

99 МЕТОДИЧНИХ ЗНАХІДОК

Проблема урізноманітнення форм роботи на уроці, мабуть, вічна, як сам урок. Усе залежить від особистості вчителя, рівня його майстерності.

Величезна кількість фахових педагогічних видань містить перлини досвіду, які допомагають швидко й якісно перевірити знання дітей, розширити їхній кругозір, ефектно розпочати нову тему, вміло використовувати гру.

Проте ми добре розуміємо, що в арсеналі методичних прийомів учителя залишається небагато форм роботи на уроці. Решта прийомів забувається, а займатися їх пошуками знову ніколи.

Чому саме 99 форм роботи? Хоча б тому, що ще як мінімум одна є в доробку кожного педагога. Творчих успіхів вам, колеги!

1. Дистанційний диктант

Клас ділиться на 5 команд. Текст диктанту теж ділять на 5 частин. Аркуші з текстами цих частин прикріплюють до стіни якомога далі від команди, для якої призначені. Кожен із членів команди стає гінцем. Він підходить до тексту (безліч разів). Читає його, запам'ятовує, повертається до команди, диктує свою частину товаришам. Команди змагаються: перемагає та, яка закінчить свій диктант раніше й не зробить помилок (або зробить їх менше, ніж інші команди). Під час виконання цього завдання учні розвивають зорову пам'ять, тренують спостережливість.

Така сама робота може бути на уроці математики. Замість частин диктанту на стінах висять приклади, тексти задач. Гінці мають запам'ятати приклад або задачу, записи робити не можна.

2. Знайди помилку!

I варіант.

Учитель дає учням певний матеріал і просить знайти у викладі помилки (можна навіть вказати їх кількість). Звичайно, серед таких помилок є 2—3 явні, ще 2—3 типові, інші помилки малопомітні. І тільки одну помилку може виявити навіть не кожен спеціаліст. Знайдення такої помилки може означати справді глибоке знання предмета. Якщо матеріал учням знайомий, виникає природна ситуація успіху. Якщо матеріал новий, учні можуть відчути себе експериментаторами, дослідниками, експертами.

II варіант.

Цей самий прийом можна використати за командної участі учнів. Кожна команда готує вдома (або на уроці) розповідь із помилками з певної теми або розділу і пропонує його іншій команді. Можна для економії часу обмінятися заготовленими вдома текстами з помилками. Тут можливе подвійне змагання: хто краще приховає і хто більше знайде.

3. Задачі без запитань

Одет Бассис із Франції часто пропонує молодшим учням на уроках математики задачі без запитань. Фактично дано опис певної ситуації. Діти вникають у неї й самі ставлять численні запитання. До речі, цінне в цьому завданні те, що учні складають запитання не тільки за ситуацією, а й за аналогією, за протиставленням, за особистим досвідом. Це допомагає виходити за межі предмета.

Дуже цікава така форма роботи для уроків фізики, оскільки може дати поштовх до дослідження.

4. Буріме

«Прийди у свій літературний клас, напиши на дошці готову риму, і нехай один ряд напише під неї вірш у стилі Байрона, інший — у стилі Маяковського, третій — у стилі Ахматової. Ось коли учні на такому рівні знатимуть особливості стилю, мови, почуттів поетів, тоді можна сказати, що клас у вас літературний».

5. Слово — речення — запитання — відповідь

Учитель вказує на учня й каже: «Слово» (можна показати картинку). Учень промовляє слово, яке йому подобається (або називає предмет на картинці). Учитель вказує на іншого учня й каже: «Речення». Учень складає речення з названим словом. Третій учень ставить запитання до цього речення. Четвертий учень відповідає на поставлене запитання. До речі, роль учителя може взяти на себе будь-хто з учнів. Можна продовжити ланцюжок: п'ятий учень може пояснити значення слова, шостий — підібрати синонім, сьомий — антонім тощо.

Варіант для уроку фізики:

Слово (швидкість) — значення (дати визначення) — речення (швидкість тіла в стані спокою дорівнює нулю) — запитання (чи правильно, що тіло перебуває в стані спокою, якщо його швидкість дорівнює нулю?) — відповідь (не обов'язково: це може бути середня швидкість або миттєва швидкість, коли прискорений рух змінюється на уповільнений). Або: поняття — значення — факт — пояснення.

Використання прийому на уроці історії:

час — країна — факт — причина — наслідки;

ім'я — час — факт — значення.

6. Снігова куля

Кожен учень домислює речення вчителя так, щоб утворився безперервний ланцюжок певних граматичних (синтаксичних) категорій.

Приклад. Російська мова.

Тема. «Причастний оборот».

Учитель. Летом на улице я встретила человека, одетого в пальто.

1-й ученик. В пальто, вывернутом наизнанку мехом.

2-й ученик. Мехом, торчащим клочьями.

3-й ученик. Клочьями, похожими на прическу клоуна.

Смійно й корисно.

7. Втрачена інформація

Чудовий хід для перевірки домашнього завдання. Якщо ж ви про це попередите дітей заздалегідь, вони особливо уважно читатимуть заданий параграф.

До дошки викликають учня. Йому пропонують прочитати текст домашнього параграфа і відновити втрачену інформацію (вчитель закриває кілька рядків тексту папером). Клас слідкує за підручником, оцінює знання учня.

А можна покласти закладку не поперек, а вздовж сторінки. Ще складніше!

8. Сторінка із щоденника

Це захопливе творче завдання можна використати на будь-якому уроці. Запропонуйте учням відновити сторінку зі щоденника члена команди корабля Колумба, учасника Бородінської битви, героя казки, Пера Безухова тощо.

9. Конкурс літописців

Доречно використовувати під час повторення. Можна скласти літопис знаменних подій будь-якого періоду (століття, країни) з фізики, історії, географії, хімії. Можна навіть провести конкурс творчо оформлених літописів.

10. Рекламна пауза

Для узагальнення й систематизації знань за кожною темою можна дати учням завдання виготовити рекламний плакат, буклет, афішу, листівку тощо.

Міра засвоєння матеріалу добре виявиться в роботі.

На уроці хімії дуже цікавий вигляд має реклама будь-якого елемента Періодичної системи Менделєєва, на уроці історії — товари, які з'явилися в цей проміжок часу (автомобіль, картопля, поттон тощо).

11. Відгадай, хто я

На уроці історії, географії, хімії, фізики тощо можна запропонувати учням виступити від імені відомої особи, не називаючи її, а описуючи.

12. Запитання — відповідь

Іноді перевірку домашнього завдання можна робити так: учню, якого викликали до дошки, товариші ставлять запитання до вивченого параграфу (не заглядаючи в підручник). Оцінюють точність і правильність відповідей і самих запитань.

13. Вірю — не вірю

Такий прийом можна використати на будь-якому уроці. Вчитель складає опитувальник і зачитує його в класі. Кожне запитання починається словами: «Чи вірите ви, що...?». Учні мають або погодитися з твердженням, або ні.

Приклад.

- Чи вірите ви, що Америго Веспуччі першим відкрив Америку?
- Чи вірите ви, що іноді суфікс може стояти після закінчення? Тощо.

14. Предметне лото

Клас ділиться на 2 команди. У кожній команді картка із запитаннями під відповідними номерами. Вчитель виймає «діжечку» із цифрою лото. Відповідають ті, хто має запитання під цим номером.

15. Монолог поета

Учитель просить учнів удома або під час уроку скласти відповідь на запитання, використовуючи тільки рядки з віршів певного поета.

Приклад. Монолог С.Єсеніна «Мій шлях» — розповідь про біографію поета побудоване тільки з цитат із його поезій.

16. Умовні позначки, які використовують на схемах

Щоб організувати цю гру, необхідно на картках цупкого паперу або картону намалювати умовні позначки, які використовують НЕ схемах і які знайомі учням. Змагаються дві команди по троє учнів у кожній. Кожна команда має по декілька карток. Починають гру з жеребкування. Команди шикуються одна проти одної. Хтось із учнів першої команди, звертаючись до учня, що стоїть навпроти, показує йому картку, на яку нанесене умовну позначку якогось елемента, наприклад електричного кола. Той має без затримки назвати його. Після цього він показує свою картку, а учень кожної команди називає позначку, це робить його товариш по команді й переносить змагання на учня, що стоїть навпроти. Заміна партнерів можлива й за умови повного використання карток попередніми парами.

17. Учені та їхні відкриття

Учні сидять по двоє за одним столом. Один із них називає прізвище вченого, інший має швидко назвати його відкриття. Наприклад, перший учень каже: «Галілей відкрив закон вільного падіння тіл». Далі цей самий учень звертається до третього учня, що сидить за першим учнем: «Французький учений Блез Паскаль». Той відповідає: «Відкрив закон передачі тиску рідинами й газами».

Якщо учень затримується з відповіддю, він вибуває з гри, і його замінює інший учень із тієї ж команди. Перемагає команда, яка чітко відповідає на запитання і в якій вибуло з гри найменше учасників. (Командами вважаємо ряди учнів).

18. Хто більше слів прочитає у слові?

Учитель пропонує учням термін, наприклад «електродинаміка». З літер цього слова потрібно скласти інші фізичні терміни або такі, що можуть бути пов'язані з фізикою, не додаючи інших літер. Літери, що є в запропонованому слові, можна використовувати тільки раз. Так, із літер слова «електродинаміка» можна скласти терміни: динамік, камін, міна, анод, електрон, електрик, діелектрик, динамо, макет, катод тощо.

Гру доцільно проводити з термінами, які складно запам'ятати і з літер яких можна скласти інші терміни. Гру можна проводити індивідуально, а можна поділити учнів на дві групи і визначити переможця. Перемагає група, яка склала більше слів.

19. Тематичні терміни

Учням пропонують записати на аркушах паперу терміни, використані в даній темі. Це можуть бути назви явищ, прізвища вчених, назви розмірів, одиниці їх виміру тощо. Через певний час викладач припиняє записування слів і пропонує одному з учнів зачитати записані слова. Інші викреслюють назви, що повторюються. Учень, у якого виявиться найбільше термінів, буде переможцем.

Гра індивідуальна, її доцільно проводити для розминки, наприклад, перед перевіркою якості знань учнів.

20. Лото

Для організації цієї гри на аркуші паперу слід записати великими літерами формули теми або розділу. Потім аркуші розрізати так, щоб на кожній частині паперу залишилися літери, цифри, математичні знаки тощо. Частини аркушів у двох

примірниках перемішують на столі.

Потім учитель викликає до столу двох учнів і пропонує скласти формули. Перемагає найкращий знавець формул. На виконання цієї роботи відводять певний час. Гра індивідуальна, її можна використовувати як один із засобів перевірки знань формул.

21. Магазин

Один із групи учнів є «директором магазину», до якого надійшов «товар»: питання з предмета, яке на дошці записує вчитель. «Директор» пропонує «продавцям» (іншим учням) прийняти «товар» (відповісти на запитання). А потім він сортує «товар»: вищий ґатунок — абсолютно правильні відповіді (вищий рівень), перший ґатунок — неповні відповіді (середній рівень), другий ґатунок — відповіді з похибками (достатній рівень) і неправильні відповіді (низький рівень). Сам «директор магазину» теж повинен відповісти на поставлене запитання.

Може бути й таке, що під час сортування «товару» «директор зрозуміє неправильність або недостатність своєї відповіді й скаже про це вчителю. В будь-якому разі він заслуговує на хорошу оцінку викладача.

Гру можна проводити на узагальнювальному уроці з якоїсь теми. Крім того, до «магазину» може надходити декілька видів (гобто декілька запитань) «товару».

22. Мозкова атака

Учні потрапляють в «екстремальну ситуацію» й повинні негайно дати відповіді на поставлене запитання.

Наприклад, учитель каже: «Ви — капітан корабля. Ваш корабель тоне. Що необхідно зробити, щоб уповільнити швидкість затоплюваності корабля для порятунку пасажирів? Які закони фізики при цьому слід знати?»

Ця гра індивідуальна, її проводять у вигляді розминки на повторення вивченого матеріалу.

23. Прес-конференція

Ця гра — колективна. З класу вибирають кілька учнів, як грають ролі «академіків», «директорів заводів», «відомих учених» тощо. Інші учні — «журналісти». Вони представляють яесь «видання» або «теле(радіо)програми». «Журналісти» ставлять запитання «учасникам прес-конференції». Запитання має завчасно знати вчитель, тому що вони мають відповідати темі прес-конференції, віку й рівню знань учнів. Оцінюють і правильність відповідей, слухність запитань.

Прес-конференції добре проводити на узагальнювальних уроках з якоїсь теми. Звичайно, наведені приклади ігор не вичерпують їхньої різноманітності. До ігор ще можна віднести кросворди, ребуси, головоломки. Поділ ігор на вікові групи теж умовний.

24. Хокей

Як і в справжньому хокеї, кількість «хокеїстів на полі» від кожної команди — по шестеро (один воротар, двоє захисників і троє нападників). Правила гри в навчальному хокеї схожі на правила гри у справжньому. Тільки ці «хокеїсти» сидять за навчальними столами. Кидок у ворота в навчальному хокеї означає запитання, поставлене суперником. «Гол» — на запитання відповідь не дано. Або неправильна відповідь. «Шайбу відбито» — захисники або воротар дали правильну відповідь.

Арбітром може бути сам учитель. Він стежить за дотриманням правил, видаляє порушників, зупиняє час, дає гравцям дозвіл на запитання й на відповідь, використовує музичні паузи.

Усі інші виступають у ролі запасних гравців або вболівальників.

25. Фізичне доміно «Закінчити фрази»

Учням пропонують 18 фраз, які не мають закінчення, самі закінчення є, але на інших аркушах. Учням необхідно підібрати правильні закінчення до цих фраз.

1. Якщо молекули тіла «відсовуються» одна від одної, то об'єм тіла... (збільшується).
2. Частинки, з яких складаються речовини, називаються... (молекулами).
3. Усі молекули однієї й тієї ж речовини... (однакові).
4. Молекули всіх тіл рухаються... (безперервно і хаотично).
5. Частинки, на які поділяються молекули, називаються... (атомами).
6. Атоми складаються з дрібніших частинок, які називають... (елементарними частинками).
7. Явище самовільного проникнення молекул однієї речовини в проміжки між молекулами іншої речовини називають... (дифузією).
8. Рух дуже малих твердих частинок, завислих у рідині, називають... (броунівським рухом).
9. Якщо швидкість руху молекул збільшується, то температура тіла... (збільшується).
10. Якщо швидкість руху молекул зменшується, то температура тіла... (зменшується).
11. Між молекулами тіла існують сили взаємного... (притягання).
12. Між молекулами тіла існують сили взаємного... (відштовхування).
13. Якщо молекули речовини розташовані так, що відстань між ними менша за розміри самої молекули, то це... (рідина).
14. Якщо молекули речовини розташовані в певному порядку, то це... (тверде тіло).
15. Якщо відстань між молекулами набагато більша за розміри самих молекул, то це... (газ).
16. Речовина, яка не має власного об'єму й форми, це... (газ).
17. Речовина, яка зберігає об'єм і форму, це... (тверде тіло).
18. Речовина, яка зберігає об'єм, але легко змінює форму, це... (рідина).

26. «Барон Мюнхгаузен»

Від імені барона Мюнхгаузена дають помилкове твердження. Завдання гравців — розвінчати «брехню». Наприклад, у 7-му класі після вивчення дифузії в твердому тілі можна розповісти таку казочку: барон, що виграв багато грошей, наповнив гаманець золотом і сріблом і рушив додому, але, поки йшов, монети зрослися одна з одною і зіпсувалися. Учні швидко розвінчують Мюнхгаузена, бо дифузія в твердих тілах — дуже тривалий процес.

27. «Фізичний (історичний, біологічний...) слалом»

Застосовують прийом у роботі з різними текстами. Клас ділиться на групи, їм дають час для вивчення будь-якого тексту. Потім кожна група готує за текстом певну кількість запитань для суперника. Правильність відповідей оцінюють самі учні. Тексти краще брати пізнавального характеру.

28. «Крокодил»

Цю досить відому гру з успіхом використовують на уроках узагальнення знань. Учні діляться на 2 команди. Один з учнів демонструє дослід, явище за допомогою міміки й жестів, без слів, без обладнання. Переможець — команда, котра швидше розгадає показане.

29. «Що? Де? Коли?»

Немає потреби описувати хід цієї гри. Скажемо тільки, що ця форма доцільна передусім на уроках узагальнення,

але її можна використовувати й під час вивчення нового матеріалу. Гру можна проводити і з випереджувальним домашнім завданням. Скажімо, в 9-му класі під час вивчення теми «Вічний двигун» дітям дають завдання знайти в книгах описи різних проектів «Перпетуум мобіле».

30. «Пінг-понг»

Застосовують під час опитування за домашнім завданням. До дошки виходять двоє учнів і по черзі ставлять один одному запитання з теми. Учитель оцінює відповіді. Оцінка залежить від кількості правильних відповідей, додаткові бали можна ставити за якість відповідей. Гра не потребує попередньої підготовки з боку вчителя. Розрахована на активізацію уваги учнів під час відповіді біля дошки.

31. «Відповідь із рецензією»

Відповідь учня біля дошки записують на магнітофон. Прослуховуючи запис, клас пише за раніше розробленим планом рецензію (повнота відповіді, логічність, манера учня говорити і триматися, що випущено у відповіді, що сказано неправильно, наявність своїх прикладів, оцінка). Рецензія може мати й жартівливий характер. Рецензії можна перевіряти вибірково, зачитувати деякі з них і давати свій коментар.

32. «Коментатор»

Використовують, як правило, під час повторних показів фільмів, діафільмів, діапозитивів, репродукцій, демонстрацій карток через епідіаскоп тощо з метою закріплення матеріалу. Суть полягає в необхідності прокоментувати кінофільм, продемонстрований без звуку, або діафільм без титрів. Коментатора можна перервати й попросити іншого продовжити розповідь.

33. «Бараняча голова»

Допомагає засвоїти нову термінологію. Наприкінці уроку дають завдання: згадати всі нові терміни уроку. Перший учень називає один термін, другий — попередній і свої, третій — обидва попередніх і свої тощо. Порядок слів зберігається. Якщо учень помилився, наступний не виправляє його, а каже: «бараняча голова». На уроці, що завершує тему, ланцюжок доходять до 20 і більше слів.

34. «М'яч із словами»

Це один із варіантів відпрацювання термінології. Кидаючи м'яч сусідові, учень називає термін. Той, хто його спіймав, додає такі слова, щоб утворилося коротке речення, кидає м'яч наступному, називаючи новий термін.

Наприклад. Конвекція — відбувається в рідинах.

Гра розвиває винахідливість, стимулює увагу й реакцію.

35. «Біль літературного героя»

Ми соромимося говорити про свій біль. Немає з ким поділитися думками, мало хто вислухає нас до кінця. Всі поспішають, усім ніколи слухати.

Літературні герої художніх творів, якщо вони позитивні, здебільшого люди відверті, мудрі, справедливі. Який духовний та фізичний біль їх переймав? Кому вони про нього розповідають? Чому саме цим особам? Як вони сприймають страждання та думки літературного героя?

36. «Ланцюжок»

Головне в цьому прийомі — спиратися на досвід дітей, правильну, чітку постановку запитань, тобто неодноразове повторення найголовнішого, того, що схвилювало, спонукало замислитися та здивувати учня. Іноді з цього «ланцюжка» запитань виникне проблема, яку слід вирішити на наступному уроці, а поки, можливо, почекати. Наприклад, чи можна Попелюшку назвати по-сучасному «майстром золоті руки»?

У старших класах слід *застосовувати варіант московської вчительки Світлани Тандіт.*

«Злочин і кара» Ф.Достоевського. Найскладніша сцена роману — сповідь Мармеладова. Прошу учнів мовчки прочитати текст. Завдання лише одне: занотувати в зошит важливі запитання, які виникають у вас під час сповіді. Запитань чимало:

- Чи має будь-хто засуджувати Мармеладова?
- Чому Мармеладов зацікавився саме Раскольніковим?
- Чи можна допомогти Мармеладову? Як саме?»

37. «Малюнок на скелі»

Первісні люди на стінах печер зображали тварин, речі, які мали відношення до їхнього життя. Учню необхідно обрати лише одну річ, яка б символізувала художній твір.

Наприклад:

Кришталевий черевичок — казка Ш.Перро «Попелюшка, або Кришталевий черевичок».

Розкішний олень, у якого між рогами росте гілляста вишня — твір Распе «Пригоди барона Мюнхгаузена».

38. «Особисті асоціації»

Особисті асоціації школярів — це спроба перевтілення та перетворення літературного героя, його внутрішнього світу. На уроці за «Війною і миром» Л.Толстого учням пропонують знайти три асоціації до жіночих образів. Ось один із прикладів:

Елен — пуста кришталева чара,

Наталя — запалена свіча,

Соня — суха ікебана.

Учень пояснює, чим викликані ці асоціації, розповідає про себе, про свої почуття, але повинен добре зрозуміти літературного героя.

39. «Людське щастя літературного героя»

Сучасний український письменник В.Шевчук назвав чотири складові людського щастя:

1. Наявність живих батьків.
2. Знайти себе у цьому світі.
3. Мати добрий сімейний лад.
4. Не сказати жодного «кривого» слова.

Користуючись цими чинниками, дайте відповідь: чи щасливий літературний герой?

40. «Я—диктор»

Застосовують цей прийом під час виразного читання творів. Слід звернути увагу на темп, силу голосу, його тон. Саме ці чинники розкривають почуття та думки.

Спочатку учні «відточують зір та почуття», використовуючи цитати з твору, який вивчають.

Наприклад:

«— *Оце вже говорить Людське дитинча!* — з гордістю сказала Багіра».

«— *Людина!* — вигукнув він, клацнувши зубами. — *Людське дитинча. Дивись!*»

(Із твору Р.Кіплінга «Мауглі».)

«— *Мамо,* — тихо звернувся до неї Кравецький, сідаючи на стілець коло ліжка. — *Мамочко, Джеррі прийшов до вас.*

«— *Мою маму?* — вражено перепитав він. — *Провідати маму? Зараз?*»

(Із твору Дж. Даррелла «Балакучі квіти».)

41. «Художник»

Хтось із дітей розпочинає:

«Намалюю я портрет, чий, поки що таємниця. Відгадайте, вас я прошу, хто це? Я малюю казкового героя з літературної казки відомого американського письменника Волта Діснея. Він маленький. Ходить навшпиньках. Голова велика, як тулуб, ручки та ніжки маленькі. Героя треба примушувати помити з милом шию, руки і навіть вуха, хоча він дуже любить працювати цілісний день у копальні. Вміє чаклувати. У нього великі, добрі очі, ротик може то посміхатися, то сумувати, то мріяти і навіть бурчати. Фарби я використаю білі, червоні, рожеві, жовті, сині, коричневі».

Учні впізнають Гнома з казки В.Діснея «Білосніжка і семеро гномів».

Схвалюємо художника лише тоді, коли легко здогадуємося, кого він «малює».

42. «Хто більше»

Учні пропонують перелічити на аркушах паперу терміни, які використовують у даній навчальній темі. Через 3—4 хвилини учні припиняють записування слів. Учитель пропонує одному з учнів зачитати записані ним слова. Інші викреслюють назви, що повторюються. Учень, у якого записано найбільше термінів, перемагає.

43. «Алгоритм»

Підшукати вірші, які допомагають описати відомі процеси в програмуванні. Намалювати відповідний алгоритм. *Наприклад:*

Крошка сын

к отцу пришел

И спросила кроха:

— Что такое хорошо

И что такое Плохо?...

Если ветер крыши рвет,

Если град загрохал,

Каждый знает — это вот

Для прогулок плохо.

Дождь прокапал и прошел

Солнце в целом свете.

Это очень хорошо

И большим, и детям.

(В. Маяковский)



Это очень хорошо
И большим, и детям.

Конец

44. «Ерудит ЮША» (Юридична Шпаргалка Абітурієнта)

Конспектувати навчальні матеріали намагаються майже всі, але мало хто вчиться мистецтва короткого й дохідливого зображення навчальної інформації, так, щоб це було зрозуміло всім і насамперед було легко запам'ятати самому.

У центрі шпаргалки зобразить декілька головних, ключових понять. Напишіть їх різним кольором, шрифтом, обведіть. Убик намалюйте стрілки, лінії. Відобразить, з якими поняттями співвідносні ваші ключові слова, малюнки-символи. Умова одна: сама шпаргалка має бути зрозумілою будь-кому з присутніх.

Учитель роздає навчальний матеріал (можна взяти будь-який параграф із підручника), і кожен намагається скласти за ним шпаргалку в заданий час.

По закінченні заданого терміну вчитель збирає роботи, перетасовує їх і передає по колу учасникам для оцінки. Кожен з учнів оцінює чергову шпаргалку.

45. «МАГ»

Учні класу діляться на три команди «допитливі», «кмітливі», «критики». «Допитливі» ставлять запитання чи завдання за темою заняття або за пройденим матеріалом.

«Кмітливі» відповідають на поставлені запитання або вирішують завдання. «Критики» стежать за регламентом, критикують дії й рішення двох перших груп, пропонують розподіл п'яти наявних балів між трьома командами.

Максимальна оцінка: два бали — за запитання, три бали — за відповідь. «Критики» отримують бали, які вони аргументовано віднімуть у двох інших команд. Учитель має право «вето» на несправедливе рішення критиків і право присудити додатковий бал за особливо цікаве запитання (завдання) або відповідь (розв'язання).

Після кожного туру команди міняються місцями: «допитливі» стають «кмітливими», «кмітливі» — «критиками», «критики» — «допитливими».

Учитель підбиває підсумки, проставляє бали проти кожного прізвища, аналізує дії учасників, вказує на допущені помилки, заслуховує міркування учнів.

46. «Розповідь літературного героя»

Цей прийом існує у двох варіантах.

Варіант 1

Людину, яка добре розповідає або читає, приємно слухати. Це потрібно всім кожному. Вчитель пропонує учню уявити себе в ролі літературного героя й розповісти про нього так, щоб приємно було послухати друзям-однокурсникам.

Варіант 2

Розповісти казку від імені героя:

- Шарль Перро «Попелюшка» — від імені мачухи Попелюшки;
- брати Грімм «Бременські музиканти» — від імені персонажа (за вибором учня);
- Волт Дісней «Білосніжка» — від імені одного з гномиків (за вибором учня).

Ці прийоми сприяють розвитку емоційного світу людини. Емоції виникають під впливом різних подразників, які надходять із зовнішнього світу або з середини самого організму, від органів до тканин. Вони необхідні, тому що урізноманітнюють барвами наше життя, роблять його цікавим. Саме слово «емоція» в перекладі з латини означає «збудження», «хвилювання».

Американський психіатр П. Екман після проведених досліджень стверджує, що й вираз обличчя людини, в свою чергу, впливає на її емоційний стан. Коли учасники експериментів — студенти кількох коледжів — імітували вирази переляку, гніву, захоплення, в них виникали й відповідні емоції. Складніше було з усмішками, адже їх існує 18 видів, і не всі вони означають радість.

Практика доводить, що школярі, читаючи й відповідаючи, використовують такі засоби виразності, як жест чи міміка, невміло. Наприклад, розповідають про щемливе — з усмішкою. Пошлемося тут знову на авторитет Василя Сухомлинського: «Виховання емоцій — це не якась окреме вузьке завдання, а сама суть усього процесу становлення людини». Ось чому на уроках зарубіжної літератури потрібно учнів навчати правильно використовувати жести, міміку поруч із такими засобами виразності як темп, сила голосу, його тон.

47. «Живі малюнки»

Цей прийом найефективніше створює ситуацію зацікавленості, спонукає працювати «мовчазних» дітей.

Учні прослухали чи прочитали літературний твір. За завданням учителя відтворюють епізод із твору, приймають відповідні пози, надають обличчю необхідного виразу, представляють уявно одяг героїв. Потім розповідають про це. Прийом має різні варіанти застосування.

Перший — інсценування за допомогою пантоміми.

Другий — інсценування за допомогою підібраних учителем цитат до літературних образів.

Розвитку асоціативного мислення допомагають прийоми та завдання, схожі на ті, які використовує у своєму вірші російська поетеса Наталя Бромлей.

Скажи, скажи, художник,

Какого цвета дождик?

Какого цвета ветер?

Какого цвета вечер?

Скажи, какого цвета

Зима, весна и лето?

Учні повинні підібрати докази з поезій світових майстрів слова. Наприклад, дощ може бути різного кольору.

У Майкова літній дощ — золотий: «Золото, золото падает с неба!»

Осінній дощ у К. Симонова — жовтий: «Жди, когда наводят грусть желтые дожди».

А репродукції картин К. Юона «Кінець зими», І.Левітана «Березень», В.Бешєєва «Голуба весна» доводять, що сприймати й зображати весну фарбами можна по-різному.

48. «Очіма психолога»

Герої Г. Флобера, О. Уайльда, Ф. Достоєвського страждають і закінчують життя самогубством. Спробуймо за допомогою цього прийому, використовуючи загальномістецький закон «читаєч — суб'єкт — аналіз», передбачити, які обставини спонукали їх залишити цей світ.

Суїцидальні наміри:

1. Демонстративність. (Люди цього типу намагаються своїм самогубством привернути увагу інших до своїх бід, домогтися співчуття й розуміння).
2. Афективність. (Емоції переважають над інтелектуальною оцінкою ситуації).
3. Неспроможність. (Такі люди вважають себе некомпетентними, непотрібними).
4. Максималісти. (Найменша втрата здається непоправною, а цінність досягнень — мінімальною).

Однак, на думку вчених, є й такі чинники, які за будь-яких умов стримують від самогубства будь-яку категорію кандидатів. Це — розуміння відповідальності перед іншими і почуття свого обов'язку.

49. «Один день із життя героя твору»

«Дні мої, а чим же вас згадати». Ці рядки належать перу Ліни Костенко. Зрештою, в житті кожної людини настає той момент, коли вона сама ставить запитання перед собою. Всі ми — прості смертні, і володарі світу, і генії, й невдахи, добрі й злі — рано чи пізно запитуємо свій розум і серце про те, що посіяли вони по білому світу і що залишили в нашому житті.

Розкажіть про свій найпам'ятніший день у житті. Чи був такий день у літературного героя? Чим він особливий?

На уроках літератури необхідно приділяти увагу вимові вголос нових теоретичних понять, правильно писати ініціали письменників тощо.

50. «Знайди пару»

I варіант.

Гру проводять із метою закріплення знань про різноманітність організмів (наприклад, у 6-му класі під час вивчення теми «Родина Покритонасінні»). Кожен ряд учнів є однією командою. Команди отримують однакові комплекти листівок із зображеннями органів рослин, формулою квітки. При цьому кожен гравець отримує одну листівку. Завдання: за певний час знайти листівку-пару і впізнати родину чи рослину. Переможе та команда, яка утворила найбільше пар.

II варіант.

Клас поділено на дві групи. Перша група отримує картки із запитаннями, друга — картки з відповідями. Кожен має знайти свою половину. Відповіддю може бути практичне завдання, тоді парам необхідно його виконати.

51. «Ланцюжок»

Гра корисна для закріплення знань про різноманітність тварин певного таксону. Грає весь клас. Наприклад, у 7-му класі можна запропонувати гру для перевірки знань представників ряду Хижі класу Ссавці. 1-й учень «Тигр уссурійський», 2-й — «Котячі. Куницеві», 3-й — учень «Тхір. Ведмідь гімалайський», 4-й — «Ведмежі. Вовчі», 5-й — «Лисиця звичайна. Видра річкова», 6-й — «Куницеві. Котячі», 7-й — «Кіт лісовий. Ласка» тощо.

52. «Цукерка»

За допомогою цієї гри можна перевіряти знання про певний об'єкт, який треба відгадати: плід рослини, квітку або аркуш із написаним на ньому словом. Учні ставлять запитання (кількість їх вказує вчитель), що вимагають відповіді «так» або «ні». Той, хто відгадає, отримує «цукерку». Наприклад, під час уроку на тему «Скелет людини» (8-й клас) можна поставити 10 запитань. У цукерці заховано слово «надколінок». Можливі запитання: це орган? — Так. — Кістка? — Так. — Належить до скелета голови? — Ні. — До скелета тулуба? — Ні. — До скелета кінцівок? — Так. До верхніх кінцівок? — Ні. — До тазового пояса? — Ні. — Кістка довга? Ні. — Кістка стопи? — Ні. — Отже, надколінок.

53. «Аукціон»

Використовують «Аукціон» на етапі узагальнення знань. Учні повторюють якусь властивість, функцію, особливість будови, спосіб життя певного об'єкта. Вони доповнюють одне одного, набираючи якомога більше знань про цей об'єкт. Виграє той, хто назве ознаку останнім, а інші не зможуть доповнити.

54. «Самі собі складаємо завдання»

Найбільш корисне в цій грі залучення кількості понять з характеристикою. Під час вивчення теми «Будова клітини» (10-й клас) можна так перевірити знання органел та їхніх особливостей. Учні отримують чисті аркуші. За завданням учителя записують назву органели. Аркуш згортають, передають сусіду праворуч або ліворуч. На отриманому аркуші вказують особливість будови будь-якої органели, згортають, передають сусідові, знову пишуть назву органели, потім вказують функцію, а далі — органелу, потім особливість будови і т. д. По кожному ряду циркулює свій комплект аркушів. Учень останньої партії щоразу передає аркуш на першу парту ряду. Після останнього запису аркуш розгортають, підписують і стрілками поєднують назви органел, їхні особливості та функції. Найзмістовніші картки оцінюють.

55. Гра «Скласти слово»

В основі даної форми роботи — гра з літерами та словами. Для гри треба підготувати ігрові поля (велике — для загального огляду і малі — для кожної команди). На ігровому полі зображають чотири квадрати (кожен має свій номер) один біля одного розміром 3x3 (1-й квадрат), 4x4 (2-й квадрат), 5x5 (3-й квадрат), 6x6 (4-й квадрат). Горизонтальні лінії квадратів нумерують справа з нижньої до верхньої лінії від 1 до 6. У кожний квадрат по діагоналі зліва направо вписують одну й ту саму літеру (наприклад «А»),

Завдання гравцям: по черзі вписувати в одну горизонтальну лінію певного квадрата слова — іменники називного відмінку в однині, які не є власними назвами. Ці слова можуть бути власними назвами, якщо це обумовлено правилами гри. Вступаючи в гру, капітан команди називає номер квадрата, номер лінії та слово. Мало лише віднайти слово — за це зараховують тільки 1 бал, треба ще й на запитання відповісти. Якщо відповідь правильна, команда отримує стільки балів, скільки літер доставлено в горизонтальну лінію квадрата. Наприклад:

- 1) ...а — оса — 2 бали;
- 2) ...а — міна — 3 бали;
- 3) ...а — марка — 4 бали;
- 5) ...а — корова — 5 балів.

Ведучий ставить учасникам гри запитання, його помічник вписує у велике ігрове поле віднайдені гравцями слова, інший — веде облік набраних командами балів.

Запитання для гри добирають диференційовано. Якщо слово вписується в перший квадрат, то запитання команди буде набагато легшим, якщо ж у четвертий — складнішим. За змістом запитання можуть бути різні або тематичні. Наприклад, якщо у грі літера «г», можна підготувати запитання з географії, літера «і» — запитання з історії, літера «л» — запитання з літератури тощо. Крім того, кожен квадрат може мати свої тематичні запитання. Отже, залежно від конкретних завдань, гру можна ускладнювати або спрощувати.

56. Гра «Інтелектуальний поєдинок»

Для гри потрібно підготувати велике ігрове поле та малі ігрові поля для команд. Велике ігрове поле багаторазового використання — це квадрат 10x10, естетично зображений на ватмані. Кожна горизонтальна лінія позначена числами від 1 до 10, вертикальна — буквами згори вниз. Усі сто клітинок поля закриті кольоровими квадратами, прикріпленими до основи ватману скріпками, що тримаються на непомітних прорізах над кожним квадратом.

Суть гри полягає в тому, що гравці кожної команди по черзі називають координати ходу (наприклад, А-1, Б-4), намагаючись якомога швидше виявити клітинки, які містять запитання з різних галузей знань: історії, літератури, географії, економіки, культури тощо. В ході гри помічники ведучого відкривають названі координати — знімають із вказаної клітинки кольоровий квадрат, під яким знаходять те чи інше позначення, котре може символізувати певну тему, на яку буде поставлено запитання, форму запитання (з варіантами відповіді чи без них, із правом на обдумування чи без нього), втрату ходу, вихід із гри члена команди, який назвав координати, додаткове запитання. Якщо в ціль не влучено, то право продовжувати гру надають іншій команді. Запитання для проведення гри складають з урахуванням пізнавальних інтересів та здібностей учнів. Правила гри можуть бути спрощені або ускладнені. За правильну відповідь нараховують 1 бал.

Гру припиняють, коли всі клітинки із запитаннями буде відкрито. Виграє команда, яка по закінченні гри матиме більшу кількість балів.

57. Гра «Погоня в лабіринті»

Ігрове поле — своєрідний лабіринт. Одночасно можуть грати 2—4 команди. Тема гри — міфи, легенди, повір'я.

У лабіринті — 16 секторів-запитань. Правильна відповідь на запитання означає проходження одного сектора. Проходження кожною командою лабіринту позначають фішкою відповідного кольору. Запитання ставлять одночасно всім командам. Якщо команди дають правильні відповіді, їхні фішки пересувають лабіринтом до наступного сектора, наближаючись до виходу. Хто швидше вийде з лабіринту, набравши найбільшу кількість балів, той і виграє.

58. Гра «Інтелектуальне лото»

Для проведення гри потрібно підготувати настільну гру «Лото» (картки, діжечки, фішки), аркуші паперу, ручки. Участь у грі може бути командною або індивідуальною. Пропоновані теми: зоологічне, хімічне, казкове, історичне, географічне, краєзнавче, літературне лото (можна скласти запитання за окремими творами чи темами), лото-мозаїка (складають запитання з різних галузей знань). Учасники гри вручають ігрові картки. Ведучий швидко називає числа, зображені на діжечках, які він дістає з торбинки. Усі гравці мають бути дуже уважними. Той, у кого на картці виявилось назване число, каже «стоп». Йому ставлять запитання під таким самим номером. Якщо гравець відповідає правильно, він має право закрити це число фішкою. Фішку отримують у помічника ведучого. Якщо відповідь неправильна, неповна — число залишається відкритим. Перемагає той учасник гри, котрий найшвидше закrije всі числа на картці фішками, тобто правильно відповість на запропоновані запитання. Стежити за дотриманням правил гри ведучому допомагають помічники (записують усі числа, які були в грі, фіксують правильні відповіді гравців тощо).

59. Гра «Інтелектуальний марафон»

Для проведення гри потрібно підготувати ігрове поле та фішки. На відповідно оформленому ігровому полі для кожного учасника гри є своя «бігова доріжка», кожне запитання на ній позначене кружечком. Фішки кожної команди пересуває помічник ведучого вперед до фінішу, якщо учасники марафону дають правильні відповіді на запитання.

Учасники гри мають пробігти «марафонську дистанцію» — 42 запитання. Гра вимагає від учасників швидкої реакції, узгодженості дій та лаконічних відповідей гравців, чітких, стислих, правильних.

Перемагає той учасник гри, який першим прибуде на фініш. Гру можна проводити в кілька етапів.

60. Гра «Інтелектуальний тир»

Для гри потрібно підготувати ігрове поле у вигляді мішені з зображенням яблука всередині (кількість кілець 20—30), фішки для кожної команди різного кольору. Кожна команда отримує ігрову картку, в якій записуватимуть номер запитання, варіанти відповідей, кількість балів. Одночасно можуть грати кілька команд. Особливість гри полягає в тому, що запитання передбачають кілька варіантів правильних відповідей. Для запису відповідей в ігрову картку командам відводять одну хвилину. Біля кожної команди є асистент ведучого, якому по закінченні колективної роботи протягом 1 хв капітан подає ігрову картку. Ведучий зачитує правильні відповіді. Асистенти рахують їх кількість в ігрових картках та оголошують результати гри. На ігровому полі помічник ведучого просуває фішки команд до центру (яблука) на стільки кілець, скільки правильних відповідей записала команда в ігровій картці.

~~Зразок завдання для учасників гри: запишіть олійні культури. Можливі варіанти відповідей: соняшник, рапс, арахіс, соя, плоди олійної пальми, олива.~~

61. Гра «Інтелектуальний хокей»

«Хокей» за змістом може бути літературно-музичним, історико-географічним, хіміко-біологічним тощо. Грають дві команди, в складі яких — по шість гравців. Команди розташовуються одна проти одної таким чином: на першій лінії — один гравець (воротар), на другій — двоє (захисники), на третій — троє (нападаючі). Гравці третьої лінії вибирають із запропонованого їм переліку запитання команди-суперниці, оголошують його. Лінія захисників шукає правильну відповідь. Гравцям різних ліній під час обговорення відповіді на запитання не можна спілкуватися. За правильну відповідь на запитання гравці другої лінії отримують 2 бали. Якщо їхня відповідь неправильна, «відбивається» перша лінія (воротар). За правильну відповідь він отримує 1 бал. Команди можуть поставити одна одній 10—15 запитань. Перемагає команда, яка отримала більшу кількість балів.

62. Гра «Троє мудреців»

Грають дві-три команди. Кожна команда рекомендує до гри свого мудреця, всього їх має бути троє. В ході гри команда може грати з будь-ким із мудреців. Мудреці займають почесні місця перед командами. Командам по черзі ставлять запитання, їм пропонують три можливі відповіді. Команда вибирає мудреця, з яким гратиме. Мудрець пропонує свій варіант відповіді. Команда вибирає, погодитися чи ні. За правильну відповідь і мудрець, і команда отримують один бал. Якщо відповіді неправильні — бали не зараховують.

Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів. Наймудрішим оголошують мудреця, котрий дав більшу кількість правильних відповідей. Зразок завдання:

Коронаграф — це:

- а) спеціальна камера астрономів;
- б) художник, який спеціалізується на зображенні королівських головних уборів;
- в) прилад для вимірювання розміру зубів.

63. Гра «На казковому полі»

Гра побудована на звичайному шаховому полі, розділеному на дві командні зони, в кожній — 32 клітинки. Кожна клітинка розташована на перехресті літери й числа, як у шахах, тому й має відповідну назву, наприклад: h1, h2, h7 тощо. Грають дві команди. Перед початком гри кожна команда протягом однієї хвилини продумує всі варіанти можливих ходів, так, щоб за допомогою шахового коня побувати в усіх клітинках своєї ігрової зони. Кожна клітинка має 1 запитання. Починають (і продовжують) гру ходом шахової фігури — конем із її стартової позиції. Капітани команд по черзі називають клітинку, в яку здійснюють хід. Двічі в одній і тій самій клітинці бувати заборонено. Кожний хід зараховують, його вважатимуть результативним, якщо гравці команди правильно відповіли на запропоноване запитання. Для гри можна підготувати запитання за народними та літературними казками. Кількість запитань має відповідати кількості клітинок — 64 (по 32 для кожної команди).

Перемагає команда, яка правильно прорахувала кількість ходів, дала правильні відповіді на запитання і в результаті набрала більшу кількість балів.

Для гри потрібно підготувати велике ігрове поле «Хід конем», два малі ігрові поля, фішки у вигляді шахової фігури коня, аркуші паперу, ручки, зміст завдань для учасників гри. Гра буде цікавою для дітей різних вікових груп.

64. Гра «П'ять на п'ять»

Ігрове поле багаторазового використання оформляють таким чином: на ватмані зображують квадрат 5x5 (7x7). Нумерують кожну клітинку, крім клітинок середньої лінії по горизонталі, в які буде вписано висхідне слово гри. Під кожною колонкою по вертикалі записано, з якої галузі знань (теми) гравці отримають завдання, якщо впишуть літеру саме в цю колонку: музика, театр, література, спорт, географія, природа (загадки-варіанти можуть бути різними). Перед початком гри в середню лінію по горизонталі вписують висхідне слово з п'яти літер — іменник називного відмінку в однині (не власна назва). Бажано, щоб у слові було 2—3 голосних літери: ранок, агурус, слива. Висхідне слово для гри можуть запропонувати самі діти. Вони його можуть виявити, відгадавши запропоновану вчителем загадку (ребус, шарадку).

Перед початком вікторини протягом однієї хвилини її учасники мають змогу продумати можливі варіанти ходів. У процесі гри команди по черзі утворюють нові слова, додаючи до наявних на ігровому полі літер чи слів по одній літері. Нове утворене слово можна читати зліва направо, справа наліво, згори вниз, знизу вгору, але не по діагоналі. Літери слова мають бути поряд — не через клітинку. Повторюватися в утворенні слів заборонено. Помічники ведучого записують на дошці всі слова, утворені протягом гри, та кількість набраних командами балів.

За правильну відповідь команда отримує стільки балів, скільки слів є в утвореному слові. Якщо команді хід зараховано (утворено нове слово), але вона правильною відповіддю на запитання не дала, гравці отримують один бал і хід переходить до іншої команди.

Гра триває доти, доки в усі клітинки ігрового поля не буде вписано літери.

Готуючись до гри, треба підготувати зміст завдань для учасників, ігрові поля, варіанти вдалих висхідних слів, кольоровий маркер для нанесення літер на велике ігрове поле. Для проведення гри можна використовувати класну дошку.

65. Фантастичні тварини (гра-конкурс)

Конкурс доцільно проводити на закріплення вивченого про екологічні групи тварин, звертаючи увагу на відмінності в будові конкретних органів та систем, які відбувалися під впливом певних умов середовища існування.

Мета: сформувати чіткі уявлення про взаємозв'язки екологічних умов, про середовище існування, спосіб життя та анатомо-фізіологічні особливості тварин.

Завдання для учнів: описати тварину, умови її існування та особливості біології. Тварину бажано зобразити графічно. Необхідно обґрунтувати доцільність виникнення певних анатомо-фізіологічних особливостей у фантастичної тварини.

До обговорення конкурсних робіт необхідно залучити увесь клас, запропонувавши дати веселу та влучну назву фантастичній тварині, спираючись на найяскравіші її особливості (зовнішність, характер, спосіб пересування тощо).

Підсумком такої гри може стати виставка малюнків-портретів фантастичних тварин «Містер учнівських симпатій» або «Міс учнівських фантазій».

66. «Машини часу»

Ігрові ролі — чотири екіпажі, король з почтом, чаклун. Екіпажі чотирьох «машин часу» терплять аварію й потрапляють у минуле. Необхідно довести свою могутність і реальну користь своїх знань у королівстві, куди вони потрапили. Завдання чаклуна — не випустити владу зі своїх рук, очорнити прибульців. Король дає на підтримку наукових досліджень 100 дублонів, їх необхідно розподілити між екіпажами залежно від перспективності напрямів їхньої діяльності. Король має право карати прибульців, якщо вони будуть запідозрені у неправді. Перемагає команда, що отримала необхідну фінансову підтримку. Гра підходить для уроків узагальнення.

67. Storytelling

Цікавий вид роботи на уроках іноземної мови. Створюють ідеальні умови для введення мовного матеріалу в контексті, для ненав'язливого тренування у використанні лексичних одиниць, граматичних структур, розвитку навичок аудіювання.

Перед початком оповіді вчитель вводить ключові слова. В процесі переказу історії, казки він пропонує дітям завдання:

— висловити свої припущення щодо того, що станеться з героями далі;

— запитати, як би діти почувалися на місці героїв у тій чи іншій ситуації.

Перед початком переказу діти отримують картки з окремими словами і під час прослуховування піднімають свою картку, щойно почують дане слово.

Перевіряють розуміння прослуханого традиційно — за допомогою запитань. Використовують і такий прийом як розташування ключових речень у порядку розвитку подій в оповіданні.

68. Homereading

У ході роботи з текстом звичайно багато уваги приділяють засвоєнню лексики й граматики. Можна запропонувати різноманітні завдання під час роботи над кожним розділом книги:

—зробити вибірковий переклад;

- виписати слова і вирази, які виражають головну думку розділу;
- передати основний зміст одним реченням;
- виписати ключові слова для переказу;
- дібрати *wortfamilie* до слова;
- виписати з прочитаного розділу, наприклад, дієслова, що означають різний спосіб пересування, синоніми до дієслів;

- скласти детальний план;
- переказати прочитане за планом;
- описати малюнки до тексту і висловити свою думку про нього;
- оцінити вчинки героїв зі своєї точки зору;
- запропонувати різні варіанти розвитку подій;
- передати зміст розділу від імені різних героїв;
- прослухати уривок із тексту і сказати, про кого, або про що йдеться, хто з героїв сказав ці слова;
- інсценувати уривок із розділу.

69. «Квітка-семиквітка»

Використовують, наприклад, для закріплення прикметників, які означають кольори предметів. Обладнання: ромашка з кольоровими пелюстками. Діти, один за одним «зриваючи пелюстки», називають колір. Якщо учень помилився, всі пелюстки повертаються на місце, і гра починається знову. За таким принципом організують ігри «Кольоровий хвіст півника», «Збери букет», «Прикрась ялинку», «Побудуй дім для Карлсона» (з різнокольорових цеглинок).

70. «Асоціативний конспект»

Учням пропонують намалювати або принести предмети, які, на їхню думку, можуть символізувати певний етап життя письменника, а потім прокоментувати свій вибір.

71. «Перегук»

Учні отримують завдання: знайти відповідності між літературним твором та відомими шедеврами живопису або музики.

72. Фізичне доміно «Закінчити фрази»

Учням пропонують фрази, які не мають закінчень. Самі закінчення окремо є, але на інших аркушах. Учням потрібно якомога швидше правильно підібрати закінчення до цих фраз (як підсумково-узагальнювальний урок).

73. Опитування-підсумок

Наприкінці уроку вчитель ставить запитання, які спонукають до рефлексії уроку. Що на уроці було головним? Що нового дізналися сьогодні? Чого навчилися?

Можливо, думки учнів не збігатимуться. Важливо, що вчитель одразу бачитиме, наскільки результативним був урок.

74. «Склади задачу сам»

Учням пропонують, користуючись довідниковою літературою, скласти задачу та записати її у зошит. Потім учні, які сидять за однією партою, обмінюються зошитами і розв'язують задачу сусіда. Після розв'язання знову обмінюються зошитами: «автор» перевіряє розв'язок своєї задачі. За кожну задачу ставлять три оцінки: першу — за умову, другу — за правильність розв'язку та розрахунків, третю — за перевірку. В журнал виставляють середню оцінку. Такий вид роботи відкриває простір для творчості та пошуку й тому дуже цікавий для учнів.

75. «Фізики-лірики»

Учням пропонують оповідання, в якому навмисно допущено помилки фізичного змісту. Діти на слух повинні їх помітити і вміти фізично обґрунтувати.

Учням пропонують творчу роботу — написання творів-мініатюр та віршів на фізичну тематику.

76. «Допоможи розязві»

Записують формули, в яких пропущено деякі фізичні величини. Учні повинні їх записати правильно.

77. «Якби письменником (поетом) був я (читання з продовженням)»

Рекомендовано тоді, коли твір має трагічний кінець або інтригу. Дає учням змогу зняти стрес (наприклад, після читання оповідання В. Винниченка «Федько-халамидник», П. Мирного «Морозенко»).

78. «Зустріч із літературними героями»

Це рольова гра. Визначають учнів, які гратимуть роль автора твору, який вони вивчають, і героїв цього твору. Герої можуть поставити запитання автору, висловити своє ставлення до прочитаного. Ця форма роботи допомагає пізнати внутрішній світ героїв, перейнятися духом епохи.

79. «Доповнити афоризм»

Пропонують на закріплення вивченої орфограми. Вчитель записує початок вислову знаменитої людини, а потім шляхом запису розподільного диктанту діти записують у дві колонки слова, в яких, наприклад, є подвоєння «нн», і ті, в яких його немає. Після повідомлення ключа (наприклад, із других букв кожного слова) учні складають слова і продовжують вислів.

80. «Вибери правильний варіант»

Вибрати з двох варіантів висловів (мовних штампів) правильний, записати в контексті речення.

81. Лінгвістичний експеримент «Позмагаймося з письменником»

Записати строфи з поезій відомих авторів (або прозових творів), дібравши замість пропущених другорядних членів речення найбільш вдалі.

82. Робота в динамічних (змінних) парах

Завчасно формують робочі пари учнів, учитель на уроці роздає картки із завданнями і пропонує поміркувати та обмінятися думками в парі. Діти готують відповідь. Дозволено користуватися зошитами й підручниками. Кожна пара проговорює варіант відповіді. Хто з учнів краще знає матеріал, допомагає тому, хто знає його гірше.

Наприклад, під час вивчення теми «Україна за часів монголо-татарської навали»:

Завдання 1. Розкажіть про місце проживання монголо-татар.

Завдання 2. Що ви знаєте про хана Тимучина?

83. Урок-подорож

Урок-подорож перетворює учнів зі слухачів на «свідків» та «учасників» подій. На таких ігрових уроках можна

простежити активність учнів, використати можливість краще й швидше запам'ятати факти, інших історичних осіб.

84. «Павучки»

Один із видів структурно-логічної схеми. Застосовують для роботи над поняттями. Обводять його овалом, потім добирають ключові слова, які характеризують це поняття. Так утворюються «ніжки». «Павучки» використовують для усної зв'язної розповіді, характеристики поняття тощо.

85. Галерея літературних образів

Коли відбувається ознайомлення з творчістю письменника у 8—11-х класах, 4—6 учням дають завдання підготувати монолог персонажа з певного твору цього автора. Пропонуються різні за тематикою та ідейним спрямуванням твори, аби представити якомога ширший діапазон творчості письменника. Ще кращий ефект справляє обігрування монологів, а учні хоч би частково «костюмуються».

86. «А я вважаю...»

Коли вивчаються твори із гостродраматичними подіями, які викликають неоднозначну оцінку, 4—6 учням хвилин на 5—8 дають завдання (як у грі «LG-Еврика»), наприклад, 1-й учень: доведіть за 30 сек, що Гриць Летючий — злочинець («Новина» В. Стефаніка); 2-й учень: доведіть за 30 сек, що цей герой — жертва обставин; 3-й учень: Летючий — злочинець, 4-й учень: Летючий — жертва часу. Відповідаючи, учень починає фразою «А я вважаю...»

87. «Вірю-не вірю»

Учитель дає твердження, а учень або пояснює його, або спростовує. Наприклад: слово «зв'язок» треба писати без апострофа, тому що в ньому вжито 2 приголосні підряд. Твердження неправильне, адже «з» — це префікс, а літера «в» належить до кореня. (Апостроф не пишуть, коли обидві приголосні належать до кореня).

88. Розгорнутий план відповіді на задану тему.

Цей метод добре використовувати під час перевірки домашнього завдання, щоб проконтролювати систематичність підготовки учнів до уроку. Вчитель ділить клас на 6 варіантів — по рядах або за рівнем знань, і кожному варіанту дає тему з домашнього завдання. За 10 хв учень повинен написати розгорнутий план своєї відповіді.

89. Порівняльна характеристика історичних подій

Під час вивчення історії України в 10-му класі можна застосовувати цей метод для опрацювання тем, що відображають політику більшовиків у сфері культури в 20—30 рр. Учні працюють із текстом і заповнюють таблицю.

Галузь	Здобутки	Втрати
--------	----------	--------

А потім роблять висновки.

90. Порівняльна характеристика за заданими параметрами

Дуже зручно застосувати в 10-му класі під час вивчення теми «Країни Центральної та Південно-Східної Європи». Країни вивчають парами, за спільністю історичних доль: Угорщина і Румунія тощо (див. таблицю).

	Угорщина	Румунія
Утворення чи відновлення		
Уряд, партійний склад		
Конституція		
Економічний розвиток		
Внутрішньополітичне становище		
Зовнішня політика		
Національні проблеми		

91. «Шифрований запис»

На політичній карті світу за даними координатами слід визначити країну (море), в яких розташована дана точка, і за першими літерами назв скласти слово чи фразу, зашифровану вчителем.

Приклад: тема «Атмосфера»

10° півд. ш., 75° зах. д. — Перу;

20° півн. ш., 57° сх. д. — Оман;

40° півн. ш., 22° сх. д. — Греція;

55° півн. ш., 150° сх. д. — Охотське море);

56° півн. ш., 10° сх. д. — Данія;

40° півд. ш., 65° зах. д. — Аргентина.

Відповідь: погода.

92. «По порядку»

Розставити міста в порядку збільшення кількості опадів, які випадають за рік:

Аден; Владивосток; Лондон; Новосибірськ.

93. «Конкурс імені Чуковського»

На дошці записано рими, на які слід написати вірш. Не обов'язково використовувати всі пари слів, можна також міняти праву частину рими на свою, не змінюючи лівої. Приклад: град — виноград, мусон — сон, вітер — на світі (географія).

94. «Портрет»

Найкраще цю форму роботи застосовувати на уроках узагальнення вивченого матеріалу. Вчитель зачитує твердження, в якому описово подано відомості про рослину, тварину (біологія), історичну особу (історія). Учні намагаються впізнати об'єкт, особу. Якщо це не вдається, вчитель зачитує друге твердження, яке містить більш точну інформацію, про об'єкт, історичну особу. Третє твердження містить таку інформацію, що не впізнати загадуване не можна.

Цю форму роботи можна використовувати під час нетрадиційних уроків-змагань.

Приклад:

1. Морський житель, має тіло, схоже на ракету.

2. У нього десять щупалець, два з яких довші, ніж інші.

3. Він розвиває швидкість до 70 км/год. (Кальмар.)

95. «Математична розминка»

На дошці записано числа. Вчитель, вказуючи на числа, називає усно дію, яку необхідно виконати між числами. Вправи

готують із кількох дій. Результатів проміжних дій учні не називають, запам'ятовуючи їх, а відповідають наприкінці прикладу.

Називаючи кожен свою відповідь, вони повинні обґрунтувати й пояснити застосоване правило.

Ця форма роботи сприяє розвитку пам'яті, формуванню навичок швидко виконувати обчислення, знайти і свідомо виправити помилки у відповіді.

Наприклад:

1). $\frac{1}{8}; \frac{3}{125}; 416; 16; 100; 2; 11$

— спільний знаменник (1000)

— відняти (584)

— додати (600)

— поділити (6)

— піднести до степеня (36)

— помножити (396);

2) $\frac{20}{50}; \frac{30}{50}; \frac{2}{5}; 999; 0,2^3$

— вибрати більший дріб, скоротити ($\frac{3}{5}$)

— додати (1)

— додати (1000)

— помножити на результат піднесення до степеня ($1000 \times 0,008$) = 8.

96. «Картки-смужки»

Вчитель роздає учням картки-смужки із вправами на 1—2 дії й чисті смужки для відповідей. Виконують вправи усно, записують тільки відповіді, з певним терміном виконання. Картки вчитель готує на 10—15 варіантів, із розрахунку використання їх двічі або тричі. Учні можуть проаналізувати помилки, а наступного разу розв'язати аналогічні приклади правильно і швидше. Приклади карток-смужок:

Тема: Дії з дробами, (5-й клас):

$$0,35 + 0,65;$$

$$1 - 0,43;$$

$$1 - \frac{5}{9};$$

$$(7,88 - 0,88) \cdot 2;$$

$$73,52 - 3,2;$$

$$\frac{3}{10} \text{ від } 50.$$

Тема: Дії з дробами (6-й клас):

$$\frac{1}{8} \cdot \frac{1}{2};$$

$$\frac{4}{7} \cdot \frac{7}{16};$$

$$\frac{3}{5} \cdot \left(1 - \frac{10}{15}\right);$$

$$\frac{2}{3} = 7 \frac{19}{27};$$

$$(0,7)^2 = 4,5 \frac{1}{8};$$

$$\left(\frac{10}{3} \div 3 \frac{1}{10}\right) \cdot 8.$$

97. «Доміно»

Ця дидактична гра дозволяє під час контролю знань повторити матеріал декілька разів, тим самим краще засвоїти його. Клас поділяється на групи. Кожній групі пропонують комплект математичного доміно різної складності.

«Доміно» — це прямокутні картки. Вони розділені посередині вертикальною лінією. На одній половині написано арифметичний або алгебраїчний вираз, а друга половина порожня або містить аналогічний вираз, але не рівний першому. Двочлен або тричлен (чи їх добуток), тотожний першому виразу, учні повинні знайти на іншій картці: їх треба викласти так, щоб тотожні вирази опинилися поруч.

Доміно вважається розкладеним тільки тоді, коли всі картки використано, а якщо картки не тотожні, значить учні припустилися помилки і її треба знайти. (Можна користуватися підручником або звернутися по допомогу до вчителя).

	(в-9)
--	-------

в-18в+81	(9+в)
----------	-------

81+18в+в	81-в
----------	------

	(в-9)(в+9)
--	------------

98. «Третій зайвий»

Учням дають три поняття (терміни, географічні назви, імена історичних діячів). Діти мають визначити, яке з поданих понять зайве.

Приклад:

1. Індія, Єгипет, Індостан.
2. Ганг, Дарій, Інд.
3. Бавовник, раджа, рис.
4. Ари, джунглі, перси.

99. «Пароль»

З метою швидкого залучення учнів до роботи можна об'єднати організаційний момент уроку з грою. Привітавшись, учитель не пропонує всім учням сісти, а просить кожного назвати, не повторюючись (ланцюжком — один за одним), суттєве для матеріалу попереднього уроку слово (словосполучення) —своєрідний пароль.