

Л.В. Жадан
В.П. Жадан

Ігри та вправи для інтенсивного навчання



ТЕРНОПІЛЬ
НАВЧАЛЬНА КНИГА — БОГДАН

УДК 371.32
ББК 74.202.5
Ж 15

Жадан Л.В.

Ж 15 Ігри та вправи для інтенсивного навчання / Л.В. Жадан, В.П. Жадан. — Тернопіль : Навчальна книга — Богдан, 2023. — 152 с.

ISBN 978-966-10-7361-5

У збірнику подаються цікаві ігрові вправи для роботи на різних етапах уроків загальноосвітнього та професійного циклів, для позаурочної виховної роботи з учнями.

Користуючись даним матеріалом, вчитель зможе урізноманітнити свої творчі задуми, підвищить рівень своєї професійної майстерності.

Видання рекомендовано педагогічним працівникам загальноосвітніх шкіл усіх рівнів.

УДК 371.32
ББК 74.202.5

*Охороняється законом про авторське право.
Жодна частина цього видання не може бути відтворена
в будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва.*

ISBN 978-966-10-7361-5

© Навчальна книга — Богдан, 2023

Зміст

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

Вступ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. ВПРАВИ ТА ІГРИ ІЗ ЗАГАЛЬНО-ОСВІТНІХ ПРЕДМЕТІВ

А

“Ажурна пилка” (“Мозаїка”, “Джиг-со”)

Етап 1.

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

Етап 2.

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

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

Етап 3.

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

Етап 4.

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

“Ай, болить!”

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

“Акваріум”

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

“Акваріум”

Після об'єднання учнів у групи (по 2–4 особи) учитель пропонує завдання і необхідну інформацію. Одна з груп сідає в центрі класу і створює коло. Учасники цієї групи починають обговорювати запропоновану проблему. Група повинна:

- прочитати вголос ситуацію;
- обговорити її в групі;
- знайти спільне рішення за 3–5 хв.

Решта учнів класу повинна тільки слухати, не втручаючись у перебіг обговорення. Після закінчення часу обговорення група займає свої місця, а учні класу розпочинають обговорення:

- Чи згодні ви з думками?
- Чи була ця думка достатньо аргументована?

“Альтернатива” (“Їжак”)

У наведених твердженнях є неправильні посилання. Знайдіть їх і виправте.

“Анаграма”

Учням пропонуються слова, з яких треба утворити нові шляхом перекомбінування літер, складів.

“Асоціювання”

Учитель показує учням предмети, які передбаченні програмовим вивченням і задає питання:

“З чим асоціюється цей предмет?”

“Атлас слів”

Учні отримують одну велику карту із назвами країн і маленькі картки із словами. Необхідно розкласти слова відповідно до країн їх походження. Після перевірки правильності виконання завдання слова записуються в зошити і учні виконують їх морфемний аналіз.

“Аукціон”

На дошці пишуть список питань (лотів), на які учні повинні знайти відповідь. Із учнів класу вибирають експертну групу, члени якої визначають поміж собою ведучого. Ведучий призначає того, хто розпочинає “продаж”. Обраний учень називає номер запитання, яке він хоче “продати”. Усі знаходять його на дошці. Ведучий зачитує запитання, пропонуючи його “купити” (відповісти на нього). За відповідь нараховуються бали. Для полегшення обліку учасників гри, які дали правильні відповіді, можна ввести “валюту”. Наприкінці аукціону підраховуються одержані гроші.

“Аукціон ідей”

Учні пропонують свої ідеї та обговорюють їх на відповідну тему.

“А чи знаєте ви, що...”

Кожне запитання вчителя починається фразою “А чи знаєте ви, що...”. Учні повинні обґрунтувати дане твердження вчителя.

Б

“Бізнес”

(Доцільно проводити під час проведення тематичного оцінювання.)

Для проведення гри необхідно:

1. Скласти питання до тематичної атестації за варіантами.
2. Виготовити жетони — “акція”, “вексель”.
3. Об’єднати учнів у групи.
4. Призначити “консультанта” групи.
5. Виготовити сигнальні картки (червоного і зеленого кольорів)

для кожного учня.

“Банкір” (вчитель) роздає учням пакет жетонів “акція”, консультантам — жетони “вексель”, лист з питаннями.

Учень вивчає питання, готує відповіді. Якщо виникають питання чи труднощі — звертається до консультанта.

Якщо консультант надає допомогу учневі, він отримує від нього жетон “акція” за одне питання.

Якщо консультант групи не може дати відповіді на питання, то він може запросити консультанта з іншої групи.

У разі успішного виконання завдання консультант іншої групи одержує один жетон “акція” від учня і один жетон “вексель” від консультанта цієї групи.

Якщо учень не звертається за допомогою до консультанта і дає неправильну відповідь, то віддає вчителю 2 жетони.

Якщо учень звертається до консультанта і дає неправильну відповідь, то віддають 2 жетони вчителю і учень, і консультант.

Щоб знати, який учень потребує допомоги консультанта, використовуються сигнальні картки. Якщо в учня на парті стоїть картка зеленого кольору, то це означає, що учень сам справляється із завданням. Якщо учень виставляє картку червоного кольору, то це означає, що учень потребує допомоги консультанта.

“Біографи”

Учням роздаються зразки біографії поета, письменника з допущеними помилками. Учні повинні знайти помилки і виправити їх.

“Бліцопитування ланцюжком”

Перший учень ставить запитання другому, який відповідає і ставить питання третьому учневі. Можна проводити гру як змагання між рядами, групами учнів.

“Бліцтурнір”

(Рекомендується проводити на етапах повторення, узагальнення, систематизації навчальної інформації)

На попередньому уроці вчитель дає зразки розповідей із певних тем шкільного курсу. Якщо у класі 3 ряди парт, то обговорюється 6 питань. Час викладу учні фіксують і приймають за еталон.

Дома вони можуть доповнити запропоновану відповідь деякими фактами, моментами з життя вчених, новинами техніки. На уроці клас ділять на ряди, кожен з яких отримує тему жеребкуванням. Розповідь, яка триває визначений час, можуть вести всі учні по черзі, доповнюючи один одного. Виграє той ряд, який за найменший проміжок часу дав найповнішу відповідь.

Кінець безкоштовного уривку.
Щоби читати далі, придбайте,
будь ласка, повну версію
КНИГИ.