

Освітнянське джерело

Офіційне видання міського методичного кабінету
Департаменту освіти Вінницької міської ради

№4 квітень 2015 року



Вітаємо переможців та лауреатів міського конкурсу молодих педагогів «Надія-2015»



Тітаренко Аліса Павлівна



Парамзіна Ірина Сергіївна



Лисюк Анна Анатоліївна



**Льницька Наталія
Олександрівна**



Пращерук Світлана Юрївна



**Роштабіга Євгенія
Олександрівна**



Куйбіда Ольга Вікторівна

В номері:

Переможці та лауреати міського конкурсу молодих педагогів «Надія-2015»	2
Г.Ф. Пелішенко, А.Ю. Киналь «Вимоги до організації рольової гри на уроці іноземної мови»	3
А.М. Лазаренко «Озера, лимани, водосховища України» Конспект уроку географії в 8 класі	11
Р.С. Нежевенко «Сприйняття мистецтва. Портрет як жанр у мистецтві. Зображення на площині. Вправи з передачі пропорційної будови людського суспільства. Відтворення особливостей характеру людини в учбовій роботі «дружній шарж»» Конспект уроку образотворчого мистецтва у 6 класі	16
Л.В. Рибак «Розвиток у дітей життєво важливих рухових вмінь та навичок на уроках фізичної культури та у позаурочний час» Конспект уроку фізичної культури у 7 класі	27
І.С. Сметанюк «Мотивація до навчання» Поради психолога	32

ОСВІТА НАДІЄЮ ЖИВЕ

Аби школа завжди залишалася осередком духовності й культури, пропагувала прогресивні педагогічні думки, потрібно постійно плекати й мудро виховувати педагогічну юнь. Знайти родзинки вчительських талантів серед тих, хто робить перші кроки на учительській ниві, покликаний міський конкурс молодих педагогів «Надія».

Цьогоріч у конкурсі взяли участь 14 молодих педагогів загальноосвітніх навчальних закладів міста Вінниці. Конкурсанти представили власне педагогічне кредо «Я – учитель, я – оратор, я – актор»; продемонстрували загальну високу культуру та ерудицію, професійні знання з педагогіки, психології, загальної методики та нормативно-правових актів у галузі освіти під час фахового іспиту; переконали журі у здатності продукувати власні оригінальні ідеї та творчий підхід до використання інноваційних педагогічних технологій під час конкурсних уроків.

Лауреатами конкурсу молодих педагогів «Надія-2015» стали:

- **Роштабіга Євгенія Олександрівна** – учитель музичного мистецтва закладу «Загальноосвітня школа I-III ст. №21 Вінницької міської ради»;
- **Куйбіда Ольга Вікторівна** – учитель англійської мови закладу «Спеціалізована загальноосвітня школа I ст. з поглибл. вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради».

III місце виборола:

- **Пращерук Світлана Юріївна** – учитель початкових класів закладу «Загальноосвітня школа I-III ст. №36 Вінницької міської ради».

II місце:

- **Лисюк Анна Анатоліївна** – учитель української мови та літератури закладу «Загальноосвітня школа I-III ст. №10 Вінницької міської ради»;
- **Ільницька Наталія Олександрівна** – учитель початкових класів закладу «Фізико-математична гімназія №17 Вінницької міської ради».

I місце:

- **Тітаренко Аліса Павлівна** – учитель англійської та німецької мов закладу «Гуманітарна гімназія №1 імені М.І.Пирогова Вінницької міської ради»;
- **Парамзіна Ірина Сергіївна** – учитель англійської та німецької мов закладу «Загальноосвітня школа I-III ст. №20 Вінницької міської ради».

ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Галина Федорівна Пелішенко.,

методист з навчальних дисциплін міського методичного кабінету

Департаменту освіти Вінницької міської ради

Анна Юрївна Киналь,

вчитель німецької та англійської мов закладу «Вінницький технічний ліцей»,

вчитель-методист

Доцільність використання дидактичних ігор і їх ефективність неодноразово підтверджувалась. Дослідниця Р. Осадчук стверджує, що найсприятливіші умови гармонійного розвитку мотиваційної, змістової та операційної сторін пізнавальної діяльності учнів створюються у процесі проведення дидактичних ігор, де самостійна діяльність учнів і навчальні завдання вчителя є основним засобом засвоєння знань. Проведення дидактичних ігор вимагає від учнів певного рівня розвитку їхньої пізнавальної діяльності [3, с. 110].

За визначенням, «рольова гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою» [4, с. 99].

У людській практиці рольова гра виконує такі функції: розважальну (це основна функція гри — розважити, надихнути, викликати інтерес); комунікативну: освоєння діалектики спілкування; самореалізації у грі; терапевтична: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності; діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри; функцію корекції: внесення позитивних змін у структуру особистісних показників; міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей; соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм [1].

Рольова гра може використовуватися для навчання іноземної мови учнів будь-якого віку. Для школярів рольова гра – це ігрова діяльність, захоплююче заняття. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, рольова гра викликає потребу в спілкуванні іноземної мови, забезпечуючи особистісну, пізнавальну активність школярів, тобто рольову гру можна розцінювати як найточнішу модель спілкування

іноземної мови, оскільки є наслідуванням дійсності в найсуттєвіших рисах, і в ній, як у житті, переплітається мовленнєва і немовленнєва поведінка партнерів. Рольові ігри будуються на принципах колективної роботи школярів, практичної корисності, змагання, максимальної зайнятості кожного учня та необмеженої перспективи творчої діяльності у межах кожної рольової гри.

Рольові ігри сприяють формуванню в учнів таких якостей і вмінь: усвідомлення приналежності її учасників до колективу, спільно визначати ступінь участі кожного з них у роботі; навчального співробітництва і партнерства; прийняття і виконання певної ролі; орієнтування у ролях партнерів по грі; схилитися до компромісу.

До комунікативних умінь, що формуються під час рольових ігор, відносять такі: вміння непередбаченого (спонтанного), емоційно забарвленого діалогічного мовлення; вміння спілкуватися один з одним; вміння розпочати бесіду; вміння підтримувати бесіду/ розмову; вміння перервати співрозмовника; вміння погодитися/ не погодитися із думкою співрозмовника/ співрозмовників; вміння ставити уточнюючі запитання; здатність до пошуку відповідей на поставлені запитання; вибирати мовні засоби згідно ситуації; наводити й обстоювати свою точку зору; вміння цілеспрямовано слухати співрозмовника; передбачати конфлікт і знаходити шляхи його усунення; змінювати тактику своєї поведінки; володіти стратегіями спілкування (доцільно використовувати мовленнєві й етикетні форми; знати формули звернення; уміти висловлювати вдячність, прохання, згоду, незгоду, заперечення тощо) [6, с. 8].

Крім того, як вказує О.А. Колесникова [2], рольова гра вчить учнів відчувати соціальне використання іноземної мови. Хорошим співрозмовником є не той, хто краще застосовує мовленнєві структури, а той, хто здатний найчіткіше розпізнати (інтерпретувати) ситуацію, в якій знаходяться партнери по спілкуванню, врахувати вже відому інформацію (з власного досвіду, ситуації) та вибрати ті лінгвістичні засоби, які будуть ефективними для спілкування.

О. А. Колесникова виділяє такі характерні риси рольової гри: вільна діяльність, що розвивається і відбувається за бажанням учня ради отримання задоволення від самого процесу діяльності, а не лише для результату; творчий, у

значній мірі імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності; емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо; наявність проблеми, що лежить в основі гри; наявність певних ролей, персонажів/дійових осіб, які мають різне ставлення до проблеми, що обговорюється; наявність проблемної ситуації, що містить у собі умови когнітивного конфлікту, в якій реалізується мовленнєва поведінка співрозмовників у їх типових соціально-комунікативних ролях; наявність прямих і непрямих правил, що відображують зміст рольової гри, логічну і часову послідовність її розвитку [2, с. 15].

Рольова гра відбувається у кілька етапів.

1. Повідомлення теми, мети, інформування учасників про зміст кожної ролі, після чого створюються рольові групи.
2. Опановування ролей і з'ясування суті проблемного питання чи ситуації.
3. Підготовка до обговорення проблеми чи програвання ситуації, тобто вироблення спільної думки або вироблення зумовленої певною роллю стратегії поведінки у конфлікті.
4. По мірі готовності учнів починається етап обговорення проблеми або програвання «реальної» ситуації.
5. Висловлення своєї позицію щодо аналізованої проблеми, або ж моделювання виконання необхідних дій.
6. Упродовж гри вчитель-ведучий визначає смислову лінію аналізу теоретичної проблеми або практичної ситуації, порушує додаткові питання та ставить завдання. Вчитель заохочує всіх учнів до гри в атмосфері доброзичливості, взаємодопомоги, рівноправності.
7. Педагог завершує заняття підбиттям підсумків, наголошуючи на змісті та реалізованості психологічно-методичного задуму [7].

Моделюючи ситуацію як засіб навчання, вчитель повинен враховувати різні фактори: рівень підготовленості учнів, тему і мету занять, конкретні обставини. При цьому необхідно враховувати максимальну адекватність реальної ситуації спілкування рівню підготовки учнів для виконання поставлених завдань, їх можливість виявити ініціативу у виборі шляхів для розв'язання дидактичної проблеми, активізації мотивації навчання.

За В. Чернишовою, до структури рольової гри як навчального процесу входять такі основні компоненти:

- 1) тема, що визначає зміст мовленнєвої взаємодії;
- 2) ситуація як сукупність конкретних умов мовленнєвого спілкування;
- 3) сюжет (зміст) – проміжок дійсності, що умовно сприймається у грі.
- 4) ролі, що розподіляються між учасниками рольової гри;
- 5) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- 6) завдання (інструкція) розіграти ситуацію, що моделюється, з позиції визначеної ролі та рольових взаємовідносин із партнером;
- 7) реальні стосунки між гравцями;
- 8) ігрове використання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними [6, с. 9].

Науковці виділяють п'ять категорій ролей, притаманних рольовій грі:

- 1) вроджені, тобто ті, що визначають стать і вік учасника рольової гри;
- 2) надані (приписані), тобто національність або належність до тієї чи іншої соціальної групи; 3) набуті, тобто такі, що конкретизують професію;
- 4) дійові (дієві), тобто такі, що пропонують коло дій у певній заданій ситуації (наприклад, візит на пошту, замовлення туру в туристичному бюро, купівля квитків у касі, на вечірці з нагоди Дня народження тощо);
- 5) функціональні, тобто такі, що визначають функції спілкування (наприклад, пропозиція надання допомоги, висловлювання співчуття, радості, привітання тощо).

Для навчання іноземної мови найважливішими є останні дві категорії ролей. Зокрема, функціональні ролі розглядаються як мінімальні комунікативні блоки, з яких складається рольова гра. Ці блоки можуть входити до багатьох різноманітних ситуацій, тому їх потрібно відпрацьовувати на підготовчому до рольової гри етапі. Дійові ролі допомагають учневі обрати шлях до розв'язання поставленого завдання. Ролі, що передбачені рольової гри, подаються списком. Опис ролі дається на рольовій картці. Інформація про роль може репрезентуватися детально: надаються дані про людину (добра, порядна, лінива, хитра тощо), про її життєвий і мовленнєвий досвід, про її звички, хобі тощо. Проте інформація не повинна бути надто детальною, оскільки в цьому випадку учасник рольової гри позбавляється

можливості творити свій образ. Опис ролі може даватися стисло, для того, щоб учень міг розширити своє висловлювання. Ролі для гри розподіляються згідно її навчальних цілей. Як правило, ролі між учнями розподіляє учитель, враховуючи рівень знань, сформованість у школярів навичок і вмінь іншомовного спілкування, індивідуальні та психологічні особливості учнів. Проте залежно від особистісних характеристик школярів у групі, їх віку (старша школа), а також бажання творити, проявляти артистичні риси та здібності, рівня володіння іноземною мовою ролі можуть обиратися самими учнями. Крім того, як переконує практика викладання іноземної мови, доцільно час від часу на ключові ролі призначати більш слабких учнів [6, с. 10].

Так, наприклад, Сидорова Н. описує наступні чотири етапи проведення рольової гри:

1. Ознайомлення з ситуацією. Вчитель запрошує учнів пограти у гру «Ріпка», і оголошує, що театру потрібні актори на ролі дідуся, бабусі, онучки тощо. Як правило, бажаних більше, ніж ролей. Сформувавши труп, вчитель вводить необхідну лексику (вчитель використовує відомі дітям слова). Учні, які не задіяні у рольовій грі, входять в склад журі. Потім вони будуть акторами і покажуть свою інтерпретацію казки.

2. Постановка задач. Вчитель пояснює: перед тим як зіграти свою роль, кожний учень повинен з'ясувати все можливе про ріпку за допомогою відомих йому мовних засобів, намагаючись вжити в діалозі якомога більше знайомих слів і структур.

3. Інсценування, або проведення власне рольової гри [5].

Здійснивши необхідну підготовчу роботу, учитель може приступити безпосередньо до організації рольової гри. Він повинен чітко сформулювати ситуацію, змалювати функціональну спрямованість кожної ролі.

У залежності від успішності оволодіння іноземною мовою, ігрове спілкування може носити репродуктивний, напівтворчий і творчий характер [2, с. 41]. Репродуктивний спосіб мовленнєвого спілкування використовується учнями з низьким рівнем навченості по іноземній мові. Їхня задача полягає в тім, щоб відтворити в ігрових обставинах текст – зразок. Учням із середнім рівнем

навченості пропонується самостійно включити в текст-зразок додаткові елементи, наприклад, змінити послідовність реплік.

Регулярна організація рольової гри на уроках іноземної мови дозволяє поступово підвищувати рівень навченості школярів.

У процесі гри вчитель іноді може взяти собі якусь роль, але не головну, щоб гра не перетворилася в традиційну форму роботи під його керівництвом. Звичайно, вчитель бере собі ролі лише на початку, коли школярі ще не засвоїли даний вид роботи. Надалі необхідність у цьому відпадає. У процесі гри сильні учні допомагають слабким. Учитель же керує процесом спілкування: переходить від групи до групи, допомагаючи учням, що потребують допомоги, вносить необхідні корективи в роботу, помічає помилки, щоб після рольової чи гри на наступному уроці приступити до роботи над ними.

Ефективність рольової гри як методичного прийому навчання підвищується, якщо вчитель правильно визначає тривалість мовленнєвого спілкування учасників. За даними досліджень, тривалість оптимальної працездатності у спілкуванні семикласників – до десяти хвилин, а дев'ятикласників і старших – до п'ятнадцяти хвилин [5]. Тому на кожен етап гри вчитель має установити ліміт часу і домагатися, щоб кожен етап йому відповідав. І також учитель завжди повинен продумувати наступні види діяльності для тих чи груп пар, що закінчують гру раніше за інших.

4. Підведення підсумків. На завершення вчитель дякує акторам, просить журі назвати кращого учня (того, хто вжив найбільше лексики, допустивши при цьому найменшу кількість помилок), і у випадку необхідності аналізує мовлення акторів з точки зору граматики, лексики, тощо у вигляді рекомендацій до наступних «спектаклів» [5, с. 6].

Даний вид рольової гри не представляє значних труднощів для вчителя, проте слід звернути увагу на другий етап (постановка задач). Завдання слід сформулювати так, щоб вони відображали лише кінцеву мету комунікації, наприклад, з'ясувати все про ріпку, дізнатися, де знаходиться будинок бабусі, який він, розповісти глядачам про персонажів казки, познайомитися з іншими діючими особами тощо. Не можна обмежувати учнів у виборі мовних і мовленнєвих засобів. В такому випадку мовленнєва поведінка кожного залежить від мовної поведінки партнера. Саме тому

неможливо складати сценарій заздалегідь, це протирічить ідеї рольової гри на початковому етапі. Звичайно, можливі відхилення, часто непередбачувані, від сюжету твору, але в більшості випадків вони викликають лише позитивні емоції у «акторів» і дає можливість включити нових персонажів, що полегшує вирішення навчальних задач. В крайньому випадку вчитель (в ролі чаклуна, ведучого) може легко владнати всі ці відхилення.

Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній школярів, учителю варто бути дуже тактовним, особливо при оцінці результатів першої рольової гри. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приведе до зниження активності. Бажано почати обговорення результатів гри з вдалих моментів і лише потім перейти до недоліків.

Помилки є невід'ємною частиною процесу навчання мові, і можливість вільно робити помилки на уроці скоріше сприяє навчанню, ніж стримує його. Помилки поступово зникають у міру того, як учні стають більш компетентними й упевненими в собі. При роботі над помилками дуже важливо змусити учнів самим дати правильний варіант фрази чи слова, у якому були допущені помилки, написати їх на дошці і супроводити їх корективними вправами, що могли б найкраще сприяти відпрацюванню правильного варіанта самими учнями.

В оптимальному випадку, вчитель записує всю гру на магнітофонну стрічку — так жодна помилка не буде пропущена. Якщо вчитель не має достатніх технічних засобів, то йому доведеться запам'ятовувати помилки або записувати їх в зошиті, не перериваючи гри і не перебиваючи її учасників.

Проаналізувавши подану вище структуру рольової гри, ми дійшли висновків, що ця структура є досить чіткою. Невикористання хоча б однієї зі складових даної структури значно знижує ефективність використання рольової гри для навчання іноземної мови, зокрема на старшому етапі загальноосвітньої школи. Важливе значення має останній етап — контроль, на якому вчитель враховує всі позитивні і негативні моменти проведеної рольової гри. Все це дає вчителю можливість врахувати недоліки і запобігти їх виникненню при проведенні наступних рольових ігор.

Отже, рольова гра є одним з унікальних методів навчання, що допомагає учням активізувати пізнавальну діяльність, тому її використання є дуже важливим у процесі вивчення іноземної мови. Рольова гра має багато можливостей і характеристик, оскільки вона є моделлю спілкування, припускає посилення особистісної причетності учасників до всього, що відбувається, сприяє розширенню асоціативної бази у процесі засвоєння мовного матеріалу, сприяє формуванню навчального співробітництва й партнерства, а також стимулює пізнавальну активність до вивчення іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Близнюк О. І. Ігри у навчанні іноземних мов: Посібник для вчителів /О. І. Близнюк, Л. С. Панова. – К.: Освіта, 1997. – 64 с.
2. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе / О. А. Колесникова. — 1989. — №4. — С. 38-42.
3. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри у навчальному процесі школи / Р. І. Осадчук // Педагогіка і психологія. – 1996. – №4. — С. 102 – 110.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 231 с.
5. Сидорова Н. Використання ігрових форм у процесі навчання англійської мови / Н. Сидорова // Завуч. — 2002. — березень (№ 8). — С. 6.
6. Черниш В. Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови / В. Черниш // Навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах. Іноземні мови. — №4. — 2010. — С. 7-15.
7. Щукин А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц / А. Н. Щукин. – М.: Астрель: АСТ: Хранитель, 2007. – 746 с.

Озера, лимани, водосховища України
Конспект уроку географії в 8 класі

Алла Миколаївна Лазаренко,
*вчитель географії закладу «Навчально-виховний комплекс:
загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів – гімназія №23 Вінницької
міської ради»*



Мета:

- вивчити географічне положення озер, лиманів, водосховищ України, їх гідрографічні властивості, походження озерних улоговин;
- формувати вміння працювати з підручником, додатковими джерелами географічної інформації, картами, стимулювати навчально-пошукову діяльність учнів;
- виховувати любов до природи Батьківщини, екологічну культуру і екологічну свідомість.

Тип уроку: комбінований

Обладнання: фізична карта України, атласи, картки із завданням, презентація «Озера, лимани, водосховища», зошит-практикум, підручники, довідники.

Хід уроку

I. Організація класу.

Учитель. Вітаю вас. Усім зичу доброго настрою, творчої праці, взаєморозуміння, приємного спілкування. Будьте уважні й активні.

II. Актуалізація опорних знань

✓ Прийом «Географічний крос»:

1. Річка з усіма притоками . (Річкова система)
2. Сезонне підняття рівня води в річці. (Повінь)
3. Частина річкової долини, яка затоплюється під час повені. (Заплава)
4. Перевищення витоку над гирлом. (Падіння річки)
5. Площа, з якої річка з притоками збирає воду. (Басейн річки)
6. Раптове підняття рівня води в річці. (Паводок)
7. Відношення падіння до довжини річки. (Похил)
8. Найнижчий рівень води в річці. (Межень)
9. Найвищий водоспад в Україні. (Учансу)
10. Найгустіша річкова сітка в ... (Карпатах)
11. На річках Кримських гір паводки найчастіше бувають ... (взимку)
12. Більшість рівнинних річок України мають живлення ... (змішане)
13. Більшість річок України належать до басейну ... (Чорного моря)
14. Західний Буг належить до басейну ... (Балтійського моря)
15. Найбільший річковий басейн на території України має ... (Дніпро)
16. Найповноводніша річка України ... (Дунай)
17. Найдовший каньон має річка ... (Дністер)
18. Друга за довжиною річка в Україні ... (Південний Буг)
19. Найдовша річка Закарпаття ... (Тиса)
20. Інгулець є притокою ... (Дніпра)
21. Із заболоченої місцевості на Хмельниччині, витікає ... (Південний Буг)
22. На характер течії річки впливає ... (рельєф)

23. На живлення і режим річки впливає ... (клімат)

- ✓ Прийом «Географічна розминка»: Які річки протікають по кордону України з сусідніми державами? Покажіть їх на карті.

III. Мотивація навчальної діяльності

Діти, ми продовжуємо вивчати внутрішні води України. І сьогодні ми поговоримо про водойми, які іноді порівнюють з мініатюрними морями. Їх форма, розміри, склад і походження надзвичайно різноманітні. Вони можуть бути прісні, солоні, з мінералізованою водою, з водою, у якій розчинені сполуки сірки. В Україні цих водойм небагато, але найбільші з них ввійшли до семи природних чудес України.

Про які водойми йдеться?

Але все-таки головна цінність озер – прісна вода. Завдяки їй існує життя на Землі. Люди навчилися штучно створювати водойми. Їх називають ... (водосховища).

Повідомити тему уроку

IV. Вивчення нового матеріалу

Пригадайте, що таке озеро, лиман, водосховище?

- ✓ Прийом «Проблема» (слайд 3)

Чим озера відрізняються від водосховищ?

- ✓ Прийом «Географічна лабораторія»:

- В Україні 20 000 озер. За допомогою фізичної карти, з'ясуйте, як вони розміщені? (нерівномірно). Виділіть озерні райони. (Волинь, Причорномор'я, Крим, Карпати)
- Де зосереджені лимани? (Причорномор'я та Приазов'я)
- На якій річці найбільше споруджено водосховищ? (Дніпро)

Єдиний шлях, що веде до знань – це діяльність. (Бернард Шоу)

Користуючись текстом підручника, довідниками, фізичною картою атласа, виконати завдання в групах. Під час виступів дітей з груп учні складають тезовий конспект за планом:

1. Озера і їх походження.
2. Лимани та їх типи.
3. Водосховища та їх наслідки.

Завдання для груп:

1. Які озера найбільші за площею в Україні? Де вони знаходяться і як утворились? Назвіть озера, розміщені поруч цих найбільших озер.
2. Які озера розташовані на Волині? Якого вони походження? Яке їх значення?
3. Назвіть озера Кримського півострова. Як вони утворились? За водним режимом це стічні чи безстічні озера?
4. Як утворились озера в Карпатах?
5. За допомогою довідника «Усі географічні назви» поясніть походження назв озер Світязь, Синевир, Сасик, Донузлав, Ялпуг.
6. Що таке лимани? На які групи їх поділяють? Охарактеризуйте найбільші лимани.
7. Покажіть на карті найбільші водосховища України. З якою метою їх створюють?

- ✓ Прийом «Домашня заготовка» :

Негативні наслідки створення водосховищ на р. Дніпро (повідомлення учня)

- ✓ Прийом «Географічний практикум» (розв'язування задачі):

Створення каскаду ГЕС на Дніпрі супроводжувалося затопленням земель на площі понад 500 тис. га і підтопленням 100 тис. га. Визначити, яку кількість зерна можна

було б зібрати з цієї площі при середній врожайності зернових 30 ц/га? (18 000 000 ц)

- Чи можливо створити водосховища на каналах? Назвіть таке водосховище.

- Яке водосховище є на Вінниччині?

✓ Прийом «Географічний практикум»: на контурній карті надписати озера і водосховища (робота в зошитах-практикумах)

✓ Прийом «Роблю висновок»:

Схожість: регулюють стік річок, необхідні для рибальства, судноплавства, відпочинку, водопостачання.

Відмінність: озера – природні, з озер видобувають солі, озера мають лікувальне значення; водосховища – штучні водойми, важливі для виробництва електроенергії.

Пам'ятайте, діяльність людини спричиняє не лише забруднення річок, а й озер. Основна причина забруднення озер – надходження азота і фосфора, що призводить до «цвітіння» води; а з часом – до заростання озера, перетворення його на болото. Потім – змінюється природний комплекс. Тому хочеться завершити рядками Л. М. Толстого: Щастя бути з природою, бачити її, розмовляти з нею... берегти її.

V. Закріплення (тести):

I варіант

1. Найглибше озеро України:

- а) Синевир;
- б) Світязь;
- в) Сасик.

2. Видовжена затока, яка утворилася при затопленні морем пригирлової частини річки, це:

- а) заплава;
- б) тераса;
- в) лиман.

3. Найбільшим прісноводним озером України є:

- а) Кагул;
- б) Ялпуг;
- в) Катлабуг.

4. Озеро Бребенескул:

- а) найбільш високогірне;
- б) найсолоніше;
- в) найдовше.

5. Найбільший лиман:

- а) Тилігульський;
- б) Хаджибейський;
- в) Дністровський.

6. Який з лиманів є закритим:

- а) Тилігульський;
- б) Дніпровський;
- в) Дністровський.

7. Найглибше водосховище України:

- а) Дніпровське;
- б) Каховське;
- в) Кременчуцьке.

8. Вулканічні озера переважно зосереджені на:
 - а) Волині;
 - б) Закарпатті;
 - в) Кримському півострові.
9. До карстових озер належать:
 - а) Ялпуг;
 - б) Світязь;
 - в) Бребенескул.
10. В районі якого лиману розташована найнижча точка України (-5 м від рівня моря):
 - а) Тилігульського;
 - б) Хаджибейського;
 - в) Куяльницького?
11. Назва якого з озер означає «звивисте, криве»:
 - а) Синевир;
 - б) Світязь;
 - в) Сасик.
12. Яке водосховище створено на каналі:
 - а) Печенізьке;
 - б) Червонооскільське;
 - в) Краснопавлівське.

II варіант

1. Найбільше за площею озеро України:
 - а) Кундук;
 - б) Кагул;
 - в) Ялпуг.
2. Процес розчинення водою гірських порід називають:
 - а) денудація;
 - б) ерозія;
 - в) карст.
3. Найглибшим озером Криму є:
 - а) Сасик;
 - б) Донузлав;
 - в) Сакське.
4. Озеро Сасик (Кундук):
 - а) дельтове;
 - б) залишкове;
 - в) лиманне.
5. Найглибший лиман:
 - а) Тилігульський;
 - б) Хаджибейський;
 - в) Дністровський.
6. Який з лиманів є відкритим:
 - а) Молочний;
 - б) Бузький;
 - в) Куяльницький.
7. Найбільше водосховище України:

- а) Дніпровське;
 - б) Каховське;
 - в) Кременчуцьке.
8. Заплавні озера зосереджені:
- а) в Карпатах;
 - б) в Криму;
 - в) повсюди.
9. До загатніх озер належать:
- а) Синевир;
 - б) Несамовите;
 - в) Синє.
10. Який лиман має статус водно-болотних угідь міжнародного значення:
- а) Тилігульський;
 - б) Хаджибейський;
 - в) Молочний.
11. Назва якого з озер означає «цукрове»:
- а) Донузлав;
 - б) Саки;
 - в) Ялпуг.
12. Яке озеро України називають українським Байкалом?
- а) Синевир;
 - б) Світязь;
 - в) Донузлав?

VI. Підсумок уроку (виставлення оцінок, узагальнюючий висновок).

VII. Домашнє завдання:

1. Опрацювати § 22 пункти 1, 3.
2. Вивчити географічну номенклатуру.
3. Підготувати міні-проект: «Водні об'єкти Вінниччини».

Сприйняття мистецтва. Портрет як жанр у мистецтві. Зображення на площині. Вправи з передачі пропорційної будови людського суспільства. Відтворення особливостей характеру людини в учбовій роботі «дружній шарж».
Конспект уроку образотворчого мистецтва у 6 класі

Нежевенко Регіна Семенівна,

*вчитель образотворчого мистецтва закладу «Навчально-виховний комплекс:
загальноосвітня школа I-III ступенів – гуманітарно-естетичний колегіум № 29
Вінницької міської ради»*

Портрет?

*що може бути простіше і складніше,
очевидніше і глибше?*

Ш.Бодлер

Колись, давним-давно, люди не зображували собі подібних – не дозволяли уявлення.

Наші з вами предки вважали, що душа людини відразу переселяється в її зображення і людина вмире. Тому довгий час зображення людей на скелях були навмисно деформовані. Перші портрети дійшли до нас із далекої давнини і були кам'яними.

Як не дивно, сфінкси. Саме вони мали портретну подібність із зображуваним.



Потім до нас дійшли фаюмські портрети, виконані на дерев'яних дошках у техніці воскового живопису.

Багато століть пройшло з того часу поки портрет зайняв гідне місце серед видів мистецтва.

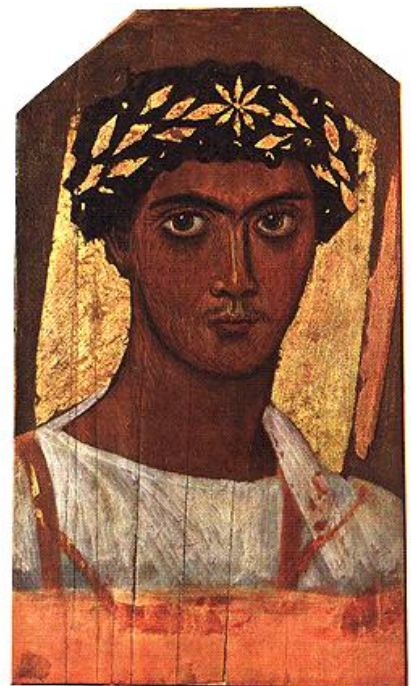
Сьогодні ви познайомитесь з портретом як

жанром образотворчого мистецтва та навчитесь малювати «дружній шарж».

Портрет – жанр, присвячений зображенню людині або групи людей, є одним з основних жанрів живопису, скульптури, графіки.

Художників, які малюють переважно портрети, називають портретистами.

Різновиди портретного жанру:





- Перегляньте ці портрети та систематизуйте їх у вищезапропановану таблицю.



Ван Гог «Дитина Марсель Рулен»



Ван Гог «Італійка»



Рафаель «Маленька Мадонна Купера»



Рафаель «Мадонна дель Грандука»



Рафаель «Велата»



Леонардо да Вінчі «Джоконда»



Леонардо да Вінчі «Дівчина з горностаєм»



Ілля Рєпін «Вертуха»



Ілля Рєпін «Українка»



Ілля Рєпін «Портрет Рубінштейна»



Ілля Рєпін «Відпочинок»



Ілля Рєпін «Портрет композитора Мусорського»



Рафаель «Автопортрет»



Локтев О. «Карикатура учителя»



Перевишко А.І. «Петро І»



Колупаха Б.П. «Портрет Баскова»



Лотман Ю.М. «Пам'ятник Москві»

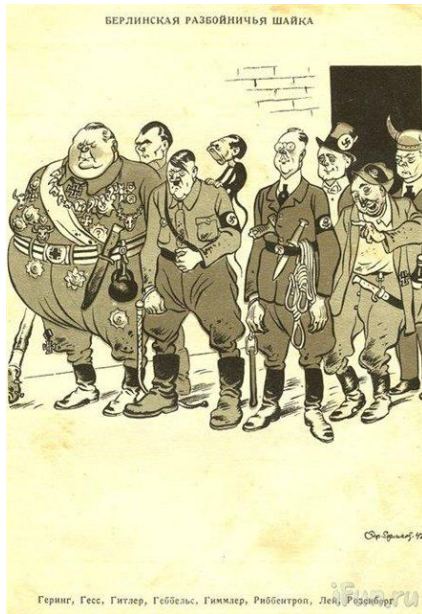


Рембрант «Сіндікі»



Жан – Анрі Фабра «Автопортрет»

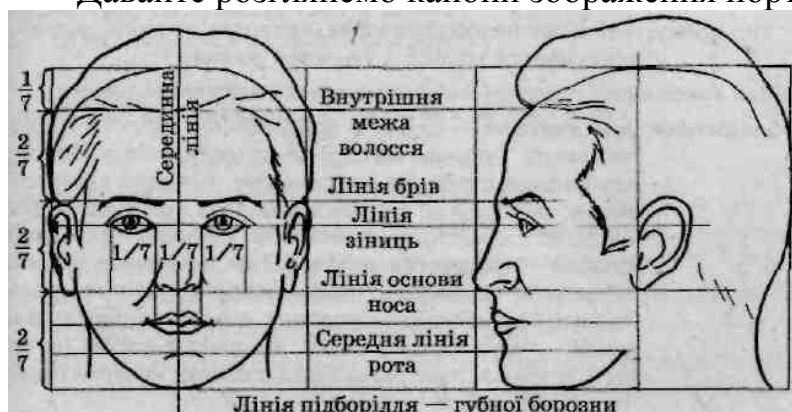
- Чи змогли ви підібрати портрети до кожного пункту блок-схеми?
- Що об'єднує всі ці портрети?
- Портрет – це передача індивідуальної подібності. Для цього художник виконує функцію своєрідного оповідача, ретельно і послідовно відтворюючи не лише зовнішній вигляд натурщика, але його внутрішній світ, характер за допомогою вдумливого психологічного аналізу зображуваної особи.
 - Яких же портретів не знайшлося в нашій галереї?
 - Так, ви ще не познайомились з художниками, які зображали дружній шарж та карикатуру.
 - Одним з найвідоміших є портрети кукрінків.



- Сьогодні на уроці ми будемо малювати дружній шарж.
- Найголовніше в малюванні дружнього шаржу є колір, образ та характер. О. Роден сказав : «Нехай усі ваші фарби, усі ваші форми виражають почуття».

Абетка майстерності

- Давайте розглянемо канони зображення портретів.



- Давайте розглянемо пропорції, за якими зображають портрет. Незважаючи на те, що всі люди різні пропорції обличчя приблизно однакові.

1. Загальний обрис голови людини у фронтальному положенні близький до овала, який ділиться лінією очей на дві рівні частини.

2. Обличчя ділиться на три рівні частини : від початку волосся до лінії брів, від лінії брів до кінця носа, від носа до підборіддя.

3. Нижня частина обличчя від носа до підборіддя ще на три частини. Верхня визначить лінію рота.

4. Верхній край вуха розміщений на рівні брів, нижній – на рівні основи носа.

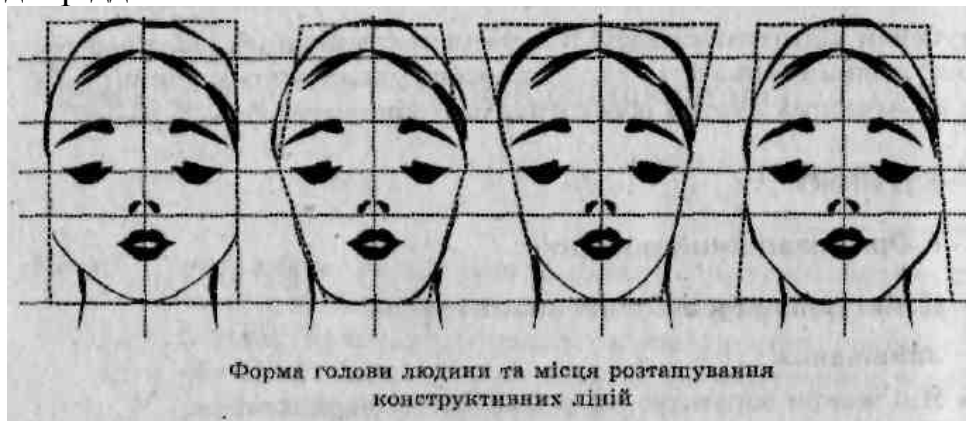
5. Лінію очей у фронтальному положенні голови можна поділити на п'ять однакових частин, з яких друга і четверта частини припадають на очі.

6. Ширина носа дорівнює довжині ока, а ширина рота – майже подвійній довжині ока.

- Конструктивна схема будови голови людини і її пропорції залежить від будови черепа

Черепна коробка складається з шести основних кісток: лобової, двохтім'яних, двох скроневих і потиличної.

- Одні люди мають лобову кістку і маленьку потиличну, а інші навпаки. Дуже велику потиличну і маленьке чоло. Форма нижньої щелепи визначає форму вилиць та підборіддя .

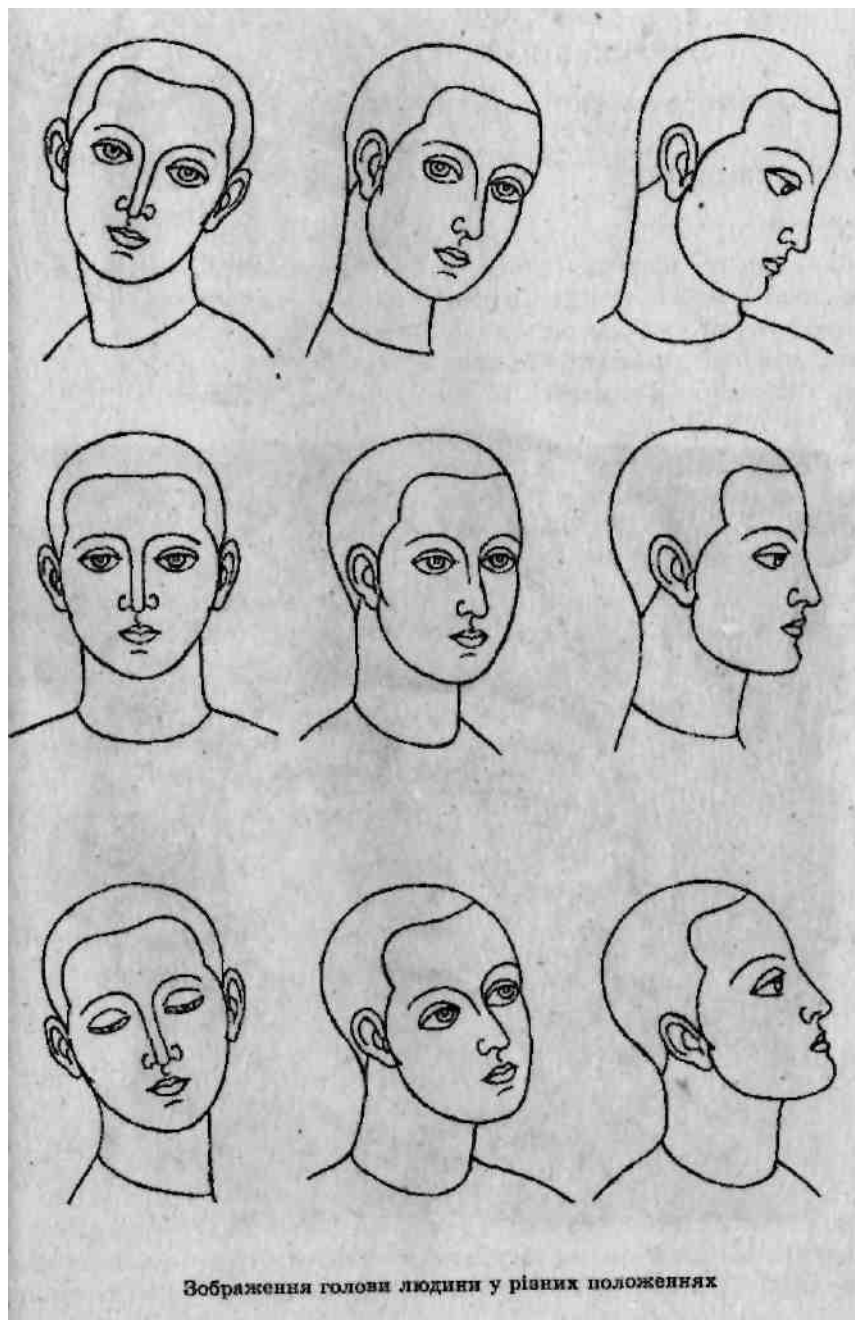


Із віком профіль та пропорції голови людини змінюються. Це можна передати за допомогою п'яти основних форм. В різних народів також обличчя голови зображають по – різному.





Зображати голову людини можна у різних ракурсах.



Зображення також відрізняється і від історичних канонів зображення.

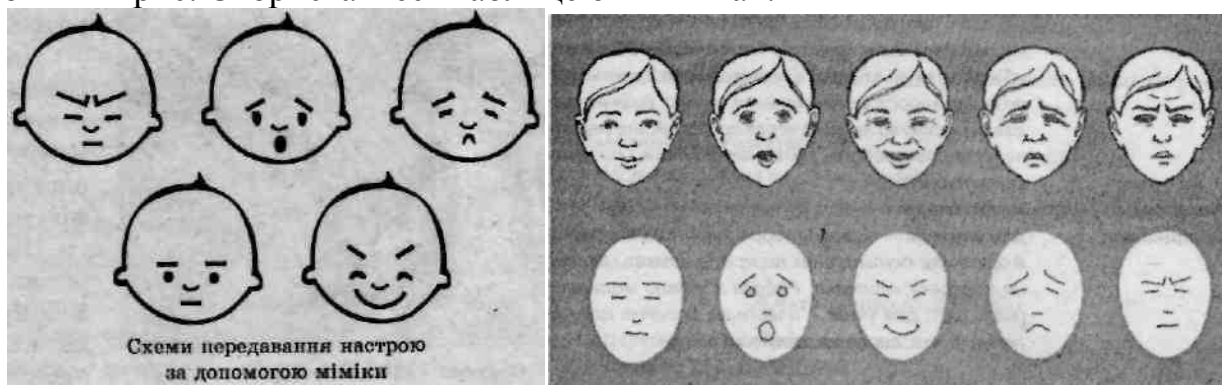


Сьогодні ми з вами будемо створювати сатиричний малюнок – дружній шарж. Сутність жанру і карикатури полягає в перебільшенні тієї чи іншої вади або характерної риси в зовнішності людини та події, яка відбувається. Але між карикатурою та дружнім шаржем є суттєва різниця. Якщо карикатура засуджує різноманітні вади, то шарж лише показує смішні боки людини без глузування над ними.

ПРАКТИЧНА РОБОТА

- Виконайте дружній шарж друга.

1. Оберіть об'єкт друга.
2. Продумайте сюжет портрета (розкрийте характер людини через навколишнє середовище, тіло, позу, жест, вираз обличчя, одяг).
3. Виберіть композиційне розташування.
4. Намітьте олівцем загальний характер голови людини та її основні елементи (у фас, анфас, профіль).
5. Уточніть форми обличчя з передачею індивідуальних анатомічних і психологічних рис. Скористайтесь таблицею «Міміка».



6. Передайте локальні кольорові співвідношення (тло, обличчя, одяг людини).
7. За допомогою кольору покажіть характер людини.
8. Перевірте чи досягнуто мети. При виявленні недоліків допрацюйте.

Твої однолітки намалювали три дружніх портрети. Подивись на них .



А який портрет намалював ти ?

ПЕРЕВІР СВОЇ ТЕОРЕТИЧНІ ЗНАННЯ

1. До портретного жанру належать твори мистецтва, в яких зображено:
 - А) людину або групу людей ;
 - Б) тварину ;
 - В) інтер'єр.
2. Український портрет бере свій початок у :
 - А) Візантії ;
 - Б) Київській Русі ;
 - В) Древній Греції.
3. Довжина голови людини ділиться навпіл
 - А) на рівні брів ;
 - Б) на рівні очей і перенісся
 - В) на рівні основи носа.
4. Довжина людського ока дорівнює:
 - А) ширині її рота;
 - Б) довжині її носа;
 - В) половині довжини носа.:
5. Зображення голови людини на 3/4 називається :
 - А) фас;
 - Б) профіль;
 - В) анфас.

6. Шаржем називають :

А) сатиричне зображення людини, що гостро висловлює вади особистості;

Б) доброзичливо-гумористичне зображення, у якому підкреслені характерні риси людей;

В) зображення автора твору, виконане власноруч.

Ключ до тесту 1-А , 2-Б , 3-Б ., 4-В , 5-В , 6-Б .

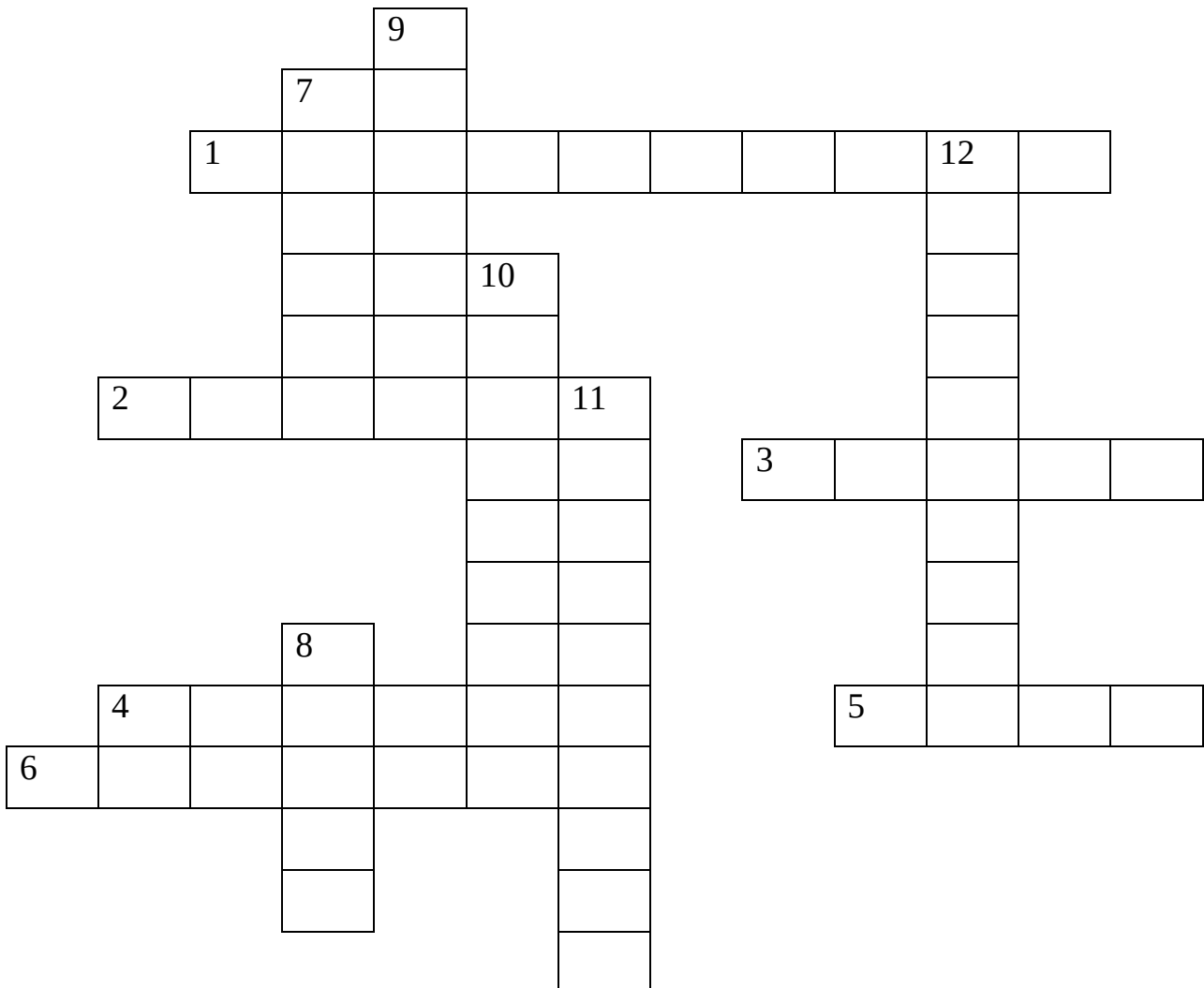
Спробуй у вільний час розгадати цей кросворд

6 клас

Тема: Людина та природний світ

Урок 29: Сприйняття мистецтва. Портрет, як жанр у мистецтві. Вправи з передачі пропорційної будови складного обличчя. Відтворення особливостей характеру людини в учбовій роботі «Дружній шарж»

Вчитель НВК: школи-коледжу №29 Нежевенко Р.С.



Запитання

По горизонталі:

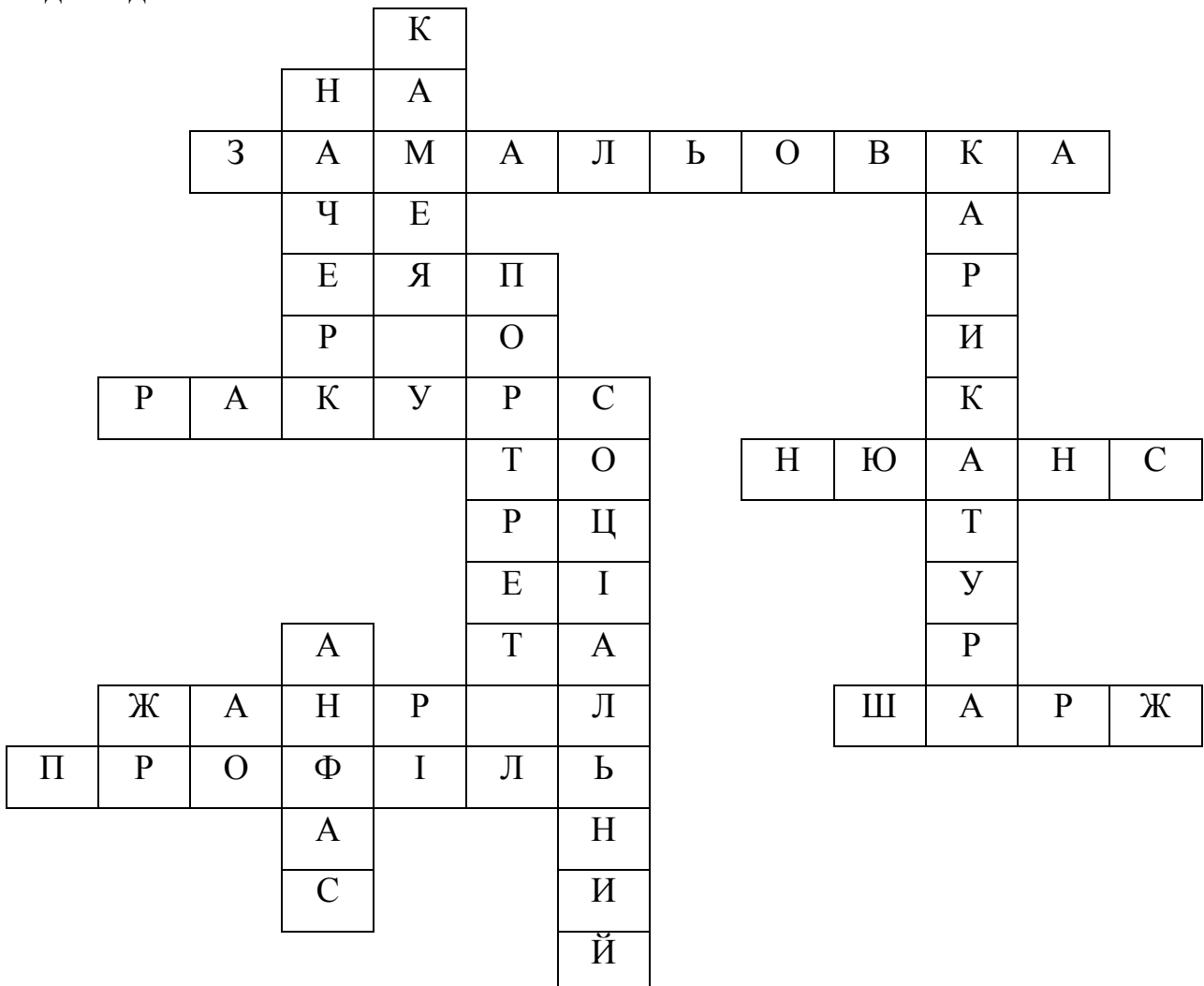
1. Малюнок з натури, з метою збирання матеріалу для якої-небудь теми у малюванні.

2. Положення, яке натура займає щодо глядача.
3. Ледь помітна відмінність одного кольорового тону від іншого.
4. Різновид художнього твору, що склався історично.
5. Доброзичливо-гумористичне зображення, у якому підкреслюються характерні риси людини.
6. Зображення голови збоку.

По вертикалі:

7. Швидкий, лаконічний, невеликий за розміром малюнок.
8. Зображення голови людини на $\frac{3}{4}$.
9. Зображення силуету голови в профіль.
10. Зображення людини або групи людей.
11. Портрет, що розповідає про долю різних верств населення.
12. Сатиричне зображення людини з вираженим перебільшеним негативних особливостей об'єму з метою його висміювання.

Відповідь



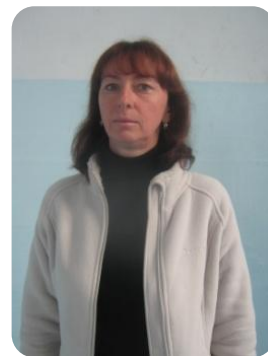
Розвиток у дітей життєво важливих рухових вмінь та навичок на уроках фізичної культури та у позаурочний час.

Модуль: гімнастика.

Конспект уроку фізичної культури 7 класі

Людмила Володимирівна Рибак,

вчитель фізичної культури комунального закладу
«Гуманітарна гімназія № 1 Вінницької міської ради»



Завдання :

1. Розвивати у дітей координаційні здібності засобами нестандартних вправ.
2. Сприяти вмінню бачити партнера.
3. Сприяти психологічній готовності до командної гри.
4. Підтримувати гарний емоційний стан протягом уроку.

Місце проведення : спортивний зал.

Інвентар : м'ячі волейбольні, обручі , м'ячики матерчаті, свисток.

№ п/п	Хід заняття	Дозування	Методичні рекомендації
I	Шикування в шеренгу по одному. Повідомлення завдань уроку. Інструктаж правил техніки безпеки.	1-2 хв 1-2 хв.	Фронтальний метод Прагнути чіткого виконання
II	Повороти: -направо; -наліво; -кругом.	3-4 хв.	Слідкувати за правильною поставою, положення рук чітко фіксуються, при ходьбі на шпиньках коліна не згинаються, при ходьбі у напівприсяді спина рівна, лікті розведені.
III	Ходьба: -звичайна; -на шпиньках, руки вгору; -з високим підніманням колін, руки на пояс; -в напівприсяді, руки за головою; -в напівприсяді правим, лівим боком приставними кроками, руки за головою; -перекат з п'ятки на носок.	2-3 хв.	Слідкувати за диханням, за чітким виконанням правил техніки безпеки.
IV	Біг: -звичайний у повільному темпі -за завданням вчителя: по сигналу присісти; повернутись		

	переступанням на 360° ;після присідання поворот на 360 °.		Слідкувати за диханням.
V	Ходьба звичайна.	1-2 хв.	
I	Шикування у коло.	2 хв.	Розмикання на весь периметр залу, відстань між учнями має бути однакова.
II	Передачі матерчатими м'ячами : двома руками, лівою, правою рукою.	3-4 хв. 3-4 хв.	За сигналом вчителя змінюється напрямок передач. Передачі виконуються тільки сусіду з правого та лівого боку. Кількість м'ячиків постійно збільшується.
III	 Шикування у два однакових кола. Перешиккування в колонну по одному. Ходьба. Перешиккування з колонни по одному в колонну по три.	1-2 хв.	Передачі м'ячиків правою, лівою рукою. Перед передачею голосно та чітко сказати ім'я того, кому передаєш м'ячик. Хто втрачає м'ячик , вибуває. Шикування по розмітці. Розрахунок по номерах трійок. Загально-розвиваючі вправи ігровим методом. Навпроти кожної із команд лежить обруч в середині якого волейбольний м'яч . Після виконання вправи за командою вчителя вибраний номер біжить до обруча, стає у нього, бере в руки м'яч і передає найблищому гравцю двома руками від грудей. Наступний гравець передає далі і так до кінця, останній учасник передає м'яч назад і так до гравця в обручі. Гравець кладе м'яч в

IV	1.В.п.-о.с. 1-поворот голови вправо; 2-поворот голови вліво.	4 рази	обруч щоб він не викотився і бігом біжить на своє місце. Очко отримує команда, гравець якої прибіг першим. Завдання можуть змінюватись. Плечі нерухомі.
	2.В.п.-о.с. 1-2-праву ногу назад на носок; дугами назовні руки вгору; прогнутись. 3-4-теж лівою.	4 рази	
	3.В.п.-стійка ноги нарізно, руки до плечей. 1-звести лікті; 2-розвести лікті, звести лопатки.	4 -6разів	Велика амплітуда, темп повільний.
	4.В.п.-ноги нарізно, руки на пояс. 1-нахил вправо, рука вправо 2-нахил з поворотом вправо рука вправо; 3-нахил вперед, правою рукою достати лівий носок; 4-в.п. 5-8-теж вліво	5-6 разів	Руки паралельно підлозі,лікті не опускати. Коліна не згинати, амплітуда велика.
	5.В.п.-о.с. руки вгору 1-нахил вперед, руками достати до носків; 2-в.п.	5-6 разів	
	6.В.п.-о.с; руки за головою. 1-достати правим коліном до лівого ліктя; 2-в.п. 3-4-теж лівим	6-8 разів	Коліна не згинати Коліно як най вище, спина пряма.
	7.В.п.-о.с. 1-напівприсяд, руки вгору; 2-в.п. 3-присісти, руки вперед; 4.п	6 -8разів	Спина пряма, лікті не згинати.

V	8.В.п.-широка стійка, руки в сторони. 1-поворот тулуба вправо, лівою рукою торкнутись правого носка. 2-в.п. 3-4-теж вліво.	5-6 разів	Ноги прямі, під час повороту дивитись на руку.
	9.В.п.-широка стійка, руки на пояс. 1-випад вправо; 2-в.п. 3-4 – теж вліво.	5-6 разів	Спина пряма.
	10.В.п.-о.с. руки за головою. 1-стати на шпиньки. 2-в.п. 3-4-теж.	8-10 разів	Лікті розвести, спина пряма.
	Перешиккування в колонну по одному.		Розподіл на дві команди хлопців та дівчат.
	Гра № 1.  Майданчик ділиться на дві частини, перед лицьовою лінією малюється лінія за яку гравцям заборонено заходити. За лінією з кожного боку на підставку ставиться м'яч, який кожна із команд старається збити. Гравцям заборонено пересуватися по майданчику з м'ячем у руках. Коли м'яч збивають з підставки прямим влученням гра припиняється. М'яч в гру вводиться з лицьової лінії майданчика.	6-7 хв.	Якщо гравець зробив два кроки з м'ячем, гра припиняється. М'яч передається команді суперників і водиться в гру з лінії порушення правил. Якщо м'яч влучив у ціль від стіни, підлоги, очко не зараховується і гра продовжується далі. М'ячик для гри застосовується легкий гумовий.

Гра № 2. 		
Майданчик ділиться на дві частини. На кожній із частин малюється коло діаметром три метри. У коло заборонено заходити гравцям обох команд. У центрі кола у половинку гумового м'яча кладеться маленький матерчатий м'ячик. Ціль кожної із команд влучити у шкірку м'яча так, щоб м'ячик, який лежить в середині випав на підлогу, якщо після влучення м'ячик не випав гра продовжується.	6-7 хв.	По майданчику з м'ячем у руках бігати заборонено. Завдання команди захисту не дати можливості команді нападу влучити у ціль. Якщо гравець зробив два кроки з м'ячем у руках звучить сигнал судді і м'яч передається команді суперника на лінії порушення правил.
Шиккування в колонну по одному.		
Ходьба. Вправи для відновлення дихання.		Фронтальний метод.
Підведення підсумків уроку.		
Домашнє завдання.		Темп повільний. Слідкувати за диханням
	1-2 хв.	
	3-4 хв.	Вправи загальної фізичної підготовки.
	2-3 хв.	
	1-2 хв.	

Мотивація до навчання

Інна Станіславівна Сметанюк,

*методист з практичної психології та соціальної роботи
міського методичного кабінету Департаменту освіти
Вінницької міської ради*



Мотивація - це те, що рухає людиною, змушує її із заavidною завзятістю і наполегливістю виконувати те чи інше завдання і йти до поставленої мети. Мотивована людина легко досягає інтелектуальних, спортивних та творчих успіхів.



Мотивація до навчання - непостійна величина, вона змінюється в залежності від ситуації, настрою, предмету, що вивчається, але немає жодної дитини, яку не можна було б «зацікавити» шкільними дисциплінами. У кожної людини є сили, завдяки яким вона здатна вчитися, і дуже прикро, що ці сили не завжди спрямовані на математику або географію. Але все можна змінити - в тому числі, і сформувані у школяра бажання вчитися.

Необхідно лише направити дитину, надати їй самостійність і розвинути в ній розуміння ланцюга мотиваційної взаємодії.

Як сформувані у школяра бажання вчитися?

Щоб зрозуміти, як сформувані у дитини мотивацію до навчання, потрібно зрозуміти, що заважає пробудженню у неї інтересу до навчання і не дає їй повноцінно використовувати свої ресурси. Серед таких факторів виділяються наступні:

- Відсутність самостійності у прийнятті рішень та наслідків за власні дії;
- Відсутність реальної допомоги при розумінні складних навчальних дій;
- Відсутність єдиної системи поведінки дорослих у вимогах по відношенню до себе і до дитини.

Дуже важливо надати дитині можливість проявити самостійність. Встановивши, в першу чергу, для себе правила виховання, ви зможете дати своїй дитині можливість бути відповідальною за свої дії, навчіть дитину довіряти вам, і тоді ви зможете контролювати ситуацію. Проговорюйте спірні моменти з дітьми, не вирішуйте їх в односторонньому порядку. Дитині необхідно створити установку на результат, якої не буває без праці. Намагайтеся не створювати помилкових цілей у дитини, використовуючи метод «Даси на даси». Дуже важливо надати дитині можливість проявити самостійність, тому що, вона є однією з найважливіших складових успіху. У чому ж полягає самостійність школяра?

На думку багатьох педагогів, самостійність школяра полягає, насамперед, в умінні ставити перед собою різні навчальні завдання і вирішувати їх без спонукання ззовні, коли вчитель або батьки не стоять над душею і не повторюють: «Роби це ...», «Роби так ...». Дитина повинна робити щось за власним осмисленим спонуканням: «Мені потрібно це зробити тому що...», «Мені це цікаво». Тут важливі такі якості

дитини, як інтерес, ініціатива, пізнавальна активність, вміння ставити перед собою цілі, планувати свою роботу. Ці якості формуються у дитини протягом життя, особливо ефективно тоді, коли дитині надається власний приклад дорослого, який діти підсвідомо наслідують.

Ви можете заперечити, що маленька дитина ще не в змозі самостійно ставити плани і приймати рішення. Але допомога дорослого і полягає в тому, щоб допомогти дитині виявити ці якості, не придушуючи їх постійною гіперопікою. Для виховання самостійності можна пропонувати на перших порах (поки дитина сама не навчиться ставити перед собою цілі) варіанти дій: «У тебе не виходить задача. Що ти будеш робити?» (Варіанти: зробити спочатку ті уроки, що виходять; подзвонити однокласнику; відкласти до приходу когось із батьків, хто може допомогти, і т. Д.); «У тебе завтра диктант з української мови. Що потрібно повторити в першу чергу? На що звернути увагу під час диктанту? Що потрібно зробити в кінці диктанту?». Успіх дитини залежить від її самостійності. Ці алгоритми дуже корисні для вироблення самостійних дій дітей, так як вони вчать дитину виробляти свій власний алгоритм в різних ситуаціях. Для формування мотивації до навчання у дитини корисним буде записати алгоритми дій у вигляді схем і постійно звертатись до них, щоб школяр міг звірятись з ними.

Дуже важливі у навчальній діяльності та формуванні у школяра бажання вчитися навички самоконтролю. Адже, не секрет, що багато помилок у дітей виникають через неуважність. І якщо дитина навчилася контролювати, перевіряти себе після того чи іншого виду діяльності, кількість помилок різко скорочується, а якщо помилок менше, то і мотивації до нових досягнень стає більше.

Саме у процесі навчання починають формуватися багато ділових якостей дитини, які потім яскраво проявляються в підлітковому віці, і від яких залежить мотивація досягнення успіхів. У цей момент дуже важливо, щоб дорослі не смикали, не підганяли дитину, адже це її дуже дратуватиме, а спонукали, звертаючись до мотивів. В іншому випадку сформувані у школяра бажання вчитися у Вас не вийде.

Велику роль відіграє обдумана система заохочень дитини за успіхи, причому не ті успіхи, які дістаються дитині легко, залежно від її здібностей, а ті, які важкі і повністю залежать від тих зусиль, які витратить дитина на виконання цього виду діяльності. Мотивація до навчання в цьому випадку буде тільки збільшуватися. Також дуже важливим моментом є те, чи вірить дитина в свої успіхи чи ні. Учителі і батьки повинні постійно підтримувати віру дитини у свої сили, причому, чим нижча самооцінка і рівень домагань дитини, тим сильнішою має бути підтримка з боку тих, хто займається її вихованням. Адже, якщо дитину, яка і так відчуває свою слабкість, ще й підганяти - Ви не тільки не зможете сформувати у неї мотивацію до навчання, а й знищите увесь інтерес до навчання, який у неї був. Адже тільки маючи власну мотивацію до навчання і розвитку, дитина зможе вирости цілеспрямованою людиною, здатною на відповідальні рішення.



Відповідальні за випуск:

Буняк В.В. – директор Департаменту освіти Вінницької міської ради

Москальчук Н. І. – завідувач міським методичним кабінетом

Комп'ютерна верстка:

Балабан Р.А. – методист з навчальних дисциплін міського методичного кабінету