



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 29**

**Сборник методических и педагогических находок
Часть I**



Сургут, ноябрь 2021

Содержание

1. «Зигзаг» - приём групповой работы. Лоншакова О.С.	3
2. Pickers — приложение для оценки знаний обучающихся. Варфоломеева Р.А.....	10
3. Работа с таблицами Шульте. Макаренко Е.В.....	12
4. Дидактическая игра. Халтурина М.М.....	16
5. Мнемотехника. Кумушбаева Г.Г.....	19
6. Реализация системно-деятельностного подхода через приём театрализации на уроках литературы. Маслакова Л.П.....	22
7. Интерактивный прием на уроках географии при изучении темы «Население мира и России». Савельева Т.С.....	24
8. Приложение Kahoot.....	25

Учитель начальных классов: Лоншакова Ольга Сергеевна,

Предмет: Окружающий мир,

Метод, приём: «Зигзаг» - приём групповой работы

Ученик - это не сосуд, который надо наполнить,
а факел, который надо зажечь.

Плутарх

***Актуальность:** актуальностью применения этого приема является то, что за урок каждым учеником вне зависимости его способностей усваивается большой объём материала, всю работу учащиеся выполняют самостоятельно, сотрудничество и ответственность школьников за результат являются основными составляющими урока.*

С самого раннего детства ребенок активно стремится познать мир, о чем свидетельствуют многочисленные вопросы. Проявляет интерес к окружающему миру, пытается исследовать предметы всеми доступными способами: потрогать, попробовать на вкус. По своей природе ребенок любознательный, жадно поглощающий информацию окружающего мира. И что мы наблюдаем к концу начальной школы? Очень низкий интерес к книгам, желание все свое время проводить в компьютере, пассивное нахождение на уроке. Необходимо понять, как и куда пропадает большое желание в познании мира. Это один из многочисленных вопросов, который привел к переосмыслению методов и форм работы в школьном образовании.

Один из способов решения этой проблемы вижу в необходимости обеспечить максимальную активность самого обучающегося в процессе овладения ключевыми компетенциями, которые формируются в опыте собственной деятельности. Вследствие этого все больше возрастает необходимость использовать интерактивные методы работы, которые ориентированы на взаимодействие обучающихся не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности младших школьников в процессе обучения. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – это «взаимный», «act» – действовать. Интерактивность – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером или книгой). В ходе диалогового обучения ученики учатся самостоятельно мыслить, решать проблемные ситуации, слушать и уважительно относиться к чужому мнению, принимать решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях организуются

парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с журналами и различными источниками информации, используются творческие работы, дискуссия, дидактические и ролевые игры, беседы, круглый стол и др.

Одним из инновационных технологий, позволяющих добиться позитивных результатов в формировании мыслительной деятельности младших школьников, является «Технология развития критического мышления».

Цель данной технологии - развитие мыслительных навыков учащихся, необходимых не только в учебе, но и в обычной жизни.

Критически мыслитель, значит иметь собственное мнение, делать обдуманный выбор между различными мнениями, решать проблемы, аргументировано спорить, уметь ценить чужую точку зрения.

Благодаря критическому мышлению традиционный процесс познания обретает индивидуальность и становится осмысленным, непрерывным и продуктивным.

Если систематически использовать методы и приёмы технологии развития критического мышления, то можно активизировать мыслительную деятельность учащихся.

Учащийся в процессе обучения сам конструирует этот процесс, исходя из реальных и конкретных целей, сам отслеживает направления своего развития, сам определяет конечный результат. С другой стороны, использование данной стратегии ориентировано на развитие навыков вдумчивой работы с информацией.

Цель ТРКМ: обеспечить развитие критического мышления посредством интерактивного включения учащихся в образовательный процесс (развитие мыслительных навыков учащихся, необходимых не только в учебе, но и в обычной жизни - умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, анализировать различные стороны явлений и т.п.):

- Развитие таких базовых качеств личности, как критическое мышление, рефлексивность, коммуникативность, креативность, мобильность, самостоятельность, толерантность, ответственность за собственный выбор и результаты своей деятельности.
- Развитие аналитического, критического мышления (выделение причинно-следственных связей; рассмотрение новых идей и знаний в контексте уже имеющихся; выделение ошибок в рассуждениях; умение отличать факт, который всегда можно проверить, от предположения и личного мнения);

- Формирование культуры чтения, включающей в себя умение ориентироваться в источниках информации, пользоваться разными стратегиями чтения, адекватно понимать прочитанное, сортировать информацию с точки зрения ее важности, «отсеивать» второстепенную, критически оценивать новые знания, делать выводы и обобщения.

Задачи:

- Сформировать у учащихся универсальные учебные навыки, как необходимые компоненты подготовки школьников к жизни в современном информационном пространстве, на основе применения приёмов ТРКМ на уроках литературного чтения, окружающего мира;
- Создать необходимые условия эффективного использования на уроках приёмов технологии ТРКМ для развития творческого потенциала учащихся;
- Формирование культуры чтения, включающей в себя умение ориентироваться в источниках информации, пользоваться разными стратегиями чтения, адекватно понимать прочитанное, сортировать информацию с точки зрения ее важности, «отсеивать» второстепенную, критически оценивать новые знания, делать выводы и обобщения.

Ожидаемый результат:

1. Учащимся 4 класса к окончанию начальной школы овладеть ключевыми компетентностями: информационными, коммуникативными, самоорганизационными (самоменеджментом).
2. Научиться пользоваться приёмами ТРКМ при работе с различными текстами, повысить культуру читателя.
3. Повысить уровень исследовательской культуры обучающихся..
4. Повысить успеваемость и качество знаний по литературному чтению, окружающему миру.

Из множества приёмов и методов «Технологии развития критического мышления» я часто использую на своих уроках литературного чтения и окружающего мира приём «Зигзаг», разработанной Р. Славиним.

- Во-первых, он позволяет детально и в короткий срок освоить довольно большой объем информации.
- Во-вторых, усвоение материала происходит в интерактивной форме, то есть не учитель выдает готовое знание, а сами учащиеся.

- В-третьих, мобилизуется способность учащихся выделять главное из текста, систематизировать информацию.
- В-четвертых, развивается умение работать в группе, сообща.
- В-пятых, охваченным оказывается весь класс, здесь не будет пассивных учащихся.

Прием «Зигзаг» так назван, потому что представляет собой нелинейный, зигзагообразный характер работы с информацией. Самым главным достоинством «Зигзага», является овладение навыками совместного критического анализа.

Общая схема реализации приема «Зигзаг»

Целью приема "Зигзаг" является изучение и систематизация большого по объему материала; формирование умения работать с информацией.

Достижение образовательных результатов:

Метапредметные:

Познавательные:

применение предметных знаний в моделировании графического текста;
осуществлять поиск
необходимой информации для выполнения учебных заданий;

Регулятивные:

согласование в группе последовательности действий по разработке ;
планировать свои действия в соответствии с поставленной целью и условиями ее реализации;

Коммуникативные:

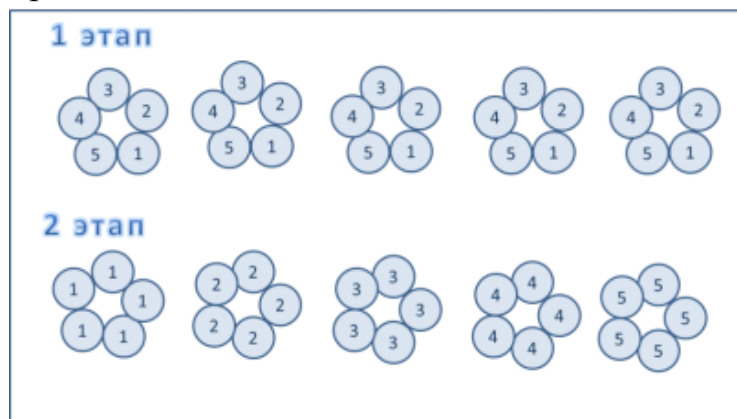
определение функций участников группы и способов их взаимодействия;
обмен знаниями между членами группы для эффективного выполнения поставленной задачи и составления графического теста

После объявления темы занятия учащиеся делятся на малые группы по 4–6 человек в каждой. Перед каждой группой ставится задача работы с текстом. Условно эти группы называются ***рабочими***. После того, как каждый участник группы знакомится с текстом, проходит обсуждение полученной информации в группе.

Далее учащиеся пересаживаются в новые группы, которые условно называются ***экспертными***. Это делается обычно путем простого расчета на первый-четвертый. Перед уроком каждый ребенок получает карточку с порядковым номером.

Каждая **экспертная** группа получает свое задание, которое они совместно выполняют (обсуждение по заданному вопросу), создают общий проект. После представления проектов коллективу учащиеся возвращаются в свои рабочие группы.

Поскольку в каждой такой группе есть специалист по **каждому** аспекту изучаемой темы, то для каждого **эксперта** возникает необходимость в некотором обучении других членов рабочей группы. Он должен разъяснить своим товарищам суть изученного им в экспертной группе вопроса так, чтобы они уяснили ключевые аспекты этой части текста и затем смогли их учесть при составлении общего проекта по теме.



Это общая схема реализации стратегии «Зигзаг-2».

Подготовку к занятию следует начинать с подбора текста для работы. Текст должен быть самодостаточным, информативным.

Подобранный текст не должен быть перегруженным, а их объем – соответствовать возрастным особенностям учащихся и времени, отведенному на их изучение.

До занятия необходимо продумать деление аудитории на подгруппы, основываясь на принципе равномерности: в подготовленности, в способности выражать свои мысли и т. д. Важно, чтобы в одной группе не оказались пассивные дети, а в другой – одни лидеры.

Что касается начальной школы, то применение данного приема рекомендуется начинать со второго класса потому, что раньше дети еще недостаточно бегло читают.

Докладчики от каждой группы представляют свои проекты, сопровождая его наглядными материалами. От каждой группы – не менее чем по одному вопросу к каждому выступлению. В зависимости от учебных задач педагог может сделать акцент на отдельных моментах выступления. Таким образом, учащиеся

проработали текст на различных уровнях (воспроизведение, применение, анализ, синтез, оценка) и представили результаты своей работы.

На заключительном этапе педагог может обсудить с учащимися наиболее спорные моменты изучаемого материала, предложить задания, связанные с дальнейшим развитием вопроса, исследованием дополнительных источников.

В общем-то, на этом работа завершена, но остается еще один важный этап – самооценка. Поскольку цель использования «Зигзага» – формирование умения работать с информацией в группе, то важно, чтобы дети осознали, осмыслили свою работу. Для этого используется лист самооценки.

Один из вариантов самооценки учащихся:

Каждый учащийся сдает учителю заполненный лист самооценки участия в групповой работе. Каждую характеристику своей работы он должен оценить по пятибалльной шкале.

Я предлагал идеи по составлению проекта – 1 2 3 4 5.

Я задавал уточняющие вопросы – 1 2 3 4 5.

Я внимательно выслушивал всех членов группы – 1 2 3 4 5.

По результатам такой самооценки ученик может осознать, в каком направлении ему развиваться дальше. А учитель может понять, насколько ученик адекватно воспринимает свое участие в групповой работе.

Нужно учесть некоторые рекомендации, связанные с общей организацией групповой работы в классе.

Необходимо четко и максимально кратко дать школьникам инструкции – **что** необходимо сделать, **зачем** это нужно сделать, **когда** им нужно будет закончить работу, и **как** она будет оцениваться.

Во время групповой работы педагог проходит по группам (уточняет инструкции, помогает сформулировать ближайшую задачу, напоминает о ролях, о времени; задает уточняющие вопросы; хвалит за что-то и др.).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Преимуществом приема «Зигзаг» является то, что за урок каждым учеником, вне зависимости от его способностей, усваивается большой объем теоретического материала, всю работу на уроке учащиеся выполняют самостоятельно, сотрудничество и ответственность школьников за результат являются основными составляющими урока. Таким образом, за один урок можно освоить довольно большой пласт информации.

Приём «Зигзаг» только на первый взгляд кажется громоздким и неудобным. На практике дети быстро втягиваются в процесс, т.к. работа в группах активизирует

элемент соревнования. Роль учителя – координирующая, а саму ценность приёма составляет процесс отбора информации, её кодирование, неоднократность прорабатывания.

Успешное развитие активной и самостоятельности личности, способной к сотрудничеству, к созидательной деятельности в обществе зависит от первого опыта ученика. Буквально за два первых занятия мои ребята уяснили, что от них требуется. Роль учителя – помочь раскрыться каждому ученику, стимулируя и мотивируя к активному познанию мира. Цель интерактивных уроков не «дать знания», а достичь понимания учениками в ходе совместной деятельности и осознанной самостоятельной активности в обучении.

Список литературы:

1. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П.. Совсем необычный урок: практ. пос. для учителей, студентов средн. и высших пед. уч.зав., - Ростов-на-Дону: Изд-во “Учитель”, 2001.
2. Загашев И.О., Заир-Бек С.И., Муштавинская И.В. Учим детей мыслить критически. СПб.: Альянс «Дельта», 2013.
3. Мухина С.А. Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. - Р.-н-Д., 2013.
4. <https://multiurok.ru/index.php/files/obshchiie-podkhody-k-orghanizatsii-sovriemiennogho.html>
5. <https://www.sites.google.com/site/skolaprofmasterstva/home/pedagogiceskie-metodiki/innovacionnye-uroki>
6. <https://saytpozitiva.ru/aforizmy-ob-obrazovanii.html>

Учитель начальных классов: Варфоломеева Раиса Алексеевна,
Предмет: Окружающий мир,
Метод, приём: Plickers — приложение для оценки знаний обучающихся

Увеличение эффективности качества процесса обучения и получения новых знаний, на основе использования современных информационных технологий – это одна из важнейших задач современного образования. Информационно-коммуникативные технологии изменяют и педагогические методы. При этом важным этапом обучения является контроль и проверка знаний учащихся.

Наибольшее распространение, в качестве метода оценки усвоения знаний, получили тесты. В настоящее время активно внедряются и распространяются средства автоматического контроля знаний, которые позволяют оперативно обрабатывать ответы учащихся, а также анализировать и выдавать статистику в удобном для учителя виде. Одним из таких средств для автоматической обработки ответов учащихся, является интернет-сервис Plickers.

Для работы с электронным приложением Plickers требуется:

- Один мобильный телефон или планшет учителя под управлением iOS или Android с установленным приложением Plickers;
- Набор карточек с QR-кодами (для каждого ученика по одной карточке);
- Проектор с открытым сайтом Plickers. Проектор не всегда обязателен.
- Доступ в Интернет.

Как можно использовать Plickers?

С помощью приложения Plickers можно проводить небольшие обзорные тесты для обучающихся с 1 по 11 класс, для этого нужно занести в приложение список класса и список вопросов.

Обучающиеся слушают или читают вопрос на интерактивной доске, для ответа поднимают свои индивидуальные карточки с Qr –кодом. Номер на карточке для удобства должен соответствовать порядковому номеру обучающегося по журналу. Карточка квадратная и имеет четыре стороны. Каждой стороне соответствует свой вариант ответа (А, В, С, D), который указан на самой карточке. Обучающиеся поднимает карточку вверх той стороной, буква которой, по его мнению, соответствует правильному ответу. Макеты карточек доступны на официальном сайте. Буквы на карточке нанесены очень мелко, для того чтобы сидящие рядом ученики не смогли подсмотреть ответ.

Далее планшет или телефон учителя с помощью камеры, которая открывается в приложении Пликерс, сканирует Qr-коды и выдает информацию, как справился каждый обучающийся в классе.

Использование Plickers на уроках позволяет экономить время во время опроса, представляет собой разновидность игровой формы обучения, которая помогает улучшить обратную связь между учителем и обучающимися, вызывая неподдельный интерес у обучающихся. И самое главное, Plickers — это очень простая технология, это приложение является максимально наглядным средством обучения по всем дисциплинам с 1 по 11 класс по любой теме, Вопросы могут быть как в письменной форме, так и фото/видео формате. (2 минуты 35 секунд)

Давайте попробуем провести опрос. План действия следующий: Вы читаете вопрос, выбираете свой вариант ответа, и поворачиваете свой QR код соответствующей вашему ответу стороной вверх картинкой ко мне. Если это вариант А, то грань, на которой изображена буква А, должна быть вверху. Итак, внимание на экран. Вопрос, на который мы сейчас дадим ответ «Сколько месяцев в году?».

Поднимите карточки с QRкодами, я сканирую ответы с помощью телефона, на экране отображается, чей ответ зафиксирован.

Далее мы заканчиваем тест, переходим к отчетам и смотрим, что же получилось. Здесь мы видим общий результат теста у каждого ученика, а также результат по каждому вопросу, следовательно, становится видно, каким аспектам изученной темы стоит уделить внимание при повторении материала.

Учитель начальных классов: Макаренко Елена Валерьевна,

Предмет: Литературное чтение,

Метод, приём: Работа с таблицами Шульте

Для успешного освоения школьной программы детям необходимо обладать рядом качеств, позволяющих концентрироваться и анализировать полученную информацию. Внимательность обучающихся необходимо постоянно тренировать, поэтому педагогу важно знать, требуется ли коррекция тому или иному ученику.

Как говорил Ян Амос Коменский **«Читать и не понимать — то же, что совсем не читать».**

Данное высказывание остается актуальным и в нашем современном мире, т.к. одно из необходимых условий успешного обучения ребёнка в школе является качество его чтения.

Чтение – это, прежде всего, процесс понимания прочитанного. Но понимание во многом зависит и от скорости чтения. Оптимальной считается скорость чтения, соответствующая темпу разговорной речи, т. е. примерно 130-150 слов в минуту.

Почему некоторые дети достигают этих параметров достаточно быстро, а некоторым не удаётся добиться такого результата и к концу 4 класса? Причины могут быть разные. Одна из причин, на которой мы остановимся это недостаточный угол зрения.

Как же развить более широкое поле зрения у ребенка для увеличения скорости чтения?

На помощь приходят упражнения по таблицам Шульте, которые удобно проводить в начале урока.

В середине прошлого столетия немецкий психотерапевт *Вальтер Шульте* занимался серьезным изучением свойств человеческого внимания.

Одним из методов диагностики был листочек, с сеткой 5 X 5, в которой размещались числа от 1 до 25.

Подозревал ли тогда автор, насколько полезную штуку он изобрел?

Сегодня эта технология используется для:

- Развития памяти и внимания;
- Обучения навыкам скорочтения;
- Повышения общей продуктивности сознания.

Методика направлена на тренировку и расширение периферического зрения.

Это имеет ключевое значение для скорости чтения, так как позволяет сократить время, затрачиваемое на поиск определённых информационных частей текста.

То есть таблицы не только выполняют диагностическую функцию, но и служат **тренажёром скорочтения**.

Перед тем как начать работу с таблицами Шульте, нужно:

Первое правило – таблица должна находиться на расстоянии 30-35 см от глаз ребенка, как при чтении книги. Далее дошкольник или младший школьник должен сфокусировать свой взгляд в центре карточки – отводить глаза в стороны запрещается, так не будет достигнут желаемый эффект. Дальнейшая работа проводится так:

1. Ребенок держит таблицу, смотрит на нее в течение 10 секунд, после чего должен перевернуть ее лицевой стороной вниз.
2. Школьник должен сосредоточиться на просмотренном материале.
3. Далее таблицу следует перевернуть обратно и карандашом соединить цифры от 1 до 25 по порядку, не раздумывая долго над своими действиями.
4. Каждую цифру нужно назвать вслух.
5. Тест можно повторить несколько раз, используя новые карточки.

С развитием у школьника навыка быстрого ориентирования в изображённых элементах таблицы усложняются.

Методика Шульте хорошо подходит для тренинга, как взрослых, так и детей. Таблицы делятся на три уровня сложности: облегченный, основной и вариант для продвинутых.

Таблицы Шульте 3x3

2	1	3
6	4	8
5	7	9

Классический вариант

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

Работа с таблицей Шульте развивает параллельное внимание. **Главное – не отыскать цифры, главное – при взгляде в центр таблицы Шульте видеть одновременно с центральной цифрой верхние, а также нижние левую и правую цифры.**

Психологи детально изучили воздействие таблиц Шульте на мозг человека и пришли к выводу, что тест стимулирует приток крови к лобным долям, в результате чего увеличивается объём памяти и усиливается концентрация внимания. Учитывая это, для усовершенствования методики учёные предложили сделать таблицу двуцветной: часть цифр на материале изобразить в красном цвете, а другую половину — в чёрном.

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

Для детей среднего и старшего звена предлагается квадрат 7 x 7, а задание формулируется следующим образом: Назови и покажи все красные цифры. Назови и покажи все чёрные цифры. Показывая красные, используй прямой счёт. Показывая чёрные, используй обратный счёт.

Еще одним вариантом усложненного выполнения Шульте будет поиск цифр с использованием одновременно левой и правой руки. Требуется таблица с цифрами двух разных цветов. При этом счет идет также последовательно, но цифры попеременно указываются то левой рукой (один цвет), то правой рукой (другой цвет). При этом тренируется также межполушарное взаимодействие.

Из всего вышесказанного делаем вывод, что для младших школьников регулярные тренировки на таблицах помогают быстрее и прочнее усваивать новый материал; научиться критически оценивать полученные знания; эффективнее запоминать информацию; концентрировать внимание на конкретном действии.

Учитель начальных классов: Халтурина Марина Михайловна,

Предмет: Обучение грамоте,

Метод, приём: Дидактическая игра

Необходимость использования игровых методов обучения в начальной школе очевидна. При поступлении в школу дети оказываются в новой «социальной ситуации развития». Происходит резкая смена ведущих видов деятельности: игровая деятельность сменяется учебной, что отрицательно сказывается на развитии ребенка. Переходной формой от игры к учебе является дидактическая игра, она позволяет сделать смену ведущих видов деятельности менее ощутимой.

В процессе формирования навыка чтения основным моментом является анализ звучащей речи. Наименьшими единицами речи являются звуки. В связи с этим одной из важных задач, требующих решения в период обучения грамоте, является оказание помощи детям в овладении звуками.

Умение дифференцировать звуки речи вырабатывается в процессе продолжительных упражнений на выделение звуков из слов. Работа по развитию фонематического слуха, формированию навыков звукового анализа начинается с первых уроков обучения грамоте в безбуквенный период и продолжается в букварном периоде. Аналитическая работа на уроках в букварный период осложняется необходимостью одновременно решать несколько задач. Младшему школьнику необходимо не только слышать, узнавать и правильно произносить звук, но и запоминать соответствующую букву, осваивать чтение слов.

Игры на выделение и распознавание звуков при их регулярном использовании на уроках помогут довести навык дифференциации звуков до автоматизма, а также обеспечат возможность более глубоко и разнообразно организовать работу в этом направлении.

Предлагаемые дидактические игры направлены на решение следующих задач:

- Выделение первого и последнего звука в словах.
- Определение места указанного звука в слове (в начале, в середине, в конце).
- Распознавание гласных и согласных звуков.
- Распознавание твердых и мягких согласных звуков.
- Подбор слов с заданным звуком.

«Звук заблудился»

Описание игры. Учитель читает стихотворный текст. В каком-то из слов он заменяет один из звуков. Дети должны правильно произнести искаженное слово и назвать звук, который «заблудился» - попал не в свое слово.

Например:

На глазах у детворы

Крысу (*крышу*) красят маляры.

Тает снег. Течет ручей.

На ветвях полно врачей (*грачей*).

«Звук-озорник»

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. Учитель сообщает игровую ситуацию «В последнее время звуки не слушаются меня. Они стали убегать из слов. Помогите поймать озорников». Учитель показывает рисунок и называет нарисованный предмет, не произнося первый звук слова: «Это _люч (*ключ*)». Дети произносят правильно и называют звук, который сбежал, - [к].

Сначала учитель предлагает слова типа: _тол- стол, _лон- слон, потом _урица – курица и т.д.

Роль учителя могут выполнять и вызванные к доске учащиеся – они показывают картинку и, называя изображенный на нем предмет, не произнося первый звук.

«Кто быстрее затопит печь?»

Оборудование: магнитная доска, три фишки.

Описание игры. На магнитной доске нарисованы три домика с печными трубами. К каждому домику ведет лесенка (количество ступенек в лесенках одинаковое). Игра проводится в виде соревнования между рядами. Учитель предлагает детям придумать слова с новым звуком. По его сигналу с каждого ряда выходит ученик, называя слово и устанавливает фишку на первой ступеньке лесенки домика своего ряда. Возвращаясь на место, он дотрагивается до товарища, который должен продолжить цепочку слов. Ученик, правильно назвавший слово передвигает фишку на ступеньку выше. Тот, кто поставит фишку на последнюю ступеньку, получает право «затопить печь» т.е. нарисовать мелом дым над трубой. Побеждает тот ряд, который выполнит задание раньше.

Домики с лесенками могут быть нарисованы на обычной доске. Ученик, правильно назвавший слово, ставит отметку мелом (крестик, кружок и т.д.) на ступеньке.

«Не зевай»

Оборудование: фишки для обозначения характеристики звука (гласного, твердого и мягкого согласного звуков).

Описание игры. Учитель на вразбивку называет звуки: а, р, о, у, н, м и т.д. Дети в соответствующей фишкой указывают на характеристику очередного звука.

Учитель может называть слова. Дети фишкой показывают характеристику первого звука.

«Звучащий кубик»

Оборудование: кубик, на гранях которого условные обозначения звуков: гласного, твердого и мягкого согласных.

Описание игры. Учитель подбрасывает кубик. Условное обозначение на верхней грани показывает детям, какой звук (гласный, твердый или мягкий согласные) они должны назвать.

Вариант 1. Дети называют слова, которые начинаются с гласного, твердого или мягкого согласного звука в соответствии с условным обозначением на грани кубика.

Вариант 2. Ученик стоит с завязанными глазами (или отворачивается от класса). Учитель показывает кубик классу разными гранями. Дети называют звуки, которые соответствуют грани кубика гласный, твердый или мягкий согласный (слова, первый звук которого соответствует грани кубика гласный, твердый или мягкий согласный).

Отвернувшийся ученик должен по характеристики произносимых звуков догадаться, какое графическое обозначение находится на грани кубика.

«Твердый – мягкий»

Оборудование: фишки для обозначения твердого и мягкого согласного.

Описание игры. Учитель произносит вразбивку твердые и мягкие согласные звуки или слова, которые начинаются с твердого или мягкого согласного. Учащиеся показывают советующую фишку.

«Услышь разницу»

Описание игры. Учитель называет пары слов с похожим звучанием и просит определить, какими звуками они отличаются: дом- дым, рак- мак, руки, раки, лук- люк, воз –вёз и т.д.

Учитель географии: Кумушбаева Гузель Галимьяновна,
Предмет: География,
Метод, приём: Мнемотехника

Мнемотехника — в переводе с греческого - «искусство запоминания», система различных приемов, облегчающих запоминание и увеличивающих объем памяти путем образования дополнительных ассоциаций

*Примером может служить всем знакомая фраза, которая помогает запомнить цвета радуги:
Каждый, Охотник, Желает, Знать,
Где, Сидит, Фазан.*



Методы запоминания

Мнемотехнические приёмы - различного рода методы, которые помогают организовать информацию наилучшим для запоминания образом.

- 1) **Метод рифм и считалок;**
- 2) **Метод акронимов** – составление сокращенных названий из первых букв слов. К примеру, НАТО, ООН;
- 3) **Метод акростихов:** «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан» — первая буква совпадает с первой буквой нужного мне слова;
- 4) **Цепной метод** – умение составить для запоминания необходимых предметов или явлений так называемую сюрреалистическую картину;
- 5) **Метод ассоциаций** - подобрать подходящий звук или образ, который как бы «сливается» с тем образом, который нужно запомнить.

Мнемотехнические приёмы запоминания

- Образование смысловых фраз из начальных букв запоминаемой информации.
- Рифмизация.
- Запоминание длинных терминов или иностранных слов с помощью созвучных.
- Нахождение ярких необычных ассоциаций (картинки, фразы), которые соединяются с запоминаемой информацией.
- Метод Цицерона на пространственное воображение.
- Метод Айвазовского основан на тренировке зрительной памяти.
- Методы запоминания цифр:
 - а) закономерности;
 - б) знакомые числа.

Синквейн

Составить по схеме:

название темы – одно существительное

описание темы – два прилагательных

описание действия-3 глагола

отношение к теме - четыре слова

суть темы – одно слово

КАК С ПОМОЩЬЮ МНЕМОТЕХНИКИ БЫСТРО ЗАПОМНИТЬ ФЛАГИ СТРАН МИРА

Наука о флагах — вексиллология

РИФМОВАНИЕ

- **Напишите** первые две строчки, затем **придумайте** им по рифме слова и продолжите тему из предыдущих двух строчек в следующих с **придуманными** по рифме словами на конце.

Флаги разных стран мира зачастую ПОХОЖИ МЕЖДУ СОБОЙ и ОТЛИЧАЮТСЯ:

- либо расположением одного из элементов флага,
- либо расцветкой,
- либо орнаментом.

<h3 style="color: #00AEEF;">Флаг Словении</h3> <p>Цвета флага Словении: 3 цвета - <u>белый, синий, красный</u></p> <p>На флаге Словении: Три горизонтальные полосы одинаковой ширины: белая, синяя и красная. В крыже флага, на белой и синей полосах изображен герб Словении. В гербе изображен силуэт горы Триглава, три желтые звезды на синем поле и символически показаны Адриатическое море и реки Словении.</p> <p>Значение и история флага Словении: Триглава - высочайшая гора Словении, три желтые звезды на синем поле, взятые из герба графов Цельских. Если убрать герб Словении, то получится флаг России, это показывает, что цвета флагов совпадают с панславянскими. Версии символики цветов флага совпадают с российскими версиями трактования значений триколора: белый - цвет свободы; синий - цвет Богородицы; красный цвет - символ державности.</p>	
---	---

Синквейн

Название темы-одно существительное	Флаг
Описание темы-два прилагательных	Красный Белый
Описание действия-три глагола	Разделять Понимать Отличать
Отношение к теме-четыре слова	Монако, Индонезия, Польша, княжество
Суть темы-одно слово	Страна

Бутан

Включите воображение!

Например:

Это дракон может пить из бутылки;

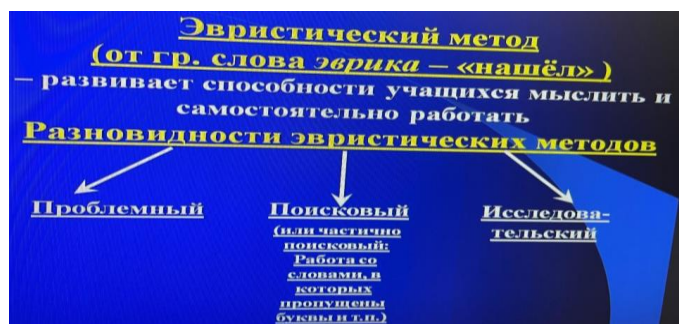
Он может лететь на бутылке;
Его могли проткнуть бутылкой по диагональной линии;
Можно представить, что к каждой его лапе по бутылке.

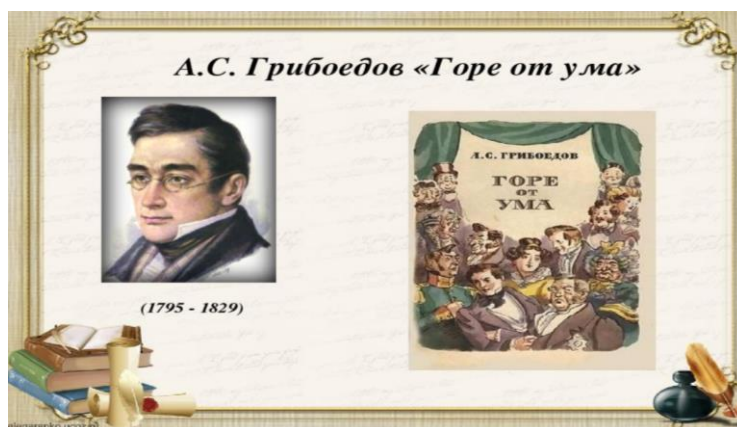
Учитель русского языка и литературы: Маслакова Лилия Павловна,
Предмет: Литература,
Метод, приём: Реализация системно-деятельностного подхода через приём театрализации на уроках литературы. Метод проблемного и эвристического обучения.

Актуальность

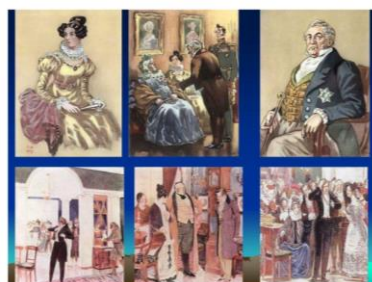
Проблеме познавательной мотивации обучения в настоящее время уделяется довольно пристальное внимание. Реальная заинтересованность учащихся в овладении литературой все еще остается на низком уровне. Как заинтересовать ребенка? Что интересно современным детям? Развитие устной речи у учащихся рассматривается как одно из главных направлений при изучении литературы. Современная методика рекомендует такие формы и приемы речевого развития, которые одновременно обеспечивали бы обогащение духовного мира ребенка, углубление его знаний по предмету, и расширение кругозора.

Театрализация - методический прием, предполагающий введение в урок заранее подготовленных элементов театрального действия, оформления, при котором заранее подготовленные ученики появляются в классе с элементами костюма героя, произносят наиболее выразительные его реплики.





Действующие лица



Павел Афанасьевич Фамусов,
управляющий в казенном месте
Софья Павловна, его дочь
Алексей Степанович Молчалин,
секретарь Фамусова, живущий у него в дом
Александр Андреевич Чацкий
Полковник Скалозуб, **Сергей Сергеевич**
Петрушка, слуга Фамусова.
Действие в Москве, в доме Фамусова.

«ГРИБОЕДОВ. ГОРЕ ОТ УМА»
РЕЖИССЁР: ЛИЛИЯ ПАВЛОВНА
МАСЛАКОВА

- Выучить теорию
- Заполнить таблицу:

Вопросы сравнения	«Век нынешний»	«Век минувший»
1. Представители	Чацкий, князь Фёдор, брат Скалозуба	Фамусов, гости на балу, Молчалин, Скалозуб
2. Отношение к крепостному праву		
3. Отношение к засилию иностранного и иностранцев		
4. Отношение к нынешней системе воспитания		
5. Как проводят время и отношение к времяпрепровождению		
6. Отношение к службе		
7. Отношение к чинам		
8. Отношение к покровительству и протекции		
9. Отношение к свободе суждений		
10. Идеалы		Максим Петрович, Фома Фомич



**Учитель географии: Савельева Татьяна Сергеевна,
Предмет: География,
Метод, приём: Использование интерактивного приема на уроках географии при изучении темы «Население мира и России».**

При изучении географии важное место уделяется теме «Население». Данная тема изучается в 7 классе (Население мира) и в 9 классе (Население РФ), является актуальной, так как 5 вопросов из 30 на ОГЭ по географии посвящены населению (рассчитать численность населения, плотность населения, естественный прирост, миграционный прирост и т. д).

Для того, чтобы разнообразить изучение этой темы, я уже долгое время использую один интерактивный прием, который всегда имеет успех – это использование онлайн-счетчика населения мира, где в режиме реального времени отображаются данные о численности населения, количестве рожденных и умерших за год и тд. По этим данным мы можем зафиксировать численность населения мира и России на данный момент, посчитать такие величины как плотность населения (формула численность / площадь), естественный прирост (формула рождаемость – смертность). Давайте вместе попробуем посчитать эти величины, формулы записаны в презентации.

Этот прием считаю самым успешным и советую использовать коллегам, так как онлайн-счетчик сразу же привлекает внимание детей, к ним приходит осознание, что каждую секунду на земле рождаются и умирают люди, а процесс расчёта формул более увлекателен по сравнению с часто неактуальными данными из учебников. После того как рассчитываем данные, счетчик я закрываю, а в конце урока мы еще раз смотрим как изменились данные. На следующий урок дети снова просят включить, чтобы посмотреть, как увеличились или уменьшились величины за несколько дней.

Учитель английского языка: Таибова Майрам Саидиновна,

Предмет: английский язык,

Метод, приём: приложение Kahoot.

Современные желания учителя:

Тратить минимум сил на подготовку и проведение уроков.

Быстро и объективно проверять знания учащихся.

Сделать изучение нового материала максимально понятным.

Избавить себя от подбора заданий и их проверки после уроков.

Наладить дисциплину на своих уроках.

Получить возможность работать творчески.

Вашему вниманию, хочу предоставить приложение Kahoot – приложение для образовательных проектов. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Kahoot для дистанционного обучения и тестирования позволяет в игровой форме обучать и проверять знания, что соответствует современному ФГОС. Данный сервис очень удобен в использовании, бесплатный и яркий. Можно вставлять видео и изображения. Учителю нужно предоставить ученикам сгенерированный системой код, который они потом вводят на своих устройствах (планшет, смартфон, десктоп). Кстати, скачать приложение Kahoot! можно практически на любое устройство. Основной режим Kahoot! это режим создания викторин. Недавно к нему добавили еще несколько классных функций, о которых мы и поговорим этой статье. Я расскажу, как использовать Kahoot с максимальной пользой на уроках, как с его помощью увлечь студентов самообучением и разнообразить скучные тестирования.

В режиме Flashcards мы отвечаем на вопрос “из головы”, не имея вариантов ответа. Чтобы проверить ответ — просто переворачиваем карточку. Прелесть этого режима в том, что ответ нужно придумывать самому, исходя из темы изучаемого материала, а не выбирать из предложенных.

Таким образом у студента уже включается ” думающий” , а не “выбирающий” мозг. Этот режим я рекомендую студентам для самообучения, но также использую его в качестве lead-in новой темы или как quick check материала прошлого занятия.

Kahoot! подходит и для соревновательных групповых игр. Для этого на платформе есть два режима — Challenge и Host live. Чтобы играть в режиме Challenge, нужно отправить студентам ссылку — они переходят по ней в приложение и принимают challenge.

Режим похож на multiple choice — здесь к вопросу дается от двух до четырех вариантов ответа. Отличный режим для самообучения. В режиме нет таймера для выбора правильного ответа, соответственно меньше стресса, больше времени на подумать.

На сайте сервиса собраны игры и викторины по разным темам и предметам. Можно не только демонстрировать викторины, созданные в своём аккаунте, но и воспользоваться материалами других пользователей сервиса.

Мой любимый формат — вопрос на время. От режима Practice отличается только лимитом времени на выбор правильного ответа.

Рекомендуется использовать этот режим в качестве последнего этапа прохождения того или иного кахута. Если приступить к нему слишком рано, то это скорее будет проверка интуиции и реакции, а не знаний.

На главном экране появляются испытания, в которых вы участвуете. Это мой любимый режим на выполнение домашних заданий — видно кто играет, как играет, еще и дедлайн прохождения можно поставить. Ну и основная возможность — групповое соревнование, в котором участники видят результаты своих соперников.

Этот режим дает возможность играть группой в режиме реального времени — это отличный вариант для lead-in и хорошая альтернатива тестам.

Вопросы показываются на экране хоста, а студенты подключаются и отвечают каждый в своем телефоне. Я предпочитаю брать не больше 15 вопросов — можно переутомить. В конце игры учащиеся распределяют на подиуме (1-3 место) с фейерверками и аплодисментами.) Выбирайте смешные nicknames, чтобы было веселее.

Как создать собственный кахут?

Создавать свои кахут без подключения платного тарифа можно на [Android](#) и [IOS](#). Сейчас в бесплатной версии доступно 4 типа вопросов, голосование и показ слайдов.

Чтобы создать свой кахут, следуйте этим шагам:

Шаг 1. Создайте свой аккаунт по [ссылке](#).

Шаг 2. Внутри вашего кабинета нажмите Create new.

Шаг 3. Выберите тип заданий и начните создавать свой кахут — заполните название кахута, описание, задайте настройки приватности. После можно перейти к добавлению самих вопросов викторины.

Шаг 4. Чтобы запустить кахут, достаточно нажать Play. Если вы создали групповую онлайн-викторину, поделитесь с ссылкой с учениками для старта.

На платформе у вас есть возможность выбрать разные форматы заданий:

Создать Quiz. Бесплатно. От двух до четырех вариантов, можно выбирать несколько

Показ слайдов. Тоже платная функция и тоже не кахутом единым. Для демонстрации слайдов можно использовать самые стандартные Google Презентации, но если уж взяли премиум на Kahoot, то почему бы не пользоваться.

Результаты использования приложения

Использование платформы помогает наладить обратную связь с учениками обыграть новые темы в форме простых вопросов и ответов, и закрепить знания с помощью более подробного тестирования. При желании учитель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. В течение последних трех лет Kahoot — мой незаменимый помощник. Я заметила, что процент выполненных домашних заданий на Kahoot гораздо выше, чем по учебникам или другим упражнением, соответственно, и результаты моих учеников улучшились.