

ОКСАНА СИМІТКО

Використання технології ЕІОР (електронного ігрового освітнього ресурсу) «Розумники» (Smart Kids) у початковій школі

Навчально – методичний посібник для вчителів початкових класів



ПОЛТАВА, 2023

**Департамент освіти Полтавської міської ради
Супрунівський навчально-виховний комплекс
Полтавської міської ради**

Оксана Юріївна Симітко

**Використання технології ЕІОР (електронного
ігрового освітнього ресурсу) «Розумники»
(Smart Kids) у початковій школі**

*Навчально – методичний посібник для
вчителів початкових класів*

ПОЛТАВА, 2023

Упорядник: Симітко О.Ю. Навчально – методичний посібник «**Використання технології ЕІОР (електронного ігрового освітнього ресурсу) «Розумники» (Smart Kids) у початковій школі**». – Полтава, 2023, с.



ПІБ: Симітко Оксана Юріївна

Посада: вчитель початкових класів

Категорія, звання: кваліфікаційна категорія «вища», звання «старший учитель».

Місце роботи: Супрунівський навчально – виховний комплекс Полтавської міської ради

Стаж за фахом: 21 рік

Рецензенти:

Бондаренко Н. М. - консультант Центру професійного розвитку педагогічних працівників Полтавської міської ради.

Белкіна О. В. – заступник директора з навчально-виховної роботи Супрунівського навчально – виховного комплексу Полтавської міської ради

У збірнику узагальнено матеріали з досвіду роботи вчителя початкових класів Супрунівського НВК Полтавської міської ради Симітко О.Ю. щодо використання технології ЕІОР «Розумники» (Smart Kids) у початковій школі з метою формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти».

У розділі «Додатки» подано розробки уроків із використанням даної технології та складено технологічні карти уроків.

Навчально – методичний посібник стане в нагоді вчителям початкових класів.

ПОЛТАВА, 2023

Вступ

*...Щоб відкрити перед учнями іскорку знань,
учителю треба ввібрати море світла,
ні на хвилину не відходячи від променів вічно
сяючого сонця знань людської мудрості.*

В.О. Сухомлинський

На сучасному етапі розвитку освіти велика увага приділяється технологіям, які б сприяли розвитку особистості учня і робили б процес навчання цікавим та ефективним.

Бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій протягом останніх років наклав певний відбиток на розвиток особистості сучасної дитини. Тому інформатизація освіти - один з головних напрямків процесу інформатизації суспільства. Вона має забезпечити впровадження в практику програмно-педагогічних розробок, спрямованих на інтенсифікацію навчального процесу, реалізацію ідей педагогіки розвитку, вдосконалення форм і методів організації навчання.

«Інформаційні освітні технології відкривають небачені раніше перспективи індивідуалізації навчання і підвищення його ефективності. Саме завдяки цим технологіям учень позбувається механічної і рутинної роботи в процесі навчання, може організувати власну пізнавальну діяльність на оптимальному рівні трудності, набуває неоціненного досвіду орієнтуватися в неосяжному масиві інформації, що забезпечить необхідну підготовку для життєдіяльності в інформаційному суспільстві.

Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій - це основний напрямок розвитку країни на шляху побудови інформаційного суспільства. Сучасні технології забезпечують рівний доступ до знань та інформації. Сьогодні інформаційні технології стали невід'ємною частиною сучасного світу, вони значною мірою визначають подальший економічний та суспільний розвиток людства. У цих умовах змін вимагає й система навчання. У зв'язку з цим особливого значення набуває переорієнтація мислення сучасного учителя на усвідомлення принципово нових вимог до його педагогічної діяльності, готовність використовувати інформаційні технології як допоміжний навчальний ресурс.

Опис досвіду роботи

Якщо ваш план — на рік, садіть рис.

Якщо ваш план — на десятиліття, садіть дерева.

Якщо ваш план — на все життя, вчіть дітей.

Конфуцій

Сьогодні вчитель сам обирає методи і прийоми для навчання. Серед розмаїття педагогічних технологій варто приділяти увагу сучасним технологіям.

Завдання педагога - керувати процесами творчого пошуку, йдучи від простого до складного: створювати ситуації, що сприяють творчій активності та спрямованості школяра, розвивати його уяву, асоціативне мислення, здатність розуміти закономірності, прагнення постійно вдосконалюватися, розв'язувати дедалі складніші творчі завдання.

Також, на мою думку, одним з найефективніших засобів досягнення мети є інноваційні технології навчання. Інноваційний підхід забезпечує позитивну мотивацію здобуття знань, активне функціонування інтелектуальних і вольових сфер, сприяє розвитку творчої особистості.

Створення ситуації успіху, сприятливих умов для повноцінної діяльності кожної дитини - основна мета, що покладена в основу інноваційних технологій навчання.

Якщо говорити про початкову школу, впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес є доцільним і перспективним.

У початковій школі неможливо провести урок без залучення засобів наочності. Часто виникають проблеми, де знайти потрібний матеріал і як краще його продемонструвати? На допомогу прийшли педагогічні ігри «Розумники» (Smart Kids).

Проведення уроку з використанням ЕІОР дозволяє перекласти частину своєї роботи на комп'ютер, що робить процес навчання більш цікавим та інтенсивним.

Підбір навчальних комп'ютерних ігор залежить насамперед від поточного навчального матеріалу й рівня підготовки учнів.

Педагогічні ігри «РОЗУМНИКИ» - захоплюючі програми, які дозволяють дітям отримати міцні й глибокі знання з предметів шкільної програми (українська мова, математика).

Педагогічні ігри «РОЗУМНИКИ» відповідають вимогам сучасної школи, оскільки створені спеціально для лінійки сучасних персональних пристроїв з підтримкою Multitouch. Простота і доступність управління дозволяють дітям самостійно працювати з програмою, веселі анімовані персонажі і система мотивації викличуть інтерес, а звуковий супровід допоможе швидше і краще запам'ятати новий матеріал.

У навчальних програмах вдало поєднуються традиційні та інноваційні технології навчання, матеріал подається закінченими логічними блоками в доступній ігровій формі.

В педагогічних іграх реалізовані основні принципи навчання і закладено його кінцеву мету.

Мультимедійний освітній контент - лінійка електронних педагогічних ігор для учнів початкової школи, розроблена мультимедійним видавництвом «Розумники» на базі авторських матеріалів українських науковців, психологів та педагогів. Яскраві та цікаві завдання, продумана система мотивації перетворюють уроки в захоплюючі заняття. Гра мотиваційна по самій своїй природі. Вона вимагає від учасників ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості та наполегливості. Усі ці фактори значно підвищують ефективність пізнавальної діяльності.

Психологічні особливості учнів початкової школи вимагають візуалізації та озвучення теоретичної та практичної частин ЕІОР, що полегшує сприйняття навчальної інформації, збільшує їх зацікавленість предметом, привертає увагу, мотивує учнів до навчання.

Математична естафета. Учитель ділить учнів класу на 2 команди (наприклад, за рядами) та пропонує кожній з них розв'язати на засобі комп'ютерної техніки (у разі поділу класу на малі групи) окремий ланцюжок прикладів або кругові приклади з ЕІОР. Всі команди починають працювати одночасно та кожен учасник команди

розв'язує приклади по черзі. Переможцем стає команда, яка набирає більшу кількість балів. Перед проведенням таких змагань учитель має продумати та ознайомити учнів з правилами гри, наприклад, чи дозволяється наступному учню виправляти помилку попереднього, якщо він помітить.

Гра «Архітектор». Учням пропонується викласти, шляхом перетягування поданих в ЕІОР геометричних фігур, зображення запропонованих предметів (наприклад, будинок, машину, ялинку та ін.). Можна також запропонувати учням порахувати кількість різних геометричних фігур, що є в наведених в ЕІОР зображеннях, і перетягнути до зображення кожної з фігур відповідну цифру (відповідь). Поєднання різних форм роботи учнів початкової школи на уроці за допомогою використання ЕІОР сприяє збільшенню їхнього інтересу до математики, дозволяє утримувати увагу, активізує творчі здібності учнів. Можливий також інший варіант застосування ЕІОР: учні з більш високим рівнем навчальних досягнень з математики отримують завдання з ЕІОР і виконують їх самостійно, інші – працюють разом з учителем, який використовує традиційні форми навчання (усне опитування, математичний диктант, виконання завдань у зошитах або на дошці та ін.).

У процесі евристичної бесіди вчитель задає учням низку взаємопов'язаних та послідовних запитань, комбінуючи репродуктивні та продуктивні методи. Такий виклад матеріалу, а також проблемний, може бути здійснено, наприклад, з використанням сюжетних задач або компетентнісних вправ з ЕІОР, коли створюється проблемна ситуація, а учні залучаються до її обговорення, відповідаючи на запитання вчителя або інших учнів, роблять припущення та намагаються самостійно довести їх правильність. Подолання труднощів активізує діяльність учнів, розвиває їх критичне мислення, формує творчу особистість. Впровадження ЕІОР з математики в навчально-виховний процес спрямоване на збагачення традиційних методів навчання, перехід від пасивних до активних методів навчання, активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів початкової школи.

Отже, матеріал ресурсу можна використовувати для проведення фронтальної та індивідуальної роботи учнів на уроках, у позаурочний час, для індивідуальних, факультативних занять, а також для навчання або повторення та закріплення матеріалу вдома.

Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо турбуватися про це з першого проведеного уроку. Тому я вважаю, що одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні педагогічні ігри «Розумники» (Smart Kids). Гра є незмінним важелем розумового розвитку дитини. Ігрову форму занять вчитель створює за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. На своїх уроках та в позаурочний час ігри проводжу систематично на кожному уроці, починаючи з легких ігор, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості.

Готуючись до уроку чітко продумую послідовність ігор на різних етапах уроку, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у надзвичайних ситуаціях, що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія.

Грою, її елементами та ігровими ситуаціями активізую виховну функцію навчально-пізнавальної діяльності.

Використовуючі ігри я переконалася, що саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі ігрової діяльності в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

Сьогодні необхідно, щоб учні не просто слухали і запам'ятовували програмовий матеріал від учителя, а самостійно проводили спостереження чи дослідження, ділилися своїми враженнями, створювали своїми руками чи уявляли

яскраві образи, пов'язуючи їх з побаченим, доводили свою думку, мислили критично, застосовували свої знання в житті.

Вважаю, що ЕІОР, як найбільш ефективний і багатофункціональний засіб, що інтегрує в собі могутні розподілені освітні ресурси, може забезпечити підвищення пізнавальної активності учнів та формування навчально-пізнавальної компетентності.

На мою думку, навчатися граючись дитина може не лише за допомогою ЕІОР, а й з допомогою ейдетичних ігор. Вони сприяють розвитку логічного мислення та пам'яті у дітей, активізують пізнавальну діяльність учнів. Головним пріоритетом у використанні таких ігор є нестандартний підхід, цікавість та невимушеність. Дитина, сама того не помічаючи, потрапляє у «незвичний світ яскравих образів», які часто є витвором її власної уяви чи фантазії.

За інноваційним потенціалом досвід є комбінаторним і включає в себе систему дій вчителя щодо практичного використання ЕІОР «Розумники» (Smart Kids) у гармонійному поєднанні з елементами сучасних педагогічних технологій та традиційної методики.

Під час ігор задіяні: зорові відчуття, смакові відчуття, слух, тактильна пам'ять, рух, жести, позитивні емоції, що допомагають невимушено запам'ятати інформацію, яка надовго і міцно осяде в дитячій пам'яті.

Завдяки використанню електронних ігрових освітніх ресурсів можна реалізувати такі завдання:

- залучити учнів до активної навчально-пізнавальної діяльності;
- підвищити емоційність сприймання матеріалу за рахунок наочності, кольорового зображення, графіки, анімації;
- розвивати творче мислення шляхом експерименту, пошуку зв'язків між новою і старою інформацією, встановлення зв'язків між елементами знань у межах певної системи, залучення до пошуку відповідей на поставлені запитання, самостійного опрацювання навчального матеріалу;
- формувати уміння й навички самостійної роботи, культуру самоорганізації, стимулювати рефлексію завдяки усвідомленому сприйманню інформації,

неодноразовому активному повторенню в різних формах її кодування, розширенню змісту інформації додатковими даними.

Застосування мультимедійних технологій у навчальному процесі сприяє:

- зростанню інформативності навчального матеріалу;
- стимулювання сприйняття, усвідомлення та більш глибокому розумінню навчального матеріалу;
- підвищенню мотивації учнів до оволодіння навчальним предметом;
- формуванню в учнів прагнення оволодіти новими інформаційними технологіями;
- підвищенню майстерності вчителів початкових класів.

Мультимедійний урок дає можливість комбінувати в одному уроці неймовірну кількість цікавих завдань, залучаючи все більшу і більшу кількість дітей. Кожен раз, коли створюю черговий проект або урок, я відчуваю неймовірне задоволення від роботи, а ще більше - від результату.

ДОДАТКИ

Технологічна карта
уроку української мови з використанням ЕОІР у 2 класі
(автор: Сімітко О. Ю., вчитель Супрунівського НВК,
Полтавської міської ради).

Тема розділу	Слово. Іменник
Тема уроку	Іменник. Змінювання іменників за зразком «один-багато»
№ уроку в розділі	Урок № 91
Тип уроку	засвоєння нових знань
Цілі уроку:	<ul style="list-style-type: none">• <u>Формування предметних компетентностей:</u>• <u>вчити змінювати іменники за зразком «один-багато», повторити і поглибити знання учнів про слова, які є назвами предметів; удосконалювати вміння розпізнавати їх серед інших слів, будувати з ними речення; розвивати фонетичний слух, мовлення, мислення, пам'ять, фантазію та уяву учнів.</u>• <u>Формування ключових компетентностей:</u>• <u>уміння вчитися: уміти висловлювати оцінні судження, моделювати і прогнозувати в межах певного завдання, виконувати завдання за інструкцією, переключатися з одного виду роботи на інший; продуктивно співпрацювати з партнерами в парах та групах.</u>• <u>вільне володіння державною мовою: вміння усно й письмово висловлювати свої думки, почуття; збагачувати словниковий запас.</u>• <u>комунікативної: удосконалювати вміння продуктивно співпрацювати з різними партнерами в групі та команді, уміти висловлювати свої думки, спілкуватися під час виконання завдань;</u>• <u>інформаційної: уміти здобувати з підручника</u>

	<p><u>необхідну інформацію;</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>екологічної: _____ дотримуватись _____ правил поведінки у природі та берегти її.</u>
Основні терміни та поняття	Іменник, один, багато
Форми роботи	<ul style="list-style-type: none"> - індивідуальна - групова - фронтальна - в парах
Етап використання ЕОР	<ul style="list-style-type: none"> - актуалізація та корекція опорних знань, умінь і навичок - пояснення нового матеріалу - закріплення вивченого матеріалу
Мета використання ЕОР	<p>закріплення вивченого матеріалу;</p> <p>ефективна організація та супровід навчально-виховного процесу;</p> <p>урізноманітнення форм роботи учнів, підвищення їхньої уваги;</p> <p>формування ІК-компетентності учнів.</p>

Хід уроку

I. Організаційний момент

У класі стало тихенько,

Усі сидять рівненько,

Вчитель до вас усміхається,

Наш урок починається.

1. Вітання та емоційне налаштування

Любідіти, у наш клас

Завітали гості щирі.

Привітайте в добрий час

Гостей посмішкою й миром.

- Давайте виберемо смайлик настрою на сьогоднішній урок, нехай він нас підбадьорює. (Вибір учнями смайла на сенсорному хресті)

II. Актуалізація опорних знань.

1. Метод «Кубування»

- Діти, завітавсьогодні в клас

Кубик чарівний до нас,

Вінбоки вам підставляє,

Бо знанняперевіряє.

- Як називають слова, що означають назви предметів?

- Що таке іменник?

- Які слова відповідають на питання хто?

- Які слова відповідають на питання що?

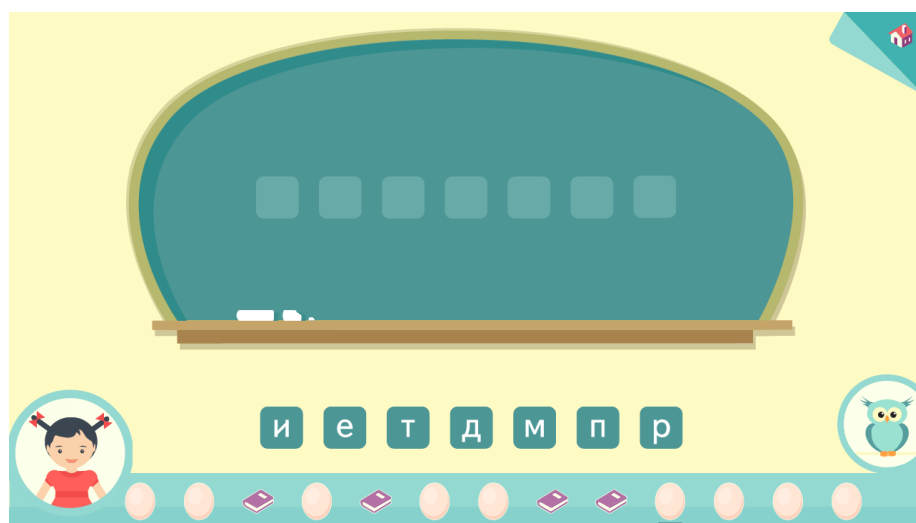
- Що таке речення?

- Які види речень ти знаєш?

- Дякую за роботу, ви справилися дуже добре, молодці!

2. Педагогічні ігри «Розумники» (Smart Kids)

Ч.4. Т.1. № 10. Склади слово предмет. Добери відповідні букви.



- Молодці, все добре вийшло, я дуже задоволена вами.



3. Каліграфічна хвилинка.

- Запишіть сьогоднішню дату, класна робота.
- Запишіть правильно ці поєднання букв та складіть із них слово. Запишіть його до зошита.

П предметпред предмет

- Введіть це слово в речення.
- Отже, частина мови, яка вказує на назви предметів, називається іменник.
- Добре, ви дуже гарно написали!

III. 1. Оголошення теми і мети уроку.

Загадка

Він предмети називає,

На питання хто? І що?

Залюбки відповідає

Хто?- зайчисько.

Що?- вареник.

Відгадали? Це(іменник)

-Процючастинумови й буде, діти, в нас сьогоднірозмова. Ми будемовчитисязмінюватиіменникиза зразком «один-багато», щобумітиправильно й красиво висловлюватисвої думки, а тому вимаєте бути уважними, активними, старанними.

IV. Вивчення нового матеріалу. Пояснення вчителя з зразком у таблиці.

1. Робота з підручником. Вправа 289, з коментуванням учнів.

2. Творчий диктант.

- Напевно, кожен знає: число іменника є:

Якщо один- це однина, якщо багато – множина.

Запишіть, поставивши іменники у множині .

(Синиця, лис, вовк, шпак, лось, зернина).

- То який висновок можна зробити про те, як змінюються іменники?

(Іменники змінюються за числами.)



- Які асоціації виникають, коли чуєте слова синиця і зернина?

- А хто з вас підгодовує пташок взимку?

- А навіщо це робити?

- Добре, ви молодці, не забувайте про наших пернатих друзів.

2. Рухова фізкультхвилинка під музичний супровід.



3. Педагогічні ігри «Розумники» (SmartKids).

Ч.4. Т.1. № 2. Прочитай, вибери слова, які відповідають на питання що?



Ч.4. Т.1. № 11. Прочитай, допоможи капітанові вибрати іменники, що відповідають на питання що?



V. Узагальнення, закріплення та систематизація отриманих знань.

1. Творча робота (це завдання записане на дошці)

Малюнковий диктант

- Запишемо слова, що зображені на малюнках.

Ведмеді, вулики, бджоли, снігурі, шишкарі, дятли, їжаки, білки.

- Перевірте написання слів у своїх зошитах з написанням слів на екрані.

Робота в парах

- Поставте до цих слів питання у парях (по черзі один одному).

- На які питання відповідає іменник?

- На що вказує іменник?

- Запишіть ці слова в однині до зошитів.

- Молодці. А зараз скажіть, які з цих тварин взимку залягають у сплячку?

- Розкажіть, що ви про них знаєте? (Вчитель за необхідності доповнює відповіді учнів необхідною інформацією).

- Назвіть птахів, що зимують у наших краях.

- Які з них прилітають до нас на зиму?

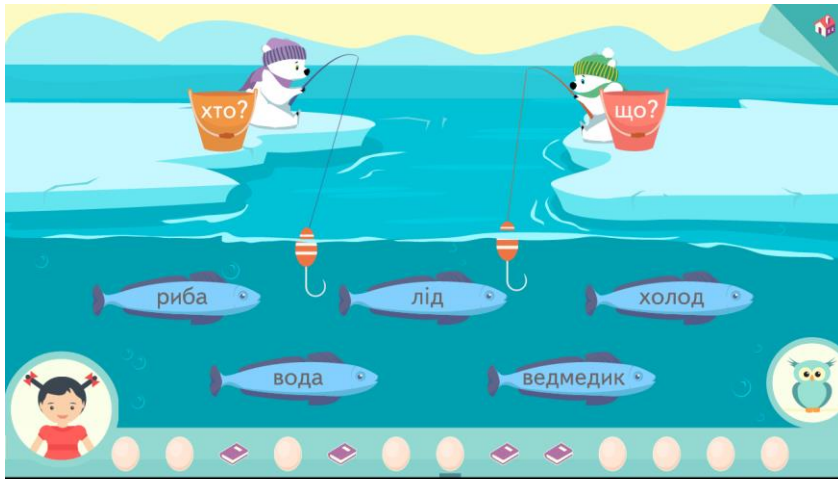
- Що про них вам відомо? (Вчитель за необхідності доповнює відповіді учнів необхідною інформацією).

2. Педагогічні ігри «Розумники» (SmartKids).

Ч.4. Т.1. № 13. Прочитай, вибери іменники.



Ч.4. Т.1. № 7. Допоможи ведмедеві наловити рибки. Добери слова до відповідних питань.



3. Робота в групах.

Гра "Незнайко"

-Добре. А тепер подивимось, яке завдання чекає від нашого Незнайка. Спершу розділіться на групи.

-Прочитайте речення. Кому сподобалися записані речення?

- Чи здогадалися ви що саме переплутав Незнайко?

Давайте йому допоможемо. У вас на партах кольорові смужки зі словами з речення.

Протягом хвилини вам треба його відредагувати.

тепла, Настала, весна.

У, блакитні, розцвіли, лісі, проліски.

На, повісили, деревах, шпаківні, школярі, нові.

Скоро, прилетять, пернаті, з, друзі, вирію.

зустрічають весну Всі.

(Учні кожної групи формують речення, потім записують їх на дошці в різній послідовності. Коли кожна група записала своє речення, вчитель дає вказівку з цих речень скласти текст. Групи формують текст, потім зачитують його та коригують за необхідністю).

4. Гра «Виправ помилку» (робота на картках).

І варіант

(Хто?) Сестричка, річка,
школа, казка,

ІІ варіант

(Що?) Сонце, їжачок,
гриб, жучок,

батько, чашка, котик, ромашка,
пташка, заєць, річка, лисичка,
дуб, комаха. колосок, хмара.

- Ви отримали картки з завданням, послухайте його. Учні 1 варіанту вибирають слова, які відповідають на питання: ХТО?

- Учні 2 варіанту - слова, що відповідають на питання: ЩО? (зайве закреслюють).

- Тепер обміняйтеся картками і перевірте один одного, користуючись простим олівцем.

- Молодці! Це завдання ви виконали.

VI. Підсумок уроку.

V. Рефлексія

Незавершене речення

Сьогодні я дізнався...

Сьогодні я навчився...

Сьогодні мені захотілося...

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ С. 113, вправа 295. (Пояснення вчителя із записом на дошці та в щоденники)

Технологічна карта

виховного заходу з використанням ЕОІР у 3 класі

(автор: Симітко О. Ю., вчитель Супрунівського НВК, Полтавської міської ради).

Тема розділу	Українська мова
Тема заходу	«Найбільший скарб народу – мова»
Цілі заходу	<p>розширювати знання дітей про Україну, українську мову; перевірити мовні знання учнів через виконання дидактичних та педагогічних ігор «Розумники» (Smart Kids); дати поняття того, що мова - це скарб, без якого не може існувати людина. Розширювати знання учнів про красу і багатство української мови. Пробуджувати почуття національної гідності.</p> <p>Розвивати пильність, мовлення, мислення, увагу учнів та інтерес рідного українського слова. Збагачувати словниковий запас учнів.</p> <p>Виховувати любов до рідної мови, рідного краю, його традицій, почуття поваги до національної спадщини, прищеплювати бажання розмовляти рідною мовою.</p>
Основні терміни та поняття	рідна мова, прислів'я, приказки, казка, головоломка, ребус
Форми роботи	<ul style="list-style-type: none">- групова- фронтальна- в парах
Етап використання ЕОІР	основна частина

Мета використання ЕОР	застосування вивченого матеріалу; ефективна організація та супровід виховного процесу; урізноманітнення форм роботи учнів, підвищення їхньої уваги; формування ІК-компетентності учнів.
------------------------------	--

Хід заходу:

I. Організаційна частина.

Любі, діти! Не вагайтесь,
В нашім залі всі збирайтесь.
Бо чекає тут якраз
Мова рідная на вас.
Щоб успішність вам підняти,
Треба добре працювати.
Самостійність виявляти,
Та ще й творчість проявляти.
І тоді, кінець кінцем,
Кожен буде молодцем!

II. Основна частина

1. Відгадування загадки

– Діти, що це?
Є в ній вогонь калини, дзвін струмків,
Солодкий щебет ранніх солов'їв,
Твоя дитино, пісня колискова
І материнське тепле й ніжне слово

(Рідна мова)

(Діти читають тему заняття, записану на дошці).

2. Хвилинка-цікавинка.

– А зараз хвилинка-цікавинка. У світі налічується близько 3 тисяч мов. Одні з них перебувають між собою у близькій спорідненості, а інші – віддалені одна від одної.

До близькоспоріднених мов належать українська, російська, білоруська. Українська мова – одна з найбагатших мов слов'янства. Кожен народ гордий з того, що він має свою державу, свою мову, волю і гарне життя у своїй країні. Кожен народ - патріот своєї країни, він любить її, поважає її закон і бореться за її незалежність і волю, якщо того немає. Віками народ створював цю мову, тому ми повинні її добре знати, шанувати і вивчати.

3. Виступ учнів.

– Діти, зверніть увагу, яка ж вона чиста, гарна, багата і мелодійна, наша українська мова.

1-й учень.

Яка ж багата рідна мова!
Увесь чарівний світ у ній!
Вона барвиста і чудова,
І нищити її не смій!

2-й учень.

Вона про все тобі розкаже,
Чарівних слів тебе навчить,
Усе розкриє і покаже,
Як правильно у світі жить.

3-й учень.

В ній стільки слів,
що й не збагнути!
І приказок, і порівнянь.
А мову знаючи, здобути
Ти зможеш просто безліч знань.

4-й учень.

Ніхто не має права забувати
Своєї мови рідної ніде
Як ті пісні, які співала мати
І як своє дитинство золоте.

(Звучить пісня "Мова у серці народу", сл.Н.Красоткіної



1. Неначе юна зоря світанкова.

Ти лісами, степами ідеш.

Українська чарівная мово,

Ти у серці народу живеш. (Двічі)

2. Мелодійна моя, промениста,

Як земля, твій багатий словник.

Українська мово пречиста,

Ти ж у серці народу навік! (Двічі)

Українська прабатьківська мово,

До зірок через терни ідеш.

Рідна мово моя пелюсткова,

Ти у серці народу живеш! (Двічі)

– Молодці, ви гарно співали та декламували вірші.

4. Загадки та прислів'я про мову.

– А тепер настав час для загадок. Знаю, що ви їх любите. Це один із найдавніших і найбільш поширених видів усної народної творчості. З давніх-давен через них передавався життєвий досвід народу, знання. Отож я загадаю.

Біле поле, чорне насіння, хто не вміє, той не посіє. (Письмо)

Мовчить, а багато людей навчить. (Книга)

– Дякую. А зараз ще хочу нагадати про інші найдавніші перлини народної творчості

- прислів'я та приказки. Чи знаєте про мову прислів'я та приказки?

1) Слово чемне кожному приємне.

2) Мудре слово - добрий друг в біді.

- 3) Ласкаве слово - що весняний день.
 - 4) Гостре словечко коле сердечко.
 - 5) Добрим словом мур проб'єш, а лихим у двері не ввійдеш.
 - 6) Слово - не горобець, вилетить - не піймаєш.
- Ви добре трудилися, тому трішки відпочиньте.

5. Танцювальна пауза-руханка "Україно, ми твоя надія" **під музичний супровід.**



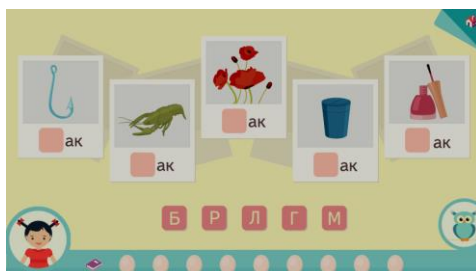
6. Педагогічні ігри «Розумники» (Smart Kids)

А після такого веселого відпочинку слід зосередитися, адже на вас чекають улюблені ігри з совенятами.



Завдання 4.6.

Добери пропущені букви у словах





Завдання 4.5.

Запусти конвеєр з цукерками. Розташуй слова в алфавітному порядку.



Завдання 8.1.

Відгадай ребуси. Утвори слова-відгадки із поданих букв





Завдання 9.9.

Розташуй слова в алфавітному порядку



– Молодці, дивіться, як радісно дивляться на вас ці совенятка.

Музична релаксаційна пауза для очей.

7. Хвилина поезики.

– А зараз уявіть себе поетами, адже вам слід скласти чотиривірш про осінь зі словами (робота в парах):

I. Осінь

просинь

дарує

чарує

II. Листочок

струмочок

летить

дзвенить

– Ви гарно попрацювали, тепер зачитайте віршики, що склали.

– Дякую, приємно чути таку творчість.

8. ГРА «Вгадай героя» (робота в групах, учні отримують аркуші з завданням і записують імена героїв).

1. Я від баби утік,

я від діда утік

і від тебе утечу.

2. Півбока луплена,

За три копи куплена.
Тупу-тупу ногами,
Сколю тебе рогами...

3. Не сиджу без діла.

Я гусяток пасла,
Полювать ходила...

4. Несе мене Лиска

За високії ліси,
За крутії гори..

5. Гуси-гуси, гусенята

Візьміть мене на крилята
Та понесіть до батечка...

6. Відімкніться, відчиніться!

Ваша мамка прийшла,
Молочка принесла.

7. Онде наша Іва,

Онде наша Діва,
На метеному дворці,
На тесаному стовпці...



– А зараз делегати від груп зачитують імена героїв казок, а ви уважно послухайте, якщо треба, допоможіть друзям.

– І з цим завданням справилися, молодці!

9. Мовна «ГОЛОВОЛОМКА»

– А зараз – мовна головоломка. З букв одного слова склади і запиши інші слова:

1. БУРАТИНО – буран, Уран, брат, табун, нора, рано, тон, нота, рута, тір, батон.
2. ЛАСТІВКА – лава, кава, світ, сік, стіл, ліс, віл, вік, ласка, вістка, сітка, вітка, лавка, Славка, Савка.

- Хто скільки записав слів?
- Зачитайте їх.

III. Заключна частина. Підсумкове слово вчителя.

– Діти, ось і вичерпано час нашого свята мови. Я дякую вам за активну участь. Мине час, ви станете дорослими. Мені хочеться, щоб ви зростали в ріднім краї, де вас постійно супроводжуватиме рідне слово. І ніколи не цурайтеся нашої рідної співучої мови.

Вчитель зачитує вірш, а учні підказують останнє слово в кожному рядку.

Всі народи мови ... (знають)

Всі пісень своїх ... (співають)

Бо хто має мову ... (рідну)

Той багатий, а не ... (бідний).

(Звучить пісня Тіни Кароль «Україна – це ти» у виконанні унів).



– Дякую за гарну пісню, бажаю вам любити і шанувати свою країну та рідну мову. Добре її знати. А для того добре вчитися і багато читати. Успіхів вам, до нових зустрічей!

Висновки

Образне мислення сприяє всебічному розвитку учнів, покращенню їх пам'яті. Це допомагає працювати творчо і цікаво, а для дитини такий урок стає найулюбленішим.

З опорою на образи учні краще сприймають інформацію – це є їх підтримкою у складних процесах розуміння, запам'ятовування та згадування, протягом уроку зберігається розумова активність, розвивається уява.

Будь-який вихованець засвоює матеріал у процесі гри, не помічаючи інтелектуального навантаження, швидко, весело.

Накопичений досвід використання ЕІОР «Розумники» (Smart Kids) у навчанні молодших школярів, свідчить про те, що завдяки комп'ютеру на уроках в учнів подвоєно час довільної уваги, а ігровий аспект часто сприяє кращому сприйманню учнями моделі або осмисленню необхідності застосування алгоритму. Використання інформаційних технологій сприяє розвитку здібностей у дітей, активно залучає їх у навчальний процес, підвищує зацікавленість, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу. Життя маленького учня стає цікавішим. Застосування сучасного ЕІОР сприяє більш активному і свідомому засвоєнню учнями навчального матеріалу з математики та української мови.

Замість підсумків...

Вчителю суджено бути пошуковцем, винахідником, а відтак, слід сповна усвідомити сутність змін, які привносить новий час, аби підготувати людину до життя в нинішньому столітті.

Від здатності вчителя дати гідну відповідь на виклики XXI століття залежатимуть долі мільйонів поки що маленьких українців, та й, власне, майбутнє самої України.

Список використаних джерел

1. Василенко О. Впровадження інтерактивних форм і прийомів в організацію навчання учнів/О. В.Васи-ленко //Початкова школа. – 2005. - №7.
2. Вербицька О. Інтерактивні методи навчання предметів природничого циклу / О. Вербицька // Початкова школа – 2007. - №6.
3. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи / [Рецензент О. В. Саган]. – Х.: Основа, 2010. – с. 1-3.
4. Кінах С. Використання ІКТ на уроках математики / С. Кінах // Початкова школа. - 2010. - № 41.- с. 5-6.
5. Кітаєва М. Використання мультимедійних технологій / М. Кітаєва// Початкова освіта. - 2011. - № 38. - с.7-9
6. Перміна І. Інформаційні технології при вивченні початкового курсу математики / І. Перміна// Початкова освіта. - 2013. - № 20, с.13-17
7. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах. - К.: Магістр-5,2007.-255 с.
8. Стебна О. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи / О. В. Стебна, А.О. Соценко. - Х., - 2007.
9. Шакотько В.В. Методика використання ІКТ у початковій школі: навч.-метод. посібник/В. В. Шакотько. – К.: Комп'ютер, 2008. – с.128
12. <http://www.doodles.com/>
13. <http://en.wikipedia.org/wiki/Doodles>
14. http://tkachik.pp.ua/eidetic_tools/
15. <http://navigator.rv.ua>
16. <http://school.xvatit.com>

ЗМІСТ

I. Вступ.....	4
II. Опис досвіду роботи.....	6
III. Додатки.....	13
Урок української мови у 2 класі.....	13
Виховний захід з української мови у 2 класі.....	25
Висновки.....	35
IV. Список використаної літератури.....	36

