Відділ освіти виконавчого комітету Бібрської міської ради
Бібрський ОЗЗСО І–ІІІ ст. ім. Уляни Кравченко

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

2020 р.

Ватуляк О.З. Використання інтерактивних технологій на уроках у початковій школі. - Бібрський ОЗЗСО І – ІІІ ст. ім. Уляни Кравченко 2020. - с.58

Посібник містить інтерактивні технології та вправи, що допоможуть зробити освітній процес цікавим, різноманітним, ефективним. Пропонуються доцільні технології до певної теми уроку з урахуванням компетентнісного підходу до навчання.

Посібник буде цікавий всім тим, хто на практиці впроваджує ідеї взаємного навчання.

Рецензенти:

Тимчишин О.С. – заступник директора з навчально-методичної роботи Бібрського ОЗЗСО І-ІІІ ст. ім. Уляни Кравченко;
Мельник М.Д. – відповідальна за методичний супровід «початкової освіти та ГПД»;
Стасюк О.М. – голова методичного об'єднання учителів початкових класів Бібрського ОЗЗСО І-ІІІ ст. ім. Уляни Кравченко.

Схвалено та затверджено на засіданні методичної ради відділу освіти виконавчого комітету Бібрського міської ради
Протокол № 2 від 25.11.2020р.

Відповідальна за випуск:
Микитів К.С. – спеціаліст І категорії відділу освіти виконавчого комітету Бібрської міської ради

Комп'ютерна верстка: Ватуляк О.З.

З м і с т

Передмова ……4

Розділ 1. Методичні рекомендації щодо роботи над вправами для підвищення пізнавальної активності здобувачів освіти на уроках у початковій школі ……7

Розділ 2. Інтерактивні технології колективного навчання

2.1. «Криголами»……..15

2.2. «Вузлики»……...15

2.3. «Так – ні»……15

2.4. Вправи «Трям»……..21

2.5. «Робота в парах»……23

2.6. «Робота в групах»……..26

2.7. «Спільний проект»……30

2.8. «Карусель»……30

2.9. «Коло ідей»……31

2.10. «Баншо»……32

2.11. «Блайднес»……35

Розділ 3. Інтерактивні технології колективно-групового навчання

3.1. «Обговорення проблеми у загальному колі»……..36

3.2. «Мікрофон»……...36

3.3. «Незакінчене речення»……..37

3.4. «Мозковий штурм»……...38

3.5. «Навчаючи – учусь»……41

3.6. «Ажурна пилка»……43

3.7. «Синтез думок»……..43

3.8. «Сторітелінг»……44

Розділ 4. Інтерактивні технології ситуативного моделювання

4.1. «Рольова гра»……47

4.2. «Кейс-технологія»…… 47

4.3. «Спрощене судове слухання»……..50

4.4. «Драматизація»……..51
4.5. «Розігрування ситуації за ролями»……..52
Розділ 5. Інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань
5.1. «Прес»……54
5.2. «Займи позицію»……55
5.3. «Дискусія»……..55
5.4. «Дискусія у стилі телевізійного ток-шоу»……..56
Висновки……....57
Список використаних джерел……...58

Передмова

Учень – це не посудина, яку потрібно
заповнити,
учень – факел, який треба запалити.
(Стародавня мудрість)

Сьогодення вимагає кардинальної зміни самого процесу навчання, його форм і методів. Нині в сучасній школі важливо створювати передумови, без яких неможливе якісне навчання, до того ж і сьогоденні умови життя підвищують вимоги до якості освіти, до вмінь молодих людей швидко пристосовуватись до змін, які постійно відбуваються в суспільстві і житті, бути успішними та конкурентноздатними на ринку праці.

Ми все більше переконуємось: майбутнє – за активними методами навчання. Постійне впровадження їх в практику роботи робить процес навчання значущим, орієнтованим на особистість дитини, і дає, у свою чергу, позитивні результати.

Як свідчить шкільна практика, інформаційно-просвітницький підхід, що домінував протягом багатьох років, виявився неефективним у вирішенні завдань сучасності. На сьогодні альтернативним є компетентнісний підхід. Він базується на основі формування та розвитку життєвих навичок, що дозволяли б успішно розв’язувати завдання самозахисту від ризикової поведінки, долання життєвих труднощів, повсякденних проблем та інших питань, що розкриваються у змісті навчального предмета.

Педагогічні інновації пов’язані сьогодні із застосуванням інтерактивних методів навчання. Інтерактивні технології (ІТ) можна представити як різновид активних методів навчання.

У центрі освітнього процесу стоїть особистість – конкретний здобувач освіти. Від його творчої активності на уроці і вміння доказово міркувати,

обґрунтовувати свої думки, вміння спілкуватися з учителем, дітьми класу залежить успіх у свідомому опануванні навчальним матеріалом.

Орієнтація сучасної школи на розвиток активної творчої особистості здобувача освіти вимагає вибіру багатьма вчителями інноваційних методів навчання.

Інтерактивне навчання – це діалогічне навчання, у ході якого здійснюється взаємодія вчителя й здобувача освіти.

Мета інтерактивного навчання – створити комфортні умови навчання, за яких здобувач освіти відчуває успішність, свою інтелектуальну досконаліть, що робить продуктивним сам освітній процес.

Творчість вчителя породжує творчість здобувача освіти. Якщо на кожний урок підбирати такі види навчальної діяльності, які дають матеріал для роздумів, можливість виявити ініціативу і самостійність, потребують розумового напруження, винахідливості, творчості – це зацікавить дітей, викличе позитивні емоції, сприятиме до діяльності, пошуку.

Розділ 1. Методичні рекомендації щодо роботи над вправами для підвищення пізнавальної активності здобувачів освіти на уроках у початковій школі

Важливою проблемою сьогодні залишається питання урізноманітнення освітнього процесу, активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, розширення сфери їх інтересів. Сучасним здобувачам освіти доступні найрізноманітніші джерела інформації, але часто саме наявність готової інформації сприяє розвитку пасивності. Зникає прагнення до пошуку, пізнання, творчості, тобто діяльності.

Формування пізнавального інтересу – необхідна умова шкільного навчання. Пізнавальна активність – це самостійна, ініціативна діяльність дитини, спрямована на пізнання навколишньої дійсності й зумовлена необхідністю розв'язання пізнавальних завдань, що постають перед нею у конкретних ситуаціях.

З метою активізації пізнавальної діяльності, доцільно на уроках застосовувати елементи інтерактивних технологій, творчі проблемні завдання, що забезпечують розвиток тих здібностей і якостей, які перебувають у стадії формування.

Інтерактивному навчанню притаманні такі риси: взаємодія здобувачів освіти; діалог, полілог; організація освітнього середовища спілкування; активність; опора на їхній суб’єктивний досвід; комфортні умови навчання, набуття знань спільними зусиллями з можливістю контролю та оцінки, взаємооцінки та взаємоконтролю

Перевага інтерактивного навчання в тому, що здобувачі освіти засвоюють всі рівні пізнання, в класах збільшується кількість дітей, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Вони займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає інтерес в їх отриманні .

Інтерактивні технології навчання розподіляються на 4 групи:

- інтерактивні технології кооперативного навчання;

- інтерактивні технології колективно-групового навчання;
- технології ситуативного моделювання;
- технології опрацювання дискусійних питань.

Інтерактивні технології колективного навчання

1. **Робота в парах**. Школярі працюють в парах, виконуючи завдання. Парна робота вимагає обміну думками і дозволяє швидко виконати вправи, які в звичайних умовах є часомісткими або неможливими (обговорити подію, твір, взагалі інформацію, вивести підсумок уроку, події тощо, взяти інтерв'ю один в одного, проанкетувати партнера). Після цього один з партнерів доповідає перед класом про результати.

2. **Робота в трійках**. По суті, це ускладнена робота в парах. Найкраще в трійках проводити обговорення, обмін думками, підведення підсумків чи навпаки, виділення несхожих думок).

3. **Змінювані трійки**. Цей метод трохи складніший: всі трійки класу отримують одне й те ж завдання, а після обговорення один член трійки йде в наступну, один в попередню і ознайомлює членів новостворених трійок з набутком своєї.

4. **2+2=4.** Дві пари окремо працюють над вправою протягом певного часу (2-3 хвилини), обов'язково доходять до спільного рішення, потім об'єднуються і діляться набутим. Як і в парах, необхідним є консенсус. Після цього можна або об'єднати четвірки у вісімки, або перейти до групового обговорення.

5. **Карусель.** Здобувачі освіти розсаджуються в два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло нерухоме, зовнішнє рухається. Можливі два варіанти використання методу – для дискусії (відбуваються "попарні суперечки" кожного з кожним, причому кожен учасник внутрішнього кола має власні, неповторювані докази), чи для обміну інформацією (діти із зовнішнього кола, рухаючись, збирають дані).

6. **Робота в малих групах**. Найсуттєвішим тут є розподіл ролей: “спікер” – керівник групи (слідкує за регламентом під час обговорення, зачитує завдання, визначає доповідача, заохочує групу до роботи), “секретар” (веде записи результатів роботи, допомагає при підведенні підсумків та їх виголошенні), “посередник” (стежить за часом, заохочує групу до роботи), “доповідач” (чітко висловлює думку групи, доповідає про результати роботи групи).

Можливим є виділення експертної групи з сильніших дітей. Вони працюють самостійно, а при оголошенні результатів рецензують та доповнюють інформацію. Робота в малих групах дасть змогу набути навичок спілкування та співпраці. Після того, як вчитель об'єднав дітей у малі групи і вони отримали завдання, група за короткий час (3-5 хв.) повинна виконати це завдання та представити результати своєї роботи.

7. **Коло ідей.** Метою технології є залучення всіх до обговорення проблеми. Порядок проведення:

- вчитель ставить дискусійне питання та пропонує обговорити його в малих групах;
- після того, як вичерпався час на обговорення, кожна група представляє лише один аспект проблеми, яку ви обговорювали;
- групи висловлюються по черзі, поки не буде вичерпано всі відповіді;
- під час обговорення теми на дошці складається список зазначених ідей;
- коли всі ідеї з вирішення проблеми висловлені, можна звернутись до розгляду проблеми в цілому і підвести підсумки роботи.

8. **Акваріум.** Такий вид діяльності на уроці допоможе вам вдосконалити навички роботи в малих групах. Після того, як учитель об'єднав вас у дві-чотири групи і запропонував завдання для виконання та необхідну інформацію, одна з груп сідає в центр класу (або на початку середнього ряду в класі, де стоять парти) та утворює своє маленьке коло.

Здобувачі освіти цієї групи починають обговорювати запропоновану вчителем проблему. Групі, що працює, для виконання завдання необхідно:

- прочитати вголос ситуацію;
- обговорити її в групі, використовуючи метод дискусії;
- дійти спільного рішення за 3-5 хв.

Всі інші діти класу мають тільки слухати, не втручаючись в хід обговорення, спостерігають, чи відбувається дискусія за визначеними правилами дискусії. Після закінчення 3-5 хвилин група займає свої місця, а клас обговорює:

- чи погоджуєтесь ви з думкою групи;
- чи була ця думка достатньо аргументована, доведена;
- який з аргументів ви вважаєте найбільш переконливим.

Після цього місце в “Акваріумі” займає інша група та обговорює наступну ситуацію. Усі групи по черзі мають побувати в “Акваріумі”, і діяльність кожної з них мусить бути обговорена класом.

Інтерактивні технології колективно-групового навчання

1. **Обговорення проблем у загальному колі**. Це загальновідома технологія, яка застосовується, як правило, в комбінації з іншими. Її метою є прояснення певних положень, привертання уваги здобувачів освіти до складних або проблемних питань у навчальному матеріалі, мотивація пізнавальної діяльності, актуалізація опорних знань тощо.

2. **Мікрофон**. Різновидом загально групового обговорення є технологія “Мікрофон”, яка надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

3. **Незакінчені речення**. Цей прийом часто поєднується з “Мікрофоном” і дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення впальних ідей, порівнювати їх з іншими. Робота за такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті й переконливо.

4. **Мозковий штурм**. Відома інтерактивна технологія колективного обговорення, що широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. Мозковий штурм спонукає дітей проявляти уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки. Мета “мозкового штурму” чи “мозкової атаки” в тому, щоб зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх протягом обмеженого періоду часу.

5. **Навчаючи – учусь**. Цей метод використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість здобувачам освіти взяти участь у передачі своїх знань однокласникам. Використання цього методу підвищує інтерес до навчання.

6. **Ажурна пилка (“Мозаїка”, “Джиг-со”).** Дана технологія використовується для створення на уроці ситуації, яка дає змогу школярам працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Ефективна і може замінити лекції у тих випадках, коли початкова інформація повинна бути донесена до дітей перед проведенням основного (базисного) уроку або доповнює такий урок. Заохочує допомагати один одному вчитися, навчаючи.

7. **Аналіз ситуації.** На уроках природознавства зміст деяких понять здобувачі освіти засвоюють, аналізуючи певні ситуації. Такі ситуації можуть аналізуватись ними індивідуально, в парах, в групах або піддаватись в загальному колі. Такий аналіз потребує певного підходу, алгоритму. Технологія вчить дітей ставити запитання, відрізняти факти від думок, виявляти важливі та другорядні обставини, аналізувати та приймати рішення.

8. **Вирішення проблем**. Метою застосування такої технології є навчити здобувачів освіти самостійно вирішувати проблеми та приймати колективне рішення.

9. **Дерево рішень**. Як варіант технології вирішення проблем можна використати “дерево рішень”, яке допомагає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

Інтерактивні технології ситуативного моделювання

Модель навчання у грі – це побудова освітнього процесу процесу за допомогою включення учня в гру.

Використання гри в освітньому процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому наше завдання педагогів при застосуванні гри у навчанні полягає у підпорядкуванні гри, визначеній дидактичній меті.

Ігрова модель навчання покликана реалізувати ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви; надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники освітнього процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Здобувачам освіти надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише означуваними правилами гри. Школярі самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв’язання, беручи на себе відповідальність на обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як інструктор, суддя, тренер, головуючий, ведучий.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширений з них є моделюючий.

1. **Стимуляційні або імітаційні ігри.** Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми, а стимуляція дає можливість здобувачам освіти глибоко вжитися в проблему, зрозуміти її із середини.

2. **Спрощене судове слухання**. Технологія спрощеного суду дає можливість дітям отримати спрощене уявлення про процедуру прийняття

судового рішення, взяти участь у вправі, пов’язаній з аналізом, критичним мисленням, прийняттям рішень.

3. **Громадське слухання**. Мета застосування технології: моделювання суспільного слухання за допомогою імітаційної гри дозволяє здобувачам освіти зрозуміти мету і порядок слухань, а також ролі й обов’язки членів державних органів, комітетів, комісій. Крім цього, діти одержують практичний досвід у визначенні і поясненні ідей, інтересів і цінностей, пов’язаних із предметом слухання.

4. **Розігрування ситуацій за ролями.** (“Рольова гра”, “програвання сценки”). Мета рольової гри – визначити ставлення конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід.

Інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань

Дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності школярів у процесі навчання. Вони значною мірою сприяють розвитку практичного мислення, дають можливість визначити власну позицію, формують навички відстоювати свою думку, поглиблюють знання з обговорювальної проблеми. Сучасна дидактика визнає велику освітню і виховну цінність дискусій.

1. **Метод ПРЕС**. Метод навчає здобувачів освіти виробляти й оформлювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стилістичній формі, переконувати інших.

2. **Займи позицію**. Цей метод демонструє різноманіття поглядів на проблему, що вивчатиметься, або після опанування здобувачами освіти певною інформацією з проблеми й усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо їх вирішення.

3. **Зміни позицію**. Така технологія є подібною до попередньої. Вона також дає можливість обговорити дискусійні питання за участі всіх дітей. Метод дозволяє стати на точку зору іншої людини, розвивати навички аргументації, активного слухання.

4. **Неперервна шкала думок** (Нескінчений ланцюжок). Одна з форм обговорення дискусійних питань, метою якої є розвиток в здобувачів освіти навичок прийняття особистого рішення та вдосконалення вміння аргументувати свою думку.

5**. Дискусія**. Дискусія – це широке публічне створення якось спірного питання. Вона є важливим засобом пізнавальної діяльності, сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички аргументації та відстоювання своєї думки, поглиблює знання з обговорюваної проблеми.

6. **Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу.** Її метою є отримання школярами навичок публічного виступу та дискутування висловлення й захисту власної позиції, формування громадянської та особистої активності.

7. **Дебати**. Один з найбільш складних способів обговорення дискусійних проблем. Дебати можна проводити лише тоді, тоді коли школярі навчились працювати в групах та засвоїли технології вирішення проблем. У дебатах поділ на протилежні точки зору набуває найбільшої гостроти, оскільки здобувачам освіти необхідно довго готуватись і публічно обґрунтовувати правильність своєї позиції. Важливо, щоб учасники дебатів не переносили емоції один на одного, а спілкувалися спокійно.

Отже, назва «інтерактивні технології навчання» зумовлює їх співвідношення з активною моделлю навчання. Вона має передумовою активність здобувачів освіти при відносній пасивності навчального оточення. Вчитель стимулює пізнавальну діяльність, ініціативність, самостійність школярів. Знання народжуються завдяки ефективній взаємодії, співпраці всіх учасників освітнього процесу. Це вимагає чітких знань та вмінь у сфері інтерактивних технологій з боку вчителя.

Пропоную зміст деяких з них розглянути детальніше.

Розділ 2. Інтерактивні технології колективного навчання

2.1. «Криголами»

На уроках української мови та читання пропоную дітям спеціально психологічно обґрунтовані вправи, які використовуються на початку заняття. Вони ламають кригу відчуженості, сприяють активізації роботи учнів на уроці, допомагають організувати їх діяльність, створити атмосферу доброго настрою, щирості, відвертості.

1. Відгадайте загадку.

Прекрасна дівчина прийшла,
Чудові квіти принесла,
Прикрасила сади і парки.
Як звуть цю гарну господарку? (Весна)

2. За початковими літерами дайте характеристику цій порі року, наприклад:

В *– весела, вітряна,*
Е *– енергійна, емоційна,*
С *– сонячна, святкова,*
Н *– ніжна, незвичайна,*
А *– активна, …*

2.2. «Вузлики»

Літературне читання, 3 клас. Тема. «Усна народна творчість»

На етапі вивчення нового матеріалу на уроках читання можна використати інтерактивний метод «вузлики» і запропонувати картки для розширення кута зору під час читання.

Щоб прочитати зашифровані слова, необхідно в кожному горизонтальному рядку закреслити три однакові літери.

А С Я М К С М А С Е М А

Ч Ю А С Т Ю У В А Ю Н Н Я

Б Я Т Б Н А Н Я К Б Е Н Я

В К З О Й В К З О З К В О

Д Я Щ К Щ У Щ В А Н Н Я

(Яке частування – таке й дякування)

О Б М С О Е М С З М О С

Т Б Р А А У Б Д І А Б В

К О Ф Н К Ф О Е Ф К О

Ї Я С О Т И Я О М Я Е О Ш

П А М И М Р А О М Г А І В

(Без трудів не їстимеш пирогів)

Х Е Ц Х Ч Е Ц И Х Е Я Ц

В Я І Д Я Н В А Я Н Г А Н

Ч Д Т А Д О А Ч Г О Ч Д А

К О Й Б М К К О Б М О Б М

П Ю Е Р Ю Е Ю М О Г А

(Чия відвага, того й перемога)

- До яких казок підходять ці прислів’я?

(«Лисиця та Журавель», «Колосок», «Кирило Кожум’яка»).

Літературне читання, 2 клас. Тема. «Розвивайся, звеселяйся, моя рідна мово…»

Колискові пісеньки-перлинки української мови.

- Треба всім нам міцно спати,

Треба всім відпочивати.

Навіть сон, це кожен знає,

Щоб спочити, десь тікає,

А сьогодні – от дива! –

Заховався у слова!

- Уявіть, що ці слова потрапили у Королівство сновидінь, а вам потрібно їх визволити (для цього є підказки). Допишіть літери, яких не вистачає.

1.	**С**	**О**	**Н**						
2.			**С**		**О**	**Н**			
3.		**С**			**О**	**Н**			
4.	**С**		**О**	**Н**					
5.	**С**	**О**	**Н**						
6.	**С**		**О**						**Н**
7.	**С**		**О**					**Н**	
8.	**С**	**О**		**Н**					
9.	**С**						**О**	**Н**	
10.	**С**	**О**				**Н**			
11.	**С**					**О**	**Н**		

1.Цей сон всім щоденно сяє. (Сонце)

2.Цей у космос літає. (Космонавт)

3.Цей же – спати не лягає, а всю ніч зірки вивчає.(Астроном)

4.Цей – великий і вухатий.(Слон)

5.Цей росте побіля хати.(Соняшник)

6.Цей сон бігає й стрибає.(Спортсмен)

7.Цей – своїм хвостом кусає.(Скорпіон)

8.Цей – зелений цілий рік. (Сосна)

9.Цей – зустрінеш у музик. (Саксофон)

10.Цей – у співаків буває. (Сопрано)

11.Цей – всіх на футбол збирає. (Стадіон)

Літературне читання, 3 клас. Тема. Остап Вишня «Любіть книгу!»

- Прочитайте вислів. Для цього порахуйте від 1 до 24.

1 Б	**20 Д**	**9 И**	**14 Ц**	**12 У**	**21 Р**
16 Т	**24 !**	**7 К**	**18 І**	**6 И**	**11 К**
5 Ж	**13 -**	**3 Р**	**15 Е**	**17 В**	**23 Г**
2 Е	**19 Й**	**8 Н**	**22 У**	**4 Е**	**10 Ж**

Бережи книжку – це твій друг!

Наступні вправи допомагають зламати стереотипи роботи лівої мозкової півкулі, логічного раціонального мислення.

- ***Прочитайте народну мудрість***

Ліс весною звеселяє, влітку прохолоду має, восени – годує, взимку – жар дарує!

- ***Знайдіть зв'язок між правою і лівою частиною у верхньому ряду. Визначивши тип зв'язку, запишіть замість знака питання правильну відповідь.***

* Весна - іменник

  Квітуча – прикметник

  Настала - ? (дієслово)

* Корова - ? (жіночий рід)

Кінь – чоловічий рід

Теля – середній рід

* Україна - Київ

Росія - ? (Москва)

Франція – Париж

* Щука - ? (1 – номер букви, яка повторюється)

Ящірка – 2

Хащі – 3

- ***Складіть слова з букв даного слова***

С К О Р О М О В К А

Скоро, сором, мова, корм, Рома, сорока, морока, сорок, корова, коса, роса, кома, морква, …

- ***Прочитай слово***

П Ш Е И Н Ц Я

- ***З одного слова зроби речення***

Кіно – Катя і Ніна – однокласниці.

Міст – Маленька Іринка старанно танцює.

- ***Які займенники роблять руки чистими?***

В И М И Т И

- ***В якому слові 40 а ?***

С О Р О К А

- ***Яка нота та число збудують населений пункт?***

М І 1 0 0 (місто)

- ***У кожному рядку знайди «зайве» слово***

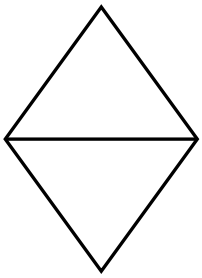
Сокіл – стрепет – *сайгак* – сич

Щука – форель – горбуша – *фазан*

Рись – *слон* – тигр – кішка

Віз – карета – машина – *мотоцикл*

- ***Складіть з п'яти паличок два трикутники***



2.3. «Так – ні»

Суть гри «Так - ні» полягає в тому, що вона вчить дітей пов'язувати різні факти в одну картину, систематизувати інформацію, яку вони одержали, слухати і чути інших.

Вчитель загадує якесь число, предмет або літературного чи історичного героя. Учні намагаються знайти відповідь, при цьому ставлять запитання. На їхні запитання вчитель відповідає тільки словами «так», «ні» або і «так і ні».

Математика, 3 клас. Тема. Повторення вивченого матеріалу.

- Я задумала геометричну фігуру (прямокутник).

Відгадайте її.

- Ця фігура має кути? Так
- Кутів три? Ні
- Більше, ніж три? Так
- Сторін чотири? Так
- Кути прямі? Так
- Сторони всі рівні? Ні
- Протилежні сторони рівні? Так

- Це прямокутник? Так

Природознавство, 4 клас. Тема. Материки Землі.

- Я загадала материк. Відгадайте його.
- Він знаходиться у східній півкулі? Так
- Це найбільший материк? Ні
- Він перетинає екватор? Ні
- Це Австралія? Так

Українська мова, 3 клас. Тема. Дієслово.

Проблемна гра «Так чи ні»

(Учні стверджують або заперечують, доводячи свою позицію).

- Дієслово означає дію предмета.
- Дієслово відповідає на питання *хто? що?*
- Дієслово змінюється разом з іменником, з яким зв'язане в реченні.
- Дієслово в реченні не є головним членом.
- *Не* з дієсловами пишеться разом.
- Дієслово в неозначеній формі відповідає на питання *що робив? що зробив?*

2.4. Вправи «Трям»

Мета: *«Зламати» стереотипи роботи лівої мозкової півкулі, раціонального мислення*.

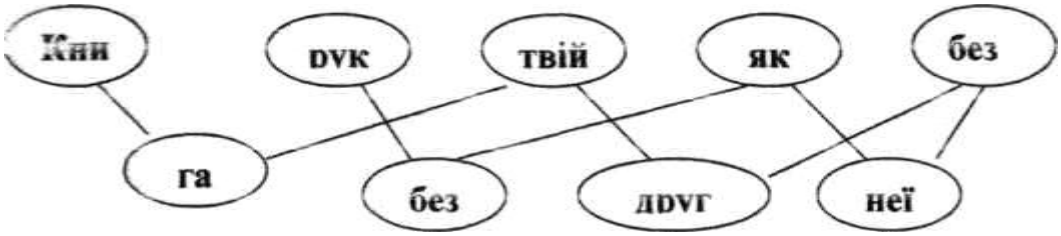
Вправа 1.

1. Яке слово складається з ЗО однакових займенників (ЗО Я, Зоя)
2. Яке слово складається з 40 однакових букв (40 А, сорока)
3. Яке слово складається з 7 однакових займенників (7 я, сім'я)

Вправа 2.

1. Як з роси одержати комаху? (роса - оса)
2. Як із сосни одержати інструмент для накачування шини? (сосна - насос)

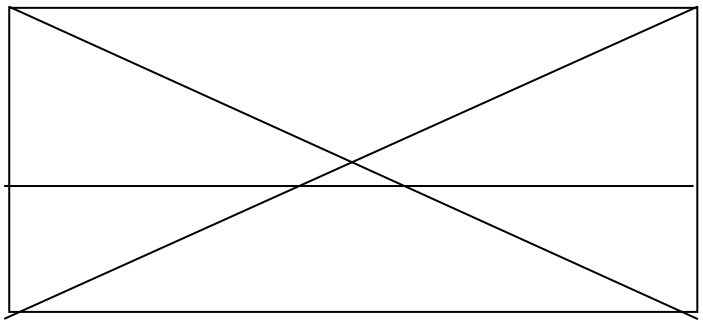
Вправа 3. Прочитай прислів'я



Вправа 4. (на уроках математики)

1. Порахуй трикутники.

- Скільки різних трикутників зображено на малюнку?



2. Задача для кмітливих. Логічні задачі.

► Поставити в кімнаті 6 стільців так, щоб біля кожної стіни стояло по 2 стільці.

► У кошику лежать 4 груші. Розділіть їх між чотирма дітьми так, щоб кожна дитина отримала по 1 груші й одна груша залишилася у кошику.

► У батька було 4 доньки, у кожної з них був 1 брат. Скільки всього дітей у сім'ї?

3. Гра «Незвичайна математика»

(на уроці природознавства)

- Виконайте дії і прочитайте утворений результат.

Про-ро+так-к+хи =... (птахи)

Зоря-оря+віра-а+і= ... (звірі)

Кінь-нь-і+ом+ахи = ... (комахи)

Рибак-бак+бик-к = ... (риби)

Як одним узагальнюючим словом можна назвати усі утворені слова? (тварини)

2.5. «Робота в парах»

Літературне читання, 4 клас. Тема. М. Рильський «Ким хочеш бути, хлопчику?»

Підводячи підсумок уроку, пропоную дітям розказати про себе. У бесіді використати подані початки речень, доповнюючи їх по-своєму.

- Мене цікавить…
- Я люблю читати…
- У мене добре виходить…
- Мені хочеться бути схожим на…
- Бути справжньою людиною – це значить…

Літературне читання, 4 клас. Тема. Леся Українка «Біда навчить».

Гра «Закінчіть прислів'я». Знайдіть у казці прислів'я і допишіть. Яка пара справиться швидше?

« Дурні бились, а …» (розумні поживились).

«Хто дурнем вродився, той …» (дурнем і згине).

«Не на те мудра, щоб …» (дурнів розуму навчати).

«Поки біди не знатимеш, то …» (й розуму не матимеш).

«Розум на дорозі …» (не валяється).

Літературне читання, 4 клас. Тема. Весь світ в собі книжка вмістила дбайливо.

Складання плану в парах.

Кожна пара зачитує свій план. Колективно визначають найбільш вдало дібрані заголовки до частин і записують на дошці.

Орієнтовний план

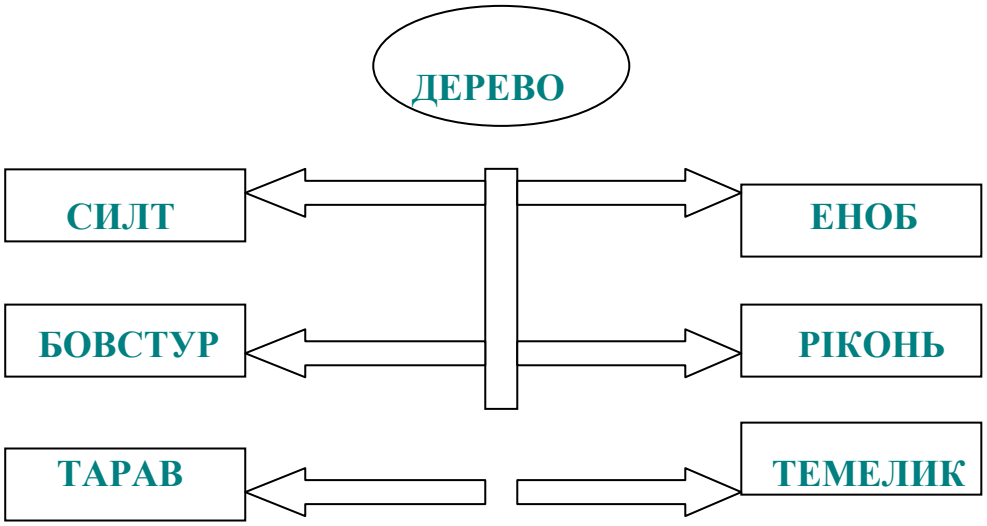
1. Як створюється домашня бібліотека.
2. Як правильно розмістити книги.
3. Бібліотечка має бути різноманітною.
4. Не псуй свої книжки.

5. Запеклі вороги книги.
6. Якщо книги намокли.

Літературне читання, 4 клас.

Реконструкція та асоціативний зв'язок (пошук складових) за методикою В.Б. Едігея

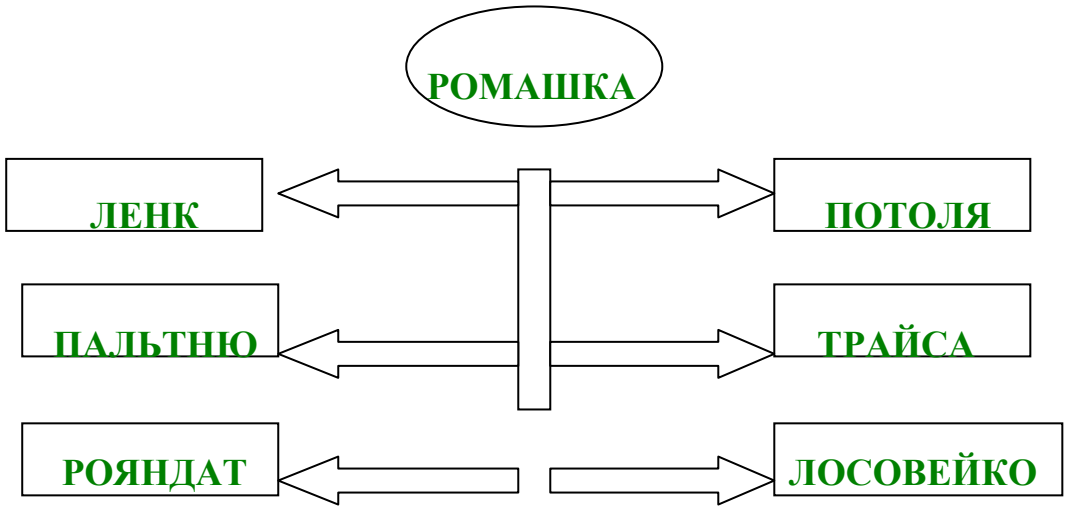
- Прочитай слова



- Серед інших слів знайди ті, що підходять за змістом до основного.

Реконструкція та асоціативний зв'язок (пошук подібності).

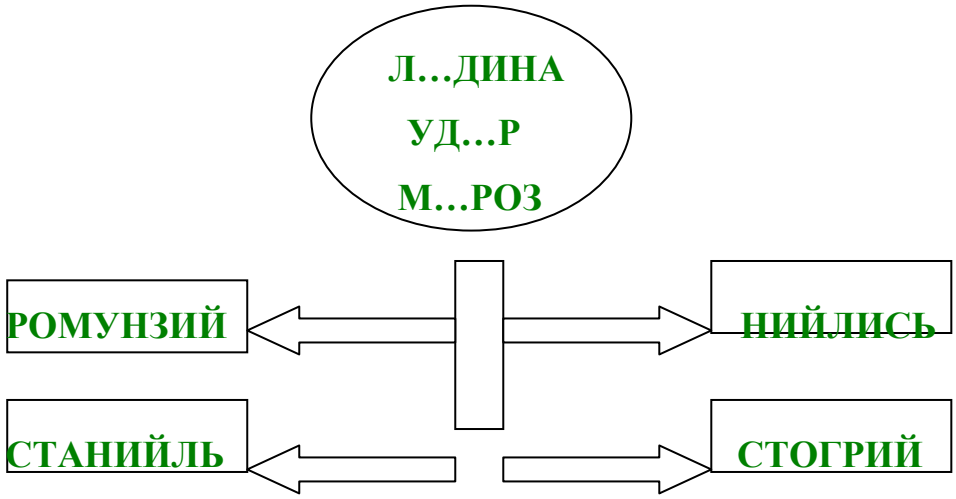
- Прочитай слова



- Серед інших слів знайди ті, що підходять за змістом до основного.

Реконструкція та асоціативний зв'язок (пошук ознак).

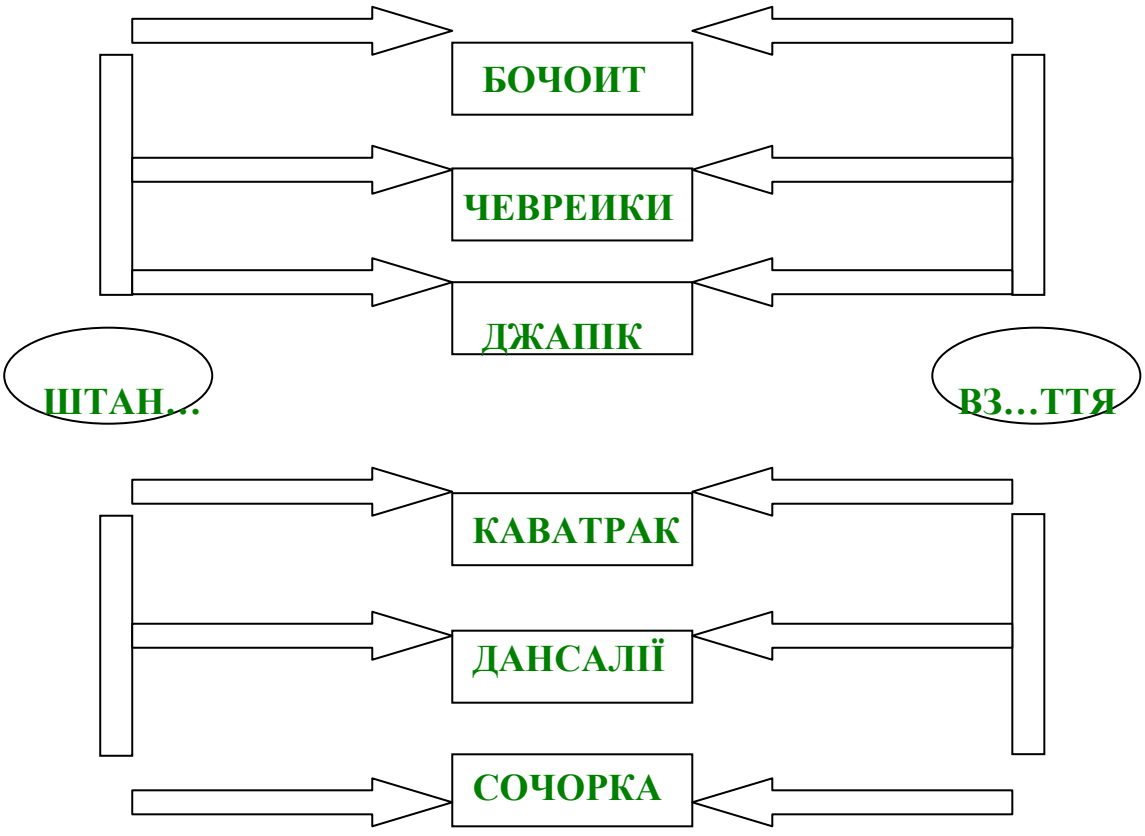
- Прочитай слова



- Від обведеної овалом групи слів відходять стрілки. Серед інших слів знайди одне, що підходить до кожного з групи.

Реконструкція та асоціативний зв'язок (комбінований пошук)

- Прочитай слова. Визнач пропущені букви.



- Від кожного з обведених овалом слів відходить шість стрілок. Для кожного з цих слів знайди три інші, що підходять йому за змістом.

2.6. «Робота в групах»

Літературне читання, 3 клас. Тема. Усна народна творчість.

Учасники стають у коло з учителем. Пропоную їм розказати, що думають про них їхні друзі. Наприклад, про себе кажу: «Я думаю, що друзі вважають мене цікавою, доброю, веселою людиною». Аналогічно всі учасники по черзі промовляють свої думки вголос.

Всім учасникам роздаю різнокольорові смужки, на звороті яких записані слова з прислів'їв. Організовуються групи, потім зачитуються складені таким чином прислів'я.

Прислів'я, які пропонуються дітям.

1. З добрим дружись, а лихих стережись.
1. Гостре словечко коле сердечко.
2. Усе добре переймай, а зла уникай.
3. Умій сказати, умій і змовчати.
4. За добро добром платять.
5. Праця чоловіка годує, а лінь – марнує.
6. Робиш добро – не кайся, робиш зло – зла й сподівайся.

По одному учаснику від групи пояснюють значення свого прислів'я.

Природознавство, 4 клас. Тема. Карта. Як працювати з картою.

Участь беруть дві команди. Викликаю двох учнів (по одному від команди) до карти. Один учень стоїть біля карти, а другий – на такій відстані від неї, щоб йому не було видно на карті надписів. Учень біля карти показує указкою географічні об'єкти (міста, моря, гори тощо).

Другий учень, який стоїть від карти на певній відстані, повинен назвати ці об'єкти. Через деякий час учні міняються місцями. Так до карти викликаю кілька пар. Виграє команда, яка менше зробить помилок.

Українська мова, 3 клас. Тема. Іменники, що означають назви істот і неістот.

- Хто добре засвоїв знання про істоти та неістоти, хто уважно вислухає умови гри-конкурсу, зможе перемогти. Потрібно написати у дві колонки щонайбільше іменників (назв істот і неістот) на одну букву. Виграє той ряд, який протягом визначеного часу (3-5 хв) записав найбільшу кількість таких слів, правильно згрупувавши їх.

Наприклад, слова на букву Д (назви неістот – *дерево, дім, дуб, дах, дим, дрова, діжа, дріт;* назви істот – *дядько, Дмитро, Даринка, дід, дельфін, дракон, дивак, дурень, Дем'ян, Денис, донька).*

Природознавство, 4 клас. Тема. Як орієнтуватися на місцевості.

Пропоную дітям об'єднатися у чотири групи і знайти закодовані слова.

Таблиця – код складається за допомогою українського алфавіту, кожна літера якого має свій порядковий номер.

200 : 10 = 20	400 : 20 = 20	1 - А
120 : 10 = 12	360 : 30 = 12	3 - В
600 : 200 = 3	900 : 300 = 3	6 -Д
1800 : 100 = 18	180 : 30 = 6	7 - Е
240 : 20 = 12	280 : 40 = 7	10 - З
400 : 100 · 7 = 28	1800 : 100 = 18	12 - І
	310 : 10 = 31	18 - Н
		20 - П
		22 - С
1000 : 100 = 10	880 : 40 = 22	26 - Х
200 : 200 = 1	520 : 10 : 2 = 26	28 - Ч
260 : 10 = 26	1200 : 10 :10 = 12	31 - Ь
480 : 10 : 4 = 12	600 : 300 · 3 = 6	
360 : 10 : 6 = 6		

- Які слова закодовані? (Північ, південь, захід, схід).

- Що вони означають? (Основні сторони горизонту).

Природознавство, 3 клас. Тема. Шкіра – захисник організму.

Клас ділиться на 4 групи. Кожна група читає певну статтю і готує відповіді на запитання за змістом.

1 група – «Людина – живий організм».

- Чим організм людини подібний до живих організмів?
- Чим людина відрізняється від тварини?

2 група – «Організм людини».

- З чого складається організм людини?
- Чим між собою розрізняються органи тіла людини?
- Які органи керують злагодженою роботою організму людини?

3 група – «Шкіра – захисник організму».

- Яке значення для організму має шкіра?
- Яке значення для організму має виділення шкірою поту і жиру?

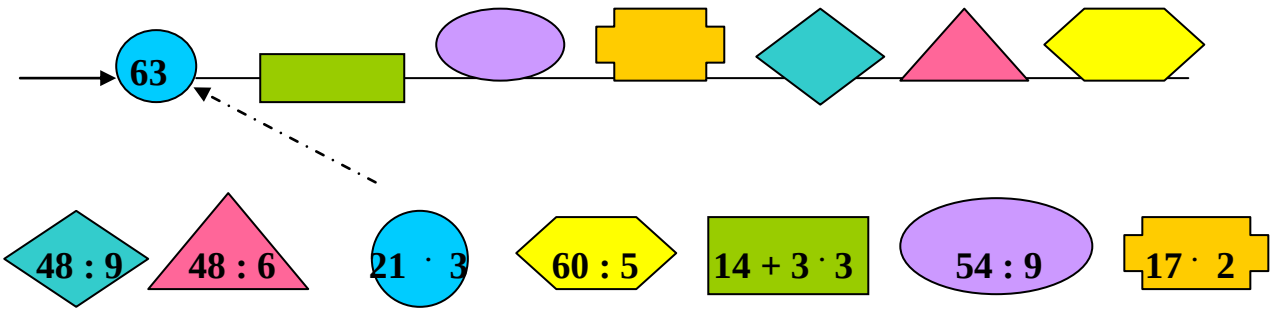
4 група – «Бережи шкіру».

- Чому шкіра завжди має бути чистою?
- Як треба діяти при ушкодженнях шкіри?
- Як треба загартовувати шкіру?

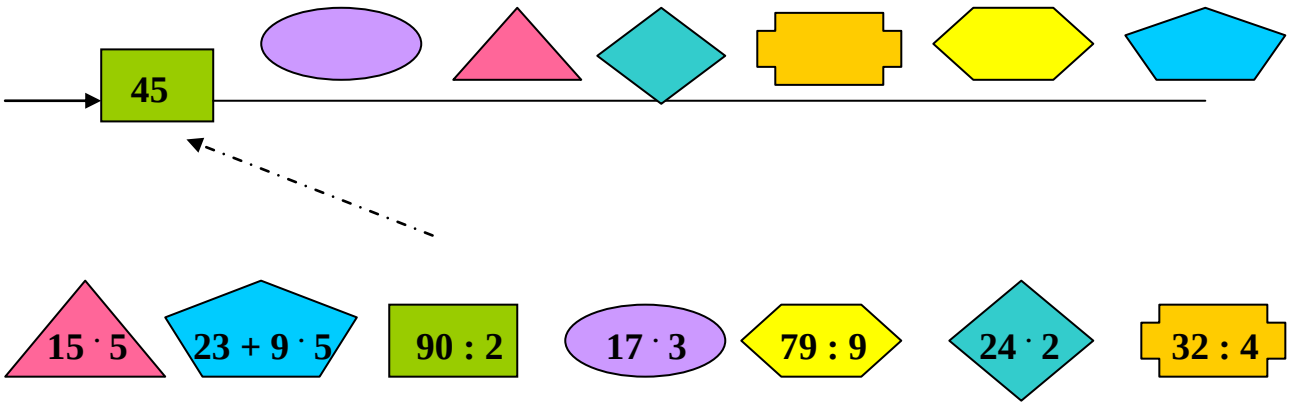
Математика, 4 клас.

Гра «Нанизай намистинки»

І – команда

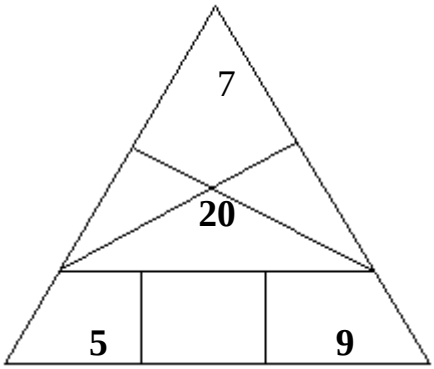


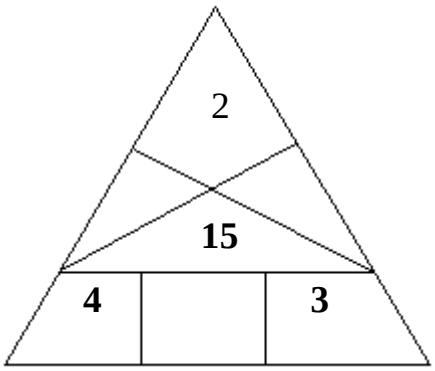
II – команда

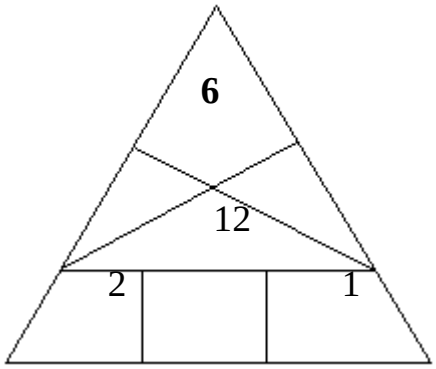


Математика, 2 клас.

- Щоб потрапити в королівство Математики, ми повинні знати код замка. Цей код в магічних трикутниках.







2.7. «Спільний проект»

Технологію можна застосовувати в **3 класі** на уроках української мови під час вивчення ***«Спільнокореневі слова»***

Завдання для груп.

1 група

Знайдіть у записаних словах спільну (однакову) частину.

Ліс, лісок, лісочок, лісник, перелісок.

- Чи можна їх вважати «родичами?»

2 група

Прочитайте слова. Випишіть споріднені:

Листок, листочок, листя, лис, лист.

3 група

Прочитайте слова. Чи є всі вони спорідненими?

Вода, водичка, водити, водяний

4 група

До поданих слів - назв дій доберіть і запишіть споріднені слова - назви предметів та назви ознак.

Співати — Розуміти — Малювати -

Прочитати, в якому з рядків наведено спільнокореневі слова

1. *школа, шкільний, школяр;*
2. *гуси, гусінь, гусениця;*
3. *літо, літак, літера;*

Висновок при обговоренні:

Не завжди частини слів, які вимовляються і пишуться однаково, є спільним для них коренем.

2.8. «Карусель»

Цей варіант кооперативного навчання найбільш ефективний для одночасного включення всіх учасників в активну роботу з різними партнерами.

Таку форму роботи використовую для закріплення вивченого матеріалу. Наприклад, **в 4 класі** після вивчення **теми «Частини мови».** Для роботи відбираю 6 учнів, які найактивніше працювали при вивченні даної теми. Кожен з них повинен підготувати по 10 питань. Один по темі «Іменник», другий – «Дієслово» і т. д. Перші шість учнів стають по колу спиною один до одного. Це внутрішнє коло. Воно нерухоме, зовнішнє увесь час рухається. Учні зовнішнього кола в руках мають листок, на якому в стовпчик записані теми. Учні внутрішнього кола задають по 1 питанню і виставляють оцінку на листочок, після цього учні переходять на один крок вправо і опиняються перед новим партнером – «вчителем». Після опитування учні здають свої листочки вчителеві, де він підводить підсумок і виставляє оцінку.

2.9. «Коло ідей»

Метою «Кола ідей» є вирішення гострих суперечливих питань, створення списку ідей та залучення всіх учнів до обговорення даного питання. Наприклад, **в 4 класі** при вивченні **теми «Охорона природи в Україні»** пропоную учням створити свою програму збереження природи в Україні. Діти працюють в групах. Кожна група створює свою програму, але перша група – з позиції школяра, друга група – з позиції океанолога, третя – з позиції лісника, четверта – з позиції президента.

Після того, як учні вичерпали час на обговорення, кожна група представила той аспект проблеми, який обговорювала. Під час обговорення на дошці склали перелік запропонованих ідей.

Застосування цієї технології дало змогу уникнути ситуацій, коли група, що виступала першою, подавала всю інформацію щодо вирішення проблеми. Таким чином, кожен учень був залучений до обговорення проблеми, що сприяло розвитку мислення, мовлення, вміння доводити свою думку. Це дало змогу свідомо й глибоко засвоїти навчальний матеріал.

Природознавство, 2 клас. Тема. Погода взимку.

- Користуючись текстом підручника, віршем та власними ідеями, складіть міні-доповідь про походження назв зимових місяців:

І група – про місяць грудень:

Дорожній майстер грудень
Мости будує всюди,
Вкриває ріки кригою,
Воює із відлигою:
Дороги підморожує
Ще й снігом підпорошує,
Щоб на дзвінких санчатах
Новому року мчати.
(Т. Коломієць)

ІІ група – про місяць січень:

Снігом сіє в новий рік
Бравий січень-січовик.
(Л. Дяченко)

ІІІ група – про місяць лютий:

1. Вслід за січнем лютує лютий –
   Холоднючий і надутий.
2. В народі лютий називали «сніжень»,
«кружень», «межень» (той, що межує з весною).
(Л.Дяченко)

2.10. Технологія «Баншо»

Дітям, що працюють у групі, пропонують розв'язати задачу будь-яким способом. Головна умова — розв'язання має бути зрозуміле усім членам групи і зафіксоване за допомогою маркера одного кольору на одному доволі великому аркуші паперу.

По закінченні роботи аркуші з розв'язаннями задачі кожна група вивішує у спеціально відведеному для цього місці. Таким чином створюється "галерея розв'язань".

Усі діти підходять до "галереї розв'язань" і ознайомлюються з варіантами, запропонованими кожною групою. Якщо запитань не виникає, групі висловлюють подяку за роботу. Якщо виникають запитання щодо запропонованої стратегії розв'язання, проводиться обговорення. За його результатами вчитель підбиває підсумок виконання цього завдання.

Математика, 1 клас.

Тема.Розв’язування задач за малюнком.

Виконайте завдання 1-5, дотримуючись такої послідовності дій.

1. Розв'яжіть задачу на окремому аркуші. При виборі способу розв'язання врахуйте думку кожного члена групи.
2. Оберіть представника групи, який представля тиме вашу роботу в "галереї розв'язань".
3. Розмістіть свою роботу в "галереї розв'язань".
4. Ознайомтеся з роботами інших груп.
5. Скільки способів розв'язування задачі ви поба чили? Чия стратегія розв'язування задачі найоригінальніша? Чому?

Завдання 1.

Задача

Для своїх іграшкових машинок Сергійко купив три ба тарейки різних кольорів: жовтого, зеленого і синього. Батарейка жовтого кольору на 2 грн дорожча, ніж зелена, а синя — на 3 грн дешевша від батарейки зеленого кольору. Скільки коштує жовта батарейка?

Завдання 2.

Скільки гривень коштує ведмедик?

Завдання 3.

Задача

У Сергійковій родині велике свято — "золоте" весілля бабусі й дідуся. Хлопчик приготував подарунок - аплікацію у техніці квілінгу, використавши для цього різнокольорові смужки. У переддень свята Сеогійко зауважив, що від аплікації відклеїлося 12 червоних і стільки ж блакитних смужок. Залишилося 47 смужок. Скільки смужок було на аплікації спочатку?

Завдання 4

Задача

Чорногуз влаштував серед птахів конкурс на роль шкільного дзвоника. З'явилося 34 сороки і 15 ворон. Але Чорногуз одразу "відсіяв" 12 пташок, бо вони занадто тихо подавали голос. Скільки птахів залишилося, щоб узяти участь у цьому змаганні?

Завдання 5

Задача

Маленька бджілка дуже втомилася за день. Вона знайшла гарну галявину, де росли червоні маки, білі ромашки, блакитні дзвіночки. Бджілка нарахувала всього 75 квіток. Серед них 40 ромашок та 15 маків. Скільки дзвіночків росло на галявині?

2.11. Технологія «блайднес»

Літературне читання, 3 клас. Тема.Олег Буцень «Наше відкриття»

- Об’єднайтеся у групи по 5 учнів. Кожен із вас отримує один абзац оповідання, опрацьовує свою частину і повідомляє її зміст групі. Ви разом вирішуєте, у якій послідовності потрібно об’єднати уривки, щоб утворився зв’язний текст. Зміст уривка переказуєте, до нього можна ставити запитання, але колективно не перечитуєте.

Перевірка результатів роботи в групі.

- Запропонуйте рішення своєї групи. Прочитайте відновлений текст (один учень від одної групи).

Розділ 3. Інтерактивні технології колективно-групового навчання

3.1. «Обговорення проблеми у загальному колі»

Природознавство, 3 клас. Тема. Сонце, вітер і вода – невичерпні джерела енергії. Використання енергії Сонця, вітру та рухомої води людиною.

Перед учнями ставиться проблема «Як людиною використовується енергія Сонця, вітру та рухомої води?». В обговоренні мають взяти участь якомога більше учнів. Обговорення триває, доки є бажаючі висловитись. По завершенні учитель підсумовує висловлювання учнів.

3.2. «Мікрофон»

Цей метод дає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання, або висловлюючи свою думку. Найефективніше цей метод використовувати при перевірці домашнього завдання. В 3 класі на уроці української мови під час повторення вивченого про речення даю дітям мікрофон, який вони передають один одному, по черзі називаючи ознаки речення, його види.

1 учень – речення виражає закінчену думку;

2 учень – за інтонацією речення бувають окличні та неокличні;

3 учень – за метою висловлювання: розповідні, питальні та спонукальні;

і т. д.

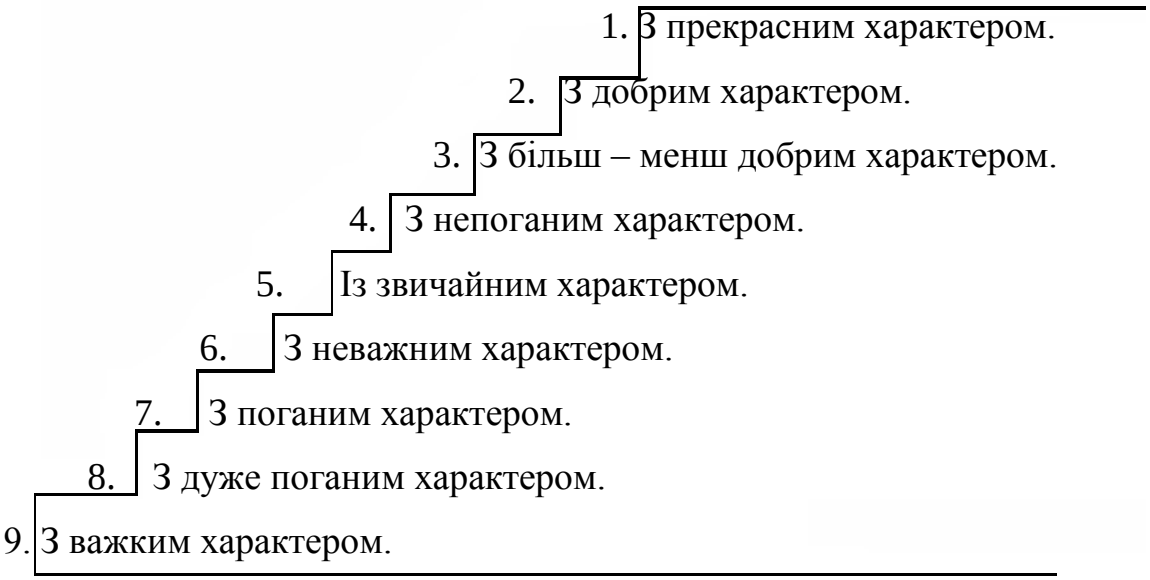
Правила проведення такі:

1. Говорити має тільки той, у кого мікрофон.
2. Подані відповіді не коментуються.
3. Коли хтось висловлюється, інші не мають права перебивати, викрикувати з місця.

При вивченні **теми «Я і мій характер»** з курсу **«Я у світі»** пропоную дітям пограти в гру «Мікрофон».

Намальовані сходи позначають характер. Якщо умовно розмістити на тих сходах людей, то на верхній сходинці сходів розмістяться люди з прекрасним

характером, а на нижній – з «важким». Скажіть, на яку сходинку ви себе поставили б?



Дайте відповідь на такі запитання:

1. Як ви розумієте поняття «характер»?

2.Яких людей ви вважаєте людьми з добрим характером?

3.Яких людей ви вважаєте людьми з поганим характером?

4. Чому вибрали саме таку сходинку сходів «характер»?

5. Чого вам не вистачає, щоб бути людиною з добрим характером?

3.3. «Незакінчене речення»

Природознавство, 2 клас. Тема. Як побачити повітря. Демонстрація властивостей повітря.

Діти повинні продовжити речення:

1) Повітря є…

2) Без повітря не можуть жити…

3) Вітер виконує таку корисну роботу:…

4) Вітер - це рух…

3.4. «Мозковий штурм»

Відома інтерактивна технологія колективного обговорення, що широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. «Мозковий штурм» спонукає учнів проявити уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки.

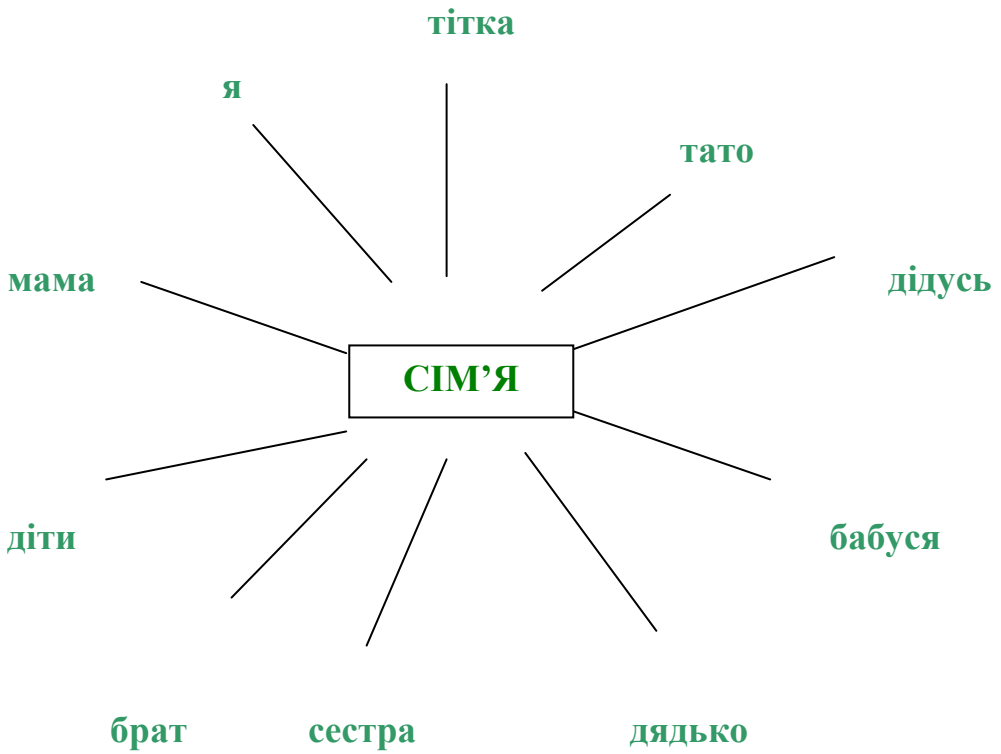
Літературне читання, 2 клас. Тема. Родина. Рід. Рідня.

1.Загадка

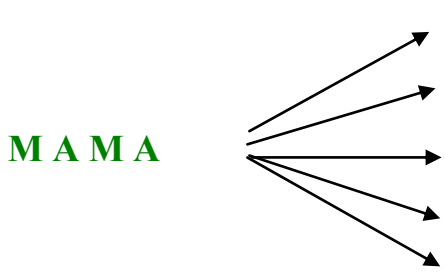
Цифра ця усім говорить,
Скільки днів до тижня входить.
Поряд стане буква «я»,
То це буде вже …(сім’я)

2. Побудова асоціативного куща. На дошці прикріплена картка зі словом *сім’я* .

- Діти, коли ви чуєте чи вимовляєте це слово, що ви уявляєте? (Всі слова, які пропонуються, записуються на дошці, а потім аналізуються.)



3. Прочитайте і доповніть, на кого або на що схожа матуся.



лагідна, як _____ .

працьовита, як _____ .

мила, як _____ .

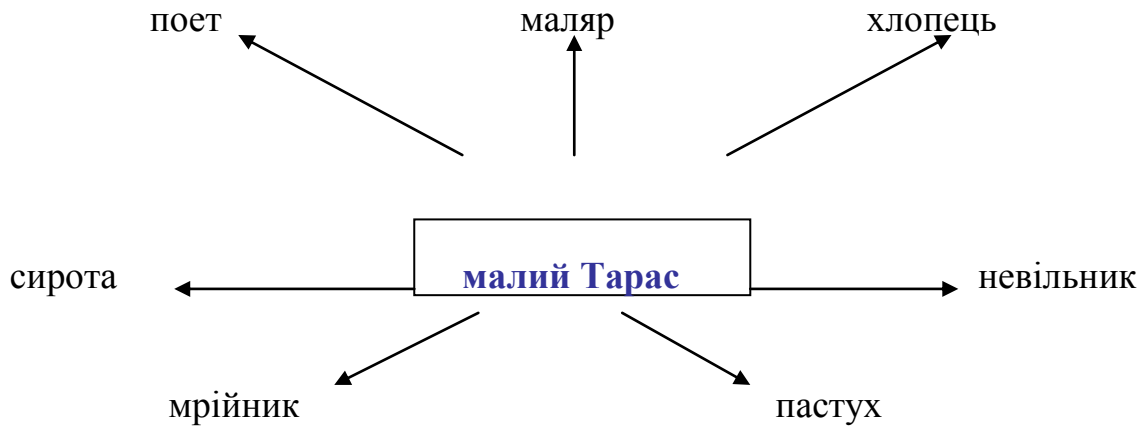
добра, як _____ .

красива, як _____ .

Літературне читання, 4 клас. Тема. О.Іваненко « Невільник».

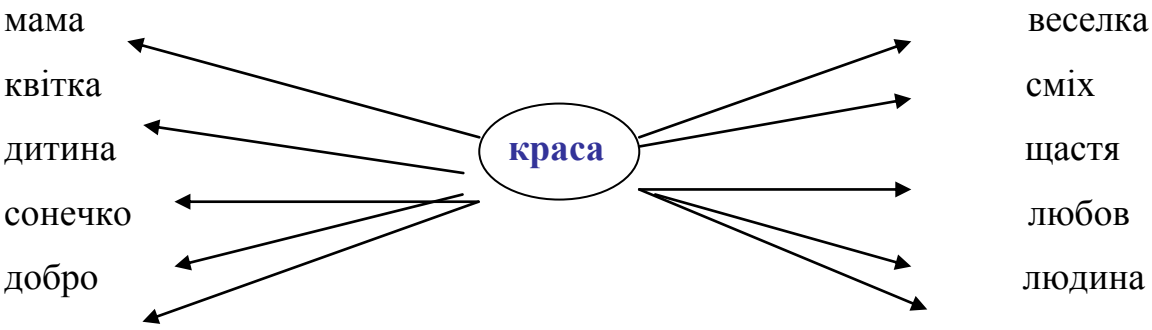
Підсумок уроку можна провести «Мозковим штурмом».

- Про кого ми говорили на уроці?
- Про які роки?
- Як ми можемо інакше назвати цей твір? (малий Тарас)
- Отже, головним словосполученням у нас буде «малий Тарас». Треба зі слів, які вам роздано, вибрати слова, які характеризують малого Тараса.



Аналогічну роботу проводжу на виховній годині в 4 класі на тему «Краса в моєму розумінні». Ставлю дітям питання:

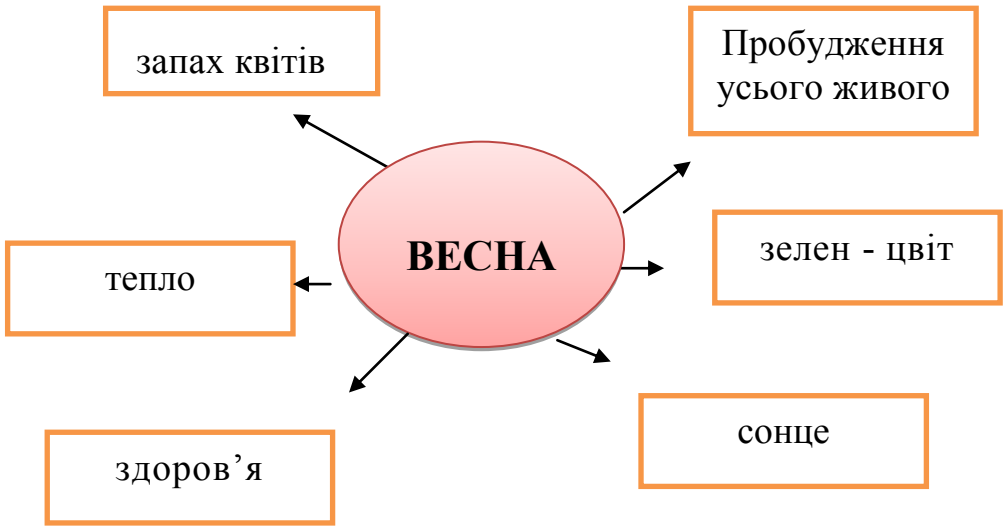
- Що ви розумієте під словом *краса* ?



Літературне читання, 2 клас. Тема. *В.Сухомлинський «Весняний вітер»*

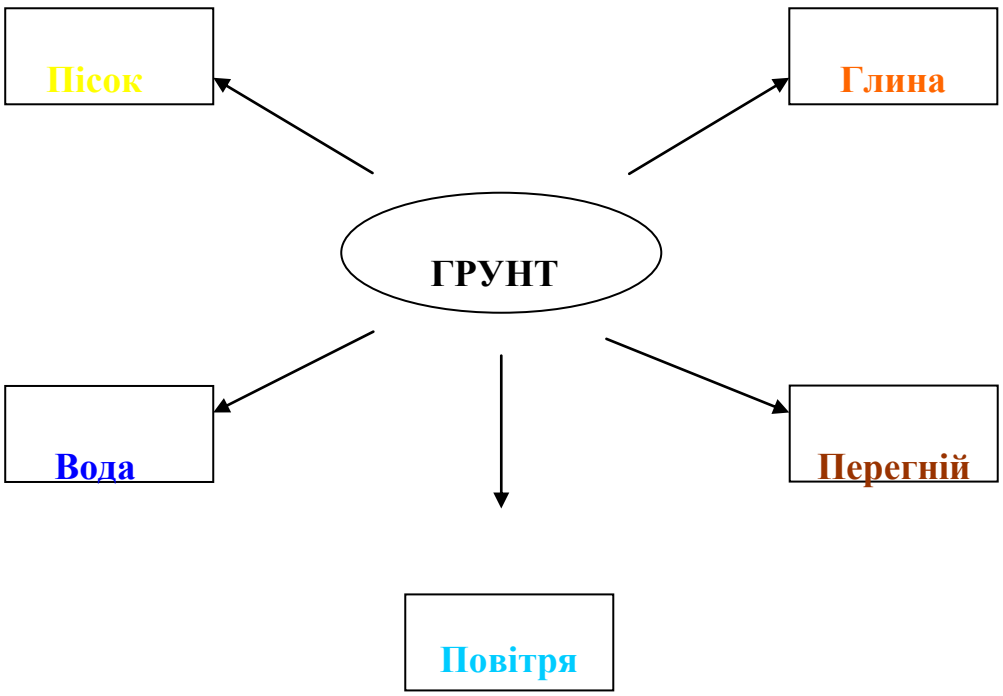
На етапі *Актуалізація опорних знань учнів* пропоную учням скласти логічне дерево, відповідаючи на запитання.

- Що ви уявляєте собі при слові «Весна»?



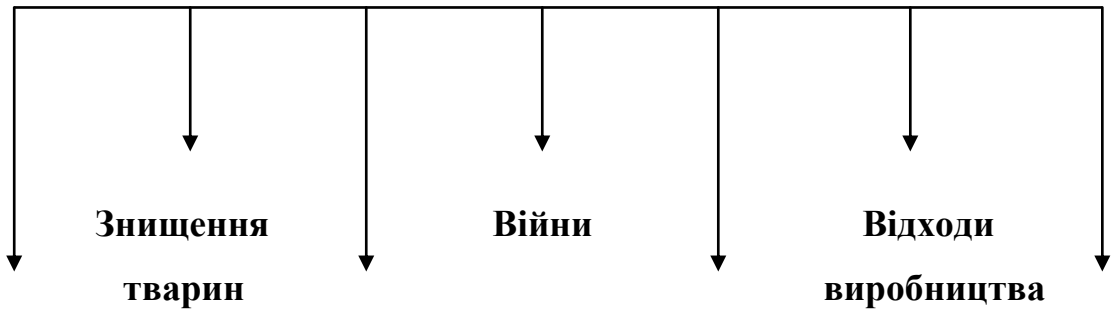
А ще без чого не буває весни? Підказка вправа «Перекладачі» (тапхи)

Природознавство, 3 клас. Тема. Ґрунт. Значення та охорона ґрунтів.



Природознавство, 4 клас. Тема. Збережемо природу Землі разом.

Що наносить шкоду природі?



Вирубування лісів | **Екологічні катастрофи** | **Хімічні речовини, отрутохімікати** | **Побутове сміття**

Літературне читання, 4 клас. Тема. Леся Українка. «Біда навчить».

Учні отримують картки, де записані риси характеру головного героя.

- Розмістивши риси характеру у правильній послідовності, розкажіть, як змінювався горобчик. Доведіть свою думку.

вихований
спостережливий
мудрий
обережний
дурненький

горобчик

завзятий
хазяйновитий
допитливий
турботливий
кмітливий

3.5. «Навчаючи – учусь»

Метод «Навчаючи – учусь» використовується під час вивчення блоку інформації або узагальнення та повторення вивченого. Він дає можливість учням взяти участь у передачі своїх знань однокласникам, підвищує інтерес до навчання.

В 4 класі на уроці природознавства, тема **«Україна на планеті Земля»,** діти розповідають про столицю України – місто Київ. Завдання отримують на картках.

1 картка

Київ – велике й красиве місто. Він стоїть на березі річки Дніпро, більшою своєю частиною розкинувся на його горбистому правому березі.

У Києві багато красивих вулиць, вздовж яких посаджено дерева – клени, липи, тополі, каштани. І саме каштани стали символом міста. Навіть на гербі Києва зображено квітучу гілку каштана.

2 картка

Головна вулиця столиці України – Хрещатик. На Хрещатику знаходиться центральна площа Києва – площа Незалежності. На ній відбуваються святкові паради, народні гуляння. Ошатності та урочистості надають площі фонтани.

3 картка

Софійський собор – найбільша споруда давнього Києва. Це був головний храм Київської Русі. Саме тут коронували князів на київський престол. Чому собор має саме таку назву? «Софія» грецькою мовою означає мудрість. Побачити Софію приїжджають тисячі туристів з різних країн.

4 картка

Києво – Печерська Лавра – один із найдавніших храмів міста. Це святиня українського народу. Тут все овіяне легендами: печери, церкви, дзвіниці, життя людей. Більше сотні печерських ченців визнані святими і їхні мощі покояться у печерах. Лавра і досі приваблює тисячі віруючих людей, які йдуть поклонитися божим угодникам.

Клас поділений на групи. Члени кожної групи мають бейджики однакового кольору і такого ж кольору квадратики – символи.

Протягом кількох хвилин у групі читають інформацію з картки. Потім ходять по класу і ознайомлюють зі своєю інформацією однокласників з інших груп, отримуючи при кожній зустрічі квадратик – символ від свого співрозмовника. Символи використовуються, щоб проконтролювати, чи відбулися зустрічі з усіма групами.

Після цього робимо узагальнення почутої інформації.

3.6. «Ажурна пилка»

Під час вивчення теми « **Доба. Година. Хвилина. Секунда. Визначення часу за годинником»** такий вид діяльності дає можливість працювати разом, вивчити значну кількість інформації за короткий проміжок часу.

ІНФОРМАЦІЯ.

24 години – це доба. Це ніч, ранок, день, вечір. Хвилинна стрілка робить повний оберт циферблатом за 1 хвилину або за 60 секунд.

ІНФОРМАЦІЯ.

У корпусі годинника міститься більше 20 маленьких коліщаток. Ми чуємо їх цокання, коли зубчики одного коліщатка чіпляються за зубчики іншого. Рухомі коліщатка відлічують час і переміщують стрілки по циферблату, коротка стрілка називається годинною, довга – хвилинною. Часто в годинниках ще є тоненька довга стрілка – секундна.

ІНФОРМАЦІЯ.

До того, як було винайдено годинник, люди визначали час за Сонцем. Вони вставали зі сходом сонця і лягали, коли темніло. Пізніше люди винайшли сонячний годинник – це один із найдавніших видів годинників. Замість стрілки у ньому рухалася тінь, яку утворювало Сонце.

3.7. «Синтез думок»

Природознавство, 3 клас. Тема. Гігієна органів чуття.

Здобувачі освіти об’єднуються в групи і працюють над запитанням «Які є правила гігієни органів чуття?». Кожна група готує варіант відповіді на окремому аркуші паперу, який передають іншій групі для доповнення своїми думками, підкреслення того, з чим не погоджуються. Далі робиться загальний звіт, котрий обговорює весь клас.

3.8. «Сторітелінг»

Мистецтво створювати історії – з кожним роком стає все популярнішим навчальним прийомом в українських школах. Але як вигадати цікаву історію? Як розвивати фантазію та уяву? Пропоную кілька найбільш цікавих, на мій погляд, вправ, що можуть стати у пригоді не тільки школярам, а й дорослим.

Вправа 1. Історія з набору слів

Принцип виконання:

Вигадайте будь-яке слово і запишіть його вертикально, буква під буквою. Потім доберіть будь-які слова, які починаються на відповідні букви і запишіть їх поряд.

Наприклад:

л – листопад

и – ирій

с – самотність

и – ич

ц – цеберка

я – янгол

Дібравши так слова, отримуємо певний «скелет» історії. Далі сюжет будується з обов'язковим залученням кожного з цих слів або похідних від них (слово по вертикалі можна теж залучити, а можна й оминути).

Приклад історії

Засмучений **янгол** Володя сидів біля вікна. Йому було страшенно тоскно і **самотньо** у цей похмурий день листопада. Краплі дощу барабанили по **цеберці** за вікном, створюючи ледь чутну сумну мелодію, яка лише посилювала ці гнітючі почуття.

Ще одна душа його підопічного відлетіла в **ирій**. **Ич** воно як, у минулому Володю неодноразово нагороджували відзнакою «Янгол-охоронець року», а цьогоріч він втратив уже 13 земних підопічних. «Невже старію, – подумав Володя, – чи просто їх надто багато, і я не встигаю за усіми наглядати?».

Пролунав дзвіночок. Обідня перерва скінчилась. Час повертатись до роботи.

Вправа 2. Біном фантазії

Принцип виконання

Оберіть два будь-яких іменника, які змістовно якомога віддаленіші між собою (наприклад, гітара і миша) і поєднайте їх.

Як це зробити? Щонайперше, за допомогою прийменників.

Далі зміст історії можна розкривати за допомогою відповідей на додаткові питання. Наприклад, так:

Миша **в** гітарі (Що робить? За яких обставин опинилася? Що відчуває?)

Миша **під** гітарою (Чому? Хто поруч?)

Гітара **у** миші (Співає душа? Творча особистість? Концертна діяльність чи певне свято?)

Миша **на** гітарі (Намальована? Сидить? Грає?)

Процес смислового поєднання подібних пар слів стимулює творчу діяльність і може стати основою оригінального сюжету певної історії.

Вправа 3. Несподіванка

Принцип виконання

Запропонуйте дітям передати основний зміст певного оповідання за допомогою 5 ключових слів. А потім створити нову історію, додавши 6 слово, яке жодним чином не пов'язане із сюжетом.

Наприклад, казку «Курочка Ряба» можна переказати за допомогою таких слів – **курка, яйце, дід, баба, сльози**.

Додайте нове слово, наприклад, **металобрухт**, і попросіть учнів або органічно вписати це слово в існуючий сюжет, або переписати зміст відомої історії, вигадавши в ній нові обставини.

Приклад історії

Минуло 2 роки. Усі спроби Курочки Ряби знов знести обіцяне золоте яйце були марними. Однак їй таки вдалося отримати певні здобутки, у неї виходили дійсно незвичайні яйця – їхня шкаралупа була з міцного заліза.

Здавалося б, який зиск від цього? Ан ні! У селі був пункт прийому металобрухту. Старенькі почали здавати шкаралупу і невдовзі збагатилися. Після цього жили вони не лише довго, а й щасливо.

Вправа 4. Техніка фантастичних гіпотез

Принцип виконання

Доберіть випадкові підмет і присудок та запропонуйте школярам вигадати історію на кшталт «Що було б, якби...?» з підстановкою запропонованої пари слів.

Наприклад, підмет – **стілець**, присудок – **говорити**. Отже, отримаємо гіпотезу, на якій має будуватися подальша історія – **«Що було б, якби стілець міг говорити?».**

Вправа 5. Ігри з помилками

Принцип виконання

Запропонуйте школярам вигадати чи переписати відому історію: у центрі такої історії буде слово чи словосполучення, в якому допущена словесна помилка. Наприклад, якщо учні помилково вживають словосполучення «одягати (предмети одягу, взуття)», замість «надягати», можна запропонувати написати казку про життя одягу чи взуття: як ці речі прокидаються, умиваються, **одягаються** і йдуть на роботу.

Розділ 4. Інтерактивні технології ситуативного моделювання

4.1. «Рольова гра»

Мета рольової гри – визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, сприяти розвитку творчої уяви та образного мислення. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Початкові вправи мають бути простими з наступним ускладненням. Наприклад, можна почати з читання текстів «в особах», формулювання конкретних висловлювань або відповідей від імені іншої якоїсь особи (письменника, лікаря, вчителя, мами тощо), природного явища, конкретного предмета, тварини.

Наприклад, перед інсценізацією казки «Колобок», учням пропонується зробити словесне малювання персонажів казки.

1 група – створити усний образ Колобка;

2 група – образ ведмедя;

3 група – образ лисички;

4 група – образ зайчика.

Словесне образотворення підсилюють пантомімою. Учні імітують вдачу персонажів. Наприкінці уроку групи учнів змагаються за кращу інсценізацію і декорацію казки «Колобок».

Рольова гра «Зобрази казку»

Грають дві команди. Одна команда зображає без слів казку, інша ж команда повинна здогадатися, яка це казка і хто кого зображає. Завдання можна ускладнити тим, що за допомогою міміки діти зображають характери героїв.

Казки: «Ріпка», «Рукавичка», «Червона Шапочка» тощо.

4.2. КЕЙС-ТЕХНОЛОГІЯ

Ситуаційна вправа, або кейс, - це опис конкретної ситуації, який використовують як педагогічний інструмент. За його допомогою можна реалізувати такі завдання:

- допомогти учням глибше зрозуміти суть проблеми;
- розвивати уяву дітей;
- пробудити інтерес до вивчення проблеми, заохотити до обговорення та осмислення ситуації;
- надати додаткову інформацію щодо питання, яке розглядають, поглибити знання;
- унаочнити різні погляди на проблему;
- розвивати і практично застосовувати критичне мислення, вміння розв'язувати проблеми й робити раціональні висновки;
- розвивати комунікаційні навички учнів.

Природознавство, 3 клас. Якої шкоди нашій планеті завдає неправильно збережена батарейка?

Учні працюють у групах.

- Уважно розгляньте фото. Обговоріть побачене.
- Про що розповідають фотографії? На яку проблему вони вказують? Сформулюйте її.

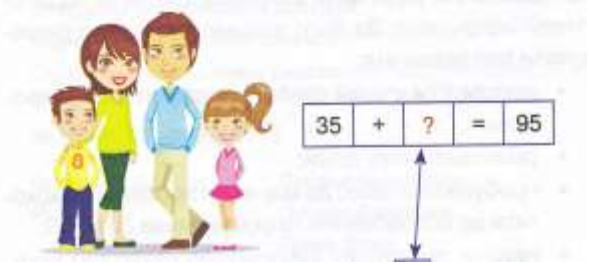
Кожна група отримує «кейс» - конверт із завданнями. Зміст «кейса» однаковий для всіх груп.

- Виконайте завдання відповідно до алгоритму.

Алгоритм

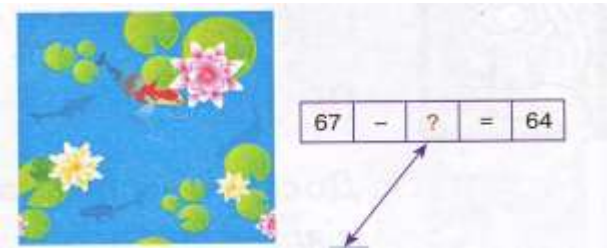
1. Розгляньте малюнок.
2. Вставте пропущене число у вираз.
3. Впишіть знайдене число у речення, прочитайте його.
4. Обговоріть у групі зміст отриманої інформації.

Завдання 1.



Одна сім’я використовує за рік ☐ батарейок.

Завдання 2.

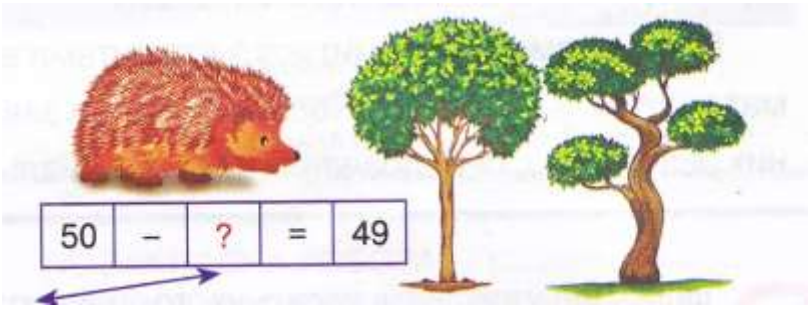


Якщо у ставок потрапили ☐ батарейки, то риба в ньому перестане водитися.

Завдання 3.

Викинувши у воду ☐ батарейки, ви зіпсуєте 2 ванни і 8 відер води!

Завдання 4.



☐ батарейка, що лежить у землі, може «вбити» два дерева і одного їжака!

Завдання 5.

- Розгляньте схему-малюнок. Обговоріть у групі, як відпрацьовані батарейки можуть зашкодити людині. Поділіться з однокласниками своїми ідеями щодо того, як можна врятувати планету від шкоди, що її завдають батарейки, викинуті будь-де на землю.

- Хто з вас зможе взяти участь у порятунку планети від батарейок?
- Як ви це зробите?

4.3. «Спрощене судове слухання»

Природознавство, 3 клас. Тема. Збережемо природу Землі.

Учні об’єднуються у дві групи: «Захист» і «Обвинувачення». Учитель веде судове засідання, надаючи слово по черзі обом сторонам.

Наприклад:

Обвинувачення: люди вирубують ліси! *Захист:* але ж їм потрібна деревина для…

Обвинувачення: фабрики забруднюють ліси стічними водами. *Захист:* а як же нам жити без продукції фабрик і заводів?

(Наприкінці засідання розробляються поради для людей за кожною з розглянутих ситуацій.)

Висновок учителя: природа нас годує, напуває, одягає. Вона щедра й безкорислива. Вирок суду – людина може користуватися дарами природи, але при цьому повинна дбати про її чистоту та збереження.

4.4. «Драматизація»

Природознавство, 3 клас. Урок-екскурсія. Різноманіття тварин (комахи, риби. птахи, звірі) у природі

Театралізована гра «Хто скільки живе?»

Метелик : День живу я проживаю,

Довше хто? Це мишка знає.

Мишка: Я 3 роки що й казать.

Он бджола - та років 5.

Бджола: Хто найдовше?

Ні, не я не бджола

Поспитайте солов'я.

Соловей: Серед лісу, серед гаю

Літ 12 я співаю,

А хто довше може жить?

Ви до вовчика біжіть.

Вовчик: 20 літ мені минуло.

Небагато . Вуж оце б його спитати.

Вуж: 33 мої роки.

А хто більше?

Може пугача спитать?

Пугач : 70 я літ живу

Старшим лелеку назову.

Лелека: Я 100 літ живу на світі черепаха довше, діти.

Черепаха: 200 років я живу.

З мене буде. Хто ще довше.

Мабуть люди?

-Хто про інших добре дбає,

Той ніколи не вмирає,

Всі ми будем так рости,

Щоб добро у світ нести.

4.5. «Розігрування ситуації за ролями»

Природознавство, 2 клас. Тема. Звірі восени: підготовка до зими.

«Учням-акторам» заздалегідь роздають слова для вивчення. Решта спостерігають за діями.

Заходять Зайчик і Білочка, плачуть. Зайчик в сірій шубці, Білка в рудою.

Осінь:

-Що ж, ви плачете, звірята?

Звірі:

-Ми грали, довго співали,

І забули про зиму.

Що ж робити, як бути,

Треба чи шуби нам змінити?

Ведуча:

-Хлопці і дівчата, допоможіть Зайчику і Білку, розкажіть, як їм потрібно готуватися до зими.

Дитина (звертається до Білку):

-У кожної білки є дупло,

У ньому і сухо і тепло,

На підстилці з листя і трави,

Можеш відпочивати спокійно до весни.

Руду Шубку на сіру зміни,

У дуплі запаси збери:

Шишки, горіхи, гриби,

Вистачить на всю зиму їжі.

Білка:

-Ой, спасибі, дітвора,

Буде на зиму їжа.

Побігла шубу шити,

Щоб пережити морози!

Білка бере кошика, прощається і тікає.

Дитина (звертається до зайчика):

-Ну, а ти, Зайчик сірий,

Повинен стати швидше білим.

І, заплутавши всі сліди,

Втекти від хитрої лисиці.

Вдень поспиш, ти, в сніговій ямці,

Чи зариєшся в замет,

Вночі на лісовій галявині

Обгризеш кору зі стовбурів.

Заєць:

-Навчили, підказали,

Я вам дуже вдячний.

Виходьте пограти,

Весело зі мною скакати!

Розділ 5. Інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань

5.1. Метод «Прес»

Цей метод використовується, коли потрібно підвести учнів до самостійного виведення правил, формулювання висновків. Діти висловлюють свою думку з даної проблеми стисло, за конкретною схемою.

1. Позиція – Я вважаю, що слова *пригріє, сміявся* – дієслова.
2. Обґрунтування – Тому що, якщо слово відповідає на запитання *що зробить?, що робить?,* це дієслово, бо лише дана частина мови відповідає на ці запитання. За визначенням ми знаємо, що дієслова означають дію предмета. Якщо слово має ці дві ознаки, його вважають дієсловом.
3. Приклад - Наприклад, слова *пригріє і сміявся* означають дію предмета і відповідають на запитання:

   пригріє – що зробить?

   сміявся – що робив?
4. Висновок – Отже, ці слова належать до дієслів.

Математика, 1 клас. Тема. Розв'язування задач.

Наприклад. *У садочку росло 7 груш, а яблунь на 2 більше. Скільки яблунь росло у садочку?*

1-й учень. Я вважаю, що ця задача розв'язується за допомогою дії додавання: 7 + 2 = 9.

2-й учень. Ми додаємо, тому що в умові сказано: «Яблунь на 2 більше».

3-й учень. Наприклад, Маринка намалювала 4 трикутники, а кружечків на 2 більше. Скільки кружечків намалювала Маринка?

4-й учень. Отже, якщо в умові задачі сказано: «На стільки більше від якогось числа», ми додаємо.

5.2. «Займи позицію»

Природознавство, 2 клас. Тема. Які рослини прикрашають твій рідний край? Лікарські рослини.

- Лопух – корисна чи шкідлива рослина? Займіть позицію.

Природознавство, 3клас. Тема. Царство грибів.

(На дошці розміщені плакати: «Гриби - рослини», «Гриби - тварини», «Гриби - ?»)

- Отже, ми з вами вже вивчали два царства живої природи: рослини і тварини.

- Прочитайте написи на плакатах, поміркуйте, оберіть позицію, обговоріть свій вибір у групах і обґрунтуйте свою відповідь. У процесі обговорення можна змінити позицію (перейти до іншої групи).

(У результаті обговорення весь клас може дійти єдиної думки або залишитися на різних позиціях.)

(Від кожної групи один учень обґрунтовує свій вибір.)

5.3. «Дискусія»

До дискусії треба залучати школярів, починаючи з 3-4 класів, так як у них добре розвинена фантазія, творча уява, вони більш розкуті у своїх висловлюваннях.

Правила дискусії.

1. Учні об’єднуються у дві : А – «стверджуюча» і В – «заперечуюча».
2. «Стверджуюча» команда висуває свої аргументи та докази.
3. «Заперечуюча» команда має знайти свої твердження.
4. Обидві команди беруть участь у мікро дискусіях.
5. Один із гравців команди А та один із команди В роблять висновки щодо гри та теми.
6. Час обмежений.
7. Судді визначають переможця.

8. Суперники мають бути коректними один до одного.

Дискусія на тему «Весна – найкраща пора року».

А - Дозвольте познайомити вас зі стверджуючою командою. Це … . Ми повинні довести, що весна – найкраща пора року. По-перше, що таке весна? Весна – це пора року, коли стає тепло сонячно. Природа прокидається, оживає. Ніжна зелень милує око. Дітвора з гаміром висипає на подвір'я. Крім того, навесні є красиві свята: День матері, Великдень. А ще навесні є канікули і ми можемо досхочу розважатися.

В - Дозвольте познайомити вас із «заперечуючою» командою. Це … . Ми вважаємо, що весна –це не найкраща пора року. Тепліє, тане сніг, відлига. В цей час люди хворіють на застуду. Організм ослаблений після зими, не вистачає вітамінів. А ще навесні багато роботи в садах та городах. І т. д.

По закінченню дискусії судді роблять висновок.

5.4. Дискусія у стилі телевізійного ток-шоу

Природознавство, 2 клас. Тема. Навчальний проект «Як готуються до зими тварини?»

Учні заздалегідь отримують завдання підготувати розповідь про підготовку однієї з тварин до зими. На уроці їм пропонується висловити свою думку. Після виступу решта учнів можуть ставити запитання. В кінці уроку експерти (2-3 сильніших учні) підводять підсумки.

Висновки

Інтерактивні методи відіграють важливу роль у сучасній освіті. У класах збільшується кількість дітей, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Вони займають активну позицію у засвоєнні знань, зростає їхній інтерес у сприйманні. Значно підвищується особистісна роль учителя - він є лідером, організатором.

Інтерактивне навчання – діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя і здобувача освіти. Саме інтерактивні методи дають змогу здобувачам освіти формувати характер, розвивати світогляд, логічне мислення, зв’язне мовлення; виявляти і реалізовувати індивідуальні можливості. При цьому освітній процес організовується так, що здобувачі освіти шукають зв'язок між новими та вже отриманими знаннями; приймають альтернативні рішення, мають змогу зробити «відкриття», формують свої власні ідеї та думки за допомогою різноманітних засобів; навчаються співробітництву.

Застосування інтерактивного навчання в початкових класах здійснюється шляхом використання фронтальних та кооперативних форм організації освітньої діяльності здобувачів освіти, інтерактивних ігор та методів, що сприяють навчанню дітей вміння дискутувати. Вдале поєднання різних видів інтерактивних вправ на уроці допоможе вчителю реалізувати основні цілі освітнього процесу.

Список використаних джерел:

1. Акпинар Л.Е. Інтерактивні технології навчання в початковій школі: Навчальний посібник. – К.: Видавничий дім «Слово», 2014. – 288 с.

2.Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. – К: Академвидавн, 2004 р.

3. Досяк І.М. Нестандартні уроки з використанням інноваційних технологій в початкових класах, Вид. гр. «Основа», 2007р.

4. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій Наволокова Н.П., Видавнича група «Основа», 2011р.

5. Кондратюк О.М. Інтерактивні методи навчання у початковій школі. – К. : Шкільний світ, 2011. – 104с.

6. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів. 1-4 класи (зі змінами). – Тернопіль: Мандрівець, 2015. – 256с.

7. Пометун О.І, Л.В.Пироженко . Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання, 2007р.