

Форми інтерактивного навчання

кооперативне навчання

- робота в парах,
- робота в трійках,
- карусель,
- робота в малих групах,
- акваріум,
- метод «Блайденс»

колективно-групове навчання

- мікрофон,
- незакінчені речення,
- мозковий штурм,
- «навчаючи – вчуся»,
- «ажурна пилка»,
- асоціативний куш

ситуативне моделювання

- імітаційні ігри,
- рольова гра,
- навчальна гра

опрацювання дискусійних питань

- метод «Прес»,
- «займи позицію»,
- дискусія,
- інтерв'ю

Розвиток ключових компетентностей



Пояснення нового матеріалу

«Спіймай помилку» – при поясненні навмисно допускаються помилки або учень одержує текст зі спеціально допущеними помилками

Практична теорія – вивчення теорії через практику

«Інтерв'ю» – тема розкривається неповністю, учні ставлять самостійно питання для повного її розкриття

Питання до тексту – учні складають ряд питань для розкриття теми (необхідно визначити їх кількість, наприклад: три репродуктивних, чотири розвивальні тощо)

Перегляд відеофрагмента – завдання до або після перегляду

Порівняння – засвоєння нового матеріалу через порівняння

Інформаційна карта уроку – самостійне вивчення нового матеріалу з використанням ІКТ

Закріплення вивченого матеріалу

«Своя опора» – учень складає власний опорний конспект за новим матеріалом (можливо і за пройденими темами)

Свої приклади – учні готують свої приклади до нового матеріалу

«Так – ні» – учні ставлять запитання на які можлива відповідь так або ні;

Розподіли на групи – учні розподіляють речовини, процеси, поняття (принцип класифікації може бути відомим або ні)

«Віднови текст» – відновити текст із переплутаних неповних фрагментів, що дано у формі текстів на єдиному або на різних аркушах

Міні-розповідь – скласти міні-розповідь, використовуючи терміни зі списку, а також словосполучення «тому що», «оскільки», «отже», «якщо», прочитати й розповісти в класі

«Проблемний пошук» – знайти інформацію за проблемним питанням

«Третій зайвий» – написано назви речовин, формули, явища, терміни. Необхідно визначити зайве

«Логічний ланцюжок» – учні змагаються, виконуючи почерзі дії відповідно до певного правила, коли остання дія залежить від попередніх

«Коректор» – учень одержує текст із допущеними помилками

Ігри у випадковість – елементи випадкового вибору (лотерея, морській бій, лото)

Домашнє завдання

«Незвичайність» – учитель задає домашнє завдання незвичайним способом

«Ідеальне завдання» – учні обирають роботу за власним вибором

«Мозковий штурм» – розв'язування творчих завдань, кожна група працює над різними проблемами, об'єднаними спільною метою, пропонуючи свої варіанти рішень

«Творчість працює на майбутнє» – учні виконують творчі домашні завдання з розробки дидактичного матеріалу тем, які вивчаються пізніше

«Особливе завдання» – талановиті учні отримують право на виконання особливо складного завдання