

Пример. Оживить карточку с репродукцией картины И. Левитана «Золотая осень» могут утверждения: «Это пейзаж», «В этой картине художник использовал тёплые оттенки красок», «Эта картина создаёт радостное настроение», «Эта картина переносит нас в погожий осенний денёк, когда можно насладиться солнцем, свежим воздухом и красотой окружающей природы» и т. д. Карточка, «узнавшая» себя, делает шаг вперёд и говорит: «Это я».

Приём «Карты». Учащиеся разбиваются на группы. У каждой группы на столе лежит колода «карт» с заданием (например, словарные слова с пропущенными буквами, которые необходимо вставить). Ученики по очереди берут из колоды «карту», выполняют задание (устно вставляют нужную букву в словарное слово) и кладут «карту» на середину стола. Если учащийся ответил правильно, он кладёт карту в «отбой», а если затрудняется ответить или ответил неправильно, тогда ему назначается «штраф» и он забирает все «карты», собранные на середине стола. На следующем круге игры «штраф» проговаривается этим учащимся или всеми учащимися хором.

Приём «Ротация (карусель)». Класс разбивается на две группы. Учащиеся встают напротив друг друга, образуя два круга — внутренний

и внешний. Ученики внутреннего круга стоят спиной друг к другу и держат листочки с разными заданиями (вопросы, определения, даты, словарные слова, герои произведений и т. д.). Ученики внешнего круга стоят к ним лицом, читают задание и отвечают. Через 30 секунд по сигналу учителя ребята из внешнего круга делают шаг влево по кругу. Они останавливаются напротив следующего учащегося с его вопросом. Вновь выполняют задание с новым партнёром и по сигналу продвигаются дальше. После прохождения полного круга «карусель» поворачивается и внешний круг меняется с внутренним местами.

В заключение отмечу следующее: если использовать интерактивные приёмы обучения, уроки не будут однообразными, скучными и малоэффективными! Организуя совместный поиск решения возникшей перед учащимися задачи, учитель активизирует их внимание и познавательную деятельность. Использование интерактивных приёмов на уроках позволяет добиться максимально положительного эффекта, а именно: изучить и тщательно проработать тему, закрепить, обобщить знания и умения, организовать общение, создать условия для развития навыков дискуссии и командной деятельности.

Аноцкая И. М., учитель начальных классов средней школы № 2 г. Ельска Гомельской области

Дидактическая игра домино «Фразеологизмы»

Домино — одна из первых настольных игр, известных человечеству. История домино начинается во II веке до нашей эры в Китае. Сейчас эта настольная игра очень популярна в европейских странах. Сам процесс игры прост: цепь костяшек выстраивается в ряд по принципу соприкосновения половинок с равным количеством точек.

Домино известно практически каждому человеку с детства. Детское домино очень похоже на классическое. Правила будут аналогичны с классическим, но чуть проще. Отличается и внешний вид: вместо костяшек с чёрными/белыми точками используются карточки с яркими разноцветными картинками (герои мультфильмов, животные, растения, предметы и т. д.).

Дидактическая игра «Домино», которая используется в начальных классах, состоит из набора

карточек, каждая из которых разделена чертой на две части: на одной записано понятие, на другой — определение (или изображение) другого понятия. Учащимся необходимо найти взаимосвязь между частями различных карточек.

Карточки может изготовить как учитель, так и учащиеся, как для всего класса, так и для микрогрупп для групповой работы на уроке.

Приведём пример дидактической игры домино «Фразеологизмы» для уроков русского языка и русской литературы.

Правила игры. Учащимся раздаётся по одной карточке, которая состоит из двух частей. На одной записан фразеологизм, а на другой — изображение к другому фразеологизму (рис. 1–3).

Первым игру начинает ученик (или учитель), у которого стартовая карточка (рис. 4).

Примерный ход игры (рис. 5):

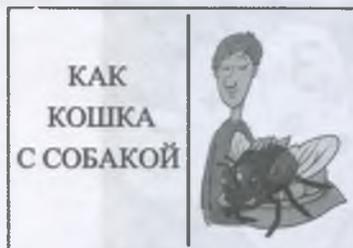


Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3



Рисунок 4

Правильность ответов контролируется всем классом. Если кто-то ошибается, происходит сбой всей цепочки домино, поэтому учащиеся внимательно следят за игрой.

Играть можно как на уроках русского языка, литературного чтения, так и на факультативных занятиях.

Этот игровой приём можно использовать на этапе актуализации знаний, обобщения и закрепления изученного материала.

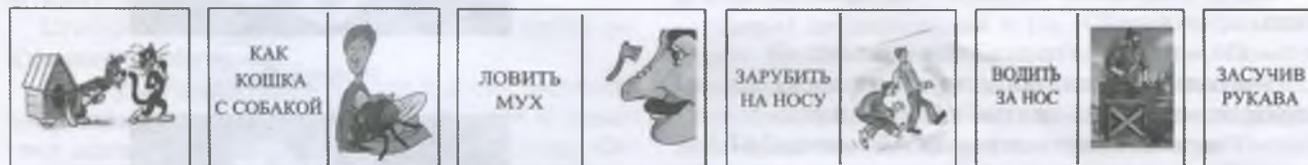


Рисунок 5



В электронном приложении размещён набор карточек.