, соціальну, діагностичну**.

Використовуючи гру з метою діагностики, педагогові потрібно:

- чітко і виразно роз'яснити дітям завдання і правила гри;
- варіювати завдання і правила гри, розвиваючи здатність довільно перебудовувати своє поведіння відповідно до зміни ігрового змісту;
- здійснювати індивідуально-диференційований підхід до дітей через варіативність ігрових завдань і правил.

Гра допомагає визначити рівні інтелектуальних здібностей, уміння аналізувати, міркувати, комбінувати, програвати. Ми пропонуємо проводити діагностику на початку роботи з дітьми щодо розвитку здібностей і повторну – після курсу розвивальних занять, щоб виявити, у кого з дітей розвиток відбувається більш-менш інтенсивно, а для кого необхідні кореляційні заняття.

Ще К. Д. Ушинський зазначав, як важливо спостерігати за дитячими іграми.

Якщо дитина не виявляє інтересу до ігор, пасивна, якщо ігри стереотипні і примітивні за змістом – це серйозний сигнал неблагополучного розвитку дитини, невтішний діагноз для шкільного навчання.

В іграх діти відпрацьовують механізм навчальної діяльності, вони дають змогу виявити в дітей наявність довільної поведінки і спілкування з дорослими та однолітками, вміння підтримувати увагу, здійснювати елементарний самоконтроль. Досвід показує, якщо педагог привчає дітей приймати завдання в повному обсязі і контролювати себе в процесі його виконання, то можна швидко виявити дітей зі зниженою навчальністю і вчасно провести відповідну корекційну роботу.

Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у незвичайних ситуаціях, що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія. Ігрові елементи дають змогу вчителю зацікавити учнів і протягом досить тривалого часу підтримувати їхній інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається. Більш ніж у будь-якій іншій діяльності, в колективній грі виявляються особисті якості кожного, формуються стосунки з ровесниками.

Гру можна пропонувати на початку уроку. Вона має збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити головне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Ігри, пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід організовувати лише в кінці уроку.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, розвитку логічного мислення, виховання кмітливості, самостійності, тобто таких якостей інтелектуальної сфери, які характеризують творчу особистість.

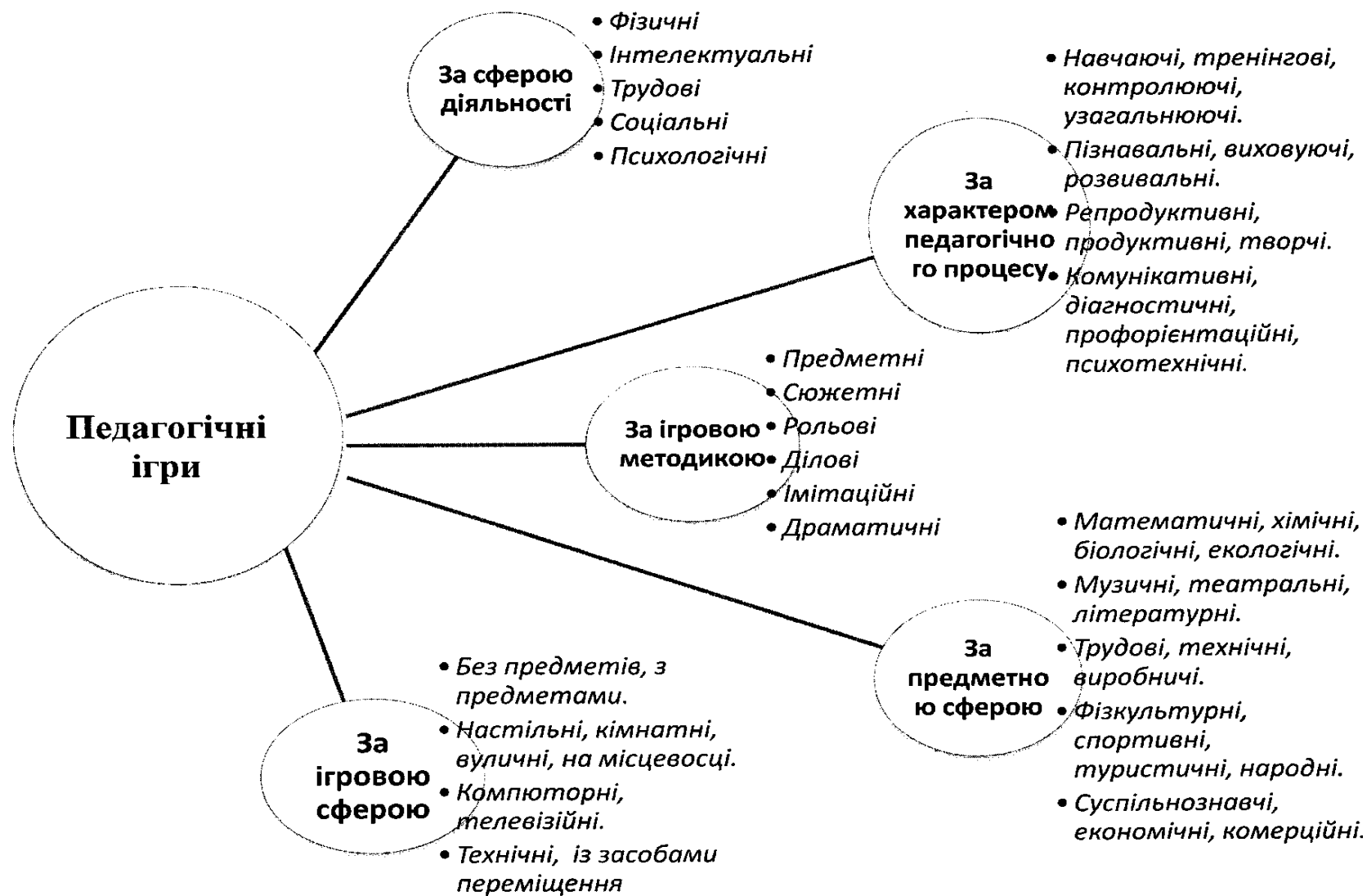
Зміст навчальної гри повинен бути цікавим і значущим для її учасників, а всяке ігрове дійство повинно закінчуватись одержанням певного результату, що несе в собі певну цінність, ґрунтується на знаннях, навичках і уміннях, здобутих на уроках, та забезпечує можливість учням обирати раціональні й ефективні рішення, при цьому критично оцінювати себе й оточуючих. Зв'язок гри з практикою реального спілкування – одна з найважливіших соціально-психологічних вимог. Практика показує, що не

існує універсальної гри, придатної абсолютно для всіх учнів, груп, класів. Гра ефективна лише в поєднанні з іншими методами й засобами навчання.

До використання навчальної гри необхідно підходити дуже вдумливо та обережно. Ігри доречні й ефективні не на всіх уроках. Найбільш ефективні вони на уроках узагальнення отриманих знань, закріплення їх або вироблення практичних умінь і навичок. Саме на цих уроках навчальні ігри потрапляють на благодатний ґрунт знань, отриманих учнями під час вивчення теми. Це дає можливість вчителю для проектування ігрових ситуацій.

I. Класифікація педагогічних ігор

Класифікація педагогічних ігор



II. Загальні вимоги, цілі педагогічних ігор

Загальна структура навчального процесу при використанні гри

- орієнтація: учитель пропонує тему, характеризує гру, знайомить з ходом та правилами гри;
- підготовка до проведення гри: знайомство зі змістом, розподіл ролей, забезпечення процедури управління грою;
- проведення гри: учитель слідкує за проведенням гри, контролює послідовність дій, надає необхідну допомогу, фіксує результати;
- обговорення гри: характеристика виконання дій, аналіз позитивних і негативних сторін ходу гри, труднощів, що виникли, обговорюються можливі шляхи удосконалення гри, зміна її правил.

Завдання, які вирішуються у процесі гри

- збагачення чуттєво-емоційного досвіду шляхом засвоєння учнями системних знань;
- розвиток мислення дитини в плані усвідомлення себе і свого місця у світі природи та людей;
- розвиток загальної культури дитини, включаючи мовленнєву культуру, культуру спілкування в різних умовах.

Типи ігор, пов'язані з даними позиційними моделями

- пряме знайомство дітей з засобами й способами пізнання або відображення навколишньої дійсності;
- передача інформації від дітей дорослим, коли діти діють самостійно, а дорослі спостерігають за їх діяльністю;
- рівноправний пошук дорослими й дітьми як суб'єктами діяльності вирішення проблеми під час спостереження, обговорення або експерименту.

Цілі використання ігор на практиці

- інтелектуальний розвиток школярів;
- створення сприятливих умов для формування розвитку кожної дитини як особистості, розвиток її творчих здібностей;
- індивідуальний підхід до кожного учня, застосування індивідуальних засобів навчання;
- збільшення об'єму понять і уявлень, якими володіють учні;
- організація пізнавальної діяльності учнів;
- поглиблення засвоєних знань;
- перехід руху від поверхневого відображення, тобто пізнання лише самого явища, до розкриття законів і закономірностей даного явища;
- об'єднання знань в категорії та системи, їх перетворення із роздріблених рядів в системно побудовані «роди»;
- емоційно-психологічний розвиток школярів, якому сприяє участь в іграх.

Розвитку пізнавальних інтересів до навчання повинна сприяти така організація навчання, при якій учень знаходиться в процесі самостійного пошуку та «відкриття» нових знань, тобто організація активної пізнавальної діяльності учнів.

Правильно організовані і вдало здійснені дидактичні ігри виконують такі дидактичні задачі:

- забезпечують реалізацію особистісно орієнтованого навчання насамперед через можливість стимулювання в учнів різних за природою мотивів; зменшують імовірність появи негативних побічних продуктів навчання (втоми, нудьги тощо) або значно відсувають момент їх появи, оскільки специфікою дидактичної гри є те, що забезпечуваний нею пізнавальний ефект хоча і є головним продуктом, але він не виступає в грі основною метою діяльності учнів;
- розвивають в учнів дослідницькі навички, постійно захоплюючи гравця своєю перспективою, невпинною зміною ролей, персонажів, потайних стимулів;
- дають гарну нагоду учням відволіктися від цілеспрямованого натиску навчально-пізнавальної діяльності, домінуючих впливів, заглибитися у змодельоване грою середовище;
- розвивають їх розумові, психічні, вольові якості та функції;
- змінюють позицію щодо сприйняття оточуючого світу та відшукування свого місця в ньому.

III. Дидактичні ігри та методика їх проведення

Дидактична гра – це вид діяльності, залучившись до якої, діти навчаються. Поєднання навчальної спрямованості та ігрової форми дозволяє стимулювати невимушене оволодіння конкретним навчальним матеріалом.

Дидактична гра має чітку структуру, що вирізняє її з-поміж іншої діяльності. Основні **структурні компоненти дидактичної гри**: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичне завдання, обладнання, результат гри.

На відміну від ігор взагалі дидактична гра має суттєву ознаку – наявність чітко визначеної мети навчання і відповідного їй педагогічного результату, що можуть бути обґрунтовані, подані наочно і характеризуються пізнавальною спрямованістю.

Ігровий задум – перший структурний компонент гри, закладений у дидактичне завдання, що необхідно виконати під час навчання. Ігровий задум найчастіше виступає у вигляді питання або загадки, що ніби проектує хід гри. Це надає грі пізнавального характеру, висуває до її учасників певні вимоги щодо знань.

Кожна дидактична гра має свої правила, що визначають порядок дій і поведінку учнів у процесі її проведення, сприяють створенню на уроці робочої атмосфери. Тому правила дидактичних ігор необхідно розробляти із урахування мети уроку та індивідуальних можливостей учнів. Це створює умови для проявів самостійності, наполегливості, розумової активності, виникнення в учнів почуття задоволення, успіху.

Крім того, правила гри виховують уміння керувати своєю поведінкою, узгоджувати та підпорядковувати її до вимог колективу.

Суттєвими в дидактичній грі є дії, що регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності учнів, надають їм змогу виявити свої здібності,

застосувати наявні знання, вміння і навички для досягнення цілей гри. Дуже часто ігровим діям передують розв'язання задачі.

Учитель, керуючи грою, спрямовує її в належне дидактичне русло, за необхідності активізує її хід різноманітними прийомами, підтримує інтерес до гри, підбадьорює відстаючих і т. ін.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, що полягає у засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються під час розв'язування навчальної проблеми, поставленої грою.

Обладнання дидактичної гри значною мірою включає в себе обладнання уроку. Це наявність технічних засобів навчання: кодопозитивів, діапозитивів, діафільмів, а також засобів навчання.

Дидактична гра має певний результат – фінал, що надає їй завершеності. Він виступає перш за все у формі розв'язання поставленого навчального завдання і приносить учням моральне і розумове задоволення. Для вчителя результат гри завжди є показником рівня досягнень учнів у засвоєнні та застосуванні знань.

Усі структурні елементи дидактичної гри пов'язані між собою, і відсутність основних з них руйнує гру. Без ігрового задуму, дій та правил дидактична гра стає або неможливою взагалі, або втрачає свою специфічну форму, перетворюється на виконання вказівок, вправ тощо. Тому, готуючись до уроку, що містить дидактичну гру, необхідно скласти сценарій, вказати, скільки часу відводиться на її проведення, врахувати рівень знань та вікові особливості учнів, реалізувати інтегративні зв'язки.

Поєднання цих елементів, а також їх взаємодія підвищують організованість гри, її ефективність, що призводить до бажаного результату.

Важливим є яскраве проведення гри. Крім того, учитель повинен і сам залучатися до гри, інакше його вплив і керівництво будуть виглядати не досить природно. Вміння залучатися до гри – також один з показників майстерності.

Проводячи дидактичні ігри, слід поєднувати цікавість і навчання таким чином, щоб вони не заважали, а навпаки, допомагали одне одному. Засоби й способи, що підвищують емоційне ставлення учнів до гри, слід розглядати не як самоціль, а як шлях, що веде до виконання дидактичних завдань.

Пізнавальний бік змісту гри завжди повинен чітко висуватися на перший план. Лише за цієї умови гра буде виконувати свою роль у інтелектуальному розвитку школярів і вихованні їх інтересу до вивчення предметів.

Під час організації дидактичних ігор перш за все необхідно продумати і врахувати такі питання методики:

1. Мета гри. Які математичні вміння й навички учні засвоять у ході гри? Якому моменту гри слід приділити особливу увагу? Які інші виховні цілі передбачити під час проведення гри?
2. Визначення кількості гравців. Кожна гра потребує певної мінімальної або максимальної кількості учасників. Це слід враховувати під час організації гри.
3. Добирання дидактичних матеріалів і посібників, що знадобляться для гри.
4. Продумування питання найменшої витрати часу для ознайомлення учнів з правилами гри.
5. Визначення тривалості гри.
6. Планування засобів забезпечення участі всіх школярів у грі.
7. Спостереження за учнями під час гри.

8. Передбачення можливих змін, що доведеться внести у хід гри, щоб підвищити зацікавленість і активність учнів.

9. Планування висновків, про які необхідно повідомити учнів по завершенні гри (найвдаліші моменти, недоліки, що трапилися у ході гри, результат засвоєння знань, оцінювання учасників гри, зауваження щодо порушення дисципліни тощо).

Визначення місця дидактичної гри у структурі уроку і поєднання елементів гри з навчанням значною мірою залежить від правильного розуміння вчителем функцій дидактичних ігор та їх класифікації. У першу чергу колективні ігри слід розподілити за дидактичним завданням уроку. Це ігри **навчальні, контролюючі, узагальнюючі**.

Дидактичні ігри на уроках мають включати:

- об'єкт моделювання, введення в дидактичну гру;
- опис основних способів взаємодії учасників гри;
- правила взаємодії суб'єктів гри;
- список команд-учасниць;
- розподіл ролей і функцій учасників дидактичної гри;
- інструкцію кожному учаснику або кожній команді щодо участі в грі;
- загальну схему (етапи) проведення гри;
- модифікацію;
- способи, умови і критерії підбиття підсумків гри.

Введення дидактичної гри в навчання – процес багаторівневий, що включає наступні рівні реалізації:

- концептуальний (розроблення понятійного апарату, постановка навчальної задачі, вибір форми гри, часу її проведення);
- операційний (типологізація навчальної гри, врахування ігрових та навчальних цілей, виготовлення або вибір наочності, визначення місця в навчальному процесі);
- технічний (розроблення вказівок, що мають забезпечити коректне управління діяльністю учнів на уроці з використанням дидактичної гри).

Дослідники виділяють шість основних груп умов ефективності застосування дидактичних ігор на уроках основної школи:

- умови, що забезпечують формування соціальної і пізнавальної активності як ключових особистісних характеристик учня;
- умови, що забезпечують розвиток самостійності учнів: діалогова організація діяльності у процесі гри, наявність кінцевого та проміжних результатів на різних стадіях гри, варіативність вибору завдань та початкових умов;
- умови, що забезпечують розвиток здатності до самореалізації та саморегуляції навчальної діяльності учнів у процесі гри;
- умови, що забезпечують гармонійну індивідуальність особистості; доцільне співвідношення образного і логічного компонентів мислення, рівня пізнавальних потреб та можливостей щодо їх реалізації під час виконання завдань гри; розумне поєднання емоційного і раціонального під час навчання;
- умови, що забезпечують узгодженість особистих прагнень учнів з суспільно-корисною спрямованістю їх діяльності;
- умови, що забезпечують доцільне поєднання педагогічного керівництва і самостійної діяльності учнів, раціональне співвідношення безпосереднього і опосередкованого впливів педагога та колективу на учня.

Під час організації дидактичних ігор на уроках необхідно дотримуватися таких положень:

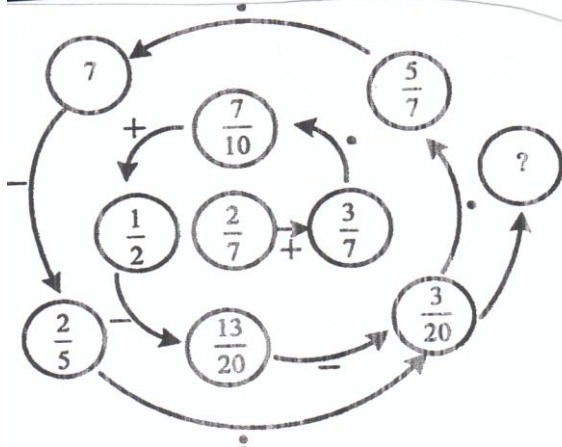
- правила гри мають бути простими, чітко сформульованими, а зміст матеріалу – доступний розумінню учнів;
- завдання гри повинні містити достатню кількість інформації для активної мислительної діяльності підлітків на уроці, що забезпечуватиме досягнення розвивальної та навчальної цілей уроку;
- дидактичний матеріал, який використовується в процесі гри, має бути цікавим, педагогічно доцільним і зручним у користуванні;
- якщо дидактична гра має характер змагання, то слід забезпечити справедливий і об'єктивний контроль її результатів;
- кожен учень має бути активним учасником дидактичної гри;
- якщо на уроці створюється кілька ігрових ситуацій, то їх варто чергувати за складністю матеріалу, що до них входить, або характером розумових дій, які необхідні для їх виконання; якщо на кількох уроках підряд проводяться дидактичні ігри, які вимагають аналогічних мислительних дій від учнів, то за змістом матеріалу вони мають задовольняти принцип: від простого до складного, від конкретного до абстрактного;
- необхідно дотримуватися міри використання дидактичних ігор у навчанні, щоб підлітки не звикли в усьому бачити тільки гру;
- під час дидактичної гри від учнів слід вимагати чіткого і грамотного висловлення своїх думок, проведення послідовних логічних міркувань, обґрунтовування висновків;
- дидактична гра буде результативнішою, якщо вона закінчиться на тому самому уроці, на якому і розпочалася.

Дидактична гра створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні здібності.

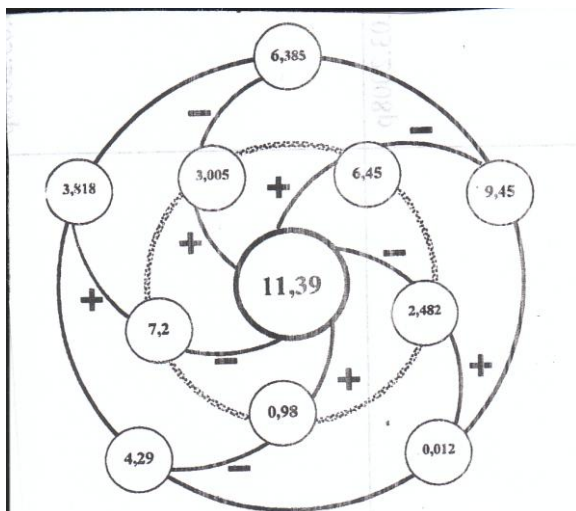
В залежності від функцій використання навчальної гри наведемо приклади дидактичних ігор:

а) на уроках математики:

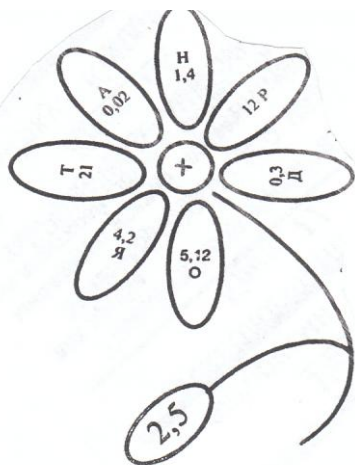
1. “Числовий феєрверк”: дії виконуються усно за стрілками, як естафета



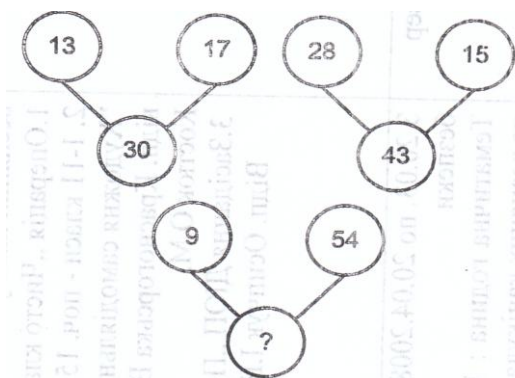
2. “Лічильник”: назвати найменше значення



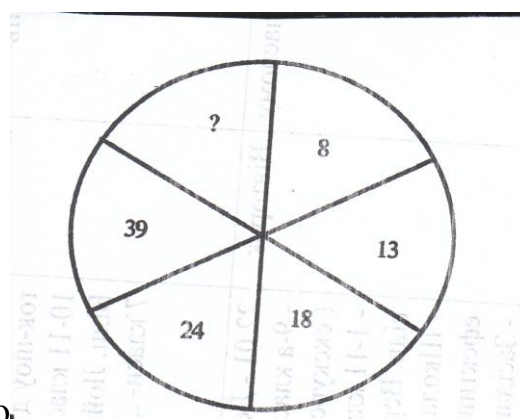
3. Звернення до казкових героїв: щоб зникли чари, Герді необхідно пригадати назву квітки, яку вона вирощувала з Каєм. Виконавши множення числа 2,5 на числа, записані на пелюстках, та розмістивши результати у порядку спадання, одержите назву квітки. (Учні активно включаються у роботу, щоб допомогти Герді і Каю).



4. Логічні задачі: знайти закономірність і замість знака питання написати число



або:



5. Дидактична гра “Обгонялки”: естафета, в якій беруть участь усі учні класу. Підбираються задачі на однакову кількість ходів, але різні за складністю відповідно до можливостей учнів.
6. Дидактична гра “Доміно” як контролюючий чи узагальнюючий елемент вивченої теми. Крім того, дана гра сприяє розвитку уваги учнів. Кількість питань відповідає кількості учнів класу. Кожен учень одержує карточку, що містить

відповідь на запитання і наступне запитання. Перший учень починає зі слова “Старт” і ставить запитання, яке у нього записано. Учень класу має проаналізувати свій перший рядок картки, швидко зорієнтуватися і дати відповідь, щоб поставити записане у нього запитання і т.д.

СТАРТ
Яка фігура називається чотирикутником?
Фігура, яка складається з чотирьох точок, жодні три з яких не лежать на одній прямій, і відрізків, що їх послідовно з'єднують без перетинів.
Які вершини чотирикутника називаються протилежними?
Дві вершини, що не є сусідніми.
Як називається відрізок, що з'єднує протилежні вершини чотирикутника?
Діагоналлю.
Яку властивість має описаний чотирикутник навколо кола?
Суми протилежних сторін рівні.
Яку властивість має чотирикутник, вписаний в коло?
Сума протилежних кутів 180° .
Яку властивість мають вписані кути в коло, що опираються на одну хорду?
Вони рівні.
Яка трапеція рівнобічна?
У якої бічні сторони рівні.
Яку властивість має рівнобічна трапеція?
Кути при основі рівні.
Як називається трапеція, у якої один кут прямий?
Прямокутна.
Що таке середня лінія трапеції?
Відрізок, що з'єднує середини бічних сторін.
Яку властивість має середня лінія трапеції?
Паралельна основам і дорівнює півсумі їх довжин.
Коли паралелограм буде прямокутником?
Тоді, коли його діагоналі рівні.
Коли паралелограм буде ромбом?
Тоді, коли його діагоналі будуть перпендикулярні.
Чим є діагоналі ромба?
Бісектрисами кутів.
Коли ромб буде квадратом?
Тоді, коли його діагоналі рівні.
Коли прямокутник буде квадратом?
Тоді, коли його діагоналі перпендикулярні.
ФІНІШ

7. Дидактичні задачі-практики, спрямовані на формування мотивації до вивчення навчального матеріалу (діє бажання довести свою гіпотезу). Наприклад, при вивченні нескінченної геометричної прогресії із знаменником q , меншим по модулю 1, учням пропонується з'ясувати, чи можна, стоячи на відстані 3 м від дверей класу, роблячи

кроки, довжина яких щоразу зменшується вдвічі, дійти до дверей. Учням навіть пропонується спробувати, продемонструвати. Таким чином, у учнів з'являється прагнення вирішити дану проблему і вони активно включаються у процес виведення формули суми членів даної прогресії.

8. Дидактична гра може бути не тільки структурним елементом уроку, але й тривати весь урок.

УРОК-АУКЦІОН У 7 КЛАСІ

Тема Трикутники

Мета уроку: систематизація та узагальнення знань; збудження інтересу до предмета; розвиток уваги і спостережливості.

Обладнання уроку: рисунки із зображенням трикутників; різнокольорові, вирізані з цупкого паперу трикутники; гонг, молоток.

Форма проведення уроку: гра „Аукціон”.

ХІД УРОКУ

I. Вступне слово вчителя

Увага! Увага! Сьогодні замість уроку геометрії у нас відбудеться аукціон-розпродаж геометричних фігур.

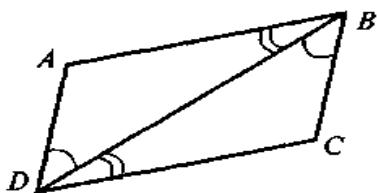
Що таке аукціон?

Аукціон – це публічний продаж майна, під час якого покупцем стає той, хто запропонує більш високу ціну. Учасники аукціону називаються аукціонерами, людина, яка проводить аукціон, – аукціоністом, а товар – лотом.

На наш аукціон надіслано кілька фігур.

Умова: хто одразу дає точне означення фігури, той її і купує. Якщо в когось будуть уточнення і доповнення, фігуру буде продано тому, хто закінчить повну відповідь. Отже, намагайтеся одразу дати повну відповідь. Бажаючи відповісти (тобто купити фігуру), піднімають руку. Хто перший підніме – той і починає.

Аукціоніст після кожної неповної відповіді буде вдаряти в гонг до трьох разів, доки не з'явиться учень (аукціонер), який виявить бажання доповнити відповідь.



Зауваження. У випадку, якщо не знайдеться учня, який захоче доповнити, тобто завдання виявиться занадто складним, фігуру доведеться продати попередньому покупцеві. Однак у цьому випадку вчителю доведеться самому доповнити відповідь, щоб не лишати прогалин у знаннях учнів.

У ході продажу фігур (лотів) № 10, 11, 12, 13, 14 доведення рівності трикутників доцільно записувати на дошці, щоб учні ще раз могли простежити відповідність рівних кутів та рівних сторін і пригадати ознаки рівності трикутників. Для цього вчитель може скористатися допомогою помічника – одного з учнів класу. Той самий помічник може допомагати вчителю (аукціоністу) під час проведення аукціону – відзначати, хто перший підвів руку для відповіді. Помічником може бути

учень з найнижчим рівнем навчальних досягнень з геометрії, аби, по-перше, залучити і його до процесу, по-друге, надати йому значущості в очах товаришів.

Якщо для відповіді кілька учнів піднімають руку одночасно, треба урізноманітнювати їх виклик, щоб залучити до участі в аукціоні якомога більше школярів.

Усі фігури, що виставляють на продаж, слід зобразити заздалегідь на окремих альбомних аркушах, вирізати з цупкого паперу і розфарбувати.

Аукціон можна розпочинати.

II. Розпродаж геометричних фігур і задач

1. На продаж виставляється довільний трикутник. Дати означення трикутника.
2. Продається гострокутний трикутник. Дати його означення.
3. Продається тупокутний трикутник. Дати його означення.
4. Продається прямокутний трикутник. Дати його означення.
5. Продається рівносторонній трикутник. Дати його означення.
6. Продається рівнобедрений трикутник. Дати його означення і назвати властивості.
7. Продається трикутник зі своєю медіаною. (На моделі довільного трикутника виділити медіану.) Дати означення медіани трикутника.
8. Продається трикутник з бісектрисою.

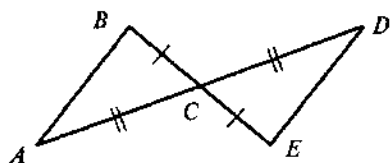
(На моделі довільного трикутника виділити будь-яку його бісектрису.) Дати означення бісектриси трикутника.

9. Продається трикутник з висотою.

(На моделі довільного трикутника виділити його висоту.) Дати означення висоти трикутника.

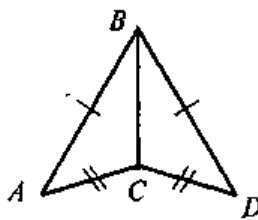
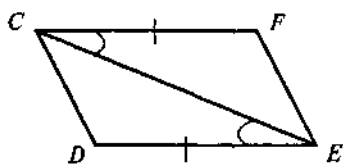
10. Продається пара рівних трикутників.

(На альбомному аркуші зображені два трикутники, що мають дві пари рівних сторін, і кути між ними — вертикальні.)



Цей лот може придбати той, хто скаже, за якою ознакою трикутники рівні, і, називаючи рівні трикутники, правильно вкаже відповідні вершини (тобто вимовить: трикутник... дорівнює трикутнику... за двома сторонами і кутом між ними).

11. Продається пара рівних трикутників.



(На альбомному аркуші зображені два трикутники, що мають дві пари рівних сторін і одну спільну сторону.)

Назвати рівні трикутники і вказати відповідну ознаку (відповідаючий має сказати: трикутник... дорівнює трикутнику... за трьома сторонами).

12. Продається пара рівних трикутників.

(На альбомному аркуші зображені два трикутники, що мають пару рівних сторін, спільну сторону і прилеглі до неї рівні внутрішні різносторонні кути.)

Назвати рівні трикутники і довести їх рівність.

(Відповідь. Трикутник... дорівнює трикутнику... за двома сторонами і кутом між ними.)

13. Продається пара рівних трикутників.

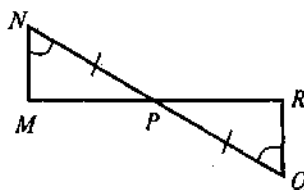
(На альбомному аркуші зображені два трикутники, що мають спільну сторону і прилеглі до неї дві пари рівних внутрішніх різносторонніх кутів.)

Назвати рівні трикутники і довести їх рівність.

(Відповідь. Трикутник... дорівнює трикутнику... за стороною і прилеглими кутами.)

14. Продається пара рівних трикутників.

(На альбомному аркуші зображені два трикутники, що мають пару вертикальних кутів, пару рівних внутрішніх різносторонніх кутів і пару рівних сторін.)



Назвати рівні трикутники і довести їх рівність.

(Очікувана відповідь. Трикутник... дорівнює трикутнику... за стороною і прилеглими кутами.)

Урізноманітнити завдання, повторити геометричні відомості, здобуті в 6 класі, та надихнути учнів на вивчення наступної теми „Коло і круг” допоможуть завдання 15–16.

15. Продається коло.

(Демонструється модель кола, на якій яскравими кольорами зображені центр, діаметр, хорда.)

Дати означення кола, назвати його центр, радіус, діаметр, хорду.

16. Продається ще одне коло.

(На моделі кола яскраво зображені центр, радіус, діаметр, що не містить цього радіуса, хорда.)

Дати означення радіуса, діаметра, хорди.

III. Підсумки уроку

Аукціон завершено. У ході аукціону ми узагальнили відомості про трикутник та його елементи, види трикутників, ознаки рівності трикутників, пригадали означення кола та його елементів.

IV. Домашнє завдання

Доберіть або самі складіть задачі для продажу на аукціоні.

Таким чином, активне використання дидактичних ігор на уроках математики дає змогу формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до предмета вивчення, сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивної складної навчальної діяльності, спонукає до активного включення у навчальний процес.

б) в молодших класах:

Підбери слово

Учитель ручкою показує на предмети, а діти підбирають прикметники.

Хто у кого

Діти отримують картинки із зображенням звіря. Вони повинні відшукати мам серед іграшкових тварин: у собаки - цуценята...

Підбери картки за звуками

По 3 картки із зображенням різних предметів та речей. Відшукають картку, наприклад, із зображенням предметів, назви яких починаються звуком, наприклад, і.

Скажи навпаки

Темно –	Гарний -
Світло-	чорний –
Гарячий –	день –
Високий –	веселий -
Перший	плаче -
	гіркий

Гра "Що сказало сонечко"

На промінчиках приклад і буква. Коли обчислено всі приклади – прочитаєте слово.

Математичний потяг

Вагони, приклад з відповіддю - № вагона.

Розгадай ребус

7я	40а	3зуб
ті100	пі2л	ш3х
100рона	ві3на	ві3ла
ак3са	100па	ки5'ток
100ляр	мі100	пі100н

Плутанина

Діти у певній послідовності мають розмістити сюжетні малюнки, що відображають основні режимні моменти.

Скажи навпаки

Брудна тарілка - чиста тарілка... неохайний хлопчик - ...

темно - ...

охайна дівчина - ...

гарячий - ...

плаче-...

чиста хата-...

Закінчи речення

Щоб подвір'я було чистим, слід ...

Щоб повітря було в класі свіжим, треба ...

Щоб у хаті було чисто, необхідно ...

Так чи не так

Якщо я кажу все правильно, ви плещете в долоні, якщо помиляюся - мовчите.

$$5 + 17 = \quad 3 \times 9 =$$

Добери нестливі слова

Баба - сестра - тітка -

Дід - брат - дядько -

Хто швидше

Підібрати ... слова на якесь правило.

Підбери слова

Вчитель показує якийсь предмет, а діти підбирають прикметники (дієсл.)

Підкажи слівце

Для синків - молодців

Мати напекла (млинців).

І хвалили (молодці)

Ті млинці на (молоці)

Розсипані склади

Допоможіть правильно скласти дітям склади:

Ти ді

Ду ма ють

Ків бать...

IV. Рольові ігри та методика їх проведення

Рольова гра - це умовне відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створення умов реального спілкування, які поєднують в собі елементи як ігрової, так і навчальної діяльності. Ефективність навчання тут обумовлена, в першу чергу, вибухом мотивації підвищення інтересу до предмета.

Успіх рольової гри залежить від ефективності її структури. Перш ніж взятися безпосередньо за написання вправи, важливо мати чітке уявлення про мету даної рольової гри: призначена вона для загального ознайомлення з тією чи іншою навичкою чи для залучення уваги тих, хто навчається, до конкретної проблеми тощо.

Кожен компонент вправи у формі рольової гри вказує на певне свідомо прийняте рішення. Завдання з рольової гри може містити всі чи кілька з перелічених нижче компонентів:

- матеріали справи;

- розподіл ролей;
- інструкції;
- матеріали для читання.

Ефективними рольові ігри можуть бути лише у випадку, коли вони вузько спрямовані і ретельно продумані. Корисно буває перевіряти казуси на колегах, щоб переконатися, що в них не міститься фактів, які вводять в оману, можуть відволікати учнів від мети вправи.

Основні характеристики рольової гри:

- точна модель спілкування;
- мотиваційно-спонукальний характер;
- посилення особистої причетності до всього, що відбувається. Учень входить в роль через своє "Я" або через "Я" відповідної ролі.

Правила і цінності гри

1. Ідеально, коли на ігровому полі знаходяться гравці, зацікавлені в процесі та результатах гри.

2. Вчитель та учні, що ведуть гру, виявляють повагу один до одного і дотримуються правил, прийнятих учасниками гри.

3. Завдання вчителя – задати мотивацію (учень усвідомлює «для чого мені це потрібно і що воно мені дасть» на старшому етапі).

4. Грі передують ретельна розробка сценарію: визначення послідовності кроків, форм взаємодії.

5. Події в грі мають розгортатися динамічно.

6. В основу гри закладено проблему (проблемну ситуацію).

На час гри учасники беруть на себе виконання ролей реальних осіб в умовах реального або імітованого сценарію. Сила цього методу полягає в його практичній спрямованості. Ці ролі вмотивовують учасників займатися темами, посилюють їхню соціальну та комунікативну компетенцію й роблять їх здатними вирішувати конфлікти (завдання).

Приведемо приклад таких ігор на уроках іноземної мови:

1. Ознайомлення з правилами гри. (Вчитель повідомляє, що гра називається «Гайд-парк». Такий парк існує в Лондоні, він особливий тим, що там будь-яка людина може вільно висловлювати свої думки на будь-яку тему, не боячись покарання чи засудження). Отже наш Гайд-парк – це своєрідна вільна трибуна для виявлення особистої позиції, якою б вона не була. Така установка на початку гри орієнтує на відвертість та сміливість у судженнях.

2. Розподіл на мікрогрупи (пари, групи).

Вчитель ділить клас на таку кількість груп, скільки передбачено в грі соціальних ролей. Кожному учаснику в довільному порядку він присвоює номер (орієнтовно 1 або 2, 3, 4, 5). Потім пропонує стати окремо тим, кому присвоєно №1 (перша група) і т.д.

3. Повідомлення теми та присвоєння соціальних ролей.

Вчитель повідомляє тему. Наприклад: Комп'ютерні ігри впливають на психіку молоді. Кожній групі присвоює певну соціальну роль:

- група №1 – «молодь»;
- група №2 – «батьки»;
- група №3 – «психологи»;

- група №4 – «власники комп'ютерних клубів»;
- група №5 – «учителі»;
- група №6 – «програмісти, які розробляють комп'ютерні ігри».

4. Обговорення в групах.(5-10 хв.)

Представники кожної групи за відведений час мають визначити свою позицію, обміркувати, якими доказами вони оперуватимуть, підтверджуючи цю позицію.

5. Обґрунтування позиції: представники кожної групи за відведений час мають довести свою думку(3-5 хв.). Група повинна висунути представника - оратора (чи кількох), який захищатиме інтереси групи. Висловлювання повинні бути переконливими, аргументованими, доказовими.

6. Запитання та відповіді груп. Кожна команда може поставити 1-2 запитання. Відповідь опонента не більше 2хв.

7. Підсумки гри. Вчитель або ведучий гри підкреслює альтернативні думки. Остаточні висновки він може зробити, спираючись на висновки, яких дійшли учасники під час гри.

8. Рефлекторна фаза - опрацьовують контраст між реальним та бажаним і розробляють стратегії, що кожен з них може зробити, аби бажане стало реальністю.

Варіанти тем для рольових ігор.

Споживаємо українське.

Ролі:

- дорослі;
- молодь;
- представники бізнесу;
- держава.

Куріння-згубна звичка.

Ролі:

- молодь;
- молодь що палить;
- учителі;
- лікарі;
- представники бізнесу.

Права дитини в Україні порушують

Ролі:

- молодь;
- дорослі;
- діти;
- представники органів внутрішніх справ;
- учителі;
- ЗМІ.

Телевізор шкодить розвитку дитини

Ролі:

- молодь;
- батьки;
- представники ТБ;
- учителі;
- лікарі.

V. Інтелектуальні ігри та методика їх проведення

Розглядаючи методику проведення інтелектуальних ігор, варто звернути увагу на такі моменти:

- ігри такого плану не повинні бути довготривалими, оскільки послаблюється інтерес учнів до подібних заходів. Найефективнішими є конкурси, які тривають до 20 хв., а якщо гра розрахована на цілий урок, бажано включити до сценарію музичну паузу або вікторину з уболівальниками, щоб учасники мали час для відпочинку. Крім

того, слід ретельно добирати самі завдання: вони мають бути різноманітними та викликати в учнів зацікавленість;

- готуючи позакласний захід, учителі часто відводять роль ведучого одному з учнів. При цьому потрібно врахувати, що під час конкурсів часто трапляються курйози із запитаннями (не так зрозуміли чи не так почули) і відповідями (не повністю розкрито зміст тощо). Тому краще, щоб був ведучим учитель, бо він швидко впроваджується з подібною проблемою, тоді як ведучий-учень не завжди зможе знайти правильний вихід із ситуації, що внесе в гру певний дискомфорт і навіть непорозуміння між командами та журі;

- багато дітей, особливо в перехідний вік, дуже вразливі й здатні часто впадати в апатію. Повідомлення журі під час гри іноді різко знижує їхню активність, навіть може стати причиною відмови від подальшої участі (мотивація: «навіщо, адже все одно програємо»). Тому доцільно підбивати підсумки конкурсів у кінці гри і дещо «затушовувати» різницю в кількості очок між командами-суперницями, обов'язково наголошуючи при цьому на чудовій грі в окремих конкурсах команди, яка зазнала поразки. Таке розуміння з боку журі не лише морально підтримає переможену команду, а й надихне її на гру-реванш;

- проведення різноманітних ігор під час уроку вдосконалює його, перетворює в «спільну дію» вчителя та учнів, стимулює активність ваших вихованців. В ході інтелектуальної гри формуються елементарні операції розумової діяльності – аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, виділення суттєвого тощо.

До вашої уваги пропонується розробка КВК з природознавства для учнів 6-х класів, яка може проводитися як на уроці серед команд класу, так і в позаурочний час, коли до проведення залучаються учні різних класів.

«Юні знавці природи»

КВК — вікторина з природознавства для учнів 6-х класів

Підготовка до гри: учні виконують домашнє завдання: готують рекламу екологічного змісту, костюми для екологічної казки.

Обладнання: картки із завданнями раундів, протокол для підведення підсумків, папір формату А3, ручки.

Умови проведення гри: команди виконують завдання, деякі з яких виконуються на швидкість. Після виконання картки-завдання здаються журі або команди демонструють їх.

Гра складається з 9 раундів та конкурсу вболівальників.

I раунд. Вітання (5 балів)

Завдання: учасники оголошують назву команди, коротко її характеризують, демонструють емблему.

1 команда: «Вода»

Усюди, де біжить вона,
Цвіте земля, цвіте країна.
Із дальніх місць, від гірських рік
її проводить чоловік,
Щоб землю вдосталь напоїти,
Щоб квітники зрання полоти,
Щоб трактор йшов квітучим степом,

Щоб не було пустель!

2 команда: «Повітря»

Через ніс проходить в груди
І зворотний держить шлях.
Він — невидимий, та, отже,
Жити без нього не можем.

II раунд. Розминка «Хто швидше?» (5 балів)

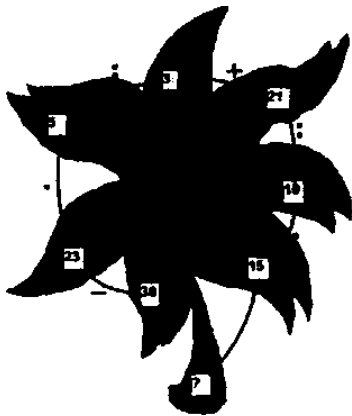
(Складання паспорту-анкети місця проживання)

Завдання: заповніть паспорт-анкету місця «проживання» нашої школи:

- | | |
|---------------------|----------------|
| 1. Галактика — | 5. Область — |
| 2. Зоряна система — | 6. Місто — |
| 3. Планета — | 7. Район — |
| 4. Країна — | 8. Вулиця — |
| | 9. Будинок № — |

Відповіді: 1) Молочний шлях; 2) Сонячна; 3) Земля; 4) Україна...

III раунд. Математичний (5 балів)



Завдання: розв'язавши приклади, назвіть рідкісну птицю — символ українського степу, яку занесено до Червоної книги України.

67 — вінценосний журавель, 69 — сірий журавель.

Відповідь: 69 — сірий журавель.

IV раунд. Краєзнавчий: «Впізнай рідкісну тварину рідного краю» (6 балів)

Завдання: впізнати тварину, користуючись підказками. Чим більше підказок використовує команда, тим менше балів вона одержує.

1 команда.

1. У мене дві ноги, два крила, довга шия.
2. Кожної осені відлітаю у вирій.
3. Про мене складено багато пісень.
4. Самці мого виду — однолюбів, паруються на все життя.
5. Буду на плесах великі гнізда з трави та очерету.
6. Маю червоний дзьоб, біле пір'я, моє пташеня — герой відомої вам казки.

Відповідь: лебідь.

2 команда.

1. У мене дві ноги, два крила, коротка шия.
2. У мене широка морда, але маленькі вуха.
3. Веду нічний спосіб життя, мешкаю в печерах та дуплах.
4. Моє тіло вкрито шерстю.

5. Годую своїх діточок молоком.

6. Дуже погано бачу вночі, але добре орієнтуюся за допомогою ультразвуку.

Відповідь: кажан.

V раунд. Художній (5 балів). Завдання:

I команда: намалювати на листках паперу квіткову рослину, позначити її органи.

II команда: намалювати рослинну клітину, позначити її органели.

VI раунд. Літературний (5 балів)

Завдання: знайдіть помилки в запропонованому тексті (текст складено за мотивами розповідей В.Біанкі «Синичкин календарь»).

I команда.

ЛЮТИЙ

Зінька — молода синичка. Якось в лютому полетіла вона в ліс: зустріла дятла, горобця, шпака, солов'я і багато інших птахів.

Хороше в лісі, весело!

Раптом зашипіло навкруги, побігла лісом поземка, ударила блискавка, загримів грім. Стало темно, як ввечері. Налетів вітер, і посипалось червоне листя з горобини, жовте — з осики і сосни. Почався снігопад.

Зінька присмиріла, насупилась, ось-ось замерзне. Добре, що дятел пустив її в своє запасне дупло, а то зовсім пропала б.

Помилки.

1. Дрозд і шпак — перелітні птахи, на зиму відлітають у вирій.
2. Блискавки і грому в лютому не буває.
3. Листопад проходить восени, а не в лютому.
4. На сосні не листя, а хвоя.

2 команда.

ТРАВЕНЬ

У лісі ще багато снігу. Він сховався під кущами та деревами, і сонцю важко його там дістати.

Сонце встає пізно, а лягає рано. Але гріє вже добре, в зимових шубках і пір'ячках трішки жарко.

Але в лісі вже весело, не те що взимку.

Скрізь почалося лісове свято. Синичці теж весело. Розцвіли конвалії, волошки, хризантеми. Давно прилетіли та весело співають журавлі, лебеді, шпаки, голуби, солов'ї, дрозди і зяблики.

Хороше та весело в травневому лісі.

Помилки.

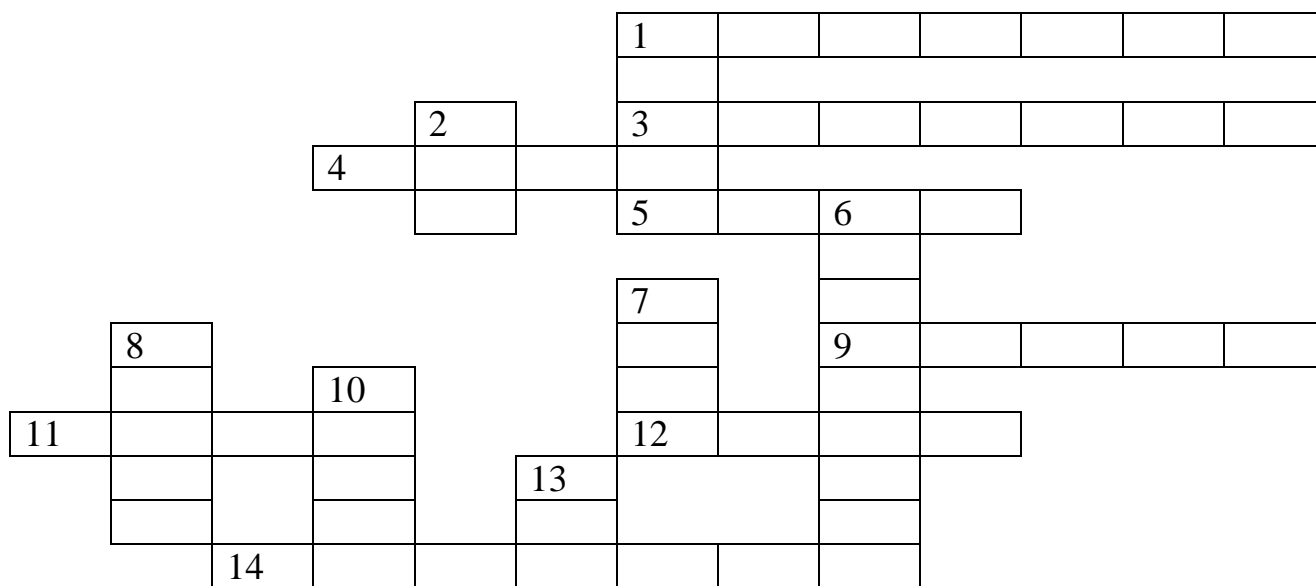
1. У травні вже немає снігу.
2. У травні сонце встає рано, лягає пізно.
3. Волошки цвітуть влітку, а хризантеми — восени.
4. Журавлі, голуби, лебеді — непівччі птахи, вони не співають.

VII раунд. Телевізійний (5 балів)

Завдання: «Реклама екологічного змісту» (команда представляє будь-яку річ за власним вибором, рекламує її цінність з екологічної точки зору)

Завдання: розгадати кросворд «Природні явища» (на швидкість):

Завдання: розгадати кросворд «Природні явища» (на швидкість):



По горизонталі:

По горизонталі:

3. То він — клин, то він — млинець, один на небі, як стрілець. (Місяць).
4. Мене п'ють, мене ллють, всім необхідна. Хто я, скажи? (Вода).
5. Блакитне шатро всю землю накрило. (Небо).
9. Червона дівчина по небу ходить. (Сонце).
11. Заревів віл на сто гір, на тисячу міст. (Грім).
12. З виду схожий на горох, де пройду — переполах. (Град).
14. Різнобарвне коромисло над рікою повисло. (Райдуга).

По вертикалі:

1. Молоко над річкою пливло, нічого видно не було. Розчинилось молоко — стало видно далеко. (Туман).
2. Великий, дрібний зачастив, усю землю напоїв. (Дош).
6. Летить птиця орел, несе в дзьобі вогонь, вогневі стріли пускає, ніхто її не спіймає. (Блискавка).
7. Узимку на землі лежав, навесні у річку убігав. (Сніг).
8. Старий – жартівник, на вулиці стояти не дає, за ніс додому тягне. (Мороз).
10. Летить орлиця по синьому небу, крила розпластала, сонечко заслала. (Хмара).
13. Я — вода, та й по воді плаваю. (Лід).

Конкурс вболівальників

(проводиться одночасно з інтелектуальним раундом, 7 балів)

Завдання: розгадати загадки.

1 команда.

1. Восени в щілину забереться, навесні прокинеться. (Муха).
2. На лузі мешкає скрипаль, носить фрак, стрибає вдаль. (Коник).
3. Над квіткою пурхає, пляше, віялом красивим маше. (Метелик).
4. Хто за пічкою живе, спати заважає? (Цвіркун).
5. То погасне, то знов запалає вночі невеличкий вогник. (Світлячок).

6. Ввечері на землю злітає, вночі на землі перебуває, вранці знов відлітає. (Роса).
7. Живе один батько і тисячу синів має, всім шапки справляє, і сам її не має. (Дуб).

2 команда.

1. Невеличкий літак сів на кульбабку. (Бабка).
2. Чорний, та не ворон, рогатий, та не бик, шість ніг без копит. (Жук-олень).
3. У лісі біля пня метушня, біготня: народ робочий увесь день клопоче. (Мурашки).
4. Не мотори, а шумлять, не пілоти, а летять, не змії, а жалять. (Оси).
5. Сік з квіток вона збирає, його складає й нас годує. (Бджола).
6. На землю падає, від землі не відлітає. (Дош).
7. Взимку і влітку не знімає намітку. (Ялинка, сосна).

IX раунд. Театральний (10 балів)

Завдання: представте будь-яку відому вам казку, надавши їй екологічне наповнення.

– Сьогодні ви багато дізналися, показали вже наявні у вас відміни знання природи. Людство не тільки милується природою, а й використовує її. Але ви добре знаєте, що не завжди втручання у природу добре діє на неї. Навкруги нас безліч прикладів негативного впливу людини на оточуюче середовище. Тому наше завдання – зберегти її для майбутніх поколінь. Отже, вам пропонується показати свій варіант екологічної казки за мотивами казок, відомих вам з курсу літератури.

Наприкінці гри журі підводить підсумки, нагороджує команди.

Нагороджуються також окремі гравці, які брали активну участь в КВК.

Примітка. При підготовці конкурсу були використані деякі матеріали, розміщені на сайті www.1september.ru

VI. Педагогічні ігри на різних уроках

Географія.

Найбільш поширеними видами ігор в середній ланці загальноосвітньої школи можна пропонувати такі ігри та методику їх проведення:

1. «Подорожі» по карті з описом географічних об'єктів.
 2. «Відадки»: назв об'єктів за їхніми координатами, імен дослідників з портретним зображенням, місцем впадіння річки, описом місць об'єктів та іншими ознаками.
 3. Скласти на швидкість карту країни, області, материка з порізаних частин контурної карти.
 4. Підбір п'яти об'єктів (країн, зон, міст, річок, озер, ГЕС, тварин).
 5. «Річка-місто», «Опади-місто».
 6. «Чому і від чого?» Якщо ви відповіли правильно – забираєте картку собі.
- Виграє той, хто найбільше збере карток.
7. Знайдіть відповідність об'єктів:
- річки-міста;
 - корисні копалини-родовища;
 - висоти-гори, височини, плоскогір'я.

8. Хто більше знає однорідних предметів (річок та їх приток) чи різнорідних (разом міста, річки, гори, області) предметів України.

9. На контурній карті символами та цифрами під ними позначені об'єкти. Командам слід їх в умовних знаках розгадати, підписати назви.

10. «Що було написано на дошці?» Колективна гра. Один учасник пише на дошці назву, всі читають і придумують зміст до назви. Проговорюють її для учня, що не бачив назви на дошці і бере участь в грі. Він повинен відгадати назву. Інші учні продовжують запитувати його до тих пір, поки він знає відповідь, отримуючи при цьому фішки чи бали.

11. «Зловіть рибку». Картки з тваринним світом Азовського і Чорного морів складені в купку. Її слід розділити. Учасники по черзі складають назви в дві купки. Визначається команда-переможець.

12. «Геоланцюжок міст». Назва наступного міста починається з останньої букви. Відповіді повинні бути швидкими. Вибувають з гри ті учасники, які не підібрали назви міста.

13. «Широта і довгота». Виділяються 4 учасника: 2 учні – довготи, 2 учні – широти. Шикуються в шеренгу. Ведучий називає відомі об'єкти, учні широти і довготи, яким відповідають дані об'єкти, повинні швидко присісти.

14. Інші ігри: «доміно», «знайди помилку», кросворди, чайнворди, ребуси, шаради та інші.

В старшій ланці загальноосвітньої школи, при вивченні економічної і соціальної географії України та країн світу, в більшості, використовуються рольові ігри. Ця форма роботи сприяє розвитку навичок критичного мислення, комунікативних навичок, навичок розв'язання проблем, відпрацювання різних варіантів поведінки в проблемних ситуаціях, вихованню розуміння позиції інших людей. Успіх гри залежить від ефективності її структури. Але серед поширених ігор в практиці педагогам можна рекомендувати такі :

1) «Де сіяти?» - при вивченні теми «Сільське господарство України». Суть гри полягає в тому, що на листочках записані зернові, технічні культури, виноград чи картопля. Назви на листочках слід прикріпити булавками до настінної карти в районі, де їх висівають чи висаджують.

2) «Де знаходяться?». 2 команди отримують по 8 умовних позначень корисних копалин України. Їх слід прикріпити в місця (на настінній карті), де розміщені їх басейни чи родовища.

3) «П'ятихвилинка». На чистому аркуші слід написати за 5 хвилин найбільше засвоєних географічних термінів з даної теми. Ведучий зачитує з аркушів по черзі назви й закреслює раніше вже повторювані об'єкти, а які не повторювались – показують на карті, чи пояснюють їх суть. Виграє той, хто набрав найбільше балів.

4) «Чиє місто?» 25 учнів різних областей і АР Крим України слухають «свої» міста. Ведучий реєструє помилки на табло картки після назви міст України, визначаються місця, переможці.

5) «Як пройти в місто?» Масова гра. В ній беруть участь направляючий, пропускні та туристи.

Направляючий - відає путівками (картками з назвами міст світу чи України). Він по черзі видає картки-путівки учасникам гри – туристам. Якщо турист не зумів «пройти» в зазначене місто, він повертає картку направляючому.

Пропускні – ставлять туристам запитання, що стосуються міст. В грі беруть участь 5 пропускних: 1 – представляє поверхню, 2 – клімат, 3 – природні зони, 4 – галузі промисловості, 5 – транспорт або ще щось по домовленості.

Завдання пропускних – встановити правильність відповіді туриста.

Туристи – основні гравці. Їхні завдання – взяти путівку-картку і «ввійти в місто». Але для цього треба правильно відповісти пропускним на запитання, що стосуються того міста, в яке вони мають увійти. Виграє турист, який має найбільше карток-путівок.

6) «Що збудуєте і чому?» Учасник гри називає ведучому фактори, що впливають на будівництво різних об'єктів при показі їх на карті.

7) «Міста-підприємства». Заздалегідь готується парна кількість карток. Одні – міста, інші – підприємства, що їм відповідають. Учасники підбирають відповідність. Виграє той, хто перший залишиться без карток і правильно підбере відповідність.

8) «Що везуть залізницею?» Ведучий вказує ділянку залізниці. Учасники гри називають види вантажів. Підраховуються штрафні бали. Подібною є гра «Станції-порти».

9) «Ввіз-вивіз». Ведучий називає продукти ввозу і вивозу, їх слід записати в свою колонку. Підраховується кількість помилок. Виграє група, яка зробила їх менше.

10) «Силует – держава» - I тур.

«Назви столиць – держава» – II тур.

«Основні технічні культури – держава» – III тур і т.д.

Рольові ігри

Гра №1, яку можна використати при вивченні теми в 10 класі «Транспортний комплекс світу».

Гра проводиться у вигляді:

- інтерактивної вправи «Дерево рішень» з підготовкою проектів для залучення творчих ліцеїстів до відповіді;

- повідомлення проблеми «Якби трапилась неймовірна ситуація в історії людства – зупинились всі види транспорту: ніщо і нікуди не рухається». Як вийти з цієї ситуації? Для розв'язання цієї ситуації учні об'єднуються в групи:

1. Група експертів різних відомств, що «вживаються в образ»: міністра охорони навколишнього середовища, міністра з надзвичайних ситуацій, спеціаліста з маркетингу мінекономіки, які слухають всі групи і роблять загальні висновки виходу з ситуації.

2. Створюються робочі групи, кожна з них вибирає своє «середовище» різних видів транспорту, отримує «підказки» - завдання до «Дерева рішення», проблеми і складає проекти:

- сухопутники 1 (використовується метод образної порівняльної картинки). Світові стандарти якості перевезень на автомобільному транспортному рівні. Які вони? Чому різні?

Якості	Капіталістичні країни	КІЦР

- сухопутники 2 (використовують мозковий штурм).

- Чому особливістю сучасного етапу розвитку транспорту в Європі є створення транспортних коридорів? (Використайте ключові слова):

... об'єднання;

... стійкість транс'європейських шляхів;
... «із варяг в греки»;
... «коридор № 9» ...;

- моряки (метод уживання в об'єкт).

● Яким чином на поглиблення МПП впливає морський транспорт?
(Використайте алгоритм):

- % перевезень -;
- торговельний флот -;
- морські порти -;
- найжвавіші морські канали, протоки -;
- річковики (метод вигадок).

● Які риси подібності між річковою системою та розміщенням транспортної мережі(використовуйте підказку!):

- меридіональні напрямки;
- напрям по паралелях;
- «Родинний» напрям (успадкований річкою);
- мережа;
- трубопровідники (швидкісне ескізування).

● Чому за темпами розвитку трубопровідний транспорт не має собі рівних?

Підберіть причину:

Вид вантажу	Причина (Чому?)

Захист проектів (через 10 виступають представники груп з розв'язаними проблемами та прийнятим рішенням)

Аналіз «Дерева рішення» експертами.

Вислухали всі рішення і прийняли свої (очікувані рішення):

- зупинити свою роботу транспортна система не може;
- потреба людства у різних видах перевезень велика і зростає постійно;
- техніка безпеки на різних видах транспорту різна, є аварії, їх слід попереджувати;
- екологічна загроза для органічного життя велика;
- технічний прогрес спонукає до появи нових видів транспорту;
- потрібна співпраця країн для координації роботи всіх видів транспорту.

Гра №2, яку можна використати при вивченні теми в 10 класі «Канада та Австралія» та розв'язанні завдання.

«Подумайте і визначіть суть подвійного характеру економік країн?»

Рольова гра має назву «Який я економіст? ». І. Борбелюк - випускниця ліцею 2007 р. навчається в університеті м. Оттава. Студенти-економісти беруть участь в різних проектах-конкурсах. Іноземцям пропонують участь в конкурсах на знання економіки Канади. Про це повідомила Іра нам в січні 2008 р. А чи готові Ви показати свої знання і взяти участь вже сьогодні, через півроку в таких чи інших конкурсах по Канаді чи Австралії?

Суть економічної рольової гри з використанням інтерактивного методу «Ажурна пилка»:

- кожна пара учнів, що зібралися на активний форум, спеціалісти (енергетики, металурги, хіміки, аграрії, транспортники, міжнародники) різних галузей економіки країн в домашній парі за 3 хв., використовуючи карту, повинна опрацювати відповідний матеріал, зробити записи в тезному конспекті (зразок додається);

- з кожної пари організовується 2 експертні групи, щоб в них по черзі опрацювати (проговорити і записати) за 25 хв. свій підготовлений матеріал, і знову, повернувшись в домашні групи, розв'язати поставлену проблему «В чому полягає суть подвійного характеру економік двох країн».

Практикум «Тезний конспект галузей»

Галузі	Канада	Австралія
паливна 1 ПЕК електроенергетика		
ч.м. 2 Металургія к.м.		
3 Машинобудування важке автомобілебуд. Точніше: – с/г; – судно; – інше.		
4 Хімічна		
5 Лісова і інші		
6 С./г.: Тваринництво. Рослинництво.		
7 Транспорт: – економічні зв'язки; – експорт; – імпорт.		

Очікувана відповідь:

1. Сировинно-аграрна спеціалізація економіки, що нагадує модель КІЦР.
2. Обидві країни – високорозвинені капіталістичні країни сучасного світу.

Гра № 3, яку можна використати при вивченні цієї ж теми.

«Найрозумніший» знавець господарства країн.

У швидкому темпі трьом учням пропонується 10 запитань з економіки Канади та Австралії і за результатом відповідей визначається кращий знавець економіки даних країн.

Гра №4, яку можна використати у 10 класі при вивченні теми «Транспортний комплекс світу» і прилучитись до транспортного простору світу через «транспортний марафон» - інтерактивну гру:

- клас ділиться на шість груп, які отримують однотипні завдання: «Визначити особливості транспортної системи»:

- Північно-Американського типу;
- Європейського типу;
- країн СНД;
- Азіатського типу;
- система країн Латинської Америки;
- система країн Африки;
- за дві хвилини прочитати § 25 підручника;
- проаналізувати тематичну карту атласу;
- доручити одному представнику взяти участь у марафоні «Хто швидше і краще?».

Для оцінки гри призначається асистент, який по ходу характеристики типів транспортних систем оцінює не тільки зміст інформації, але і риторичність виступу (швидкість, лаконізм, логічність, чіткість). Всі учасники марафону записують на дошці свої прізвища.

Асистентом визначається учасник, що посів перше місце і який отримує найвищий бал в грі.

Астрономія

При вивченні теми «Наша планетна система» можна запропонувати рольову гру «Урок – подорож на Марс» чи «Урок – подорож на Місяць». В ході підготовки до такої гри-подорожі доручити виконати випереджувальні творчі завдання: «побувати» на цих небесних тілах в ролі «дослідників», «будівельників», «військових», «експертів народонаселення» та ін. А оскільки польоти на Марс чи Місяць уже є цілком реальні, інтерес до такого виду діяльності у учнів є.

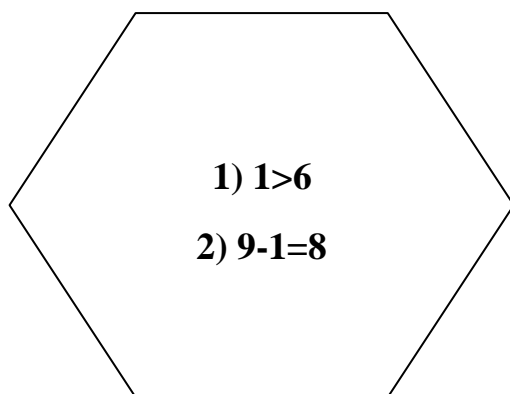
Значно підвищує емоційний вплив на сприйняття астрономічних понять використання на уроках окремих ігрових моментів.

Наприклад:

- намалюй в своїй уяві вигляд Землі з поверхні Місяця;
 - спрогнозуй, що відбулося б із Землею, якщо, наприклад, Місяця не було б;
- уяви ситуацію: на 3 хвилини на Землю прибули гості із далекої планети «Х», що ти розповів би їм про унікальність нашої планети.

На окремих уроках, з метою повторення важливих астрономічних понять можна використовувати такий ігровий прийом: «Пов'яжи з астрономією»

Учні мають відповісти:



Зоря першої зоряної величини яскравіша зорі шостої зоряної величини.

У 2006 р. Плутон виключили з числа 9 великих планет Сонячної системи.

Гелій, як хімічний елемент, вперше відкрили на Сонці, а вже потім на Землі.

Досить цікавою темою для учнів при вивченні теми «Людина у Всесвіті» може стати рольова гра: «Участь у прескоференції за програмою СЕТІ» в ролі «оптиміста» чи «песиміста» і висловлювати свої аргументовані докази можливості чи неможливості існування позаземного розвитку».

З метою реалізації міжпредметних зв'язків можна запропонувати учням побувати в ролі «експерта» і знайти опис окремих астрономічних явищ в літературних творах, історичних хроніках, творчості окремих поетів чи письменників. Наприклад «Сонячні та місячні затемнення в історичних хроніках», «Комети очима літературних героїв», «Астрономічні об'єкти та явища в творчості О.С. Пушкіна».

Українська мова та література

Підвищенню ефективності навчання мови і літератури сприяють:

- лінгвоестафети;
- ігри – дуелі;
- мовні та літературні естафети;
- літературні лото;
- ігри – імітації;
- рольові ігри;
- ділові ігри;
- ігрові проекти тощо...

Доцільно проводити ігри на різних етапах уроку. Так, під час актуалізації опорних знань можна використати гру «Склади квітку», «Мовна мозаїка», мовну чи літературну розминку, графічний диктант, мовний двобій, «Четверте зайве». При вивченні словосполучень пропонується відшукати сполучення слів, що не є словосполученнями. На уроках літератури на цьому етапі доцільно проводити гру « Найуважніший»:

- з якого твору взята фраза;
- кому з героїв твору вона належить;
- кого з героїв твору стосується;
- пізнай поезію...

На уроках повторення, систематизації та узагальнення знань у 5-7 класах доцільно проводити хвилинки–веселинки, поетичні та ліричні відступи, наприклад

1. – Доброго ранку, - мовлю за звичаєм.
Щастя і радості кожному зичу я.
Доброго ранку я людям бажаю,
Вечором добрим стрічних вітаю.
І посміхаються в відповідь люди –
Добрі слова ж бо для кожного любі!

Завдання: знайти в тексті дієслова та визначити в них час, спосіб, дієвідміну та інші граматичні категорії.

2. Смішинка: поміркуй і від поданих іменників утвори однокореневі дієслова:

Поля – поле	Люба – любить
Коля – коле	Віра – вірить
Варя – варить	Надя – надіється
Вася – валить	Соня – спить
	Досить нашій соні спати!

Слід дієслово розібрати! (Морфологічний розбір дієслова за вибором).

Готують школярів до життя, розвиваючи вміння критично мислити, аналізувати, синтезувати, корегувати, попередньо оцінивши й осмисливши певну проблему, також ігрові проекти.

На уроках української мови у 5-6 класах пропонуємо такі ігри:

Лови помилку (Знайди помилку)

Свідомо допускається в прочитаному або написаному заздалегідь тексті чи реченні помилка, яку потрібно помітити.

У 5-му класі під час вивчення теми «Наголос» пропонується прослухати складене учнем оповідання, неправильно наголошуючи деякі слова.

Завдання: виписати слова, прочитані з неправильним наголосом. Як їх слід наголошувати? Зробити висновки про роль наголосу.

Текст. Серед стрімких скель стояв високий лицарський замок. Його оточував глибокий рів та земляний насип. Дістатися до палацу можна було вузькою дорогою. Підніматися нею було справжньою мукою. Дорога петляла між проваллями, їхнє дно нагадувало страшне пекло.

Словограй

Кожній команді пропонується кілька карток з написаними словами.

Завдання: першій команді з-поміж карток вибрати ті, на яких слова написані правильно, другій команді — ті, на яких слова написані неправильно.

Слова для карток: проїзний, їжжу, сузір'я Велика Ведмедиця, будь коли, казна-хто, будь-у-кого, тьм'яний, теривені, півгодини, пів яблука, вічливість, дит'ясла, Вінниччина, секрет, апельсин, ливада, священник.

Загадкова торбинка

Учасники команд по черзі витягають з торбинки номерки запитань, на які мають дати відповідь. Якщо команда не знає відповіді, на допомогу приходять суперники і заробляють собі додатковий бал.

Фонетика (5-й клас)

1. Яке слово об'єднує 33 букви?
2. Назвіть п'яту букву алфавіту.
3. Назвіть третю букву алфавіту з кінця.
4. Скільки букв має українська абетка?
5. Скільки звуків має українська мова?
6. Поставте в алфавітному порядку прізвища: *Данилевський, Данченко, Данилюк*.
7. Чим закінчується *день*, а починається *ніч*?
8. Чим *вечір* закінчується, а *ранок* починається?
9. До якого імені потрібно додати одну літеру, щоб дістати *круп*у?
10. Як можна з *буряка* зробити *бурю*?
11. Що стоїть між *небом* і *землею*?
12. Які слова можна утворити, замінивши в слові *торт* перший звук?
13. Що слід зробити, щоб слово *грізний* нікого не лякало?
14. Чим відрізняються одне від одного слова *грак* і *рак*? *кіт* і *крім*? *хміль* і *джміль*?
15. Чи ставиться апостроф у слові *тьм'яний*?
16. Чи ставиться апостроф у слові *комп'ютер*? Думку обґрунтуйте.

Іменні частини мови (6-й клас)

1. Чи можуть іменники змінюватися за родами? Аргументуйте свою думку.

2. Чи правильне твердження: прикметники змінюються за родами, числами, відмінками? Доведіть.
3. До якого розряду належить числівник *триста сорок шостий*?
4. Який займенник не має форми називного відмінка?
5. До якої відміни належить іменник *поросятко*?
6. Якого розряду є прикметник *вовчий* у словосполученні *вовчий апетит*?
7. Визначте рід слова *бідолаха*.
8. Визначте розряд прикметника у словосполученні *заяча шапка*.
9. Займенник мені поставте у формі називного відмінка.
10. Визначте рід слова *бабище*.
11. Визначте розряд прикметника у словосполученні *сліпе кошеня*.
12. Займенник *його* поставте у формі називного відмінка.
13. Назвіть займенник 1-ї особи однини.
14. Назвіть зворотний займенник.

"Я так думаю"

В основі цього прийому лежить інтерактивна технологія навчання "Прес", яка використовується при обговоренні дискусійних питань та проведенні вправ, у яких потрібно зайняти й чітко аргументувати власну позицію.

На уроках української мови у 5—6-х класах прийом "Я так думаю" доцільно використовувати на етапі закріплення нового матеріалу, коли учень повинен аргументувати свій вибір. Нагадуємо школярам, що відповідь потрібно будувати за такою схемою:

- Висловіть свою думку, поясніть, у чому вона полягає. Починайте зі слів: *Я вважаю, що...*
- Поясніть, на чому ґрунтуються ваші докази. Починайте зі слів *тому, що...*
- Наведіть приклади. Починайте словом *наприклад...*
- Узагальніть свою думку, зробіть висновок. Починайте словами: *отже..., таким чином...*

Цей прийом стане в нагоді і під час вивчення граматичних тем, і на уроках зв'язного мовлення. При цьому розвивається логічне мислення, а отже, відповіді стають повними й аргументованими.

"Я — тобі, ти — мені"

Прийом використовується під час вивчення нового матеріалу або узагальнення та повторення вивченого. Він дає можливість кожному побути і в ролі вчителя, і в ролі учня.

Заздалегідь готуються картки, що стосуються теми уроку. На кожній з них записана певна інформація. Наприклад, під час вивчення теми "Звертання" у 5-му класі на картках була зафіксована така інформація:

- звертання — це слово або сполучення слів, що називає того, до кого звертаються з мовленням;
- звертання членом речення не буває;
- звертання бувають поширені й непоширені;
- звертання може стояти на початку, в кінці і в середині речення тощо.

Протягом кількох хвилин учні читають інформацію на своїх картках. (Необхідно з'ясувати, чи розуміють вони прочитане.) Потім діти розходяться по класу і знайомлять зі своєю інформацією однокласників. Кожен може одночасно говорити

лише з однією особою. Треба поділитися своїм фактом і отримати інформацію від іншого. Після цього пропонується відтворити отримані знання. Відповіді можуть промовлятися вголос або записуватися на дошці.

Рольова гра " Ти — оратор"

Учасники одержують завдання прочитати речення з певними інтонаціями:

- спочатку захоплено, потім з осудом (Ну і вірші!);
- із захватом, розчаровано (Оце так сюрприз!);
- зачудовано, зневажливо (Яка красуня!).

Прийом какографії

Какографія — запис із навмисними помилками. Учні потрібно знайти їх і виправити.

1. Виправте помилки в розділі прикметників на групи.

Якісні	Осячі вуха, баранячий ріг, лебединий пух, лисяча голова, яструбині крила, вовчий хвіст, качиний ніс
Відносні	Осяча впертість, баранячий розум, лебедина вірність, лисяча хитрість, яструбина злість, вовчий апетит
Присвійні	Осячі чоботи, баранячий кожух, лебедина подушка, лисяча шуба, качине м'ясо

2. Виправте помилки у твердженнях:

- а) нові слова, які виникають у нашій мові, називаються застарілими;
- б) слова, засвоєні українською мовою з інших мов, називаються діалектними;
- в) за своїм походженням слова української мови діляться на дві групи: загальноновживані та власне українські.

"Третій зайвий"

У кожній групі знайдіть "зайве" словосполучення:

- а) читати книгу, любити матір, любов до матері;
- б) барвисті шати дерев; поспішати до школи; повні кошики жолудів;
- в) сонце світить; грітися на сонці; пити джерельну воду. ..

Пригадавши ознаки словосполучення, п'ятикласники роблять висновок, що у першій групі зайвим буде словосполучення "любов до матері", оскільки головне слово виражене іменником, а в двох інших випадках — дієсловом. У другому рядку зайвим є "поспішати до школи", адже, на відміну від інших, воно є непоширеним. У третій групі виділяємо "сонце світить", оскільки це речення.

Фізика

Барон Мюнхгаузен

Мета — спростувати брехню барона Мюнхгаузена, яку може заздалегідь продумати вчитель, або можна запропонувати учням виконати це удома як домашнє завдання.

Наприклад, після вивчення теми «Дифузія» можна запропонувати учням казку про те, як Мюнхгаузен, вигравши велику купу грошей, щільно набив золотими та срібними монетами мішок. Але поки він ішов додому, монети внаслідок дифузії втратили свою цінність, бо й золото, й срібло виявились ушкодженими.

Завдання полягає у визначенні, чи може таке статися, та обґрунтуванні причин.

Прийом може застосовуватися як у основній, так і в старшій школі.

Фізичний слалом

Застосовується під час роботи з текстами.

Клас розбивається на групи. Кожній команді дається завдання — прочитати текст параграфа та скласти стільки запитань, скільки утворено команд. На виконання цієї роботи дається фіксований час. Дошка поділяється на стільки частин, скільки працювало груп. Представники від груп записують на дошці по одному запитанню для кожної групи. Утворюються списки питань, складених усіма групами для кожної команди. Потім кожна група повинна дати відповіді на запитання й оцінити відповіді інших членів груп.

Учитель завершує роботу узагальненням, демонстрацією необхідних дослідів тощо.

Фізичний крокодил

Доцільно застосовувати на уроках повторення й узагальнення навчальної інформації.

Клас поділяється на декілька команд. Капітану кожної команди вчитель пошепки повідомляє зміст завдання (так, щоб не чули інші учасники) — за допомогою міміки та жестів продемонструвати учням інших груп дослід із теми, який вивчався раніше. Завдання команди — угадати назву досліду та проробити його на реальному обладнанні. Гра відбувається з обмеженням часу на виконання операцій.

Фізичний пінг-понг

Застосовується під час перевірки домашнього завдання.

До дошки викликаються два учні. Вони по черзі задають один одному запитання з теми домашнього завдання, які були підготовлені вдома. Клас оцінює якість запитань і відповідей. Ураховується оригінальність, кмітливість, гумор, ґрунтовність. Можна запросити декілька пар, як це відбувається на звичайних змаганнях.

Відповідь із рецензією

До дошки викликається учень, який усно відповідає на поставлені запитання. Окремим учням класу (можна за бажанням) дається завдання — написати рецензію на відповідь за схемою: розкриття змісту запитання, повнота відповіді, наявність цікавих фактів, логічність міркувань, культура мовлення.

Указати на помилки та неточності, допущені під час відповіді, і виправити їх.

З метою внесення позитивних емоцій деяким учням можна запропонувати написати рецензію з позицій психолога, лікаря—«вухо-горло-ніс», інопланетянина тощо.

Коментатор

Проводиться після вивчення теми. Учням пропонується відтворити зміст раніше переглянутої кінострічки, відеофільму; розкрити зміст картинки або схеми; прокоментувати дії вчителя під час виконання фізичного досліду. Учитель може призупинити коментар одного учня та запропонувати іншому продовжити. Сприяє розвитку пам'яті й уваги.

Бараняча голова

Використовується при опрацюванні нового матеріалу, який супроводжується засвоєнням нових термінів. Після вивчення теми учням пропонується: першому — назвати одне нове слово (поняття, термін) із тих, що були засвоєні; другий повинен повторити слово, промовлене попередніми учасниками, і додати своє. Порядок слів при цьому змінювати не можна. Якщо учень зробив помилку, наступний замість слова

промовляє — «бараняча голова». Якщо тема складна, ланцюжок слів може дійти до двадцяти та більше. Сприяє розвитку пам'яті.

Кросворд

Прийом відомий, призначений для відпрацювання нових понять і повторення раніше вивчених. Можливі різні варіанти організації діяльності учнів із кросвордами.

- Розгадати кросворд, заповнивши пропущені клітинки.
- Сформулювати питання до слів, які даються учням у заповненому кросворді.
- Заповнити кросворд, у якому виділені певні квадратики. Із літер, що потрапили до них, скласти ключове слово та розкрити зміст поняття.
- Скласти кросворд, застосувавши поняття з тем, які визначає вчитель.

Журналісти

Клас ділиться на команди, до складу яких входить по 4-5 осіб. Це представники певного відомого для учнів літературного видання (можна телепередачі). Необхідно в стилі даного видання (телепередачі) написати коротенький нарис із теми. Цікаво проходять уроки, на яких пропонується виконати це завдання з позицій спортивного коментатора, ведучого політичної телепередачі, лікаря, що веде телепередачу «Планета здоров'я», редактора гумористичного журналу «Єралаш», ведучого передач «У світі тварин» або «Городок», учасників команди КВК або «Караоке на Майдані» та ін.

Одним із варіантів проведення цієї гри може бути пропозиція учням написати твір певної форми. Це може бути вірш, загадка, гумористична розповідь, анекдот-сенкан, репортаж з місця події, передовиця в серйозну політичну газету.

Фантазери

Цей прийом можна розглядати як окремий випадок «барона Мюнхгаузена», який полягає в тому, що учням пропонується підготувати домашнє завдання у формі складеного невеличкого оповідання з теми, в якому навмисно допущено не менше п'яти помилок.

На уроці учень перед класом читає свій твір, а завдання слухачів — помітити помилки. Визначення помилок може відбуватися після кожного виступу в усній формі, а можна запропонувати зробити це в письмовій формі в зошиті по кожному виступу. Зошити зібрати та перевірити, виставивши оцінки.

Магазин самообслуговування

Застосовується після вивчення певного розділу.

Суть гри полягає в тому, що учні із запропонованого переліку запитань із теми, які вивішуються на дошці, повинні обрати за власним бажанням запитання та дати відповіді на них.

Клас розбивається на декілька команд. До складу кожної не повинно входити більше п'яти учнів. Кількість запитань, обраних для розкриття, повинна дорівнювати складу учнів у команді. Кожен учень має право дати відповідь на одне запитання. За рівнем складності запитання не однакові. Біля кожного зазначається коефіцієнт складності. Заявку про відібрані запитання команди на листочку передають журі, до обов'язків якого входить: прийняти заявку, оголосити перелік запитань за номерами, зазначеними на дошці, оцінити відповіді учнів і заповнити зведену таблицю результатів.

Правилами гри передбачається зниження балів за ті запитання, які обираються декількома командами. Тому після оголошення заявки групи можуть внести зміни в перелік обраних ними запитань з метою підвищення їх рейтингу.

Приклади запитань, запропонованих до теми «Теплові явища» (8-й клас)

Чому після шторму вода в морі може потеплішати? (2 бали.)

Як ріже сталь беззуба фрикційна пилка? (2 бали.)

Що таке «мокрый гідрокостюм»? (1 бал.)

Чому під ковдрою з підодіяльником можна швидше зігрітися? (1 бал.)

Чому осина тремтить навіть у тиху погоду? (2 бали.)

Чому вночі звуки чутніші? (1 бал.)

Навіщо термосу дзеркальні стінки? (1 бал.)

Чому на морозі язик до заліза прилипає, а до дерева — ні? (2 бали.)

Чому літаки фарбують сріблястою фарбою? (1 бал.)

Чи буде горіти свічка в салоні космічного корабля? (2 бали.)

Чому озера замерзають раніше, ніж річки? (1 бал.)

Чому взимку зливають воду з радіаторів, коли автомобілі ставлять на стоянку? (1 бал.)

Чому медичні термометри ртутні, а для вимірювання температури повітря застосовують спиртові? (1 бал.)

Чи можна розплавленим металом заморозити воду? (1 бал.)

Чому для виготовлення парфумів використовують спирт, а не воду? (1 бал.)

Чому в кімнатах з піаніно рекомендують тримати акваріум? (2 бали.)

Що станеться із дзеркалом, якщо на нього подихати? За народною прикметою, роса вранці до хорошої чи поганої погоди? (1 бал.)

Навіщо в корпусі телевізора роблять щілини? (1 бал.)

Коли вітрильнику зручніше заходити до гавані — удень чи вночі? (2 бали.)

Чому ручки в каструль фарбують у чорний колір? (2 бали.)

Зразок зведеної таблиці результатів

Питання	1-е	2-е	3-є	4-е	5-е	Додаткові бали	Сума балів	Оцінка вчителя
Команда	№ 1	№2	№3	№4	№5			
1-а								
2-а								
3-я								
4-а								
5-а								

Програмоване опитування

Учні вдома готують опитувальник із теми домашнього завдання у вигляді п'яти завдань із програмованими відповідями. Це можуть бути запитання, задачі, завдання на складання фраз тощо. Учитель збирає зошити, перемішує та роздає учням для перевірки якості виконання домашнього завдання.

Прикладами таких завдань можуть бути:

- Завдання відкритого типу на вибір правильної відповіді.
- Закриті (закодовані літерами або цифрами) завдання на вибір правильної відповіді.

- Завдання на пошук перехресних відповідей. Вони складаються таким чином: записуються два стовпчики виразів або слів, що пов'язані між собою певними закономірностями, правилами. Порядок розміщення фраз у стовпчиках не відповідає їх правильному поєднанню. Завдання учня — вибрати пари.

- Завдання типу «Хто правий?». Відповіді кодуються літерами або цифрами.

Запитай себе сам

Учням пропонується на уроці скласти запитання за змістом домашнього завдання та відповісти на них за фіксований час.

Хто більше?

За фіксований час учням пропонується скласти запитання до тексту прочитаного параграфу або домашнього завдання.

Вкладися в суму

Дається завдання скласти фіксовану кількість запитань. Бажано, щоб їх було чимало. Виникатимуть утруднення, пов'язані з постановкою значної кількості запитань.

Відгадай задумане

Учитель або учень задумують певний елемент фізичних знань (термін, поняття, закон, дослід). Записують його на аркуші паперу, щоб ніхто не бачив. Перевертають аркуш і пропонують учням визначити назву. Клас ставить запитання, на які вчитель (або учень) може відповісти тільки «так» чи «ні». Виграє той, хто впізнає задуману назву, задавши меншу кількість запитань.

Усе навпаки

Гра полягає в моделюванні ситуацій, які відбуваються не відповідно до закону, а всупереч йому. Оскільки розробка таких моделей вимагає значних витрат часу, краще таке завдання пропонувати для домашнього виконання.

Наприклад:

- Що б відбувалось у світі, якби діяв закон не всесвітнього тяжіння, а закон всесвітнього відштовхування?
- Які зміни відбулися б у світі, якби світло поширювалося за законом не прямолінійного поширення, а криволінійного?
- Як би змінилися рухи тіл, якби сила тертя не залежала від сили нормального тиску?

Відбий м'ячик зі словами

Застосовується для відпрацювання термінології. Один учень кидає м'ячик і промовляє фізичний термін. Той, хто спіймав, повертає кидком м'яч і в цей час додає стільки слів, щоб утворилася фраза з фізичним змістом.

Наприклад:

- Конвекція — відбувається в рідинах.
- Теплопровідність — спосіб теплопередачі і т. д.

Прийом спрямований на розвиток уваги.

Складання тексту контрольної роботи

Прийом націлений на вироблення в учнів уміння самооцінки. Пропонується вдома дібрати такі завдання для тематичного оцінювання, які б хотів отримати, і розв'язати їх.

Фізичний музей

Клас розбивають на групи і пропонують їм обрати назву залу в музеї, який би вони хотіли оформити (зал фізичних приладів із теми, зал видатних учених-фізиків та зал технічних застосувань, зал побутової техніки, зал теоретичних досліджень). Кожна група після добору експонатів обирає екскурсовода, який повинен представляти їх. Але форма презентації має бути такою, щоб об'єкт описувався за допомогою певних деталей (закодовано). Учні повинні здогадатися, про що йшла мова.

Доцільно застосовувати після вивчення певного розділу.

Іподром

Застосовується під час вивчення нового матеріалу. Пов'язаний з вільним переміщенням дітей по класу.

Учнів поділяють на дві групи — жокеїв і коней. Одна половина отримує карточки з питаннями, інша — з відповідями. Завдання: кожному учню треба знайти свою пару, прочитавши текст параграфа.

Ланцюжок

Можуть бути різні типи ланцюжків: ланцюг думок, ланцюг відповідей на запитання, ланцюг формул, ланцюг задач, побудованих так, що відповідь попередньої задачі входить до умови наступної.

Прийом можна застосовувати під час фронтального опитування, під час перевірки якості засвоєння нового матеріалу, під час розв'язування задач, виконання експериментальних завдань. Формується увага.

Класна бібліотека

Учитель приносить книжки, в яких нова тема висвітлюється з різних поглядів. Учні пропонується книжка та коротка інформація про те, що в ній викладається. За власним бажанням вони обирають собі літературне джерело, знайомляться з текстом і повідомляють його в порядку, передбаченому вчителем. Для прискорення роботи вчитель може зробити закладки, щоб учні не витрачали час на пошук необхідної інформації.

Машина часу

Цей прийом дозволяє перенестись у часі в той період розвитку фізики, про який ідеться в параграфі. Подорож супроводжується створенням відповідної обстановки, усвідомлення рівня розвитку всіх наук, які були на той час. Завдання учнів — відтворити процедуру пошуку тих закономірностей і відкриття тих винаходів, які були в той час.

Сприяє розвитку уяви та фантазії.

Фізичні гонки

Застосовуються для заохочення учнів до роботи. Визначається перший обсяг робіт і фіксується початок їх виконання. Хто швидше виконає роботу? Сприяє активізації розумових дій.

Адвокати

Учитель викладає певний матеріал і дає учням завдання — відшукати відповідні «статті закону» — фрази в параграфі, які б підтверджували думки вчителя або спростовували їх.

Сприяє розвитку уваги та вміння працювати з різними джерелами інформації.

Блеф-клуб

Клас розбивається на групи. Кожна група готує питання для інших у формі «Чи вірите ви, що...?» (Наприклад: Чи вірите ви, що електрофорна машина виробляє напругу до 1000 В? Чи вірите ви, що важелем можна зрушити потяг?)

Фізичний шарабан

Під час опитування або повторення вводиться ігрова ситуація, подібна до гри в лото: з мішка витягають кубик (або клаптик паперу) з числом. Число ділять на 10, округлюють за правилами округлення й отримують кількість плюсів, яку одержує учень, котрий буде відповідати на наступне питання.

Сприяє розвитку вміння усно рахувати і запам'ятовувати.

Виготовлення фізичного доміно

Усім відома форма доміно. Звичайна картонна картка (можна з набору кольорового паперу) ділиться на дві частини. На одній записують запитання, а на іншій — відповідь на те запитання, яке записане на іншій кістянці доміно. Учитель дає завдання — виготовити десять кістянок доміно. Для цього учень повинен прочитати текст підручника, скласти десять запитань і відшукати відповіді на них. Вони мають бути лаконічними. У таке доміно можна грати самому, користуючись набором кістянок, розроблених учнями з іншої парті. А можна об'єднати доміно двох учнів, які сидять за одною партою, переміщати їх і грати вдвох. Для скорочення часу доцільно таке завдання задавати додому.

Від частоти	Що таке звук?
-------------	---------------

Повздовжня механічна хвиля	Від чого залежить висота тону?
----------------------------	--------------------------------

Аукціон

Прийом для перевірки знань. Учні розподіляються на команди-ряди. Якщо у класі три ряди парт, команд буде шість. На столі розкладають шість карток, на звороті яких написані: фізичні поняття, закон, прилад із вивченої теми тощо. Учні з перших парт тягнуть по одній картці й таким чином отримують завдання для своєї команди. Завдання команди — визначити, до яких елементів фізичних знань відноситься слово, розкрити його зміст. На дошці записані узагальнені плани відповідей на кожний елемент знань. Учні по черзі розкривають зміст кожного пункту плану.

Світлофор

Кожному учню роздається по три сигнальні картки: червона, зелена, жовта. Учитель домовляється з учнями, що в усіх запитаннях тестового характеру перша відповідь позначається червоним кольором, друга — жовтим, третя — зеленим. Учні пропонується вивчити матеріали, вибрати відповіді та за сигналом учителя підняти відповідну картку на перше запитання, на друге і т. д.

Тривожний дзвоник

На дошці записуються літери та цифри, якими вони позначені (п-2, о-4, т-5, у-7, х-8, л-9, с-1, в-3, і-6). Користуючись цими позначеннями, учні повинні відгадати зашифровану фразу, з'ясувати причини того явища, яке зашифроване, запропонувати заходи щодо їх усунення.

Наприклад: Надійшов телефонний дзвінок 2457894-136594, що означає «Потухло світло». Учитель з учнями з'ясовує, що могло бути причиною цього, як її усунути.

Кольорова стрічка

Учням, об'єднаним у групи, роздаються різнобарвні квадратики. На їх звороті написані певні слова як відповіді на ті запитання, які отримає команда від учителя. Серед «іграшок» є невірні відповіді. Завдання учнів полягає у тому, щоби, прочитавши запитання, знайти серед запропонованих відповідей правильну та за допомогою шпильок зачепити одна за одну правильні відповіді. Утвориться різнобарвний ланцюжок. Учитель може так підібрати запитання та відповіді, щоб у всіх команд утворились однаково розфарбовані ланцюжки.

Чомучки

Може застосовуватись у двох варіантах.

1. Учитель задає запитання з теми, починаючи їх зі слова «Чому?».

Наприклад, запитання з теми «Теплові явища» (8-й клас).

Чому лід, занесений у теплу кімнату з морозу, не відразу тане?

Чому взимку за тривалої стоянки автомобіля на морозі воду з радіатора зливають?

Чому температура води у відкритій склянці завжди трохи нижча за температуру повітря?

Чому у двох однакових тарілках однакові маси жирного та пісного борщу охолоджуються з різною швидкістю?

Чому на морозі коня, що спітнів після швидкої їзди, накривають попоною?

Чому сирі дрова й горять довше, і дають менше теплоти?

Чому рушницю вважають тепловою машиною?

Чому вода в порожнині макаронів не кипить, хоча кипить у каструлі, в якій вони варяться?

Чому в одному з двох однакових чайників, які стоять на плиті, покриття не підстрибує, а в іншому — підстрибує?

Чому скляну трубочку рівня, яким користуються будівельники, наповнюють не водою, а спиртом?

Чому ковзанки взимку краще заливати не холодною водою, а гарячою?

Чому розплавленим металом можна заморозити воду?

Чому опік шкіри від киплячої олії сильніший від опіку гарячою водою?

Чому в пральних кімнатах, у лазнях деякі труби, якими подається вода, покриваються крапельками води, а інші — сухі?

Перевертні

Завдання полягає у складанні слів — фізичних понять із складів, що написані на картках, розкритті їх фізичного змісту і характеристиці.

Наприклад:

рі-по — опір;

сос-на — насос;

ка-мен-зур — мензурка;

ній-лі-ка — лінійка.

Сюрприз

Ідея сюрпризу полягає в тому, що після напруженої роботи з текстом учні тягнуть жеребки, на яких написано: «учитель», що означає відповідь учителю на запитання з теми; «товариш» — відповідь товаришу по партії; «сам» — самооцінка;

«тест» — перевірка за допомогою тесту; «сюрприз» — оцінка без відповіді (можна зазначити, на якому рівні).

Наведи порядок

Учням роздаються листочки з написаними реченнями, в яких переплутані слова. Завдання полягає в тому, щоби правильно побудувати речення.

Вилучи зайве

Учням пропонується перелік слів із теми, серед яких зустрічаються поняття, які не мають відношення до неї. Завдання — провести смисловий аналіз понять і вилучити зайві.

Аплікація

Командам у конвертах пропонуються окремі деталі будь-якого механізму або прилади, за допомогою яких демонструють певний дослід. Завдання полягає в тому, щоб з деталей правильно відтворити схему досліду або будову пристрою.

Знайди помилку (В. Лізинський)

Учням пропонується схема досліду, розв'язок фізичної задачі або малюнок чи графік, у яких допущені помилки. Завдання: відшукати їх. Урізноманітнити цей прийом можна залученням учнів до домашньої підготовки завдання з помилками, яке у класі будуть розв'язувати інші учні. Завдання: «Хто більше заховає помилок?» і «Хто більше віднайде?».

Віршована фізика

Після вивчення теми та практичного застосування теоретичних знань можна організувати роботу учнів зі складання віршів. Учителю задає ритм віршованої форми тексту та пропонує учням продовжити по одному рядку. Наприклад (рос. мова):

Мерою инертности масса называется.

Буквою латинскою «m» обозначается.

В килограммах, дециграммах всюду измеряется.

По формуле ро на ве быстро вычисляется.

Задача без вимог

Учням наводиться умова задачі, в якій не сформульовані вимоги. Школярам пропонується скласти запитання до описаної ситуації та відповісти на них. Це дуже ефективний прийом навчання учнів ставити запитання, аналізувати ситуацію. Він активізує та заохочує до роботи.

Задачі з динамічним змістом

Цей прийом можна розглядати як один із варіантів попереднього. Після того як вичерпано всі можливості постановки запитань до запропонованої умови задачі, до умови вводять ще одну величину або блок інформації, після чого продовжується робота зі складання нових вимог і т. д.

Слово-речення — запитання-відповідь

Учитель демонструє малюнок або промовляє слово (фізичний термін). Завдання учнів — побудувати речення, підметом у якому виступає це слово, скласти запитання, що стосується даного поняття, дати відповідь на поставлене запитання.

Буриме

Особливо ефективний прийом у гуманітарних класах. Учням, які об'єднуються у групи, пропонується внести явище, що вивчалось на уроці, до текстів, написаних у різних жанрах: фантастика, гумор, вірш, загадка, героїчна поема, гімн, опис, науковий трактат та ін.

Снігова куля

Учитель промовляє речення, яке закінчується певним словом або поняттям. Завдання учнів полягає в тому, щоби до останнього слова підібрати фразу, яка би починалася з цього слова та закінчувалась іншим словом, над яким будуть працювати інші учні. Процес закінчується тоді, коли не вистачає фантазії придумати ще щось.

Приклад.

Учитель починає. Сьогодні, йдучи до школи, я побачила на дорозі сучасний автомобіль, у якому працював потужний двигун.

Перший учень. Двигун — це пристрій, який виконує роботу за рахунок енергії згоряння палива.

Другий учень. Паливо згоряє в камері двигуна під час робочого ходу.

Третій учень. Робочий хід — це третій такт у режимі роботи двигуна внутрішнього згоряння, який може працювати як за двотактною, так і за чотиритактною схемою.

Четвертий учень. Чотиритактна схема роботи двигуна включає впускання, стискання, робочий хід і випускання.

П'ятий учень. Випускання газів, які утворились під час згоряння палива, мають високу температуру.

Шостий учень. Висока температура вихлопних газів є причиною теплового забруднення атмосфери.

Сьомий учень. Атмосфера під час роботи теплових двигунів наповнюється ще й іншими видами забруднень.

Восьмий учень. Забруднення, які надходять до атмосфери, можна поділити на шумові, теплові, хімічні.

Дев'ятий учень. Хімічні забруднення

Утрачена інформація

Учні попереджаються про те, що треба уважно прочитати параграф, запам'ятати, скільки абзаців у ньому та про що йдеться в кожному абзаці. Завдання полягає в тому, що після закінчення роботи над текстом (або під час перевірки домашнього завдання) учень викликається до дошки, йому пропонується прочитати параграф і відтворити зміст того абзацу, який закривається паперовою стрічкою. Клас не має права на підказку. Сприяє розвитку уваги та пам'яті.

Лови підказку

Прийом полягає в тому, щоби навчити учнів конкретно та чітко визначати зміст інформації, необхідної учню, який відповідає біля дошки. Учитель може обмежити діяльність підказувача, дозволивши йому промовити вголос одне, два або три слова. Заборона може бути поширена на словесну форму подачі інформації. Дозвіл може бути тільки на пантоміму, яку часто використовують учні, прагнучи допомогти товаришу. Підказувача може обирати вчитель, а може підказувати й сам учень за бажанням.

Конкурс підказок

Учитель оголошує тему, з якої треба написати підказку. Учням дається завдання написати найкращу підказку. Після виконання роботи проводиться конкурс учнівських «творінь», визначається найкраща і вивішується у фізичному кабінеті. А переможець отримує статус найкращого шпаргалочника. Прикладом зашифрованої шпаргалки може бути така.

Вірш «І знову весна» (В. Дворецькі)

Чому прихід твій — то подія,
О, люба весно?
Життю сміюся і радію
Знов з інтересом.
Гуляю в парку наодинці,
Струмок вітаю.
Фрагмент про світло
В вічній книжці
Немов читаю.

*(Назва кольорів спектру,
на який розпадається біле світло.)*

Конкурс літописців фізики

Після вивчення певної теми з метою повторення найбільш знаменних дат цього періоду розвитку фізики учням пропонується створити літопис подій, зазначивши в ньому дату, винахід, автора, країну.

Можна запропонувати додаткову літературу, щоб розширити знання учнів із теми. Літописи доцільно збирати та зберігати в кабінеті у вигляді «Літопису фізичної науки».

Рекламна кампанія

Після вивчення теми учням пропонується взяти участь у конкурсі на створення рекламного плаката з теми. Доцільно клас розбити на декілька груп, забезпечити учнів необхідними матеріалами та дати певний час на виготовлення рекламного ролика. Оскільки реклама може бути представлена у вигляді вірша, кліпу, плаката і т. ін., право обрати форму надається учням.

Упізнайка

Учнями або вчителем готується текст, який промовляється від імені приладу, закону, поняття, досліду або іншого елемента фізичних знань, отриманих під час вивчення теми. Кожен таємно виконує кодування. На уроці учні читають свої тексти, не вживаючи назви об'єкта, про який ідеться. Завдання учнів — упізнати «Що це?» чи «Хто це?»

Наприклад.

Я налив у чашку чаю,
Ложку з цукром опустив —
І зненацька помічаю:
Хтось її переломив.
Хто цей злодій? Де сховався?
Ложку з жалем вийняв я
І безмежно здивувався:
Ціла ложечка моя.
Та лише у чай проникне —
Знов ламається вона.
Що це? Може, чарівник я?
Може, ложка чарівна?

Фізичне лото

Методик проведення цієї гри може бути декілька.

1. На дошці вивішуються запитання, пронумеровані відповідно до тих цифр, які є в мішечку. Учні по черзі повинні відповідати на ті запитання, які ведучий витягне з мішка.

2. Клас поділяється на три команди (три ряди). Кожній видається листок із запитаннями. Номери запитань позначаються вчителем. Відповідати на запитання під обраним номером будуть три учні (по одному з кожної команди). Право на відповідь команда визначає сама, але вимога така, щоб один учень двічі не відповідав.

3. Учні в класі отримують ті номери, які закладені в лото. Учень, номер якого витягнуто під час жеребкування, відповідає на запитання, що увійшло до переліку тих, які давались перед тематичним оцінюванням, для підготовки до нього.

Далі, далі...

Прийом полягає в залученні учнів до швидкого пошуку відповідей на запитання. Проходить у формі змагання: хто з учасників дасть більше правильних відповідей на запитання за фіксований час (1 хвилина).

Здивуй

Застосування цього прийому пов'язане з активізацією емоційної сфери учнів. Інформація (тема уроку, демонстрація досліду, умова задачі) подається в такому вигляді, який може викликати подив.

Наприклад:

1. Під час вивчення теми «Поверхневий натяг рідини» демонструємо надування мильної бульбашки за допомогою хімічної або побутової лійки. Утворюється куля розміром з відро. Під час надування змінюються її кольорове забарвлення, форма. Учні не здивовані, а зачаровані побаченням. Це не тільки викликає інтерес, а й впливає на запам'ятовування матеріалу.

2. Під час вивчення цієї ж теми наводимо приклад із Біблії, коли Мойсей переводив людей через море по його поверхні. Чи можливо це? Розвиваючи тему, наводимо приклад, що вчені розраховували — поверхня води може витримати не просто людину, яка стоїть босоніж на її поверхні, а й людину, яка стоїть на ковзанах. Така інформація спонукає до постановки запитань: «Як це може статися?», «Якою повинна бути вода, щоби справдилось почуте?», «Чому в реальних умовах не можна спостерігати аналогічне?».

Відстрочена відгадка

На початку уроку вчитель задає загадку, відгадати яку зразу учні не можуть. Після вивченого на уроці матеріалу повертаються до неї та роблять повторну спробу відгадати.

О. Гін рекомендує: можна загадку загадати в кінці уроку з метою підготовки учнів до сприймання нового матеріалу.

Фантастична феєрія

Учитель пропонує учням реальну земну ситуацію замінити фантастичною: планетою, на якій відсутня сила тяжіння; людиною, в оці якої кришталик має форму увігнутої лінзи; реактивного двигуна, що працює на пляшках шампанського, та ін.

Прес-конференція

Учитель пояснює матеріал, не повністю розкриваючи увесь зміст теми. Учні пропонується після закінчення пояснення задати вчителю запитання, які б дозволили висвітлити у відповідях те, що було упущене під час пояснення.

Практичність теорії

Учитель розкриває нову тему шляхом постановки важливої практичної задачі, розв'язок якої відомий учням із життєвого досвіду.

«НДЛ» — науково-дослідницька лабораторія

Застосовується на уроках із розв'язування різних типів задач. Учасники гри поділяються на три групи.

1.Роботодавець, у обов'язки якого входить добір задач та видача їх учням для розв'язування.

2.Винахідники, які відшукують розв'язки до запропонованих задач.

3.Приймальна комісія. До обов'язків її учасників входить прийом виконаних завдань.

Чисельність груп не однакова. До складу першої та другої груп входять по три-чотири учні. Усі інші виконують ролі винахідників.

Прийом «Соління огірків»

Ідея прийому полягає в тому, щоби кожна задачу кожний учень розв'язував на окремому листочку та приносив учителю для перевірки. Учні починають «бігати» до столу вчителя. І ті, хто не включився до роботи зразу, із часом теж починають «бігати». Спочатку навіть без розв'язків, а потім заохочуються до активної роботи (прийом В. Шеймана).

Прийми естафету

Ідея передачі ходу може застосовуватися під час опитування. На запитання, сформульовані вчителем, учні відповідають по черзі.

Закріплення формул можна організувати шляхом передачі права назвати формулу для визначення певної величини.

Наприклад:

$$F = ma \rightarrow a = \Delta V / \Delta t \rightarrow t = T / N \rightarrow N = t / T \rightarrow T = 2 \pi \sqrt{LC} \text{ і т. д.}$$

Прийом «Ні—так»

Ігровий прийом, який передбачає залучення учнів до діяльності із складання запитань до об'єкта, що досліджується. Але питання повинні бути такого змісту, щоб учитель міг відповісти або «так», або «ні».

Інші предмети

«Вірю — не вірю». Цей прийом можна використовувати на будь-якому етапі уроку. Кожне твердження починається словами: «Чи вірите ви, що...». Учні повинні погодитися з цим твердженням чи ні.

«Так — ні». Це універсальна гра, яка дуже подобається дітям і залучає їх до активної участі в уроці. Учитель загадує щось (природне явище, число, предмет, історичну подію, літературний персонаж та ін.). Учні намагаються знайти відповідь, ставлячи питання. На ці питання вчитель відповідає словами «так», «ні», «так і ні». Питання треба ставити так, щоб звужувати коло пошуку. Універсальність цього методичного прийому полягає в тому, що його можна використовувати і для організації відпочинку і для створення інтригуючої ситуації. Перевагами прийому є те, що він навчає систематизувати відому інформацію, зв'язувати воедино окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Якщо питання некоректне або вчитель не може дати на нього відповідь з дидактичних міркувань, то він відмовляється від відповіді наперед обумовленим жестом. Після гри треба обов'язково обговорити питання: які з них були найвдалішими, які менш вдалими. Головне в цьому прийомі — навчити виробляти стратегію пошуку, а не закидати вчителя незліченною кількістю питань.

Взнай мене. Варіант 1. На уроках історії, географії, хімії, літератури можна запропонувати учням виступити від імені відомої персони (вченого, літературного або історичного героя), при цьому не називаючи її, але описуючи вчинки, відкриття, міркування.

Варіант 2. Учень описує портрет літературного героя.

Лицарський турнір. Учень виходить до дошки і за пройденою темою ставить учителю наперед підготовлені питання, на які він хотів би отримати відповідь. У свою чергу вчитель ставить питання учню. Уся дія триває не більше 10 хвилин.

Проведення турніру оголошується заздалегідь. Питання мають бути стислі, і відповіді — короткі й по суті. Рефері може зняти неконкретне питання.

Лото. Цей методичний прийом теж вимагає попередньої підготовки. На аркуші щільного паперу або на картоні великими буквами записують формули (умовні знаки, словарні слова і т. д.), які були вивчені на попередніх уроках. Потім аркуш паперу розрізають так, щоб на кожній частині паперу залишилися окремі цифри, букви, математичні (хімічні, географічні) знаки. Розрізані частини лото (у двох екземплярах) перемішують на столі. Учитель викликає двох учнів до столу і пропонує скласти формули (слова). Перемагає той, хто це зробить швидше і правильніше. До гри можна ввести рефері, який оцінить і прокоментує результати.

Цей методичний прийом ідеально підходить для індивідуальної роботи (тихого опитування). Покладіть на столі перед учнем (який через які-небудь причини соромиться відповідати при всіх) лото і попросіть зібрати його за певний час. Тим самим ви перевірите його знання.

Рецензія. Відповідь учня записується на магнітофон (мобільний телефон). Цей запис клас прослуховує ще раз і пише рецензію за планом, який записаний на дошці.

Повнота відповіді:

- логіка викладу;
- наявність (відсутність) фактичних помилок у викладі;
- мовна грамотність;

- наявність прикладів;
- оцінювання відповіді.

Рецензії можна перевірити вибірково, учитель дає свої коментарі до них.

Хокей. Грають дві команди по шість учасників: один воротар, двоє захисників, троє нападаючих. Правила такі: кидок у ворота позначає питання, поставлене суперниками. Кидок у ворота здійснюють нападаючі. «Гол» — відсутня відповідь (або відповідь невірна). «Шайба відбита» — захисники або воротар дали правильну відповідь на питання.

Арбітр рахує кількість пропущених і забитих «шайб», стежить за часом гри, за дотриманням правил гри, видаляє порушників, використовує музичні паузи. Інші учні грають роль запасних гравців або вболівальників.

Інтелектуальна розминка. Інтелектуальна розминка — це два-три не дуже складні питання для розмірковування; основна мета такої розминки — налаштування дитини на роботу.

З географії, історії можна доручити дітям скласти вдома цікаві задачі на читання карти і з цих задач почати урок. Найбільш цікавими є задачі, які складаються методом накладення карт (тобто використовуються декілька карт атласу).

Тренування пам'яті й уважності. Варіант 1. Це достатньо цікавий прийом, він особливо ефективний, коли учні будуть готові працювати з ним. Попередьте їх заздалегідь, щоб вони уважно читали домашній параграф. Учитель дає учням аркуш, на якому посередині розташований текст, частина вірша, задачі. Завдання полягає в тому, щоб учні змогли написати необхідний текст зверху і знизу наявної фрази. Або спробувати висловити його усно — що ж мало передувати фразі й чим вона повинна була закінчуватися.

Варіант 2. Учитель пропонує учню прочитати текст домашнього параграфа і при цьому закладкою закриває частину тексту. Учень відтворює цей текст по пам'яті. Клас стежить за підручником і оцінює однокласника.

Умовні позначення. Для проведення цього методичного прийому (він добре спрацьовує на уроках географії, фізики, хімії) наперед необхідно підготувати матеріал, який вам стане в нагоді. На щільному картоні розміром 15х 15 см намалювати умовні знаки, які використовуються на уроках і знайомі учням. У грі беруть участь дві команди по два-три учні в кожній. Гру починають з жеребкування. Кожна команда має однакову кількість карток і шикується одна навпроти іншої. За командою вчителя учень першої команди піднімає картку, суперники повинні протягом 5 секунд (час заздалегідь установлюється) назвати умовний знак. Потім у гру вступає учень з іншої команди, що стоїть напроти першого гравця, і т. д. Перемагає команда, що має у своєму активі найбільшу кількість правильних відповідей.

Місткий кошик. Цей методичний прийом дуже доречний перед проведенням тематичного оцінювання, оскільки грає роль розминки. На аркуші паперу діти малюють кошик, на якому пропонується написати терміни (поняття, географічна або історична номенклатура, персоналі тощо) з вивченої теми. Головне, щоб «кошик» був заповнений доверху. Через певний час учитель зупиняє гру і просить одного з учнів зачитати слова. Учні викреслюють назви, які повторюються в їх записах. Переможцем виявиться учень, у якого більше за інших записано термінів, тобто в якого найбільш місткий кошик для знань.

Пінг-понг. Варіант 1. До дошки виходять два учні й по черзі ставлять один одному питання за домашнім завданням. У цій грі можна задіювати невеликий яскравий м'яч. Учень промовляє питання і кидає м'яч своєму супернику. Учитель оцінює їхні відповіді.

Варіант 2. Один з учнів підготував прості питання за домашнім завданням. Відповіді на них повинні бути односкладовими. Він виходить до дошки, кидає м'яч будь-якому з учнів класу й одночасно ставить йому питання. Звучить відповідь і м'яч повертається до першого учня. Учитель оцінює якість і оригінальність питань і правильність відповідей.

Диктант для «шпигуна». Цей методичний прийом дозволяє розвивати зорову пам'ять, тренує уважність і відповідальність за кінцевий результат. Він добре працює на уроках філологічного циклу, на уроках математики, географії. Клас поділений на 5—6 команд. Текст диктанту теж ділять на стільки ж частин. Аркуші з текстом прикріплюються до стін якнайдалі від команди, для якої вони призначені. Кожний з членів команди стає «шпигуном». Він підходить до тексту (стільки разів, скільки потрібно), читає його, запам'ятовує, повертається до команди і диктує їм свою частину. Команди змагаються, перемагає та група, яка закінчить роботу раніше і не зробить помилок (або зробить менше за інших). Математики можуть запропонувати тексти задач, приклади. Географи — завдання на знаходження об'єктів по географічних координатах або інші подібні вправи.

Знайди помилку. Варіант 1. Якщо матеріал, що перевіряється, добре знайомий учням, то цей методичний прийом провокує виникнення ситуації успіху на уроці. А якщо матеріал новий, то успішні пошуки помилки, присмачені щирою похвалою і захопленням учителя, дозволять дітям відчувати себе дослідниками й експертами. Учитель у своєму повідомленні припускається помилок, які слід знайти, або лунають тексти, в яких явно спотворена інформація або заплутані визначення, маршрути, послідовність викладу, героям приписують чужі думки і вчинки, даються невірні тлумачення подій і процесів. Учитель просить знайти у висловленому тексті (задачі, завданні) помилки. Можна вказати кількість помилок. Філологи рекомендують у таких текстах дві-три явні помилки, дві-три типові, одну малопомітну. Виявлення такої помилки свідчить про глибоке знання предмета і розвиває критичне мислення учнів.

Варіант 2. Цей же методичний прийом можна застосувати як командну гру. Кожна команда готує вдома (або на уроці) текст з помилками з певної теми і пропонує його іншій команді. Для економії часу можна обмінятися текстами, які були заготовлені наперед. Користь подвійна й обопільна — чия команда краще заховає свої помилки і хто більше і швидше знайде.

Сніжна грудка. Як росте сніжна грудка, так і цей методичний прийом залучає до активної роботи все більшу кількість учнів. Алгоритм цього прийому стисло можна описати так: Слово — речення — питання — відповідь.

Варіант 1. Учитель показує на учня і говорить: «Слово!» Той промовляє слово, яке стосується теми уроку. Показує на іншого учня і говорить: «Речення». Другий учень складає речення з цим словом. Третій учень придумує питання до цього речення, четвертий учень відповідає на нього. Філологи можуть продовжити цю «сніжну грудку», скажімо, п'ятий учень пояснює значення слова, шостий називає синонім, сьомий — антонім і т. д.

Варіант 2. Кожний учень додає до першого речення свій літературний «шедевр» таким чином, щоб утворився безперервний ланцюжок певних граматичних категорій.

VII. РОЛЬ ГРИ ТА ТВОРЧИХ ЗАВДАНЬ У РОЗВИТКУ ПСИХІЧНИХ ПРОЦЕСІВ

Увага. Види уваги

У Ніколо Паганіні були три учні — віолончеліст і два скрипалі. Вони почали брати у нього уроки, коли вже були професійними, хоча й посередніми музикантами, і через два роки стали відомими віртуозами. Коли Паганіні запитали, як йому вдалося цього досягти, він відповів: «Я навчив їх уважно займатися».

Що означає «уважно займатися»? І як можна навчити цього дитину?

У психології увагою називають спрямовану психічну діяльність людини, зосереджену на об'єктах, які мають для неї певне значення. Увага може бути спрямована як на об'єкти зовнішнього світу, так і на власні думки й переживання.

Основні види уваги — мимовільна і довільна. При мимовільній увазі ваша психічна діяльність здійснюється немовби сама собою, без свідомих вольових зусиль особистості, без попереднього наміру. Вона може виникати під впливом зовнішніх і внутрішніх факторів. Сильний звук, яскравий колір, гострий запах; щось, що пульсує, рухається, що є незвичним,— все це зовнішні фактори. Відчуття, інтереси, потреби, які є для вас постійно або тимчасово значимими,— фактори внутрішні.

На відміну від мимовільної, довільна увага за своїм походженням є соціальною. Вона не є продуктом дозрівання організму, а формується у дитини лише у процесі спілкування з дорослими.

К. Д. Ушинський колись правильно зазначив, що увага — «ті двері, через які проходить все, що входить в душу людини із зовнішнього світу».

Психологи встановили, що чим вищий рівень розвитку уваги, тим вищою є ефективність навчання. Дитина, на відміну від дорослої людини, ще не може «примусити себе» бути уважною, тому їй необхідна допомога дорослого. Така допомога може полягати, наприклад, в організації спільних ігор, що сприяють тренуванню уваги.

Отже, на думку відомих провідних психологів та педагогів-практиків, дитина може «бути уважною», коли у неї розвинуті якості уваги — сконцентрованість, сталість, обсяг, розподільність і переведення.

Сконцентрованість — це ступінь зосередження на одному й тому ж предметі, об'єкті діяльності.

Сталість — це характеристика уваги в часі. Вона визначається тривалістю збереження уваги на одному й тому ж об'єкті чи на одному й тому ж завданні.

Обсяг уваги — це кількість об'єктів, які людина здатна охопити під час одномиттєвого пред'явлення.

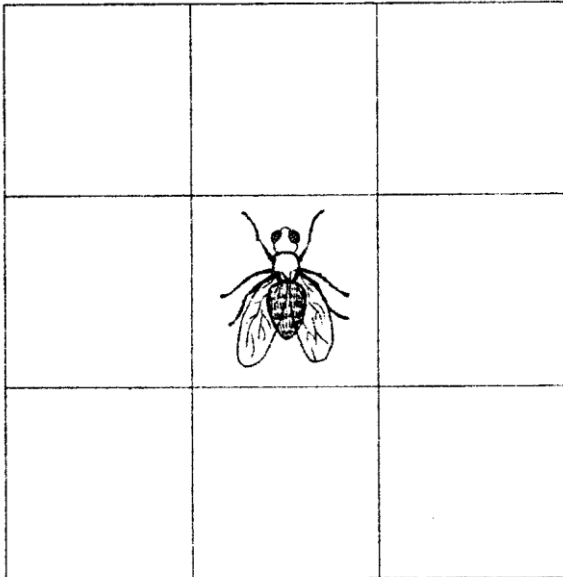
Розподільність — це властивість уваги, яка виявляється у процесі діяльності, що вимагає виконання не одної, а хоча б двох різних дій одночасно, наприклад слухати вчителя й одночасно письмово фіксувати якісь фрагменти пояснень.

Переведення уваги — це швидкість пересування фокусу уваги від одного об'єкта до іншого, переходу від одного виду діяльності до наступного. Чим вищим є рівень концентрації уваги на одній діяльності, тим важче перевести її на іншу.

Розвиток сталості та сконцентрованості уваги

Для проведення гри потрібно вирізати з картону невелике квадратне поле, яке складається з дев'яти клітин.

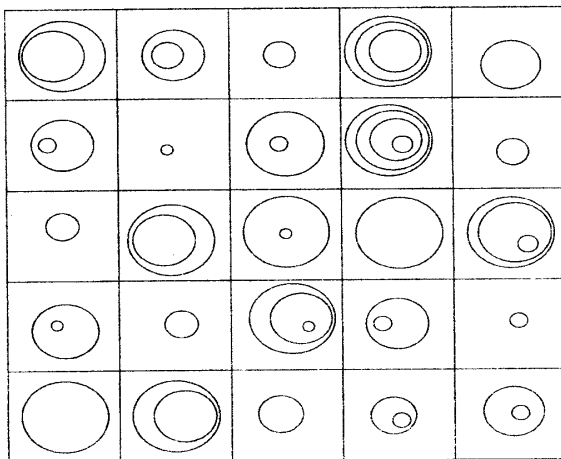
По клітинках ігрового поля слід пересувати уявну «муху». Пересування «мухи» з одної клітинки в іншу відбувається за командами «Вгору», «Вниз», «Вправо», «Вліво». За одною з таких команд «Муха» пересувається відповідно до команди у сусідню клітинку. Початкову позицію «Мухи» слід зазначити перед початком гри (наприклад, в центрі). Ведучий подає 7 команд, за якими гравець повинен уважно



простежити (без допомоги пальця чи указки, а лише очима), після чого зробити ще три пересування (за власними командами). Виходити за межі поля забороняється як ведучому, так і гравцеві, тому команді, яка порушує це правило, зараховується помилка. Роль ведучого почергово виконують обидва учасники гри. Виграє той, хто припуститься меншої кількості помилок.

Гру можна ускладнити шляхом збільшення кількості команд, за якими слід подумки рухатися, або збільшуючи розміри поля: 4x4, 5x5, 6x6 тощо. Переходити до більшого поля бажано лише тоді, коли

дитина легко виконує як мінімум десять пересувань «мухи».

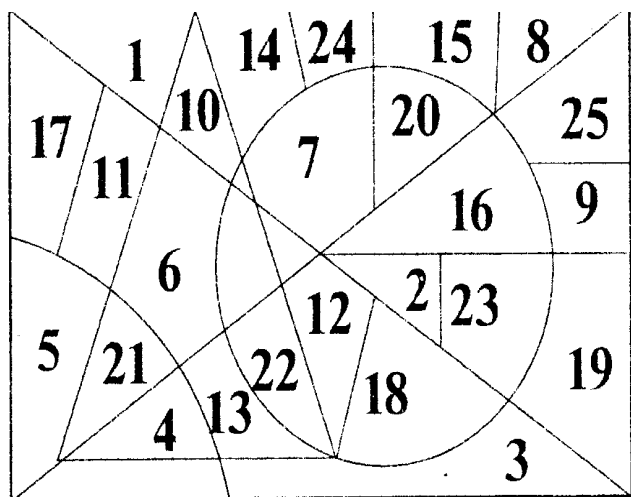


КОЛА

У цю гру дитина може грати наодинці або у парі з партнером. Вона призначена для тренування сталості уваги та вміння розрізняти розмір предмета. Запропонуйте малюкові відшукати усі порожні кола за порядком зменшення їх розмірів (від найбільшого до найменшого). Змагання можна провести в парах на час — хто швидше й точніше виконає завдання.

ЦИФРИ ЗА ПОРЯДКОМ

Ця гра є аналогічною до попередньої, але замість кіл використовуються цифри. Вони розміщені у таблиці хаотично. Дитині слід знаходити і називати числа у порядку зростання, вказуючи на них олівцем або указкою.



7	24	11	2	16
3	21	5	19	13
15	10	25	8	22
18	1	14	20	4
12	23	6	17	9

I

Розвиток переведення уваги Ранкова гімнастика

Якщо ви регулярно робите з малюком ранкову гімнастику, то пограти у цю гру вам буде нескладно (а якщо не робите, це відмінний привід розпочати).

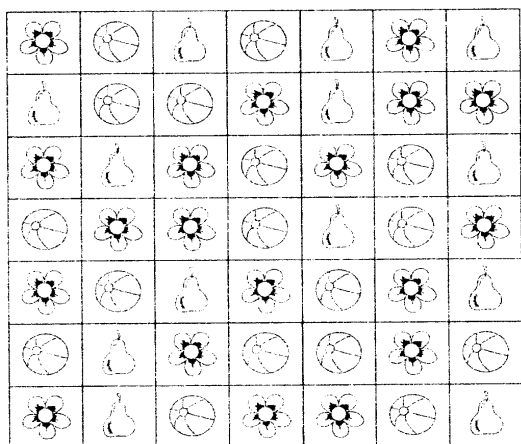
Ця гра—для розвитку переведення уваги і довільних процесів. Ви виконуєте вправи, а дитина повинна повторювати їх одночасно з вами. Оберіть якісь три дії, наприклад присідання, стійку на одній нозі і поворот на 180°. Виконуйте вправи у різній послідовності, по два рази кожен і швидко переходячи від одної вправи до іншої: два рази присіли, два рази повернулися, два рази зробили стійку на одній нозі (один раз на лівій, другий раз — на правій). Потім можна обрати інші три вправи і помінятися ролями. Виграє той, хто припустився меншій кількості помилок.

Гру можна урізноманітнювати, змінюючи види завдань і збільшуючи їх кількість.

Ця гра — відмінний метод тренування переведення уваги та розвитку швидкості мисленнєвих процесів.

Паралельна лічба предметів

Перед дитиною — кілька рядів карток із зображенням трьох предметів, наприклад квітки, м'яча і груші.



Дитина повинна послідовно рухатися від предмета до предмета і рахувати їх таким чином: одна квітка, один м'яч, одна груша, два м'ячі, дві груші, три м'ячі, дві квітки тощо.

Під час гри дитині необхідно переводити увагу з предмета на предмет і запам'ятовувати проміжний результат додавання.

Розвиток спостережливості

Відзнач фігурки

Зображені кілька рядів, які складаються з 5 видів фігурок,— зірочок, квадратів, трикутників, кругів, ромбів, хрестиків і прямокутників. Дитина повинна проглядати кожний рядок послідовно і якнайшвидше відзначати олівцем різними способами дві, а потім і три вказані вами фігурки. Наприклад, круг — крапкою в центрі, квадрат — хрестиком. Для виконання завдання відводиться не більше 5 хвилин. Після цього Ви перевіряєте, скільки потрібних фігурок було пропущено, скільки було відзначено не відповідною позначкою.

Як матеріал для гри можна використовувати не лише фігурки, але й цифри чи літери, віддруковані на друкарській машинці, чи звичайну колонку тексту з газети, викреслюючи у ній три різні літери протягом 5 хвилин. Якщо мати два однакових тексти, то можна навіть влаштувати змагання на швидкість і точність роботи.

Шерлок Холмс

Гравець, який виконує роль Шерлока Холмса, уважно розглядає зовнішній вигляд свого партнера і відвертається або залишає кімнату. Партнер змінює деякі деталі свого зовнішнього вигляду і пропонує «слідчому» знайти, що він змінив.

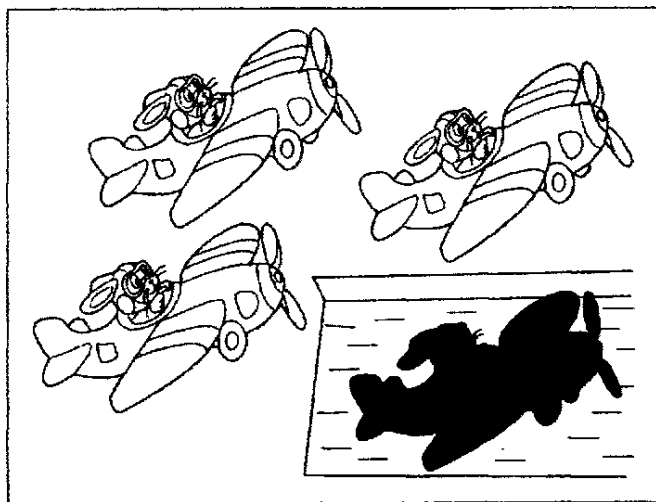
Предметом гри може бути не лише зовнішній вигляд партнера, але й розташування предметів у кімнаті, дрібні деталі на малюнку і багато іншого. Складність гри залежить від кількості елементів, які змінюються. Краще розпочинати із 3—4 змін і поступово збільшувати їх кількість. Можна перетворити цю гру на змагання, даючи завдання одне одному по чергові. Лише зверніть увагу на те, щоб складність завдань для кожного учасника гри у цьому випадку була приблизно однаковою.

Пантоміма для спостережливих

Ви показуєте пантоміми, а дитина повинна вгадувати, що означає кожна дія. Для початку пропонуємо вам зобразити прості дії, які ви робите, коли зачісуєтесь, вмиваєтесь, чистите зуби, їсте фрукти, наливаєте чай, вилізаєте на драбинку, читаете книгу, граєте у футбол. Потім покажіть складніші дії, наприклад, як ви накриваєте на стіл, прогулюєтесь пляжем, прибираєте у квартирі тощо.

Якщо виникають труднощі, проаналізуйте разом із дитиною особливості рухів і з'ясуйте, які серед них є найбільш характерними, типовими елементами. Поміняйтеся ролями, і нехай тепер малюк задумає якусь дію і зобразить її, а Ви будете відгадувати.

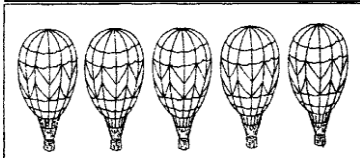
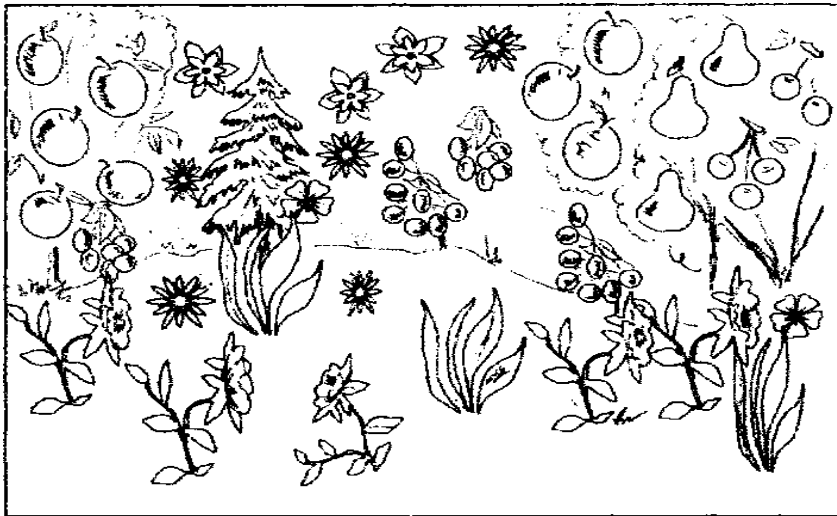
Знайди спільне та відмінне



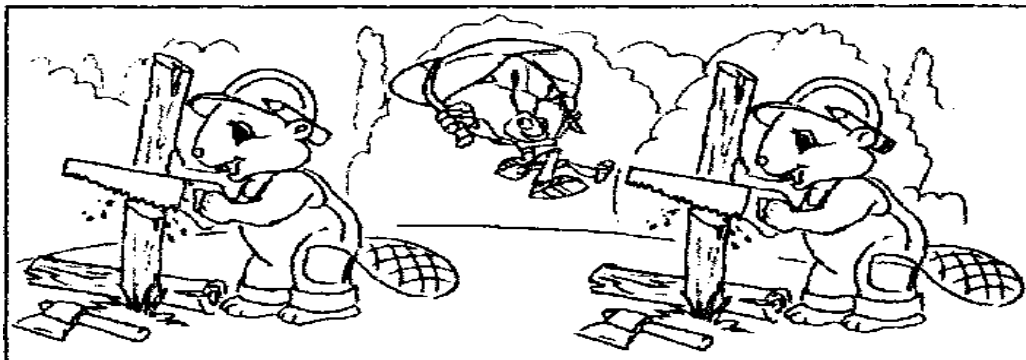
Дітям пропонуються два або декілька малюнків, на яких зображений один і той же предмет, але з незначними відмінностями. Або — інший варіант: коли є декілька зовні однакових речей, але серед них є лише два однакових предмета.

І. Веселі зайченята вирішили трохи політати на своїх маленьких літачках. Кому з них належить тінь на будинку

2. Знайди три пари однакових фруктів та квітів.

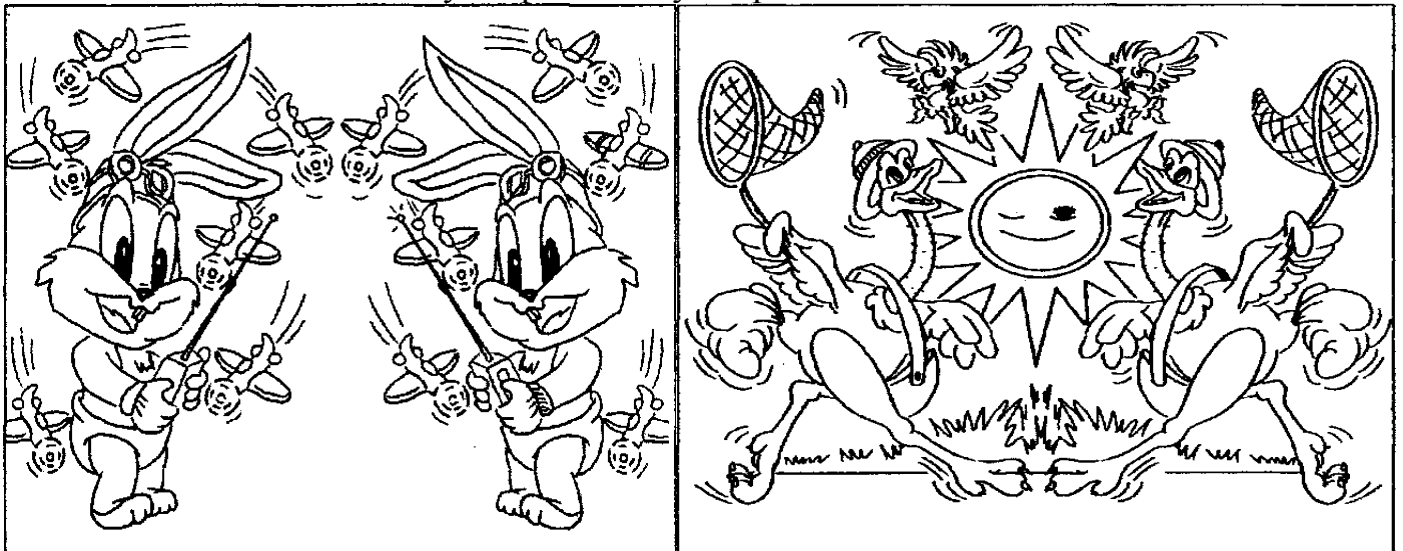


3. Знайди дві однакові повітряні кулі.



4. Знайди п'ять розбіжностей.

5. Знайди сім відмінностей у дзеркальному зображенні.



Розвиток довільності уваги

Заборонене слово

Ця гра не потребує жодного обладнання, оскільки вона словесна.

Зміст гри: ведучий ставить запитання, а гравець відповідає. Відповіді можуть бути різними, лише не можна вимовляти одне заборонене слово, про яке ви попередньо домовилися, наприклад слово не. Попередьте малюка, що потрібно бути надзвичайно уважним, оскільки ви намагатиметеся його спіймати на цьому слові. Після того можна ставити запитання, наприклад: «Ти спиш у ванні?», «Сніг білий?», «Ти вмієш літати?», «Ти був на Місяці?», «Ти любиш солодощі?», «Ти вмієш ремонтувати холодильник?» тощо. Дитина повинна знайти таку форму відповіді, щоб дотриматися правила гри. Помилкою вважається, якщо назване заборонене слово або на запитання не має відповіді. Як тільки дитина припуститься помилки, Ви міняєтеся з нею ролями: вона ставить запитання, Ви — відповідаєте. У цій грі виграє той, хто правильно відповідає на більшу кількість запитань.

Гру можна ускладнити, якщо ввести одночасно два або три заборонених слова. Це можуть бути різні кольори, форми предметів, їх розмір тощо. Цікавою може бути гра, якщо ввести заборонене слово *не знаю*.

Заборонений рух

Під час виконання завдання слід орієнтуватися лише на вербальну інструкцію дорослого, незалежно від того, що він реально демонструє.

Зміст гри: Ви послідовно подаєте одну з двох команд: «вухо» або «ніс». За цією командою дитина (чи група дітей) повинна схопитися відповідно за свій ніс або вухо. Ви також виконуєте команду, ніби демонструючи, як це повинен робити малюк. Проте через деякий час починаєте навмисне припускатися помилок: даєте одну команду (наприклад «вухо»), а демонструєте іншу (хапаєтесь за ніс). Завдання дитини — виконувати лише те, що ви говорите. При цьому команди подавайте впереміш і в різному темпі. Наслідування дитиною Вашої дії, якщо вона не відповідає команді, є помилкою. Через певну кількість команд, наприклад десять, ведучий і гравець змінюються ролями. Виграє той, хто помилиться найменшу кількість разів.

Інший варіант такої гри — використання команд «карлики» і «велетні». За цими командами слід або присідати, або ставати на пальчики ніг.

В ході уроку великого значення набуває тренування пам'яті дитини.

Наша пам'ять — загадка для нас самих. У кожної людини вона своя, тобто різна в кожного індивіду. Пам'ять однієї людини не можна порівнювати з пам'яттю другої. С. Л. Рубінштейн присвятив безліч робіт дослідженню пам'яті та уваги, відзначивши у своїх роботах: «Діти мають більш міцну пам'ять, дорослі ж — більш велику».

Генетична пам'ять — це пам'ять, яку кожна людина отримує під час народження, яка передається генами, носіями спадковості. Генетична пам'ять не зазнає вдосконалювання.

Індивідуальна пам'ять — це вид пам'яті, яка здобувається кожним окремо протягом всього життя.

Короткочасна пам'ять — це спосіб зберігання інформації протягом короткого проміжку часу. Інколи цей вид пам'яті називають нестійкою. Ця пам'ять працює за принципом: *почув — повторив — забув*.

Довгострокова пам'ять є відносно тривалою з міцним збереженням матеріалу. Завдяки цій пам'яті відбувається накопичення знань, які потрібні людині.

Рухова пам'ять — це запам'ятовування та відтворення рухів та їх систем. Вона визначає координацію, спритність, влучність рухів.

Емоційна пам'ять—пам'ять на пережиті почуття, здатність повторити переживання або радощі. Ця пам'ять є дуже міцною.

Образна пам'ять—це збереження й відтворення образів, предметів, явищ, які були колись сприйняті людиною. Ця пам'ять може бути зоровою, слуховою, дотикальною, нюховою, смаковою.

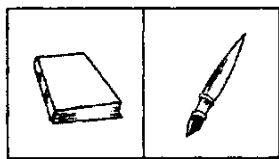
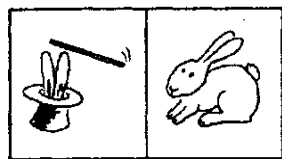
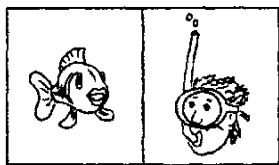
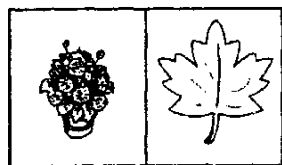
Словесно-логічна пам'ять полягає у запам'ятовуванні та відтворенні думок. Цій пам'яті належить провідна роль у засвоєнні знань під час процесу навчання.

Зоровий (візуальний) тип пам'яті — тип пам'яті, що характеризується домінуванням зорового аналізатора під час сприйняття та відтворення інформації.

Слуховий (аудіальний) тип пам'яті — тип пам'яті, що характеризується домінуванням слухового аналізатора під час сприйняття та відтворення інформації.

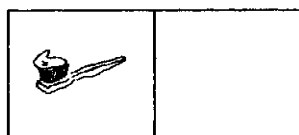
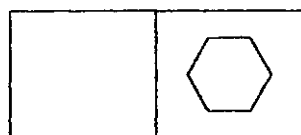
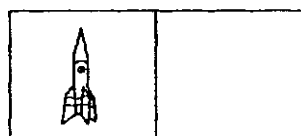
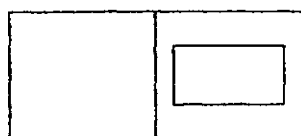
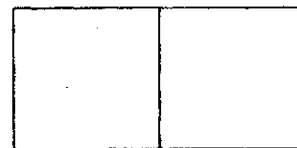
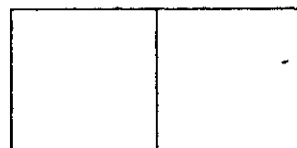
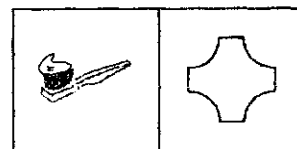
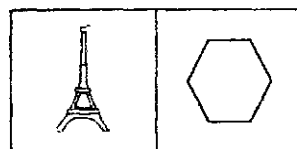
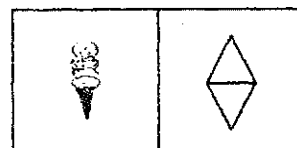
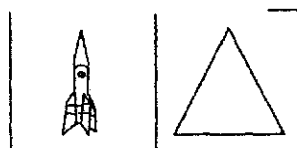
Руховий (моторний) тип пам'яті—тип пам'яті, що виникає під час домінування кінестетичних відчуттів, коли відбувається сприйняття й відтворення інформації.

Тренування зорової пам'яті



- Запам'ятай пари малюнків.
- Спробуй відтворити пари малюнків.

- Запам'ятай фігурки, які співвідносяться з окремими предметами.



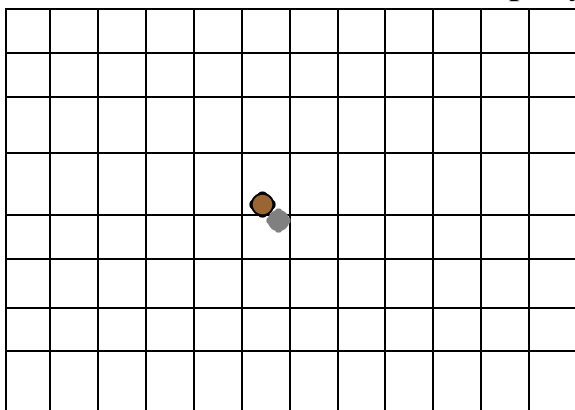
Спробуй біля малюнка або предмета намалювати його пару.

- Розглянь малюнок.



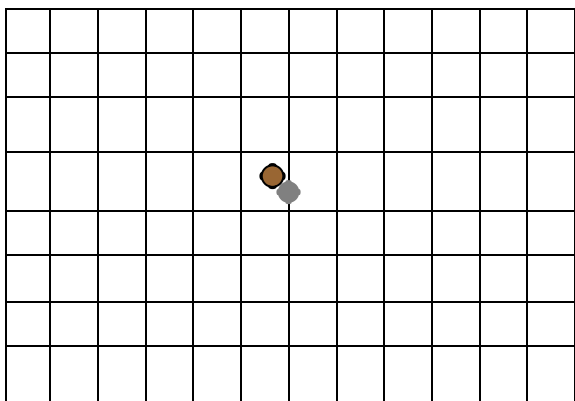
Мальвіна, Незнайко, Цибуліно, Вінні-Пух та Бобер упіймали щуку, йоржа, карася, пічкура, в'юна, сома. Хто яку рибку упіймав, якщо Незнайко не ловив риби з вусами і щуку; Цибуліно впіймав сріблясту рибку, але не пічкура; Мальвіна і Буратіно не ловили в'юна і пічкура, але Буратіно упіймав більшу рибку, ніж Мальвіна; Вінні-Пух упіймав найбільшу, а Бобер упіймав меншу рибку, ніж Незнайко?

Тренування слухової пам'яті



- Намалюй картинку під диктовку. Починай малювати з точок:

а) три клітинки вгору, одна клітинка вліво, одна вниз, чотири праворуч, одна вгору, одна ліворуч, сім униз, одна праворуч, дві вгору, дві праворуч, дві вниз, одна праворуч, п'ять вгору, одна праворуч, одна вниз, сім ліворуч;



б) одна клітинка вгору, дві праворуч, дві вгору, дві праворуч, дві вниз, дві праворуч, одна вниз, дві ліворуч, одна вниз, одна праворуч, одна вниз, одна праворуч, одна вниз, дві ліворуч, одна вгору, одна ліворуч, дві вниз, дві ліворуч, одна вгору, одна праворуч, три вгору, дві ліворуч.

- Послухай оповідання і перекажи його близько до тексту.

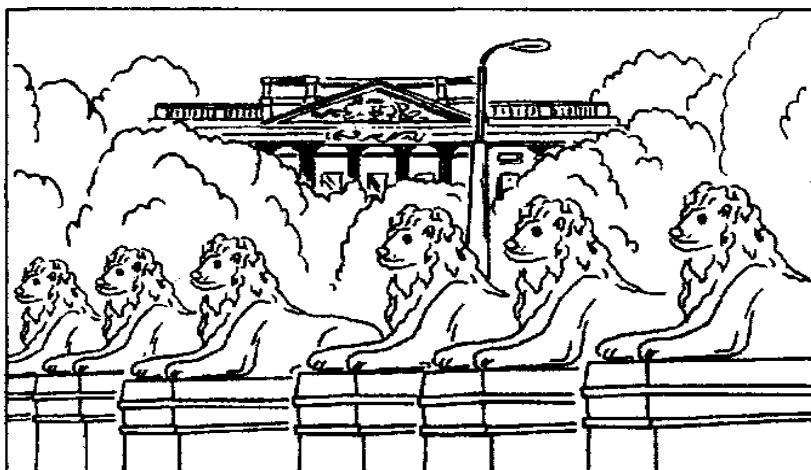
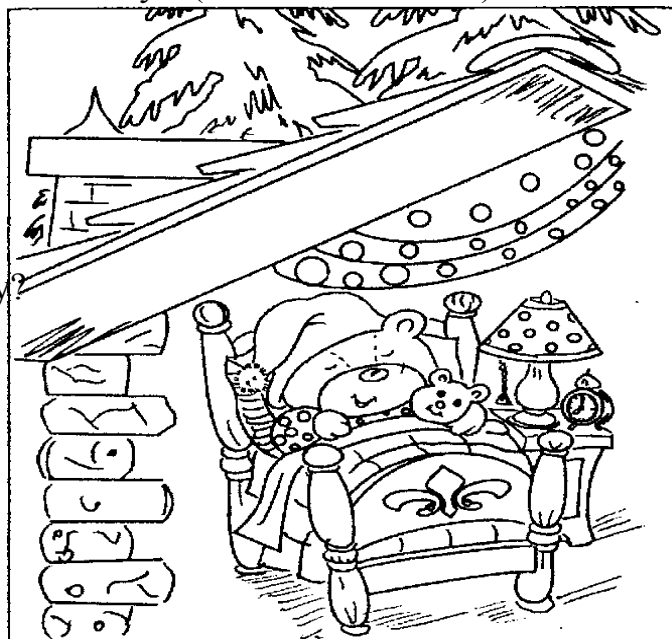
Сашко був боягузом. Була гроза й грім. Хлопчик заліз у шафу. Там було темно і задущливо. Сашко не чув, чи минула гроза.

Сиди, Сашко, довго у шафі за те, що ти — боягуз. (За Л. М. Толстим)

Уважно подивися на малюнок.
Запам'ятай, що на ньому зображено.

• Спробуй відповісти на запитання:

1. Скільки дерев було зображено на малюнку?
2. Скільки тварин на малюнку?
3. Скільки тварин сплять?
4. Скільки шторок на віконці?
5. Що розташовано праворуч біля ліжка?
6. Які дерева ростуть біля будиночка?



Уважно подивися на малюнок. Запам'ятай, що на ньому зображено.

А тепер спробуй відповісти на запитання:

1. Скільки фігурок лева ви запам'ятали?
2. На якому фоні вони зображені?
3. Яка погода була на малюнку?
4. Яка будівля знаходилася за левами?
5. На чому знаходяться фігури левів?
6. Скільки стовпів освітлення ви побачили на зображенні?

Порада дорослим!

Якщо дитина не розуміє навчального матеріалу, припускається помилок під час виконання самостійних навчальних завдань, не вміє почати й послідовно працювати над заучуванням текстів, виконанням малюнків, не кваптеся з висновками, що дитина має погану пам'ять. Відсутність спілкування з однолітками та дорослими відбувається через те, що малюк має недостатній словниковий запас слів. Ці та інші розповсюджені «шкільні» проблеми дитини нерідко бувають спричинені її неуважністю.

Список використаної літератури

1. Зимний А.И. Элементы игры на уроках//Математика в школе. – 1977.–№6.–С.24–29.
2. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. – М.: Просвещение, 1990.–91с.
3. Мартинюк Ю.И. От игры к знаниям // Математика в школе.– 2006.–№9.–С.80–84.
4. Микитин О.В. Використання дидактичних ігор на уроках математики// Математика.–2004.–№38.–С.37–45.
5. Тополя Л.В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі //Дидактика математики: проблеми дослідження. – Міжнародний збірник наукових робіт. –Донецьк: ТЕАН, 2001.– Вип.16.– С.167–173.
6. Анікеєва Н.П. Виховання грою. Москва: Просвещение, 1987.
7. Батій Ю.Ю. Сто ігор з географії Української РСР. Київ: «Рад. школа», 1969.
8. Рыжов У.Н. Игры на уроках географии и экологии // Краєзнавство. Географія. Туризм.
9. Дубанов Ігри на уроках географії // Краєзнавство. Географія. Туризм, – 2001. – №9.
10. Голіцина Л. Ігри для дорослих: Збірник бібліотеки «Шкільного світу». – Київ, 2005.
- 11.Петрусинский В.В. Игры для интенсивного обучения. – М.: Прометей. – 1991.
12. Шарко В.Д. Сучасний урок. – К., 2006. – С. 180- 193.