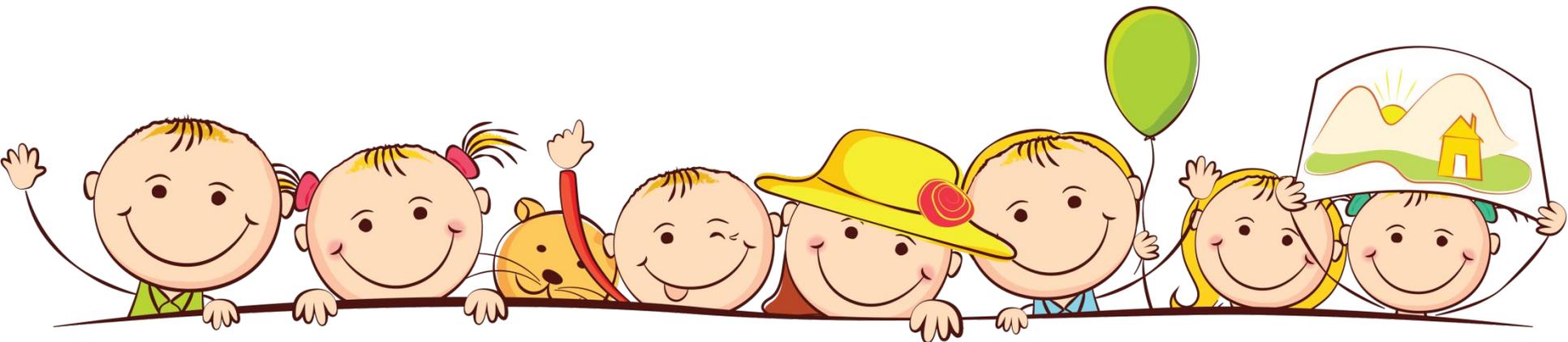


Пусть будет интересно!!

Некоторые методические приемы
современного урока



Ассоциации

К	Компетентность	Критичность	Креативность	Культура
О	Органичность, основательность	Отдача, оптимальность	Открытие Ответственность	Образованный, осознанный
М	Моделирование	Мотивация	Методика	Мастер
Ф	Фантазия	Формирование	Функциональный	Фундамент
О	Отдых, осмысленный	Открытие, организованный	Обучение	Опора, озарение
Р	Радость	Развитие	Рост	Результат, рефлексия
Т	Тепло	Творчество	Талант	Темп

СИНКВЕЙН

- СИНКВЕЙН – это творческое упражнение для самовыражения.
- СИНКВЕЙН: обогащает словарный запас, подготавливает к краткому пересказу учит формулировать идею (ключевую фразу);
- позволяет почувствовать себя хоть на мгновение творцом;
- получается у всех.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ СИНКВЕЙНА

1 строчка - одно слово - название стихотворения, тема, обычно существительное.

2 строчка - два слова (прилагательные или причастия). Описание темы, слова можно соединять союзами и предлогами.

3 строчка - три слова (глаголы). Действия, относящиеся к теме.

4 строчка - четыре слова - предложение. Фраза, которая показывает отношение автора к теме в 1-ой строчке.

5 строчка - одно слово - ассоциация, синоним, который повторяет суть темы в 1-ой строчке, обычно существительное.

СИНКВЕЙН

Писать синквейны не так уж и сложно. Не всегда требуется очень четкое соблюдение правил. Например, в четвертой строке можно использовать три или пять слов, а в пятой строке - два слова. Можно использовать в строчках и другие части речи - но только в том случае, если это необходимо для улучшения текста.

Школа
Красивая, большая
Советует, учит, радуется
Здесь много моих друзей
Дом

СИНКВЕИН

Игра
веселая, подвижная
бегают, резвятся, веселятся
то, без чего дети не могут развиваться
времяпровождение

Дружба
крепкая открытая
доверять терпеть помогать
бескорыстные личные отношения между людьми
взаимопонимание

Каникулы

Весёлые, интересные.
гулять, познавать, отдыхать.
Я люблю весенние каникулы.
Интересно.

Каникулы

Весёлые, долгожданные.
Отдыхаем, гуляем, спим.
Скоро лето, море, отпуск.
Хорошо!

Каникулы

Долгожданные, быстропроходящие.
Летят, бегут, кончаются.
Очень хочется всем отдохнуть.
Отпуск.

Каникулы

Светлые, незабываемые.
Отдыхаем, расслабляемся, любим.
Счастливое время, желанное для всех.
Счастье.

С Учитель
Добрый, мудрый.
Учит, переживает, надеется.
Понимает проблемы своих учеников.
Наставник.

Учитель
Справедливый, требовательный.
Учит, воспитывает, любит
Человек, любящий свое дело
Друг.

Учитель
Добрый, знающий.
Учит, воспитывает, помогает.
Старый друг лучше новых!
Мастер.



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ СИНКВЕЙНА

1 строчка - одно слово - название стихотворения, тема, обычно существительное.

2 строчка - два слова (прилагательные или причастия). Описание темы, слова можно соединять союзами и предлогами.

3 строчка - три слова (глаголы). Действия, относящиеся к теме.

4 строчка - четыре слова - предложение. Фраза, которая показывает отношение автора к теме в 1-ой строчке.

5 строчка - одно слово - ассоциация, синоним, который повторяет суть темы в 1-ой строчке, обычно существительное.



А ЧТО ТАКОЕ «Кластер»

Информация, касающаяся какого – либо понятия, явления, события, описанного в тексте, систематизируется в виде кластеров (гроздьев). В центре находится ключевое понятие. Последующие ассоциации обучающиеся логически связывают с ключевым понятием. В результате получается подобие опорного конспекта по изучаемой теме.

Слово кластер означает пучок, созвездие, гроздь. Составление кластера позволяет свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы.



Слово «кластер» в переводе означает «пучок», «гроздь», «созвездие».

Кластер – способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему; педагогический метод, который развивает вариантность мышления, способность устанавливать всесторонние связи и отношения изучаемой темы (понятие, явление, событие).

Цель: подготовить учащихся к восприятию новой информации.

Последовательность действий проста и логична:

- посередине чистого листа (классной доски) написать ключевое слово или предложение, которое является «сердцем» идеи, темы;
- вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы (модель «планеты и ее спутники»);
- по мере записи, появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи. В итоге получается структура, которая графически отображает наши размышления, определяет информационное поле по данной теме.

Система кластеров позволяет охватить избыточный объем информации.

Кластер используется на разных этапах урока:

- в начале – для стимулирования мыслительной деятельности;
- на этапе ознакомления с новым материалом или для закрепления его – для структурирования этого материала;
- на этапе обобщения, повторения большой темы – для подведения итогов того, что учащиеся изучили.



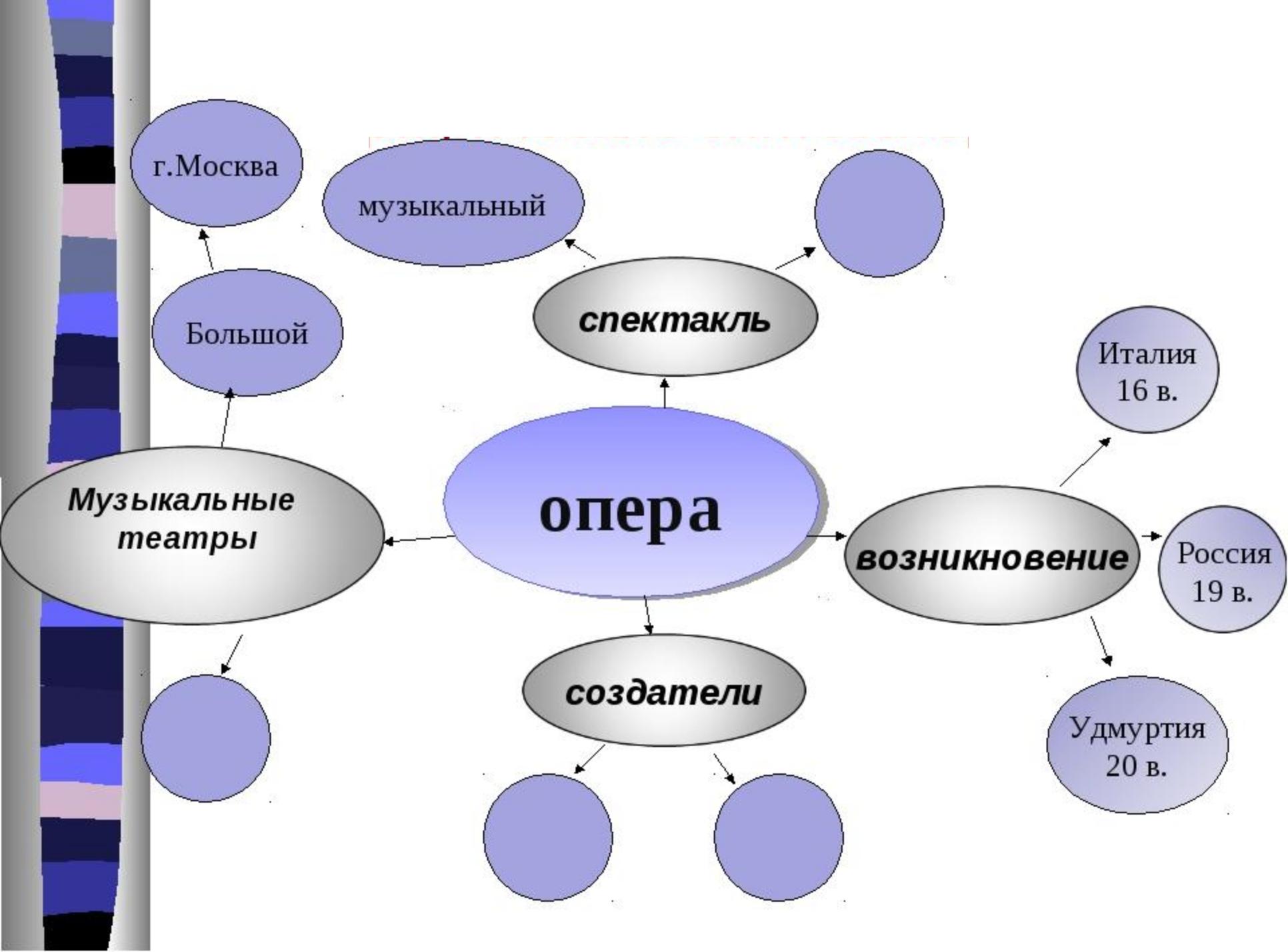
Преимущества работы с кластером:

- ✓ развивает мозг, не даёт мыслить линейно;
- ✓ помогает учителю отслеживать понимание темы учащимися;
- ✓ способствует получению опыта работы в группе;
- ✓ учит распределять рабочее время;
- ✓ способствует творческой и исследовательской работе;
- ✓ помогает обобщить изученное и найти связи между понятиями и идеями;
- ✓ побуждает писать даже тех, кто не любит писать;









Кластер «Оркестр»



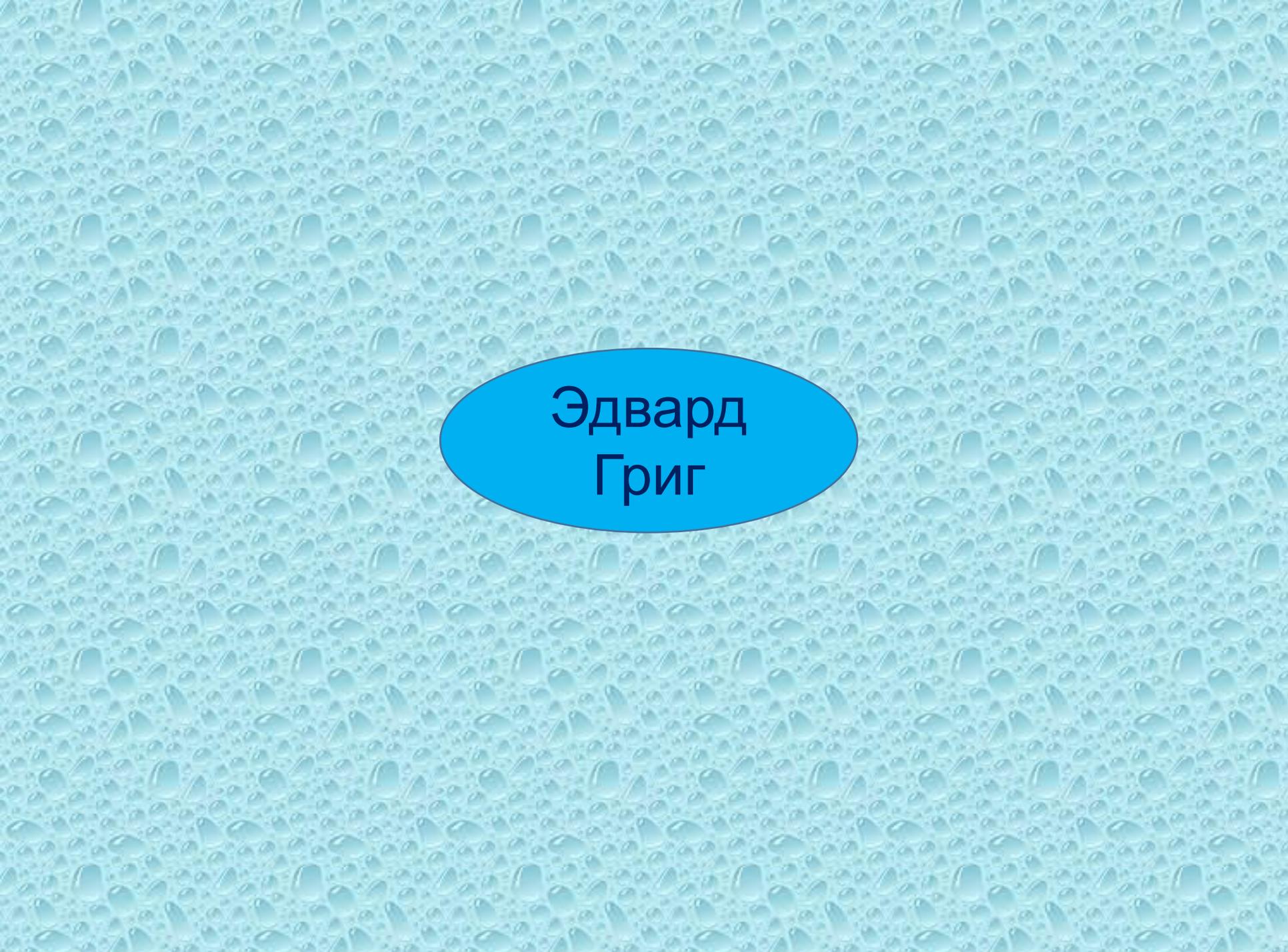
КЛАСТЕР «ВИДЫ РЕКЛАМЫ ПО МЕСТУ И СПОСОБУ РАЗМЕЩЕНИЯ:





*Я мистер Кластер, схемы мастер!
Учу я связно говорить!
Я помогу вам текст составить
И все задания повторить!*

*Составляем схему текста,
Отвечаем мы по ней.
Добавляем всё, что знаем
Рассказ связный получаем!*

The background of the image is a light blue surface covered with numerous small, realistic water droplets of varying sizes. In the center of the image, there is a solid blue oval with a thin black border. Inside this oval, the name "Эдвард Григ" is written in a black, sans-serif font, arranged in two lines: "Эдвард" on the top line and "Григ" on the bottom line.

Эдвард
Григ

Гномы

Фортепиано

Лейпциг

Кобольды

Композитор

**Тролляу-
хауген**

Тролли

Берген

Норвегия

Сольвейг

**Эдвард
Григ**

Природа

**Пер
Гюнт**

Утро

Заход солнца

Ибсен

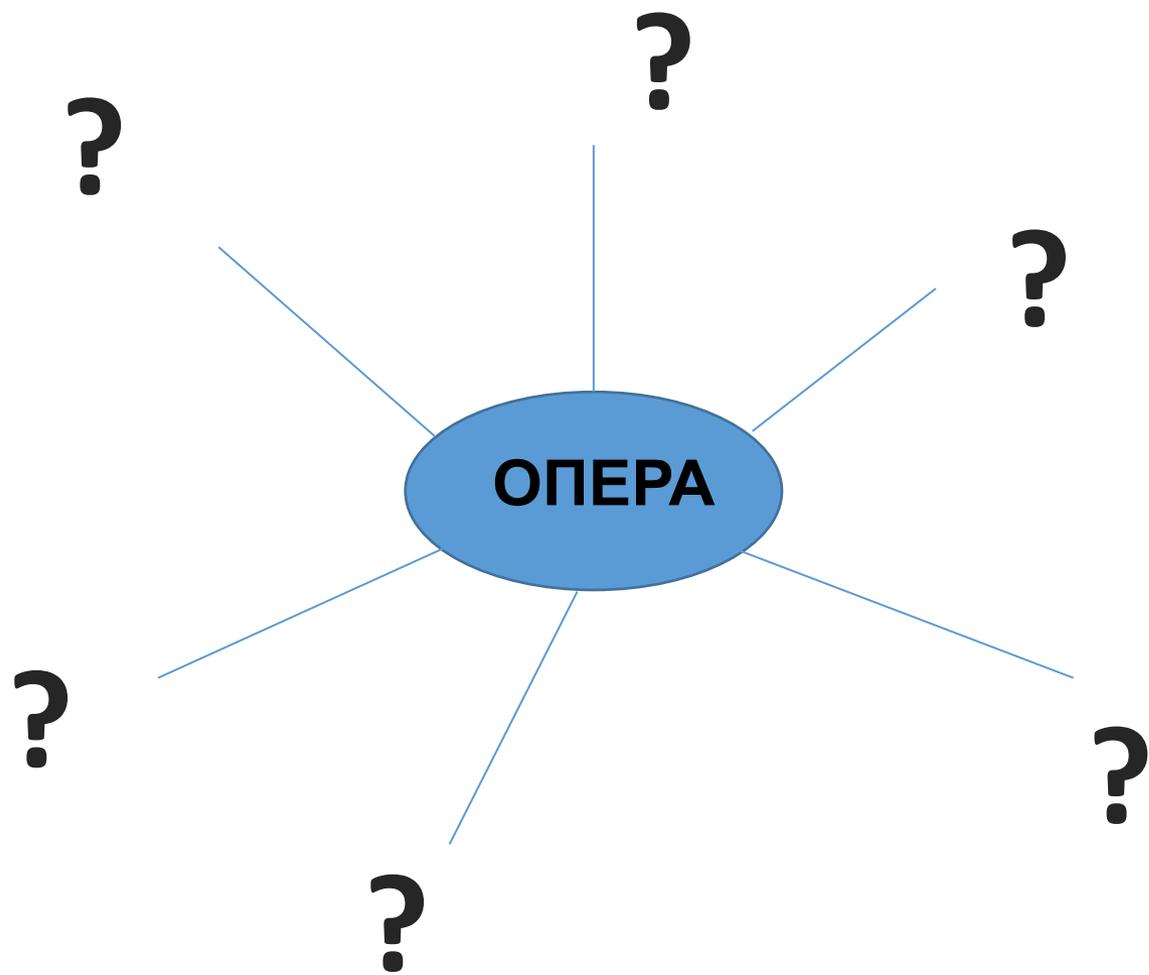
Нина

Паустовский

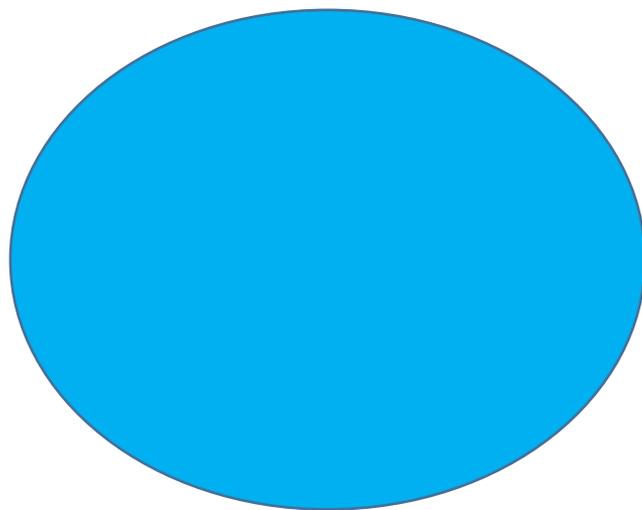
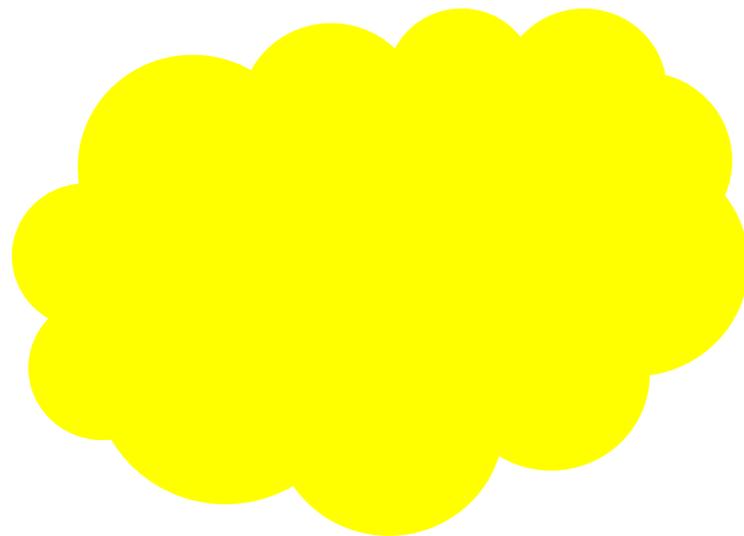
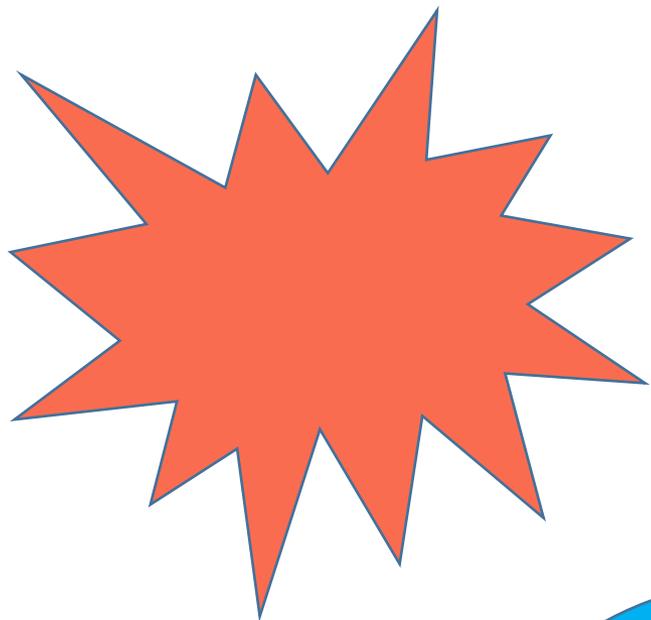
Чайковский

Андерсен

**Корзина с
еловыми шишками**



«Яркое пятно»



ария

дирижер

сцен

увертюра

а пение

а

либретт

снегурочк

оркест^о

а
солис

р

хор

т

опера дирижер

ария

сцен

увертюра

а

пение

а

либретт

снегурочк

а

оркест

солис

р

хор

т

опера дирижер

ария

сцен

увертюр

а

пение

а

либретт

снегурочк

а

солис

оркест

хор

т

р

опера дирижер

ария

сцен

увертюра

а

пение

а

либретт

снегурочк

а

солис

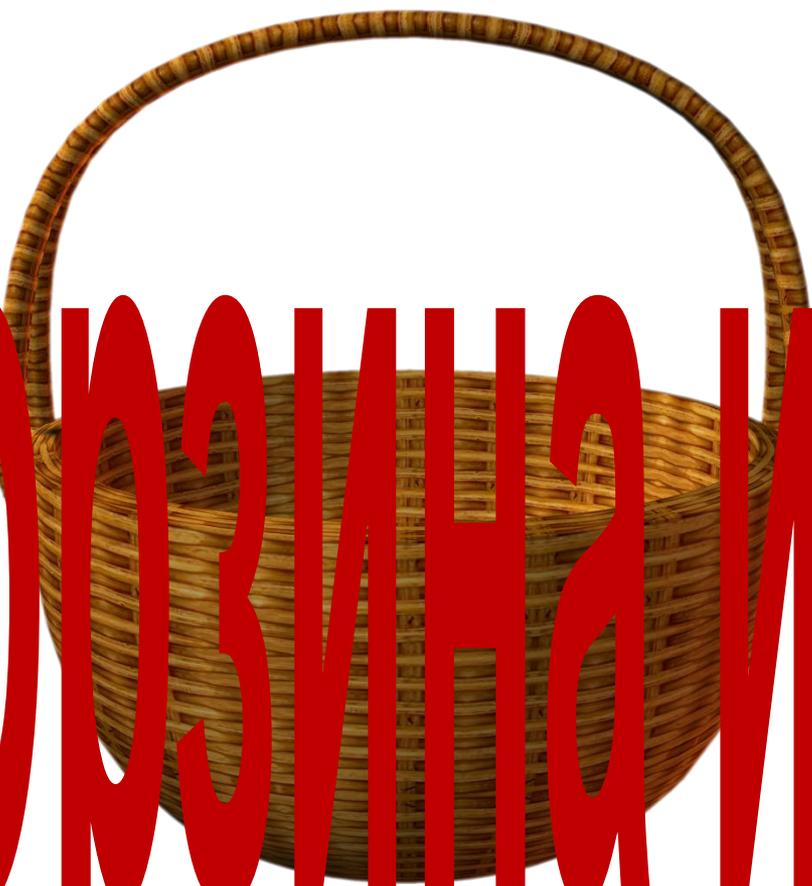
оркест

хор

т

р

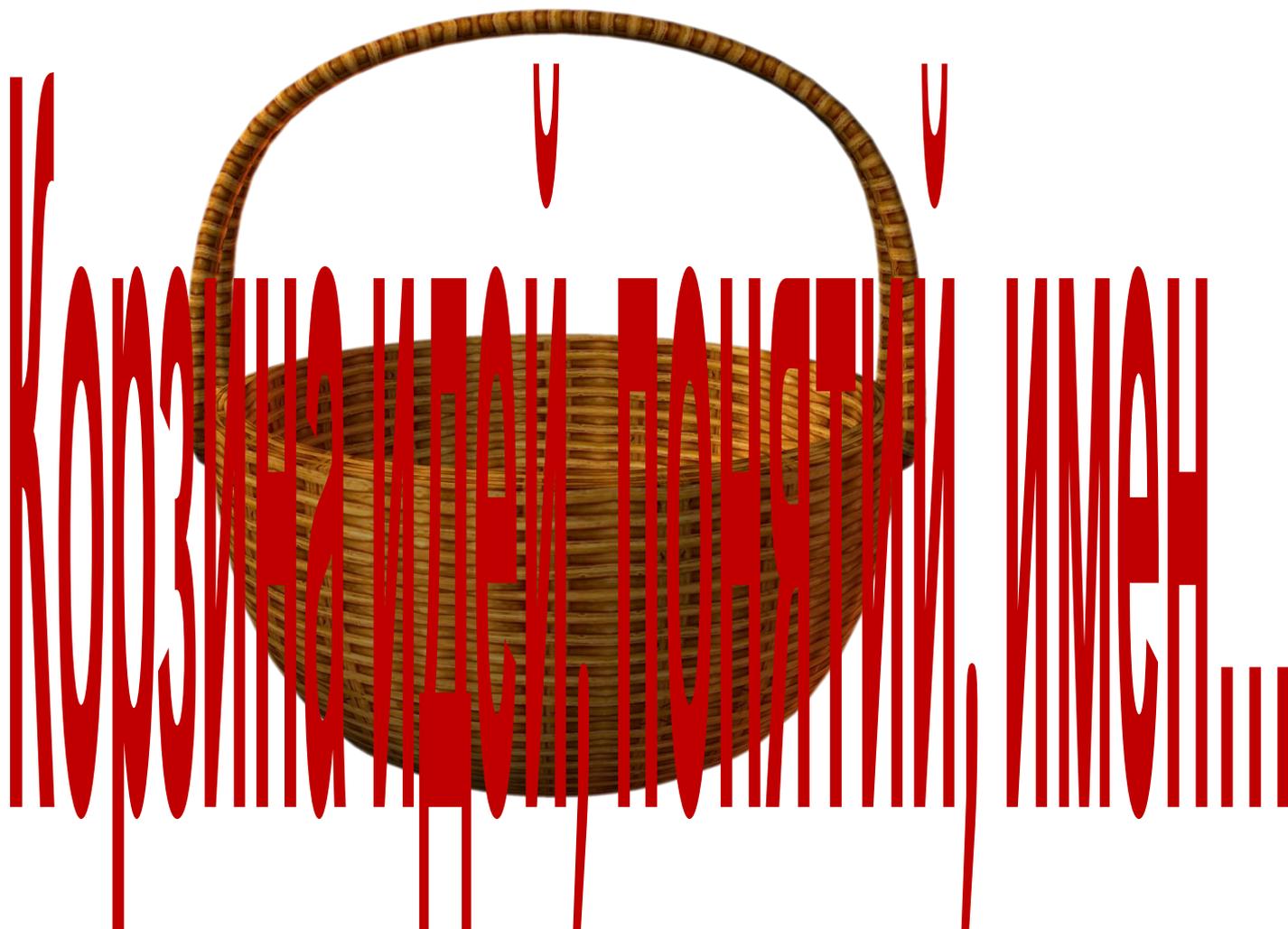




Корзина идей

Корзина понятий





КОРЗИНА ИДЕЙ



Правила применения:

Время выполнения: 7-8 минут

1 этап. 2 минуты. Учащиеся выполняют работу индивидуально.

2 этап. 2 минуты. Затем происходит обмен информацией в парах или группах. Ученики делятся друг с другом известным знанием (групповая работа). Обсуждение полученных записей в парах (группах). Учащиеся выделяют совпадающие представления, наиболее оригинальные идеи, вырабатывают коллективный вариант ответа.

3 этап. 2-4 минуты. «Сброс идей в корзину». Каждая пара (группа) поочередно называет одно из выписанных выражений. Учитель фиксирует реплики на доске. Основное условие – не повторять то, что уже было сказано другими.

Корзина (идей, понятий, имен)

- Ученик записывает в тетради все, что ему известно по проблеме
- Обмен информацией в парах или группах
- Группы по кругу называют сведения, факты
- Учитель записывает все на доске
- Связывание в логические цепи, исправление ошибок по мере усвоения новой информации

Тонкие вопросы



- КТО...
- ЧТО...
- КОГДА...
- МОЖЕТ...
- БУДЕТ...
- МОГ ЛИ...
- КАК ЗВАЛИ...
- БЫЛО ЛИ...
- СОГЛАСНЫ ЛИ ВЫ...
- ВЕРНО...

Толстые вопросы



- дайте объяснение, почему...
- почему вы думаете...
- почему вы считаете...
- в чем разница...
- предположите, что будет, если...
- что, если...

**Знаю
З**

**Хочу знать
Х**

**Узнал
У**

Заполняется в
течение урока

ОПЕРА

Знаю

З

Хочу знать

Х

Узнал

У

«Чистая доска»

В начале урока учитель в разных концах школьной доски, в произвольном порядке, записывает вопросы (для удобства их необходимо пронумеровать), которые могут быть выражены как в обычной форме, так и рисунком, схемой, фрагментом карты и так далее. Они должны быть построены на материале изучаемой темы. Учитель говорит, что по ходу урока класс будет участвовать в игре «Чистая доска». «Посмотрите на доску. Она совсем не чистая, а наоборот заполнена разными вопросами. Ответы на них будут находиться в моём рассказе. Я, время от времени, буду спрашивать вас готовы ли вы ответить на какой-нибудь вопрос. Если вы даёте ответ на него, то этот вопрос будет стираться с доски. Задача этой игры состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалось чистой».

«Сюрприз урока»

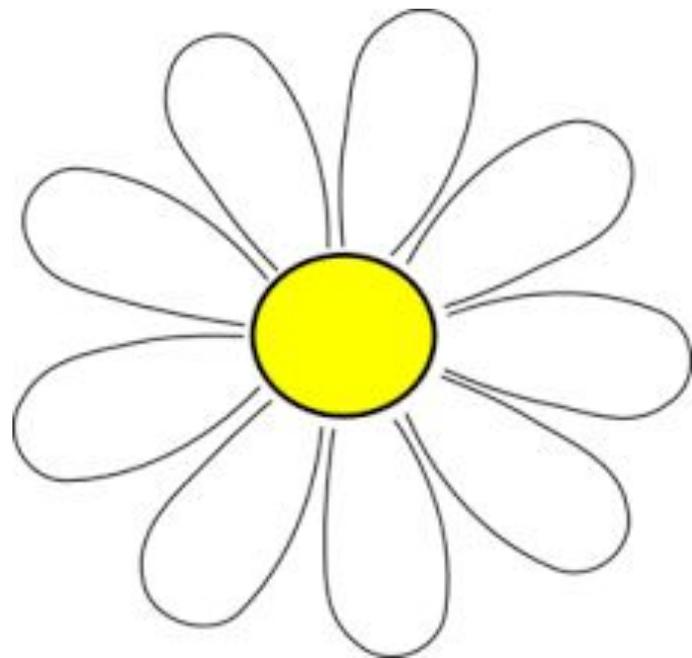
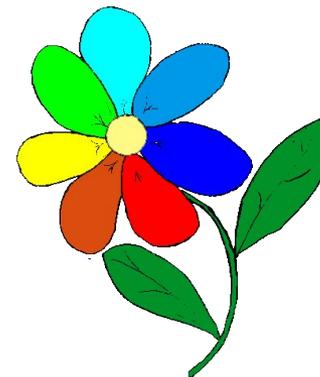
неожиданное появление сказочных героев или других персонажей, заранее подготовленных учителем и принимающих участие в освоении школьниками нового материала; неожиданный предмет, яркий, запоминающийся, связанный с темой урока или понятием (игрушка, дирижерская палочка, предметы прикладного искусства, письмо...)



«Ромашка»



«Цветик-семицветик»





KBE

CT



Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.



Квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

Квест – это новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. С использованием квестов удалось уйти от надоевшей классно-урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства.

Ребус

Четвертый
пишний

Кроссворд

Шифровальщик

Головоломка

И
Называет

а

Собиралки

и

Лото

Сочинялки

«Да» – «Нет»

Угадайка

Подбери пару

Аукцион



