



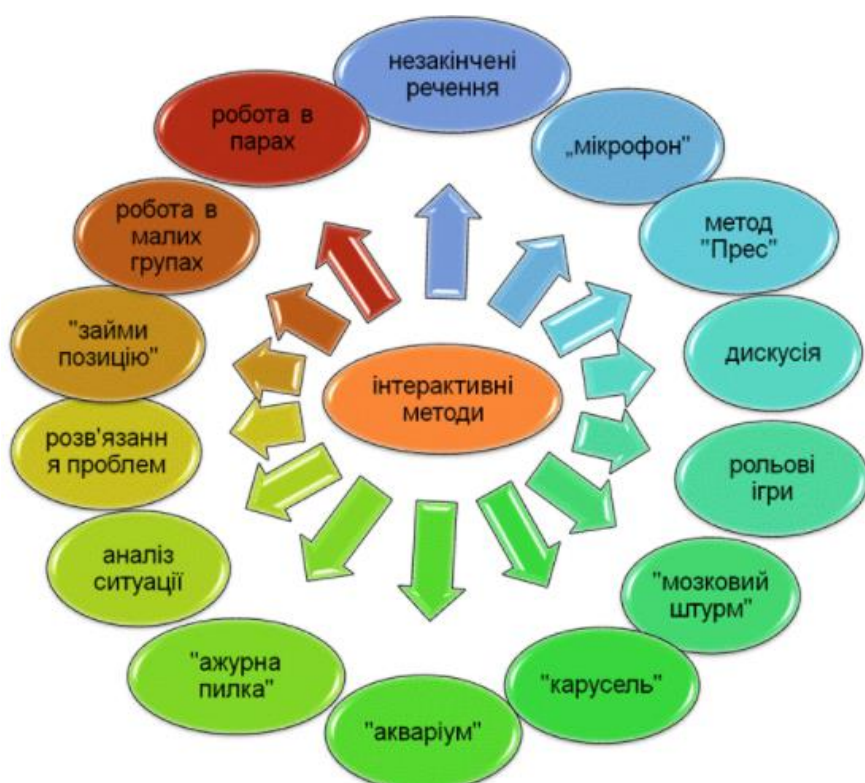
Луцький район
Луцька міська територіальна громада

Департамент освіти Луцької міської ради
Центр професійного розвитку педагогічних працівників
Луцької міської ради

Луцький навчально-виховний комплекс
«Загальноосвітня школа І-ІІ ст. № 24 –
технологічний ліцей»

***Формування ключових компетентностей через використання
інтерактивних вправ у Новій українській школі***

Збірник вправ



Різик Лариса Вячеславівна

Луцьк – 2022

УДК 373.3.016

Р49

Різик Л. В. Формування ключових компетентностей через використання інтерактивних вправ у Новій українській школі/ Різик Л. В. - 2022. 51с.

Автор: Різик Л.В. - вчитель початкових класів Луцького навчально-виховного комплексу «Загальноосвітня школа І-ІІ ступенів № 24-технологічний ліцей».

Інтерактивні вправи – невід’ємна частина освітнього процесу сучасної школи. Вони допомагають педагогам урізноманітнити структуру уроків, мотивувати учнів до навчання та підвищити їх активність на уроках.

У збірнику наведено приклади інтерактивних вправ, які можна використовувати на різних етапах уроку у початковій школі.

Призначено для вчителів початкових класів.

Рецензенти:

Остапйовський І.Є. - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри менеджменту освіти ВППО.

Ковальчук О.С. - вчитель початкових класів вищої категорії, вчитель-методист Луцького навчально-виховного комплексу «Загальноосвітня школа І-ІІ ступенів №24 – технологічний ліцей».

Схвалено на засіданні методичної ради Луцького навчально-виховного комплексу «Загальноосвітня школа І-ІІ ступенів №24 – технологічний ліцей» (Протокол №3 від 08.12. 2021р.)

ЗМІСТ

Вступ.....	4
1. Суть інтерактивного навчання.....	6
2. Структура інтерактивного уроку	7
3. Функції інтерактивних вправ	11
4. Вправи для фронтальної роботи	13
5. Вправи для групової роботи.....	26
6. Інтерактивні вправи для проведення рефлексії	35
Висновки	49
Список використаної літератури	50

Вступ

«Гра має важливе значення в житті дитини.

Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте...»

А.С.Макаренко

Розвиток особистості набуває все більшої актуальності в плані впровадження інноваційних методик і технологій. Використання інтерактивних вправ сприяє формуванню компетентностей молодшого школяра.

Розвиток українського суспільства на сучасному етапі вимагає якісного нового рівня освіти, який міг би відповідати міжнародним стандартам і бути орієнтованим на особистість. Тому весь дидактичний процес спрямовується на формування в учнів інтересу до навчання, знаходження тих внутрішніх мотивів, які спонукатимуть їх розвиватись.

Здійснення такого розвитку можливе за умови використання вчителем на уроках інтерактивних технологій навчання. Саме вони ефективніше, ніж інші педагогічні технології, сприяють інтелектуальному, соціальному й духовному розвитку школяра, формують готовність жити й працювати в гуманному, демократичному суспільстві; створюють позитивні відношення між членами єдиного колективу; виховують самоповагу, повагу до інших та їх думок і переконань.

До вивчення інтерактивного навчання зверталось багато вітчизняних та зарубіжних вчених, серед яких Л. Бекірова, О. Пошетун, С. Сисоєва, В. Химинець, К. Фопель та ін. Особливістю інтерактивного навчання є головний принцип його методик – кожен учень має стати активним суб'єктом навчання. В сучасній дидактиці це не просто новий термін. Виокремлення інтерактивного навчання в окрему групу методів зумовлено певними особливостями в технології застосування.

Василь Сухомлинський говорив, що школа має бути не коморою знань, а середовищем думки. Тоді предмет, що його викладає вчитель, стає не кінцевою метою його діяльності, а засобом розвитку дитини.

Саме тому, з метою розвитку особистості дитини я використовую інтерактивні методи у навчально-виховній діяльності. Ці методи набули поширення в практиці американської школи наприкінці XX ст. Дослідження, проведені Національним тренінговим центром США показують, що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити процент засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість, а й на його почуття.

Інтерактивне навчання найбільше відповідає особистісно- орієнтованому підходу до навчання. Моделюються реальні життєві ситуації, пропонуються проблеми для спільного розв'язання, застосовуються рольові ігри.

Формування в учнів основних пізнавальних і громадянських умінь, а також навичок і зразків поведінки в суспільстві. Розвиток ініціативи, незалежності, уяви, самодисципліни, співпраці з іншими учнями.

1. Суть інтерактивного навчання

Інтерактивне навчання:

- ❖ Слово “інтерактив” прийшло від англійської “interakt”, де “inter” – взаємний і “akt” – діяти.
- ❖ Інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу.
- ❖ Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Суть інтерактивного навчання:

- ❖ Навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють.
- ❖ Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації.
- ❖ Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії. Дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.[7,с.10]

2. Структура інтерактивного уроку

Урок з використанням інтерактивних технологій можна будувати дотримуючись загальної структури, яку пропонують науковці О.Пометун, Л.Пироженко [2, ст. 82].

Структура інтерактивного уроку зазвичай складається з 5-ти елементів:

- 1) мотивація діяльності; мета – сфокусувати увагу учнів на проблемі та викликати інтерес до теми уроку, займає не більше 5% часу заняття [3,ст.83];
- 2) оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів; мета – забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти на уроці і чого від них чекає вчитель, доцільно долучити до визначення очікуваних результатів усіх учнів, займає 5 % часу;
- 3) надання необхідної інформації, займає до 10 % часу;
- 4) інтерактивна вправа, завдання – центральна частина заняття;
мета – засвоєння навчального матеріалу, досягнення результатів уроку, займає 50-60% часу на уроці та проводиться за регламентом, що наведемо нижче;
- 5) підбиття підсумків (рефлексія), оцінювання результатів уроку, займає до 20% часу на уроці.

Вступна частина інтерактивного уроку містить формулювання теми уроку та очікуваних навчальних результатів, етапу мотивації навчальної діяльності, за необхідності – узгодження правил поведінки на інтерактивному уроці, з проведенням інструктажу щодо послідовності дій на занятті. Правила роботи в групі можуть містити наступні пункти: бути доброзичливим, ініціативним, активним. Кожен учасник має право на висловлення власної думки, зобов'язаний поважати думку і точку зору інших членів інтерактивного заняття; висловлюватися після підняття руки, не перебивати інших тощо.

Мотивація є своєрідною психологічною паузою, яка дає можливість усвідомити учням, що вони почнуть вивчати математику (якщо це не перший урок за розкладом), вона повинна чітко бути пов'язана з темою уроку, психологічно готувати учнів до її сприйняття, збудити зацікавленість темою,

кожен учень має сприйняти її, пропустивши її «крізь себе», налаштовувати їх на розв'язування прикладів і задач. Під час мотивації можна проводити вправи на усний рахунок, застосовуючи нескладні інтерактивні технології

«Мікрофон», «Мозковий штурм» [11, ст. 83]. За необхідності можна використати вправи на позбавлення від емоційних та комунікативних затискачів, установлення атмосфери доброзичливості, співтворчості, співпраці, позитивної взаємозалежності учнів тощо.

Як стверджують О. Пометун, Л.Пироженко формулювання результатів вчителем під час проектування уроку є обов'язковою і важливою процедурою. В інтерактивній моделі навчання це надзвичайно важливо, оскільки побудування технології навчання неможливе без чіткого визначення дидактичної мети. Правильно сформульовані, а потім досягненні результати 90 % успіху уроку.

Основна частина інтерактивного уроку – це виконання інтерактивного завдання із застосуванням конкретної інтерактивної технології навчання.

Оскільки навчання із застосуванням інтерактивних технологій має своєю основою суб'єктний досвід кожного учня і сукупний досвід групи учнів в цілому, першим етапом у роботі буде з'ясування позицій учнів щодо заявленої теми та проблеми, висловлення учнями свого ставлення щодо ситуації, яка склалася, ідей та думок.

Результатом ефективної роботи на першому етапі є плавний перехід до другого етапу – об'єднання учнів у групи з різним кількісним складом, але з однаковою або схожою позицією учнів з проблеми, з подальшою організацією комунікації поміж групами. На третьому етапі роботи викладач разом з учнями з'ясовує, що саме для висловлених поглядів та переконань є спільним за суттю, та чим саме ці точки зору різняться одна від одної. Кожна зі сторін обговорення намагається переконати та знайти необхідні аргументи на підтримку їхньої позиції. Навзаєм члени інших груп надають власні контраргументи з метою наповнення своєї позиції новим змістом, формування нової якості, чи то, навіть, нового складу груп.

Центральна частина уроку – інтерактивна вправа потребує певної послідовності та регламенту:

- 1) інструктування - вчитель повинен за 2-3 хвилини розповісти про мету вправи, правила, послідовність дій і кількість часу на виконання завдань;
- 2) об'єднання за 1-2 хв. в групи і/або розподіл ролей;
- 3) виконання завдання за 5-15 хв., при якому вчитель виступає організатором, помічником, ведучим дискусії намагаючись надати максимум можливостей для самостійної роботи і навчання співпраці один з одним;
- 4) презентація результатів виконання вправи за 3-15 хв; 5) рефлексія результатів учнями: усвідомлення отриманих результатів, що досягається шляхом їх спеціального колективного обговорення або за допомогою інших прийомів – 5-15 хв.

Рефлексія є природним невід'ємним і найважливішим компонентом інтерактивного навчання на уроці, останнім етапом уроку та підведення підсумків уроку, співставлення очікуваних результатів із здобутими.

Рефлексія (від. лат. reflexio – навернення) – процес самопізнання суб'єктом внутрішніх психічних актів і станів.[9, с.9] Вона дозволяє учню навернутися до себе, відновити в свідомості послідовність виконаних дій, зміст роботи, з акцентуванням на почуттях, емоційному фоні, що його відчував сам та інші учасники освітнього процесу. (Висловіть свої почуття. Опишіть, що ви відчували? Чому? Що вас вразило, що потішило, що здивувало? Як ви думаєте, що відчували інші члени групи? тощо).

Наступним важливим моментом рефлексії є оцінювання своєї діяльності на уроці, своїх досягнень.

(Що саме допомогло виконати інтерактивне завдання? Як ви оцінюєте свою роботу? Роботу групи? Які аргументи були найбільш переконливими? Чи виявляли ви активність, ініціативу, якщо «ні», то що саме завадило? Чи висловлювали ви нові ідеї, розвивали думки інших учасників? тощо).

Інтерактивне навчання у початковій школі може відбуватися: у парах (2

учні); у мікрогрупах (3 – 4 учні); у малих групах (5 – 6 учнів) разом з учителем або з усім класом.

Враховуючи вікові психологічні особливості учнів початкової школи, варто констатувати, що не всі інтерактивні технології можна використовувати одразу. Тут потрібно врахувати принцип послідовності та поступово переходити від простих до складних технологій. У 1-му класі доцільно застосувати такі технології: «Знайди когось»; «Мікрофон», «Робота в парах»; «Мозковий штурм»; «Незакінчені речення». У 2-му класі вже можна доповнити такі технології: «Карусель»; «Займи позицію»; «Робота в малих групах»; «Навчаючи – учусь»; «2 – 4 – всі разом»; «Коло ідей». У 3-му та в 4-му класах долучаємо технології: «Акваріум»; «Синтез думок»; «Пошук інформації»; «Шкала думок»; «Прес»; «Дерево рішень» тощо.

Інтерактивні технології можуть використовуватись майже на всіх структурних етапах уроку, як під час перевірки домашнього завдання, так і під час узагальнення та систематизації знань.



3. Функції інтерактивних вправ

Інтерактивні вправи на уроках математики зорієнтовані на:

- розвиток належності мислення школярів, певної самостійності думок: спонукають учнів до висловлення своєї думки, стимулюють вироблення;
 - творчого ставлення до будь-яких висновків, правил тощо. Деякі з інтерактивних вправ (наприклад, "Робота в парах", "Робота в групах", "Карусель" та інші) спрямовані на самостійне осмислення матеріалу, допомагають замислитися ("Чи справді це так?"), дослідити факти, проаналізувати алгоритм розв'язків, розуміти їхню суть, перевірити і себе і свого товариша, знайти помилку;
 - розвиток опору до навіювання думок, зразків поведінки, вимог інших: спонукають учнів до відстоювання власної думки, створюють ситуацію дискусії, зіткнення думок. Застосування вправ "Аналіз ситуації", "Вирішення проблем" вчать дітей протистояти тиску більшості, відстоювати свою думку. Виявити помилку у судженнях, відповідях, вказати за неї і довести це спонукає завдання, де вчитель допускає помилки. Коли в завданнях наявна певна проблемна ситуація, то розв'язання їх в умовах інтерактивних технологій активно стимулює діяльність мислення, спрямовану на подолання протиріччя, непорозумінь. Через зіткнення поглядів учні осягають суть, причини дій, вчинків;
 - вироблення критичного ставлення до себе, уміння бачити свої помилки та адекватно ставитися до них;
 - сприяють розвитку таких умінь, як бачити позитивне і негативне не тільки в діях товаришів, а й у власних;
 - порівнювати себе з іншими й ретельно себе оцінювати. Ці вправи сприяють самопізнанню особистості і на цій основі взаєморозумінню вчителів і учнів та розумінню школярами вимог і критичних зауважень учителя. А розуміння власних дій є необхідним для формування дисциплінованої поведінки. Завдяки правильному, адекватному усвідомленню не лише позитивного, а й

негативного у власній поведінці, діях, навчанні виникає критичне ставлення до себе, що конче потрібне насамперед для сприймання вимог інших;

- розвиток пошукової спрямованості мислення, прагненню до знаходження кращих варіантів вирішення навчальних завдань: передбачають вправи, які ставлять дітей у реальну ситуацію пошуку. Інколи вони пропонують нестандартні виходи із ситуацій, які ми, дорослі, часто відкидаємо як нереальні, неможливі. Такий підхід до ідей дитини гальмує в неї бажання ділитися власними ідеями, підриває віру у свої можливості. У процесі інтерактивних вправ "Коло ідей", "Незакінчені речення" приймаються всі думки дітей як реальні, так і вигадані. Вправа "Пошук інформації" вчить школярів самостійно працювати з додатковою літературою, дає можливість віднайти факт, який може заперечувати те, що раніше приймалося як незаперечне. Отже, це дає можливість для розвитку розумового скепсису щодо існуючих правил, висновків, думок;

- інтерактивні вправи спрямовані і на розвиток уміння знаходити спільні рішення з однокласниками;

- на підвищення інтересу школярів до вивченого матеріалу.

Вправи, що пропонуються на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру.

Проте слід пам'ятати, що окремі ігри збуджують дітей емоційно, надовго відвертають їх увагу від основної мети уроку. Тому ігри, пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід проводити лише в кінці уроку.

Дуже доречно використовувати ігри під час перевірки домашнього завдання. В цьому випадку вчитель використовує гру на початку уроку.

Застосовується гра і під час вивчення нового матеріалу, його закріплення, в кінці уроку. Особливо доречно використовувати гру в кінці уроку на закріплення. Діти стомлюються від сприйнятого матеріалу і затрудняються його повторити.

Теоретично технології інтерактивного навчання можна поділити на дві великі групи: групові та фронтальні.

4. Вправи для фронтальної роботи

Фронтальні технології передбачають спільну роботу та взаємонавчання учасників всього колективу.

ЛКУЄМО КНИЖКИ»

На підлозі мишка підбрала книжку.

Сторінки гортала, до дірок читала.

Учитель говорить, що треба полатати сторінки книжки з математики.

$$7 \cdot \quad = 21$$

$$9 \cdot \quad = 18$$

$$6 \cdot \quad = 12$$

$$5 \cdot \quad = 20$$

$$8 \cdot \quad = 16$$

$$6 \cdot \quad = 24$$

Гру можна організувати як змагання між рядами.

«МИ- ПОКУПЦІ»

На полицях виставлені різні іграшки. Замість таблички з ціною записаний на картці приклад. Ціни стануть відомі тоді, коли діти – покупці «купуючи» іграшку, розв'яжуть записаний під нею приклад.



«МИ – МАЛЯТА, ХЛОПЧИКИ – ДІВЧАТКА»

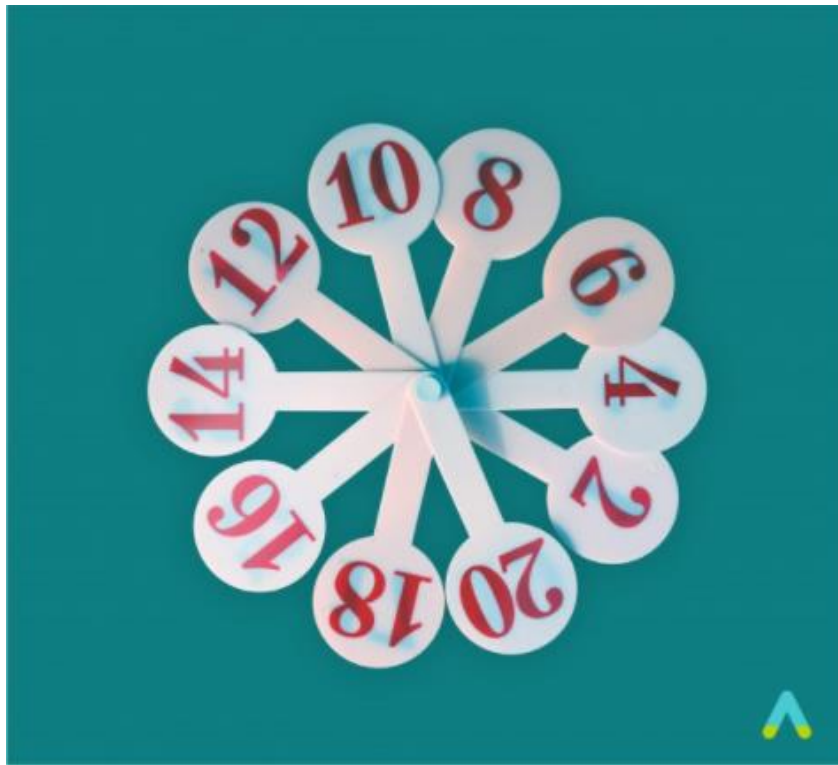
На картках вчитель записує приклади так, щоб їх було видно всьому класу. Зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших – зеленим. Учитель бере одну з карток, показує приклад класу і перевертає зворотнім боком. Якщо картка червоного кольору, то відповідь хором називають дівчатка, якщо

зеленого – хлопчики. Виграє той, хто менше зробить помилок.

«МОВЧАНКА»

Учень повинен відповідати на запитання вчителя, не говорячи жодного слова, а показуючи лише картку з числами або віяло. Запитання вчителя пов'язані з вивченими таблицями множення і ділення, або на додавання та віднімання.

Таку гру корисно проводити, коли учні збуджені і їм важко зосередитися без допомоги вчителя.



«ЗАГУБИЛОСЬ ЧИСЛО»

Учитель заготовляє картки, на яких записані результати множення.

Наприклад: Учитель показує картку, а учні записують приклад на множення з поданою відповіддю, або піднімають потрібні числа від 2 до 9.



«ПРЕС»

Метод надає можливість навчитися аргументовано, в чіткій і стислій формі формулювати і висловлювати свою думку з дискусійного питання.

Метод «Прес» має таку структуру та етапи:

МЕТОД «ПРЕС»



- Я ВВАЖАЮ, ЩО

Позиція «Я вважаю, що...» (висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору).

Обґрунтування «... тому що...» (наведіть причину виникнення цієї думки).
Приклад «... наприклад...» (наведіть факти на доказ вашої думки, вони підсилять вашу позицію).

Висновки «Отже, я вважаю...» (узагальніть свою думку, про те, що необхідно робити).

Виявити різні позиції щодо певної проблеми або суперечливого питання дає можливість застосування методу дискусії. Щоб дискусія була відвертою, створюю в класі атмосферу довіри і взаємоповаги, і тоді всі учні класу включаються в розумову діяльність і розвивають свої здібності.

З цією метою пропоную учням дотримуватися таких правил:

- висловлюватись по черзі, не перебиваючи того, хто говорить;
- критикувати думку, а не особу, яка її висловлює;
- поважати всі висловлені думки;
- не сміятися, коли інший говорить, за винятком випадків, коли хтось жартує;
- не змінювати теми дискусії;
- заохочувати до участі в дискусії інших. Для дискусії пропонуються суперечливі питання.



«КРИГОЛАМИ»



На уроках української мови та читання пропонуються 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 подарку? (*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, ...

«Вузлики»

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)

«МІКРОФОН»

Найулюбленіша інтерактивна вправа для учнів є «Мікрофон». Учні, тримаючи мікрофон, вважають себе кореспондентами якоїсь газети. Цей метод дає можливість за короткий час почути думки багатьох учнів (по черзі діти висловлюють власну думку на ту чи іншу проблему, обґрунтовуючи її; застосовувати можна не тільки при обговоренні певного питання, а й підводячи підсумки уроку).

Основне правило проведення: говорити може тільки той, у кого в руках «символічний» мікрофон. Досвід показує, що прийом розвиває мислення, здатність установлювати всебічні зв'язки й відносини досліджуваної теми. Варто використовувати на початку вивчення теми з метою актуалізації знань та вкінці – для систематизації знань, на етапах актуалізації і рефлексії, а також під час групової роботи.

Таким чином, навчання молодших школярів стає цікавим, радісним, водночас створюються умови для бажання читати, самостійно поповнювати свої знання, пробуджується емоційне задоволення, радість від отриманих знань і самого процесу їх засвоєння.

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.



«ВИЛУЧИ ЗАЙВЕ».

Учням пропонується перелік термінів, фігур з теми, серед яких зустрічаються поняття, які не мають відношення до неї. Учні повинні провести смисловий аналіз і вилучити зайве.



«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.



«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».

Наприклад:

- 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 |

«АСОЦІАТИВНИЙ КУЩ»



На уроках української мови, інтегрованого курсу «Я досліджую світ» можна використовувати такий метод інтерактивного навчання, як складання „Асоціативного куща”. Такий метод дозволяє швидко перевірити, узагальнити знання учнів. Так при вивченні теми «Тварини» дітям пропонується пригадати все, що вони знають про тварин і зобразити у вигляді схеми. «Кущ» асоціацій поступово розростається.

Наприклад:

грив	сак	гар	док	гум	блі	две	ти
гро	ша	гвіз	буз	граб	мор	де	ван
гру	ня	го	ток	гро	ка	ди	сять
гу	за	гур	лос	гу	ші	ді	рі
ди	ка	дя	ва	дві	ня	да	кач
діж	мар	доч	во	ди	сті	дір	ча
дуп	кон	дро	тел	до	ять	дель	ка
дра	ло	ди	ка	дев'	ба	дер	фін

«ДЕРЕВО РІШЕНЬ»

Наприклад: На дошці окремі аркуші паперу з написаними на них законами додавання й висновками з кожного. У центрі намальоване дерево.

Завдання (фронтально). Обрати із запропонованих записів ті, які ви вважаєте «коренями» дерева і ті, які ви вважаєте його «плодами». Відповідно розмістити картки під деревом і на його кроні. Учні пропонують записати свої рішення і приклеїти на дереві.



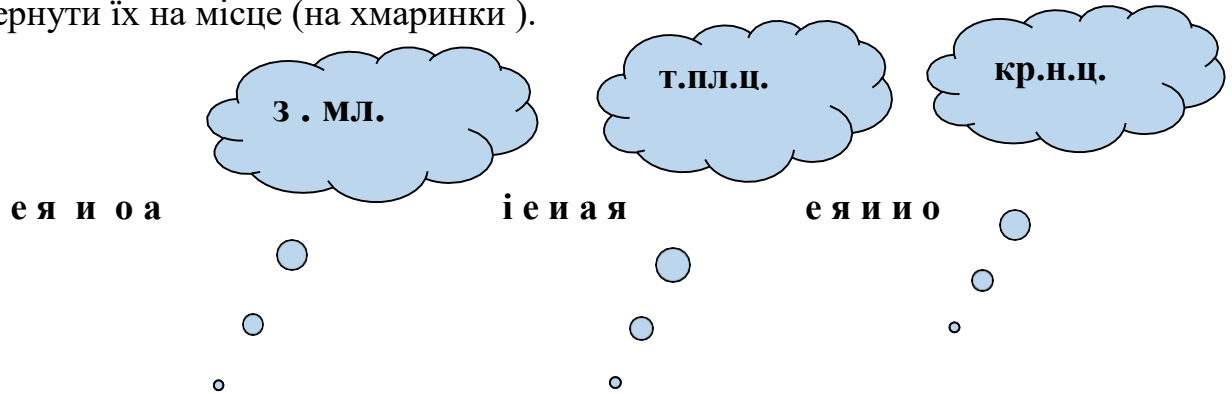
«СХОВАНКИ»

Діти розглядають картки, на яких написані слова з частково схованими (закритими листочком, квіткою, сонечком) буквами. Виграє той, хто більше відгадає слів. Можна зазначити тему.(«Одяг»)

спі ця	ко юм	сор ка
па то	фут ка	ку ка

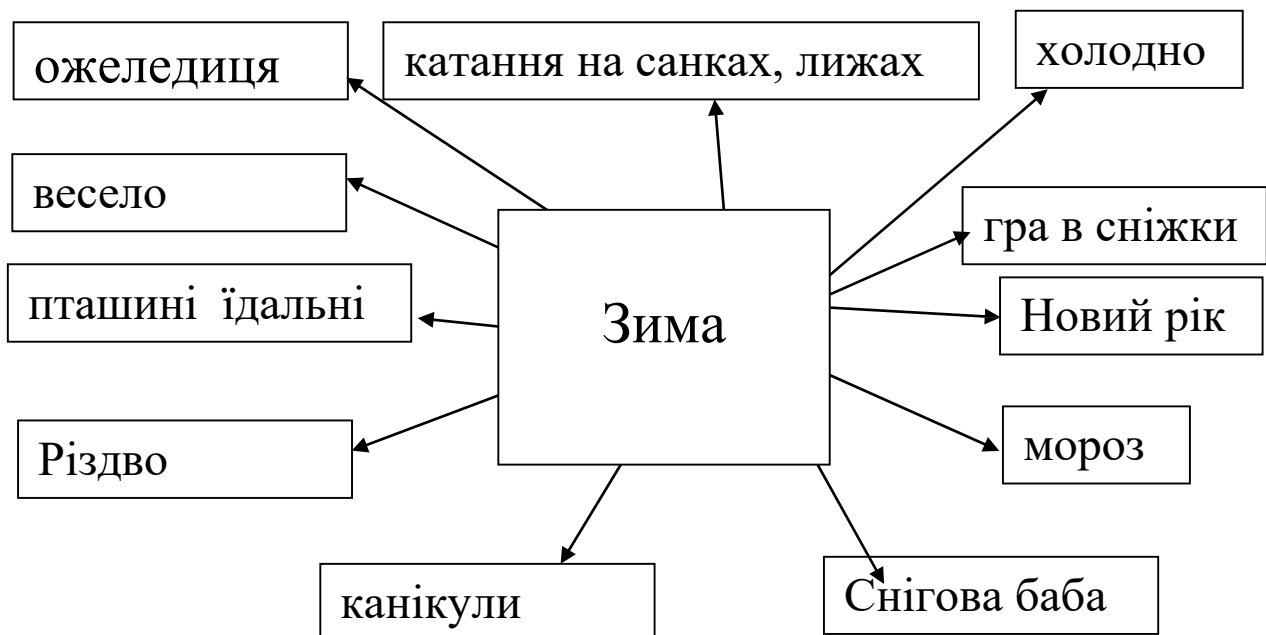
«ХМАРИНКИ»

На дошку прикріплюють картки – хмаринки зі словами. У словах пропущено букви. Букви – крапельки впали на землю. Дітям потрібно повернути їх на місце (на хмаринки).



«Грунування»

Потрібно написати центральне слово або фразу посередині аркуша паперу, на дошці або в зошиті. Запропонувати учням називати слова та фрази, що спадають їм на думку із цієї теми. Записувати висловлені учнями слова довкола центрального слова. Коли всі ідеї записано, можна починати встановлювати там, де це можливо, зв'язки між поняттями.



«Пошук подібностей»

Прочитати слова, поміж інших слів знайти ті, що відповідають за змістом до основного. Відшукай зайве слово в кожному стовпчику.

Понеділок	Сосна	бджола
Сърпене	Брееаз	Каром
Садере	Катшан	Жбаа
Собуат	Тарядно	марукша
втіроков	Тлопяо	милекет

«Крісло автора»

Вправа виконується в такий спосіб:

учитель поступається місцем педагога у класі на користь учня, який іде виголошувати доповідь (реферат, замітку та ін.).

Учень, перебуваючи на місці педагога, відчуває себе достойним високої посади. Це підвищує не тільки самооцінку, а й бажання покращувати свої знання.

5. Вправи для групової роботи

Діти люблять працювати в парах та малих групах. Але слід пам'ятати, що у початкових класах роботу в групах слід впроваджувати поступово. Спочатку потрібно навчити дітей працювати у фронтальній роботі. Групувати варто на основі особистих уподобань учнів, обирати консультантів, розподіляти обов'язки між дітьми. При створенні групи особливу увагу слід звертати на психологічну єдність дітей, бажання учнів, потенціал можливостей для їх успішної спільної діяльності. Робота в навчальних групах будується на принципах рівноправності, намаганні активізувати роботу кожного учня.

Працюючи в групах, діти отримують можливість спілкуватися, порівнювати, вільно висловлювати свою думку, робити спільні висновки. Кількість учнів у групі залежить від кількості учнів у класі. Це може бути і пара, хоча найбільш ефективними вважають групи з 3-6 осіб. Тоді дуже легко розподілити обов'язки між членами групи.

1 учень – є спікером, або головуючим у групі. Він зачитує завдання, організовує порядок його виконання, заохочує учасників до обговорення та роботи, підбиває підсумки роботи.

2 учень – секретар, що записує думки всіх учасників процесу.

3-5 учень – доповідач, він має за мету висловити спільну думку всіх членів групи.

6 учень – це посередник, слідкує за часом, який відведений для обговорення проблеми.

Роботу в групах варто використовувати для вирішення складних проблем, що потребують застосування колективної думки: обговорення, дискусії.

Хоча слід зазначити, що з початку буде не легко, тому що дітям теж треба звикнути до нового виду роботи, пристосуватися, відпрацювати ролі, зрозуміти суть роботи. І якщо ви витримаєте перші невдачі, перші затягнуті у часі етапи уроку, то наступна робота дітей у групах, їхні власні дискусії, роздуми, організованість принесуть вам багато задоволення від власної праці та досягнень

ваших учнів.

Під час проведення уроків варто проводити і роботу в парах. Під час цієї роботи учні можуть перевірити знання один одного, обмінятися думками і лише тоді висловлювати свої ідеї класу. Це сприяє розвитку мовлення учнів, самоперевірки, вміння висловлювати і відстоювати свою думку. Одна з таких робіт – це робота над текстом. Учні читають текст. Під час читання олівцем ставлять помітку, яке слово незрозуміле. Потім у парах пояснюють значення слів. Якщо виникають труднощі, то ставлять питання вчителю або класу. Далі йде пояснення незрозумілого слова. Робота в парах - найефективніша на початкових етапах навчання.

Роботу у малих групах можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань тощо. За умов парної роботи всі діти в класі отримують рідкісну за традиційним навчанням можливість говорити, висловлюватися. Робота в парах дає учням час подумати, обмінятися ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед класом. Вона сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватися, критично мислити, вміння переконувати й вести дискусію. Використання такого виду співпраці унеможливорює ухилення учнів від виконання завдання.

«Акваріум»

З метою розвитку навичок ведення дискусії застосовую метод "Акваріум", суть якого полягає в поділі учнів на дві-три групи для виконання ними певного завдання. Гра проходить так.

Одна з груп сідає в центрі класу, утворивши внутрішнє коло. Учасники цієї групи починають обговорювати запропоновану проблему, а всі інші спостерігають за обговоренням. На цю роботу відводиться 3—5 хв., після чого група займає свої місця, а вчитель пропонує класу відповісти на запитання: Чи погоджуєтесь ви з думкою групи? Чи достатньо вона аргументована? Який з аргументів найбільш переконливий?

Після цього місце в "Акваріумі" займає інша група та обговорює наступну

ситуацію. Усі групи мають по черзі побувати в "Акваріумі", і результати їх роботи обговорюються в класі.



«ДВА-ЧОТИРИ- ВСІ РАЗОМ»

Ще один варіант кооперативного навчання, що є похідним від парної роботи, ефективний для розвитку навичок спілкування в групі, вмінь переконувати та вести дискусію.

Пари отримують завдання: сформулювати запитання-відповіді, які б розкривали зміст основних понять, положень і розташувати їх у логічній послідовності, обов'язково дійшовши згоди.

Пари об'єднуються в четвірки для виконання завдання: порівняти результати попередньої роботи, побудувавши спільно логічну послідовність запитань з розділу, дійшовши згоди.

Кожна четвірка повинна сформулювати одне запитання-відповідь, яке відображає основний зміст розділу, записати його на дошці.

Працює весь клас, діти вилучають «слабкі ланки», залишаючи основні.



«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.

«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», можна запропонувати



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.

«ЗНАЙДИ КОГОСЬ»

Це форма інтерактивного навчання, яка дозволяє учням краще пізнати один одного. Інтерактивне навчання надає можливість учням поспілкуватися між собою на тему, в якій інтегровано освітні галузі.

Перед початком діяльності кожен учень отримує на аркуші паперу таблицю із запитаннями. Цю таблицю кожен заповнює індивідуально. Заповнення таблиці проходить у процесі “хаотичного” спілкування учнів між собою. Учитель мусить усвідомити, що в класі буде шумно.

Учні ходять і ставлять один одному ті запитання, які написані на картці. Питання зображені так, щоб навіть дитина, яка на стадії розвитку вміння читати, могла це зробити сама. Після цього діти вписують конкретне ім'я знайденої дитини у табличку.

У 1 класі діти користуються іменними карточками, щоб списати ім'я однокласника. Іменні карточки прикріплені до одягу, або до особистих шафок або до групових столиків.

Завданням учнів є заповнити усю таблицю без виключення. Таким чином, під якимось питанням може бути кілька імен, а під іншим тільки одне. Учитель мусить передбачити можливість прочерку замість імені, що означає, що ніхто в класі не дав ствердної відповіді.

Також вправа «Знайди когось» є дуже близькою до інтерв'ю і дає можливість дітям повправлятися у застосуванні правил ввічливості (використовувати ввічливі слова, задаючи питання; подякувати, отримуючи відповідь).

«ЛОВИ ПОМИЛКУ»

Це – універсальний прийом. Він може використовуватися й у роботі із групою, і в індивідуальній роботі. А також на різних етапах уроку:

- на початку – при розв’язуванні усних вправ або при повторенні
- у середині уроку – при закріпленні матеріалу, на стадії осмислення
- наприкінці уроку – при підведенні підсумків, на стадії рефлексії.

Учні шукають помилку, краще групою. Вони сперечаються, радяться, а коли приходять до якоїсь думки, вибирають спікера й пропонують свій аргументований варіант відповіді.

«ЗАЙМИ ПОЗИЦІЮ»



Іншим ефективним видом діяльності є метод, який допомагає провести дискусію зі спірної, суперечливої теми, «Займи позицію». Він дає можливість висловитися кожному учневі, продемонструвати різні думки, обґрунтувати свою позицію або перейти на іншу в будь-який час, якщо вас переконали, та назвати більш вагомні аргументи. Наприклад, об'єднуємо клас у 3 групи. Кожній подаємо початок легенди і пропонуємо її закінчити. Потім представник кожної групи зачитує складену легенду. Всім учням дозволяємо встати і підійти до того, чия легенда найбільше сподобалась. Тоді, виступаючи у ролі журналіста, беремо у цих дітей інтерв'ю, чому вони зайняли таку позицію.

«КАРУСЕЛЬ»



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

Таку форму роботи використовують для закріплення вивченого матеріалу. Наприклад, в 3 класі після вивчення теми «Частини мови». Для роботи відбирають 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 питання 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 вчителю, де він підводить підсумок і виставляє оцінку.

«НАВЧАЮЧИ- УЧУСЬ»



Суть прийому полягає в тому, що кожен учень може передати свої знання іншим дітям та отримати від однокласників нову для себе інформацію у процесі спілкування. Кожна група має певний обсяг інформації, розділеної на частини та записаної на окремих індивідуальних аркушах. За певний час діти повинні засвоїти свою частину інформації та поділитися з іншим учасником групи. Спілкуватись потрібно тільки з одним учасником. Таким чином, усі діти у групі засвоюють певну суму знань. Потім групи обмінюються делегатами, які навчають дітей іншої групи того, що вивчили самі.

6. Інтерактивні вправи для проведення рефлексії

«Сінквейн (сенкан)».

Сінквейн або сенкан - це складання вірша з 5-ти рядків.

Перший рядок представляє собою іменник, як правило ключове слово теми уроку або тему, яку поставив учитель.

Другий рядок – два прикметники, що представляють найбільш характерні ознаки цього іменника.

Третій рядок – три дієслова, що описують найбільш важливі процеси, що відбуваються з цим іменником.

Четвертий рядок – ключова фраза, найбільш важлива ідея.

П'ятий рядок – знову іменник, але вже резюме або синонім до іменника з першого рядка, метафора.

За допомогою складання вірша дитина ставить собі акценти, що вона запам'ятала.

«Кольорова фесрія»

Учні оцінюють свою роботу. Вони вішають смайлики чи стікери в колонки “добре” або “незадовільно”.

«Опиши одним реченням»

Пропонуєте один з варіантів початку пропозиції, яке дитина повинна закінчити в усній або письмовій формі.

Наприклад:

Сьогодні я дізнався ... На уроці я навчився ... Мені було важко ...

Мені було незрозуміло ...

Тепер я знаю, що ... Мене здивувало ...

Я б хотів дізнатися, чому ...

«Таблиця де Боно»

Ще один доступний спосіб застосування рефлексії в кінці уроку.

Учні оцінюють враження і підсумки заняття за допомогою простої таблиці «Плюс, мінус, цікаво»:

«+» – все, що сподобалося на уроці

«-» – все, що здалося марним, нудним і нецікавим

«Цікаво» – що привернуло, змусило задуматися і викликало нові питання.

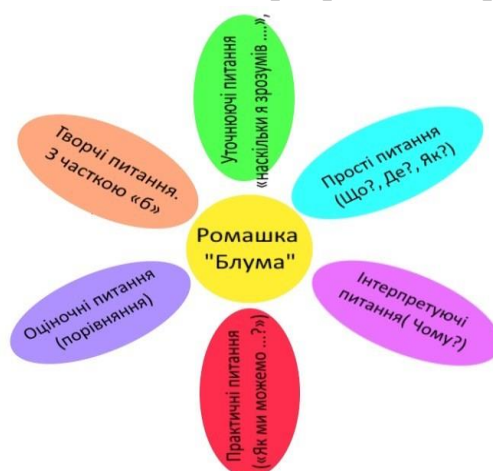
«Дерево успіху»

Зелений лист – без помилок, жовтий лист – 1 помилка, червоний лист – 2-3 помилки.

«Ромашка запитань або Ромашка Блума»

Є 6 видів запитань:

1. Прості.
2. Уточнювальні (“отже, ти говориш, що...?”, “якщо я правильно зрозумів, то...?”, “я можу помилятися, але, здається, ви сказали про...?”)
3. Інтерпретаційні або пояснювальні (“чому листя на деревах восени жовтіє?”)
4. Творчі (“що б змінилося у світі, якби в людей не було інтернету?”, “як ви думаєте, як будуть розвиватися комп’ютерні технології?”)
5. Оцінювальні (“чому щось добре, а щось погано?”, “чим один урок відрізняється від іншого?”)
6. Практичні (“де ви в звичайному житті могли спостерігати презентації?”, “як би ви вчинили на місці розробника програми?”)



«СХОДИ УСПІХУ»

На великому аркуші картону необхідно намалювати сходи.

Учням роздати зображення трьох чоловічків: одного – з опущеними руками; другого – з руками, розведеними в сторони; третього – з руками, піднятими вгору.



«П'ЯТЬ ВІДКРИТТІВ УРОКУ »

Учням запропоновано подумати над тим, які відкриття кожен з них зробив для себе на уроці. Яку підказку варто використовувати незакінчені словесні конструкції:

- *на уроці відкрив(-ла) для себе...
- *сьогодні мене здивувало...
- * виникли несподівані думки про ...
- *сьогодні на уроці я дізнався(-ла), (як ,що)...
- *сьогодні я зрозумів (-ла), що ... стане в пригоді мені в подальшому житті.

«ФРУКТОВИЙ САД»

Завчасно підготовлено два великі плакати із зображеними на кожному з них деревами. Одне дерево підписано «Яблуня», інше – «Лимонне дерево».



Учням роздано вирізані яблука і лимони. Запропоновано на яблуках записати свої очікування від уроку, а побоювання, сумніви – на лимонах.



«П'ять пальців»

Учні обводять свою долоньку, над кожним пальцем фіксують такі вислови й доповнюють їх:



Подаруйте свої долоньки мені, а я зберу їх у міцне рукостискання.

«АБЕТКА»

Запропонована буква алфавіту, наприклад «К». Необхідно написати якомога більше слів, що починаються на цю букву і тісно пов'язані з темою уроку. Учні потрібно обґрунтувати свої варіанти – показати зв'язок слів з темою.



«РЮКЗАК»

Наповніть символічні рюкзаки враженнями за урок, побажаннями.

- Я навчив (-ла)ся...
- Я запам'ятав (-ла) ...
- Мені дуже сподобалось...
- Я хочу подякувати...

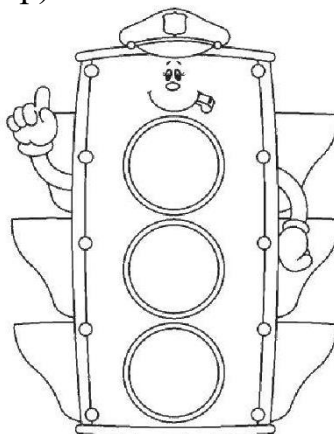


«СВІТЛОФОР ЗНАНЬ»

Оцініть свої знання на початку, у середині й наприкінці уроку. Для цього приклейте на світлофор кружечки тих кольорів, які відповідають вашому стану:

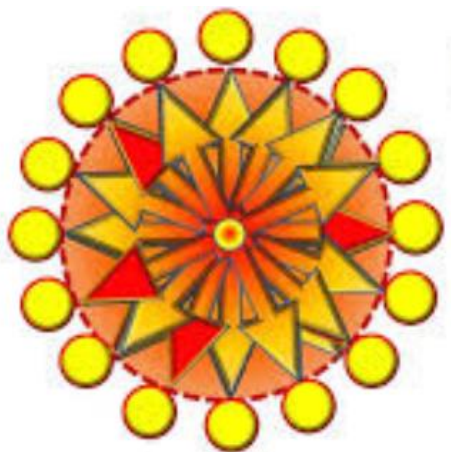
- Добре (зелений колір);
- Не дуже добре (жовтий колір);

- Погано (червоний колір).



«КОЛЕСО УРОКУ»

На осях символічного колеса зазначено основні поняття теми. Учень робить відповідні позначки крапками на кожній осі, що відповідає певному поняттю, яке засвоювалося впродовж уроку і з'єднує ці крапки ламаною лінією. За результатами цієї лінії можна простежити, який матеріал теми учень зрозумів більше, а над яким потрібно попрацювати додатково.



«НАВКОЛОСВІТНІ МАНДРИ»

Для цієї вправи необхідно мати м'яч. Діти стають у коло. Хтось один у руках тримає м'яч. Він швидко розповідає, про що дізнався на уроці сьогодні, і передає м'яч іншому.



«ПРИКРАСЬ ЯЛИНКУ»

До зображеної на аркуші ялинки прикріпити кульку певного кольору.

Червона кулька – урок був актуальним, корисним, цікавим. Синя кулька – урок нецікавий, неінформативний.



«ТЕПЛОМІР»

Поставте позначку, на скільки градусів ваші знання наприкінці уроку підвищилися, зросли.

Використовуючи такий прийом, можна також визначати:

- * емоційний стан учнів;
- * новизну матеріалу;
- * оригінальність розкриття теми.



«ДЕРЕВО НАСТРОЮ»



Червоне яблуко: На уроці було цікаво! Я все зрозумів(-ла). Корисний матеріал;



Зелений листок: На уроці було цікаво! Але я зрозумів (-ла) не все. Перечитаю вдома.

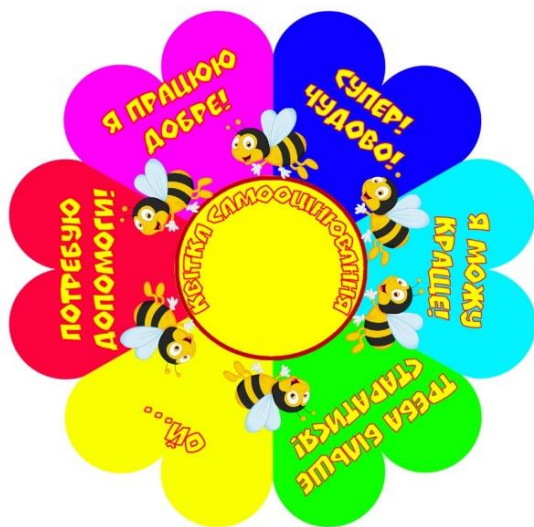




Жовтий листочок: На уроці було нецікаво! Я нічого не зрозумів(-ла). Цей матеріал мені не знадобиться.

«КВІТКА УРОКУ»

Доберіть прикметники для характеристики уроку, уписуючи їх на пелюстках (радісний, успішний, очікуваний, корисний, креативний, ігровий, пізнавальний)



«ОЦІНЮВАЛЬНА ШКАЛА»

Вчитель пропонує учням оцінити свою роботу у групі на уроці за кожним з визначених напрямків від 0 до 2 балів:

1. Я брав(ла) активну участь у роботі групи_____.
 2. Я вносив(ла) вдалі пропозиції, які врахувала група_____.
 3. Я надавав(ла) підтримку іншим членам групи, заохочував(ла) їх до роботи_____.
 4. Я висунув(ла) цілком нову ідею (новий підхід до розв'язування), що сподобалось іншим_____.
 5. Я вдало узагальнював(ла) думки інших і просував(ла) роботу групи вперед_____.
 6. Я відповідав(ла) класові про результати групової роботи_____.
- Всього балів_____.

Кілька учнів за бажанням називають і обґрунтовують власні бали.



Перед початком вправи малюється на дошці або ж у зошитах риб'ячий кістяк. *Голова риби* – тема або основна проблема, яка розглядається. *Верхні кісточки* – основні поняття теми, причини виникнення тієї чи іншої проблеми. *Нижні кісточки* – сутність поняття, твердження, факт який розкриває причину тієї чи іншої проблеми. *Хвіст* – висновки за темою. Учні виділяють основні аспекти нової теми наприкінці уроку, як узагальнення пройденого матеріалу.



Отже, щоб краще організувати діяльність класу, прискорити процес вдосконалення, розкрити його творчий потенціал, на етапі рефлексії необхідно впроваджувати інтерактивні технології, які створюють такі умови навчання, за яких кожен учень успішно навчається, розвиває свій інтелект і готовий до творчої самореалізації.

«АБЕТКОВИЙ СУП»



Крок 1.

Розрізати абетку, вилучивши з неї букви ь, и, й.

Крок 2.

Кожен учень витягує з кошика по літері та придумує підсумкове речення на тему, яке починається з цієї літери.

«ТРИХВИЛИННЕ ЕСЕ»



1.Проводячи підсумкову роботу за прочитаним текстом, попросіть учнів протягом 3хв написати те, що спадає їм на думку щодо прочитаного твору.

1. Запропонуйте учням (за бажанням) прочитати міні-твори для всього класу у „кріслі автора”, яке виставлено посеред класу.

2. Головним у творі є вільний потік думки. Граматику та орфографію не оцінюють.

3. Учні повинні бути впевнені у своєму праві вільно висловлювати свої

думки та в шанобливому ставленні присутніх до їх думок.

4. Учні повинні переконатися, що існує більше, ніж одна правильна відповідь на запитання, і що їхні ідеї є важливими.

5. Використовуйте відкриті запитання, де учні спільно з учителем шукають відповіді і шляхи вирішення реальних проблем.

6. Учні повинні отримати відгуки на власні думки і мати широкі можливості для їх обговорення.

«ПОТЯГ»

На парті перед кожною дитиною два жетони: один – з усміхненим личком, інший – із сумним. На дошці – потяг із вагончиками, на яких позначено етапи уроку. Дітям запропоновано опустити «веселе личко» в той вагончик, що вказує на завдання, яке їм було цікаво виконувати, а «сумне личко» - у той, що символізує завдання, яке здалося нецікавим. Можна використовувати тільки один жетон на розсуд учня.



«ВЕСЕЛКА»

На екрані (великому аркуші) зображена веселка. Кожен колір – позиція, щодо якої можна висловити думку про урок:

- червоний – «Тепер я можу...»
- оранжевий – «я навчив (-ла)ся...»
- жовтий – «Було складно...»
- зелений - «Мені вдалося...»
- блакитний – «було цікаво...»
- синій – «Мене здивувало...»

- фіолетовий – «Сьогодні я дізнав(-ла)ся



«ЕМОЦІЙНО-МУЗИЧНА РЕФЛЕКСІЯ»

Учитель пропонує послухати фрагменти із двох музичних творів: перший уривок – тривожна музика, другий – спокійна, натхненна. Учні вибирають музичний фрагмент, який відповідає їхньому настрою.



«БАРОМЕТР»

Оцініть урок за допомогою різних станів погоди.

«Шторм» - дуже низька оцінка, негативне ставлення

«Дощ» - невисока оцінка, байдуже ставлення

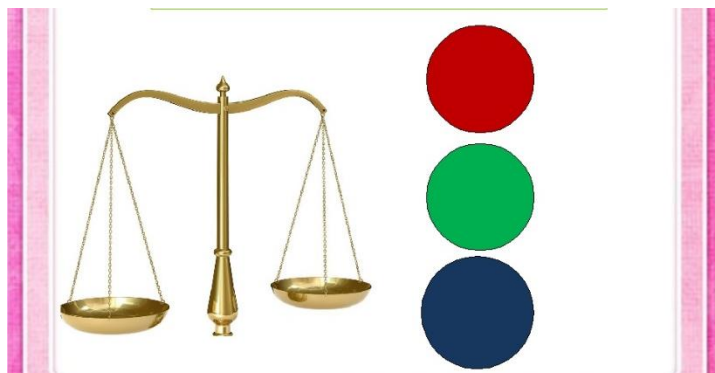
«Вітер» - задовільна оцінка, спокійне ставлення

«Мінливо» - хороша оцінка, позитивне ставлення

«Ясно» - дуже висока оцінка, захоплення

«ТЕРЕЗИ НАСТРОЮ»

Ліворуч – похмурий день, хмари, дощ. Праворуч – сонце, безхмарне небо.
Залежно від того, терези у кінці уроку нахиляються вліво чи вправо.



ЗАВЕРШЕННЯ УРОКУ «ДЯКУЮ»

Учні стають у коло і вчитель пропонує кожному подумки покласти на ліву руку все те, з чим він прийшов сьогодні: свій багаж знань, настроїв, думки, досвіт.

А на праву – те, що отримав на цьому уроці нового. Потім всі одночасно плескають у долоні й вигукують «Так!» або «Дякую!»



Висновки

Інтерактивні технології – це не зовсім новий, але творчий, цікавий підхід до організації навчальної діяльності учнів. Їх потрібно використовувати на всіх уроках, тому що вони сприяють розвитку в кожного учня навчальних та розумових здібностей; системи загальнолюдських цінностей та загальноприйнятих норм поведінки як на уроках, так і в житті; розвитку здатності цінувати знання та вміння користуватися ними; усвідомленню особистої відповідальності та вмінню об'єднуватися з іншими членами колективу задля розв'язання спільної проблеми, розвитку здатності визнавати і поважати цінності іншої людини, формуванню навичок спілкування та співпраці з іншими членами групи, взаєморозуміння та взаємоповаги до кожного індивідуума, вихованню толерантності, співчуття, доброзичливості та піклування, почуття солідарності й рівності, формуванню вміння робити вільний та незалежний вибір, що ґрунтується на власних судженнях та аналізі дійсності, розумінні норм і правил поведінки.

Систематичне застосування ігор приводить до того, що ігрові інтереси стимулюють пізнавальні, які в результаті стають ведучими в навчальній діяльності дитини. Гра допоможе серйозну і напружену навчальну працю пізнання з математики зробити цікавою і кмітливою для дітей, що знаходяться в постійному розвитку своїх духовних і фізичних сил.

Учителям початкових класів слід пам'ятати слова великого педагога С.Т. Шацького: «Гра - це життєва лабораторія дитинства, що дає той аромат, ту атмосферу молодого життя, без якої ця пора її була б втрачена для людства. В грі, цій спеціальній обробці життєвого матеріалу, є якраз здорове ядро розумної школи дитинства».

Список використаної літератури

1. Державний стандарт початкової загальної освіти (постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87).
2. Беляєва О.А. Методи організації рефлексії: навчально – методичний посібник. Мінськ: РІПО, 2017. – 42с.
3. Біда О. Структура і методика інтерактивного уроку. Початкова школа. 2010. №7. С.29.
4. Дегтяр Г.О. Роль рефлексії у структурі свідомості особистості// Проблеми становлення інноваційних підходів у сучасній освіті: зб. Наук. Пр.-Х. : Стил-Іздат, 2004. – С.48-52.
5. Коломієць Н.А. Дидактичні засади застосування інтерактивних методів навчання молодших школярів : автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.09 Київ, 2009. 19 с.
6. Кондратюк О. Інноваційні технології в початковій школі. Київ, 2015. 250с.
7. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja/ під заг.ред.Бібік Н.м.- К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди»,2017.-206с.
8. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Київ, 2011. 135 с.
9. Савченко О.Я. Сучасні освітні технології. Рефлексивний компонент уроку//Учитель початкової школи. - 2014.
10. Фасоля А.М. Особистісно-зорієнтоване навчання, цілепокладання, рефлексія, оцінка// Українська мова та література. -2004.- №7. – с.2-9.
11. Шуляр В.І. Методика організації рефлексії на уроці // Українська мова в школі.- 2012. - №6-7. – с.16-20.
12. Богданович М.В., Козак М.В., Король Я.А. Методика викладання математики в початкових класах: Навч. пос. — 3-є вид., перероб. і доп. - Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2006.—336 с.
13. Типові освітні програми для закладів загальної середньої освіти,

затверджені рішенням Колегії МОН України від 22 лютого 2018р.

14. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод, посіб. / О. І. Пометун. — К. : АСК, 2006. — с. 192.
15. Руденко Н.М. Інтерактивність як спосіб ефективної взаємодії і навчання студентів / Н.М. Руденко// Нова педагогічна думка. —2014.—№1. ст. 25-29.
16. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти: підруч. для вищ. навч. закл. — 2-ге вид. — К.: Грамота,2013. —2013. — 504 с.
17. Савченко О. Я. Формування у молодших школярів загальнонавчальних комунікативних умінь і навичок // Науково-методичний журнал «Початкова школа», №10, 2014.— с. 6.
18. Інтернет ресурси.

