

**Натисніть тут, щоб
купити книгу на сайті
або замовляйте за телефоном:
(0352) 51-97-97, (067) 350-18-70,
(066) 727-17-62**

Вступ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. ВПРАВИ ТА ІГРИ ІЗ ЗАГАЛЬНО-ОСВІТНІХ ПРЕДМЕТІВ

А

“Ажурна пилка” (“Мозаїка”, “Джиг-со”)

Етап 1.

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

Етап 2.

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

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

Етап 3.

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

Етап 4.

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

“Ай, болить!”

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

“Акваріум”

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

П

“Переговорне Айкідо”

З числа учнів формується 2 команди, кожна з яких обирає лідера. Вчитель пропонує кожній команді побудувати розмову з партнером з умовою: не захищати своїх ідей, заохочувати критику і поради, намагаючись перетворити атаку на проблему; уміти обговорити принципи з позиції іншої сторони. Виграє та команда, яка дотримується всіх вимог.

Після закінчення гри вчитель повинен обговорити з учнями правильність виконання даної гри.

“Передача ініціативи”

З числа учнів формується 2 команди з 5–6 осіб. Кожна з команд обирає лідера і готує план розмови. Завдання лідера: передати ініціативу в розмові співрозмовнику. Нехай розмова буде про те, що хоче він, і так, як хоче він. Перемагає команда, яка дотрималась умов гри.

“Правило Сократа”

Перед проведенням вправи учнів слід ознайомити з правилом Сократа, що полягає в тому, що під час складної розмови для досягнення позитивного результату аргументи потрібно наводити в такому порядку: середньої сили, слабкої і найсильніші. Так робив Сократ і вчив цього своїх учнів.

Для гри обирається 6 добровольців і формується 2 команди: “Спростувальна сторона” і “Стверджувальна сторона”. Вчитель пропонує командам тему для обговорення дискусійного характеру. “Стверджувальна сторона” буде стверджувати ідею, а “Спростувальна сторона” має заперечити їй. Командам дається 2 хвилини на підготовку. Всі інші учні класу занотують у зошити, що було правильно і добре і де були допущені помилки.

“Приємна розмова”

Учні сідають у 2 ряди: один напроти одного. Вчитель пропонує по черзі кожній парі учнів зробити приємною розмову. Після проведення гри вчитель обговорює з учнями виконання завдання.

С

“Спілкування”

Група учнів поділяється на команди з 3–5 осіб. Кожній команді роздаються аркуші паперу з різними питаннями, на які вони повинні дати відповіді. Завдання: 1-ша команда — “Для чого ми спілкуємося?”; 2-га — “Як ми можемо спілкуватися?”; 3-тя — “Як не потрібно спілкуватися?”.

Х

“Хмара в штанях”

Гра проходить між парами учнів. Вчитель пропонує створити розмову про цікаві для них речі, намагаючись погоджуватися, а не заперечувати. Перемагає учень, який уникає категоричних фраз та інтонацій, частіше говорить “так”, а не “ні”.

Спробуйте одночасно читати книгу та слухати телевізор. Якщо стомлення настало через 5 хвилин, ваша здатність до розподілу уваги слабко розвинена. Потім спробуйте на папері відтворити те, що читали. Вправа розвиває здібність до розподілу уваги.

Т

“Тварина”

Зробіть кілька заготовок (для постійного використання), на яких написані назви якихось тварин. Перед уроком вийміть одну із карток і програйте в позах і руках роль цієї тварини.

Вправа корисна для молодих педагогів, оскільки допомагає відчувати внутрішню розкутість, додає відчуття свободи.

У

“Увага”

Вправу бажано проводити в домашніх умовах. Виконайте кілька арифметичних дій з цифрами, потім після 3–4 хвилин після початку рахунку без переходу, одразу ж почніть читати текст 5–7 хвилин. Зупиніться. Подивіться, скільки помилок ви зробили при підрахунках, а також спробуйте якомога повільніше і детальніше відтворити прочитаний текст.

Вправа розвиває здатність до переключення уваги.

Зміст

1. Вправи та ігри із загальноосвітніх предметів.....	5
2. Вправи та ігри для роботи з текстом.....	74
3. Вправи та ігри для розвитку мовленнєвих здібностей.....	84
4. Вправи та ігри професійного спрямування.....	88
5. Вправи та ігри для виховної роботи	102
6. Педагогічні вправи для вчителів	148