

Вступ

Освіта — одна з найважливіших сфер людської діяльності і визначальний фактор розвитку людства.

Освіта ХХІ століття — це освіта для людини. Завданням сучасної школи є виховання компетентної особистості, яка володіє не лише знаннями, високими моральними якостями і є професіоналом, а й уміє діяти адекватно, застосовуючи знання в різних сферах діяльності.

Виховати таку особистість — завдання сучасної школи, ПТНЗ чи ВНЗ.

Це зумовлює необхідність упровадження в освітню практику новітніх технологій, які передбачають навчання, виховання, формування навичок наукової роботи і управління, заснованих на сучасній дидактичній системі.

За останні десятиріччя в практику роботи навчальних закладів входять ігри та інтерактивні вправи.

Гра є однією з важливих умов розвитку особистості дитини, формування її свідомого і відповідального ставлення до навчання.

Ще у ХХ столітті В.О. Сухомлинський наголошував на пізнанні світу дитиною саме у грі, на важливості гри у її повноцінному розумовому розвитку.

У запропонованому посібнику зібрані інтерактивні вправи та ігри, які учитель може використати на уроці, в позакласній, виховній роботі.

Ігри та інтерактивні вправи мають репродуктивний характер, умовну ситуацію, зацікавлюють учнів змістом навчання. Кожна ігрова ситуація має свою навчальну спрямованість, тому використовувати її можна на різних етапах уроку чи позакласної роботи.

Сподіваємося, що посібник буде цікавим для студентів-педагогів, учителів шкіл, гімназій, професійно-технічних училищ, коледжів.

1. ВПРАВИ ТА ІГРИ ІЗ ЗАГАЛЬНО-ОСВІТНІХ ПРЕДМЕТІВ

А

“Ажурна пилка” (“Мозаїка”, “Джиг-со”)

Етап 1.

Учні об'єднуються в групи за кольорами карток (“домашні групи”). У групах вони обмінюються інформацією й узагальнюють заданий матеріал, заповнивши в таблиці відповідний рядок.

Етап 2.

Учні об'єднуються в групи відповідно до своїх номерів (“експертні групи”).

У кожну “експертну” групу входять представники “домашніх груп”. Учні обмінюються інформацією в межах цих груп.

Етап 3.

Учні повертаються в “домашні групи” й обмінюються інформацією, отриманою в “експертних групах” для узагальнення повтореного матеріалу, завершують заповнення таблиці.

Етап 4.

Учні однієї групи називають поняття, а учні іншої групи дають визначення цьому поняттю.

“Ай, болить!”

Учням пропонують закріпити свої знання. Ви приходите до товариша, а він хворий. У нього кашель, температура. Запропонуйте методи лікування відомими вам рослинами, медикаментами.

“Акваріум”

У скляній банці знаходяться розрізані обриси географічного об'єкту, математичної фігури, зображення рослини, птаха. Учень повинен скласти малюнок і розповісти про зображення.

“Акваріум”

Після об’єднання учнів у групи (по 2–4 особи) учитель пропонує завдання і необхідну інформацію. Одна з груп сідає в центрі класу і створює коло. Учасники цієї групи починають обговорювати запропоновану проблему. Група повинна:

- прочитати вголос ситуацію;
- обговорити її в групі;
- знайти спільне рішення за 3–5 хв.

Решта учнів класу повинна тільки слухати, не втручаючись у перебіг обговорення. Після закінчення часу обговорення група займає свої місця, а учні класу розпочинають обговорення:

- Чи згодні ви з думками?
- Чи була ця думка достатньо аргументована?

“Альтернатива” (“Їжак”)

У наведених твердженнях є неправильні посилання. Знайдіть їх і виправте.

“Анаграма”

Учням пропонуються слова, з яких треба утворити нові шляхом перекомбінування літер, складів.

“Асоціювання”

Учитель показує учням предмети, які передбаченні програмовим вивченням і задає питання:

“З чим асоціюється цей предмет?”

“Атлас слів”

Учні отримують одну велику карту із назвами країн і маленькі картки із словами. Необхідно розкласти слова відповідно до країн їх походження. Після перевірки правильності виконання завдання слова записуються в зошити і учні виконують їх морфемний аналіз.

“Аукціон”

На дошці пишуть список питань (лотів), на які учні повинні знайти відповідь. Із учнів класу вибирають експертну групу, члени якої визначають поміж собою ведучого. Ведучий призначає того, хто розпочинає “продаж”. Обраний учень називає номер запитання, яке він хоче “продати”. Усі знаходять його на дошці. Ведучий зачитує запитання, пропонуючи його “купити” (відповісти на нього). За відповідь нараховуються бали. Для полегшення обліку учасників гри, які дали правильні відповіді, можна ввести “валюту”. Наприкінці аукціону підраховуються одержані гроші.

“Аукціон ідей”

Учні пропонують свої ідеї та обговорюють їх на відповідну тему.

“А чи знаєте ви, що...”

Кожне запитання вчителя починається фразою “А чи знаєте ви, що...”. Учні повинні обґрунтувати дане твердження вчителя.

Б

“Бізнес”

(Доцільно проводити під час проведення тематичного оцінювання.)

Для проведення гри необхідно:

1. Скласти питання до тематичної атестації за варіантами.
2. Виготовити жетони — “акція”, “вексель”.
3. Об’єднати учнів у групи.
4. Призначити “консультанта” групи.
5. Виготовити сигнальні картки (червоного і зеленого кольорів)

для кожного учня.

“Банкір” (вчитель) роздає учням пакет жетонів “акція”, консультантам — жетони “вексель”, лист з питаннями.

Учень вивчає питання, готує відповіді. Якщо виникають питання чи труднощі — звертається до консультанта.

Якщо консультант надає допомогу учневі, він отримує від нього жетон “акція” за одне питання.

Якщо консультант групи не може дати відповіді на питання, то він може запросити консультанта з іншої групи.

У разі успішного виконання завдання консультант іншої групи одержує один жетон “акція” від учня і один жетон “вексель” від консультанта цієї групи.

Якщо учень не звертається за допомогою до консультанта і дає неправильну відповідь, то віддає вчителю 2 жетони.

Якщо учень звертається до консультанта і дає неправильну відповідь, то віддають 2 жетони вчителю і учень, і консультант.

Щоб знати, який учень потребує допомоги консультанта, використовуються сигнальні картки. Якщо в учня на парті стоїть картка зеленого кольору, то це означає, що учень сам справляється із завданням. Якщо учень виставляє картку червоного кольору, то це означає, що учень потребує допомоги консультанта.

“Біографи”

Учням роздаються зразки біографії поета, письменника з допущеними помилками. Учні повинні знайти помилки і виправити їх.

“Бліцопитування ланцюжком”

Перший учень ставить запитання другому, який відповідає і ставить питання третьому учневі. Можна проводити гру як змагання між рядами, групами учнів.

“Бліцтурнір”

(Рекомендується проводити на етапах повторення, узагальнення, систематизації навчальної інформації)

На попередньому уроці вчитель дає зразки розповідей із певних тем шкільного курсу. Якщо у класі 3 ряди парт, то обговорюється 6 питань. Час викладу учні фіксують і приймають за еталон.

Дома вони можуть доповнити запропоновану відповідь деякими фактами, моментами з життя вчених, новинами техніки. На уроці клас ділять на ряди, кожен з яких отримує тему жеребкуванням. Розповідь, яка триває визначений час, можуть вести всі учні по черзі, доповнюючи один одного. Виграє той ряд, який за найменший проміжок часу дав найповнішу відповідь.

“Брейн-ринг”

(доцільно проводити на етапах повторення)

Клас ділиться на 4 групи. Із кожної групи обирають члена комісії, помічника, ведучого, який стежить за часом і запобігає підказкам. Ведучий запрошує капітанів команд і проводить жеребкування. Гра ведеться за правилами брейн-рингу. Якщо жодна команда не відповідає на запитання, його виставляють на аудиторію.

“Броунівський рух” (або “Кожен навчає кожного”, “Навчаючи — учусь”)

Учні отримують картки з фактами і обмінюються інформацією з іншими учнями (наприклад, про розвиток науки, про космос, про атом, про літературні взаємозв'язки, договір “П'яти держав” тощо) в залежності від теми уроку, предмету.

Завдання полягає в тому, щоб поділитися фактом і самому отримати інформацію від іншого учня. Протягом відведеного часу треба забезпечити спілкування кожного учня з максимальною кількістю інших для отримання якомога повнішої інформації. Після того, як учні завершать цю вправу, запропонуйте їм відтворити отриману інформацію.

В

“Веселі скульптори”

Учні мають зобразити різні фізичні, хімічні, географічні процеси (наприклад, вимірювання тиску, гроза, дощ тощо).

“Вибери зайве слово”

Учням пропонується три слова, вибрані довільно. Необхідно залишити 2 слова, які мають спільну ознаку. (Наприклад, собака, помідор, сонце). А учні повинні назвати якомога більше доказів “лишнього слова”.

“Вибери ціль”

Зліва на дошці записано предмети, явища, речовини, образи, справа — їх ознаки (у не послідовному порядку). Учням необхідно поставити правильно стрілочки від предметів, явищ до їх ознак (зв'язати попарно).

“Виграєш, якщо знаєш”

Використовуються навчальні карти, в яких відсутній опосередкований малюнок. Грають по 2 учні. У першого учня карти із умовним зображенням на схемах технічного образу, а в другого — карти із загальним малюнком (клітини, атома, зоряної карти, космосу, технічного образу тощо). Учасники гри пропонують один одному по одній картці. До картки-зображення необхідно додати картку умовного позначення протягом 3 секунд.

Переможе той, хто збере найбільше карток.

“Відгадай мелодію” (або “Відгадай”)

(Планують на етапах перевірки та оцінювання знань, систематизації навчальної інформації та її застосування)

Проводиться за правилами гри, але замість музики слухають запитання. На стенді 3—4 категорії, які мають назви, пов'язані з темою. До цих категорій можна включати різні поняття. Кожна категорія містить назви конкретних тіл, явищ, предметів, величин, законів тощо, до складу яких включено певні рубрики (запитання). Обравши категорію, потім конкретні назви, учні слухають питання та дають відповіді. Супергра складається з 10 питань, на які треба відповісти за 30 секунд.

“Відгадай мелодію”

Ведучий окремо від гравців загадує число. Гравці за допомогою питань, на які ведучий може відповідати тільки “так” чи “ні”, повинні відгадати це число. Після того, як число відгадане, ведучим стає гравець, який його відгадав.

“Відеокліп”

Кожній команді необхідно зробити відеокліп запропонованої пісні.

“Відкрий слово”

На дошці — малюнок, кожна правильна відповідь дає можливість відкрити одну букву слова. Виграє команда, яка прочитає слово.

“Відстрочена відгадка”

Вчитель загадує учням загадку, відгадку якої можна дізнатися лише працюючи над новим матеріалом.

“Від теорії — до практики”

Учні повинні виконати макет фігури, малюнок, схему, діаграму на задану тему.

“Відшукай парочку”

Пропонується два стовпчики слів, що стосуються нової теми. Учні повинні після ознайомлення з текстом установити між ними зв'язки, знайшовши смислові пари.

“Вільне письмо”

Вчитель пропонує учням записати усе, що вони знають, відчувають і думають з теми уроку.

“Вірю — не вірю”

Гру можна проводити на будь-якому етапі уроку. Кожне питання починається питанням: “Чи вірите ви, що...”.

Учні повинні погодитися з цим твердженням або ні.

“Внутрішній стан літературного героя”

Вивчаючи літературний твір, вчитель звертає увагу на засоби відтворення характеру і ставить запитання, які допомагають розкрити душевний стан героя, його психологію.

“Вустами малюків”

(Планують на етапах застосування навчальної інформації.)

Назва походить від телевізійної гри, де діти говорять про різні речі (поняття), не називаючи їх. Така постановка запитання викликає великий інтерес в усіх учнів. Читається запитання, а учні, які знають відповідь, у себе в перевірочному табелі відмічають це і піднімають руку, а вчитель підходить до кожного та фіксує правильність відповіді в своєму перевірочному табелі. Якщо учні не знають відповіді, дається одна або дві підказки.

Г

“Географічний вернісаж”

Учні отримали випереджальне завдання та принесли фотознімки тих місць, де вони побували влітку. Необхідно коротко охарактеризувати цю територію 2–3 реченнями та прикріпити знімок.

“Географічні чемпіони”

Учням пропонується завдання: назвати найвищі гори, найдовшу річку, найбільший вулкан, найчисельніше місто тої країни чи континента, який вивчається.

“Герой, дата, подія”

Кожна група отримує картки, у яких треба дописати героя, подію чи дату, коли сталася подія (за вибором вчителя складається таблиця з трьома колонками: “герой”, “подія”, “дата”). Вчитель довільно заповнює одну з них у кожному горизонтальному рядку, інші клітинки заповнює учень.

“Голосую”

Клас поділяється на команди. На столі вчителя знаходяться картки з номерами, а на звороті — питання. Учні з кожної команди по чергові виходять, беруть номер питання і відповідають. Якщо відповідь змістовна і переконлива, учні підіймають картки з написом “Голосую”. Гра проводиться з тих питань, які мають загальнолюдський інтерес (питання війни і миру, добробуту, милосердя, здорового способу життя тощо).

“Гонка за лідером”

Вчитель у темпі запитує по чергові кожен учасник команди. Лідером є той, хто найбільше дасть правильних відповідей.

“Грозові хмари”

Учні пропонуються малюнок грозових хмар з краплинками, на яких написані букви. Із літер, що падають у вигляді крапель з грозової хмари, учні повинні скласти назви термінів до теми уроку.

Д

“Дати вікопомні”

На картках записані події. Необхідно записати їх дати.

“Двійники”

(Застосовується при узагальненні, систематизації навчальної інформації.)

Готуються картки у двох екземплярах, перемішуються. Учні повинні знайти картки — “двійники” серед них і пояснити зміст.

Варіантів гри може бути кілька:

- 1) учні по черзі виходять та естафетою передають право виконання операції наступному учневі;
- 2) два учні можуть змагатися між собою, до кінця розбираючи картки. Виграє той, хто першим це зробить.