



**Вітаємо переможців Десятої Міжнародної виставки
«Сучасні заклади освіти - 2019» та
Дев'ятої міжнародної виставки освіти за кордоном «World Edu»!
(докладніше читайте на сторінці 2)**



В номері:

А.А. Півторак «Про підсумки Десятої Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти - 2019» та Дев'ятої міжнародної виставки освіти за кордоном «World Edu»!». <i>Конкурси фахової майстерності</i>	2
Т.М. Дрозд «Про підсумки II (обласного) туру всеукраїнського конкурсу "Вчитель року-2019"». <i>Конкурси фахової майстерності</i>	6
С.О. Ніколаєць «Ігрова взаємодія – універсальний інструмент успішного розвитку та продуктивної комунікації». <i>З досвіду роботи</i>	8
О.М. Мамроцька «Індія. Місце країни в світі і регіоні». <i>Панорама творчих уроків</i>	17
Л.В. Коваленко «Вимова і написання префіксів з-, зі-, с-». <i>Панорама творчих уроків</i>	21
С.Д. Оксимчук «Вікторина "Починаємо вивчати фізику"». <i>Позакласні заходи</i>	29
Н.Г. Рубан «Комп'ютерні розвиваючі ігри як засіб навчання та виховання дошкільників». <i>Дошкільне виховання</i>	33

Про підсумки Десятої Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти - 2019» та Дев'ятої міжнародної виставки освіти за кордоном «World Edu»!



Відповідно листа МОН України № 1/9-724 від 27.11.2018, лист НАПН України № 2-7/234 від 02.11.2018 «Про проведення десятої міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти – 2019 та дев'ятої міжнародної виставки освіти за кордоном «World Edu» **14 березня 2019 року** у приміщенні Київського Палацу дітей та юнацтва відбулося нагородження закладів освіти - учасників дев'ятої міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти - 2019». Розпорядженням Кабінету Міністрів України виставці «Сучасні заклади освіти» з 2010 року офіційно надано статус міжнародної та включено до переліку міжнародних виставок, що проводяться в Україні.

Організатор: Компанія «Виставковий Світ» за підтримки та участі Міністерства освіти і науки України, Національної академії



педагогічних наук України.

Розпорядженням Кабінету Міністрів України виставці «Сучасні заклади освіти» з 2010 року офіційно надано статус міжнародної та включено до переліку міжнародних виставок, що проводяться в Україні.

Учасники: заклади вищої, фахової передвищої та післядипломної освіти, наукові установи; закордонні заклади освіти та міжнародні освітні агенції; заклади загальної середньої освіти, дошкільної та позашкільної освіти, обласні та міські органи

управління освітою; заклади професійної (професійно-технічної) освіти, навчально-методичні (науково-методичні) центри (кабінети).



У роботі заходу взяли участь 750 учасників із 25 регіонів України та 12 країн світу, зокрема зі Словаччини, Польщі, Канада, США, Франції, Литви,

Латвії, Естонії, Грузії, Молдови, Ізраїлю та Румунії.

Міжнародна виставка «Сучасні заклади освіти» за своїм фаховим і науковим рівнем, змістовністю ділової програми з найбільш актуальних і важливих питань галузі освіти, чисельністю учасників усіх ланок освіти та кількістю відвідувачів є найбільш рейтинговою та широкомасштабною в Україні.



Під час виставки пройшли науково-практичні конференції, семінари, круглі столи, презентації, майстер-класи, воркшопи, відкриті уроки, експертні дискусії, педагогічні коучинги, дискусійні панелі, тренінги за участю керівників, провідних фахівців і науковців Міністерства освіти і науки України, Національної академії



педагогічних наук України, ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти», практичних працівників галузі освіти та представників закордонних закладів освіти, міжнародних представництв, а також випускників, учнів, батьків і широкої громадськості.

Заклади освіти м. Вінниці були учасниками круглого столу за темою *«Інноваційні моделі розвитку компетентної особистості в умовах сучасних викликів»*. Проводила круглий стіл *Друзь Лариса Всеволодівна*, завідувач лабораторії педагогічної майстерності та освітніх інновацій комунального вищого навчального закладу «Вінницька академія неперервної освіти»;

Доповідачі: *Сокольвак Олена Костянтинівна*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «Загальноосвітня школа I ступеня № 5 Вінницької міської ради»; *Поліщук Олена Михайлівна*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 11 Вінницької міської ради»; *Слушний Олег Миколайович*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 20 Вінницької міської ради»; *Когут Тетяна Петрівна*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «НВК: загальноосвітня школа I-III ступенів-гімназія № 23 Вінницької міської ради»; *Дученко Анна Василівна*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «Спеціалізована загальноосвітня школа I ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов № 25 Вінницької міської ради»; *Скиба Віта Анатоліївна*, заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 33 Вінницької міської ради»; *Задніпровська Лариса Петрівна*, музичний керівник КЗ «Дошкільний навчальний заклад № 23 Вінницької міської ради»; *Беляєва Роза-Єлізавета Андріївна*, вихователь КЗ «Дошкільний навчальний заклад № 23 Вінницької міської ради».

За рішенням оргкомітету Десятої Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти - 2019» переможцями в різних номінаціях визначено та нагороджено:

золотою медаллю:

- Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І ступеня № 5 Вінницької міської ради»
- Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №11 Вінницької міської ради»;
- Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №20 Вінницької міської ради»;
- Комунальний заклад «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів – гімназія № 23 Вінницької міської ради»;
- Комунальний заклад «Спеціалізована загальноосвітня школа І ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов № 25 Вінницької міської ради»;
- Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів № 33 Вінницької міської ради»;
- Дошкільний навчальний заклад №23;
- Дошкільний навчальний заклад №72.

*Півторак Андрій Анатолійович,
методист з навчальних дисциплін
комунальної установи
"Міський методичний кабінет"*

**Про підсумки II (обласного) туру всеукраїнського конкурсу
«Учитель року – 2019»**

*Завершився II (обласний) тур всеукраїнського конкурсу
«Учитель року – 2019»*

Перемогу в конкурсних випробуваннях здобули:



Охріменко Юлія Анатоліївна, вчитель основ здоров'я КЗ «Фізико-математична гімназія №17 Вінницької міської ради», переможець у номінації «Основи здоров'я»



Кузьменко Ольга Миколаївна, вчитель французької мови КЗ «Гуманітарна гімназія №1 імені М. І. Пирогова Вінницької міської ради», переможець у номінації «Французька мова»



Денисова Наталія Вікторівна, вчитель французької мови КЗ «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа I-III ступенів – гімназія № 2 Вінницької міської ради», **2 місце в номінації «Французька мова»**



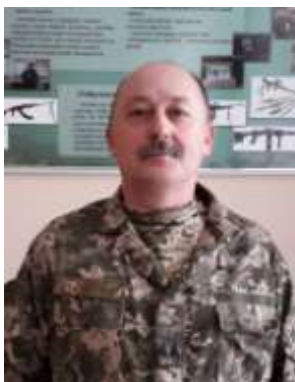
Гарник Алла Анатоліївна, вчитель французької мови КЗ «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 36 Вінницької міської ради», **3 місце в номінації «Французька мова»**



Душко Тетяна Анатоліївна, вчитель початкових класів КЗ «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів – гімназія № 6 Вінницької міської ради», **переможець у номінації «Вчитель інклюзивного класу»**



Гандурський Віктор Іванович, вчитель предмету «Захист Вітчизни» КЗ «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №33 Вінницької міської ради», **переможець у номінації «Захист Вітчизни»**



Ізевлін Василь Вікторович, викладач предмету «Захист Вітчизни» Вищого художнього професійно-технічного училища №5 м. Вінниці, **3 місце в номінації «Захист Вітчизни»**



Курганова Ірина Михайлівна, вчитель географії КЗ «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №31 Вінницької міської ради», **5 місце в номінації «Географія»**

*Дрозд Тетяна Михайлівна,
методист з навчальних дисциплін
комунальної установи
"Міський методичний кабінет"*

Ігрова взаємодія – універсальний інструмент успішного розвитку та продуктивної комунікації

Ніколаєць Світлана Олександрівна,

*учитель початкових класів комунального закладу
«Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа
I-III ступенів-гімназія №30 ім. Тараса Шевченка
Вінницької міської ради»
спеціаліст вищої категорії, учитель-методист*



Елементи активного навчання, елементи тренінгу, завдання, що створюють необхідність комунікативної взаємодії, є невід’ємними складовими моїх уроків.

Певна категорія батьків, що лише знайомляться із системою роботи НУШ, має деструктивне уявлення про системні зміни, пов’язані із впровадженням активних методів навчання; можна почути, що «у школі не вчать, а граються», «пропустить заняття – не біда, все одно граються, а не вчать». Вважаю за необхідне повсякчас демонструвати, що у школі гра – це не просто розвага чи штучне включення, а необхідна складова, а інколи навіть основа уроку, потужний інструмент освіти, розвитку, становлення особистості і включення її в соціум.

Кожна гра в початковій школі окрім дидактичної складової реалізує комплекс комунікативних задач. Наша майстерність в тому, щоб «гратися» доречно, змістовно, доцільно. Не гра заради гри, а гра з конкретною метою, про яку на перших порах знає лише вчитель, а з часом і дітей привчаємо замислюватись, які саме якості, уміння формує чи розвиває та чи інша гра. Учні четвертого класу, з якими я працюю цього навчального року, маючи досвід ігрової взаємодії, вже можуть бути не лише гравцями (тобто споживачами гри), але й організаторами й модераторами ігрової діяльності: я демонструю гру на загал на певному етапі уроку чи під час кола друзів (у нас не ранкове коло, а коло друзів чи збір-старт, бо ж навчаємось у другу зміну), як тільки правила засвоєно, діти об’єднуються в групи і продовжують гру, відповідно приміряючи на себе роль ведучих.

Ряд ігор, що мають виразну комунікативну спрямованість, я продемонструвала в ході семінару «Впровадження інноваційних форм і методів навчання в освітній процес початкової школи з метою формування всебічно розвиненої особистості в умовах становлення Нової української школи», що відбувся 12 лютого 2019 року в школі-гімназії №30 ім. Тараса Шевченка.

Великим «плюсом» цих ігор вважаю їх універсальність, тобто доречність використання в різних ситуаціях для різного дітей різного віку, можливість варіювання змісту й наповненості гри, різних рівнів складності. В ході гри створюються умови для самореалізації кожної дитини, діти вчаться взаємодіяти «in real life», водночас доречно використовуючи можливості віртуального обміну інформацією; учитель може долучатися до гри в якості рядового гравця, навчатися певних речей у своїх учнів, тим самим стимулюючи спілкування на рівних, демонструючи приклад коректної доброзичливої взаємодії.

Зазначу, що значна частина описаних ігор є авторськими розробками методиста ММК Дрозд Т.М., якими вона ділилася під час тренінгів «Мистецтво педагогічної комунікації» та «Педагогічний менеджмент. Ефективна комунікація» консультативно-тренінгового центру «КРОК».

Тож до вашої уваги – **ігровий матеріал – універсальні «фішки» уроку.**

«Імпульс» (гра-привітання).

Тримаючись за руки в замкненому колі, передаємо рукостискання – «імпульс»: ведучий легко стискає правою рукою ліву руку сусіда праворуч, який може передати «імпульс» лише після того, як отримав його. Хоч жодного слова під час гри не промовляється, в моєму розумінні вона має потужну комунікативну складову, підводить дітей до розрізнення понять *вербальна* та *невербальна комунікація*. Розуміючи важливість для дітей тактильного контакту, під час гри наголошую, що не лише слово, а й жест може донести ставлення, налаштування партнера. Крім того, такі вправи сприяють створенню єдності та спільного комунікативного простору, тож будуть особливо доречними під час проведення ранкових зустрічей. Варіанти гри – передача «імпульсу» плесками по колінах (стоячи або сидячи, долоні на

власних колінах, ліва рука на своєму, а права на коліні сусіда справа), утримуючись мізинцями тощо. Мої учні запропонували передавати «імпульс», ласкаво смикаючи товариша за вушко.

Комунікативна розминка може стати ефективною складовою ранкової зустрічі. Встановити контакт, налаштувати на мовленнєвий позитив, допомогти дитині повірити у свої сили та подолати страх перед усними висловлюваннями – цінність цієї діяльності незаперечна. Створює широке поле для творчості дітей та учителя. Пропоную ігрові завдання для комунікативних розминок, які, на мій погляд, є універсальними та ефективними.

Комплімент-усмішка. Робота в групах по 6-7 учасників. Кожен учасник дарує «смайлик» іншому учаснику групи та висловлює побажання на день, або ж говорить комплімент, або ж в кількох словах описує, що є спільного в нього з цим учасником-партнером. Щоб надати грі пізнавального змісту, час від часу пропоную готові формули для побудови висловлювань, наприклад: цікавих ідей, віри у власні сили, бути в доброму гуморі, позитивних відгуків з боку товаришів – у випадку, коли хочу, щоб діти поповнили свій активний словник саме цими словами й виразами.

Скласти побажання із запропонованими словами іншим однокласникам чи іншим групам – у вигляді зв'язного тексту або одного поширеного речення (по 5-6 слів на групу, слова абсолютно випадкові та не пов'язані між собою за смыслом). Буде цікавіше, якщо перед зачитуванням утворених текстів буде озвучено даний набір слів. Банальне завдання скласти речення із запропонованими словами набуває нового змісту. Вітається нестандартний підхід та почуття гумору!

Ігри з родини «Зіпсованого телефона».

Класичний варіант гри «Зіпсований телефон», сподіваюся, пам'ятає з дитинства кожен: учасники розміщуються в ряд, ведучий пошепки промовляє слово на вухо своєму сусіду, а той передає почуте наступному учаснику – і так далі, поки слово не почує останній в ряду. Найцікавіше починається на етапі «розбору польотів», коли кожен, починаючи з останнього учасника, озвучить почуте та з'ясується, хто саме «обірвав» телефонну лінію.

«Варіації на тему» цієї гри активно застосовую під час уроків, «кола друзів», динамічних пауз на уроках. Розміщуватися учасники можуть як в ряд, так і по колу.

«Зіпсований телефон – ланцюжок асоціацій»: перший учасник другому говорить «на вушко» слово, другий третьому також «по секрету» називає не почуте слово, а слово-асоціацію до нього. Вголос проговорюємо ланцюжок від останнього учасника у зворотньому напрямку.

«Зіпсований телефон – частини мови». Називаємо слова за схемою «предмет – ознака до нього – інший предмет з такою ж ознакою – новий предмет і т.д.» (вода – холодна – зима – сніжна – гірка – крута – автівка.... – оговорюємо, чи можна змінювати рід прикметника); «предмет – дія – предмет» (качка – пливе – хмара – летить – орел – полює – вовк – виє – вітер). Проговорюємо вголос отримані ланцюги в будь-якому напрямку, отримуємо багатий матеріал для аналізу слів із прямим і переносним значенням.

«Зіпсований телефон – пантоміма» (передаємо інформацію засобами пантоміми, але так, що рухи попереднього учасника бачить лише один наступний), цю гру доречно проводити в невеликих групах по 4-6 учасників – як завжди, демонструю фронтально на прикладі однієї-двох груп, далі діти грають самостійно.

Зіпсований телефон – «півпитання». Учасники в колі. Ведучий передає першу частину питання сусіду ліворуч, другу – сусіду праворуч, таким чином «півпитання» зустрічаються в певному місці та зливаються в ціле питання, на яке потрібно дати відповідь – це може бути тема творчої роботи чи тема всього наступного уроку («За що я люблю //// зимові свята?»)

«Чорна скринька» (з ТРВЗ – теорії розв’язування винахідницьких завдань). Відгадати предмет, захований в чорній скриньці, ставлячи ведучому закриті питання (які передбачають відповіді «так» або «ні»). До речі, чорна (таємна) скринька може бути як реальною, так і уявною. Вчимось не лише слухати, але й чути! Відпрацьовуємо вміння ставити продуктивні коректні питання, чути питання інших та робити висновки з почутого. Можемо влаштувати змагання між групами, хто назве відгадку за меншу кількість ходів або ж ставлячи питання по черзі.

Тож я загадала предмет (нагадаю, що предметом в нашій мові може вважатися будь-який об’єкт, названий словом-іменником, тобто й істоти, й неістоти). Щоб відгадати його, ставте мені питання, на які я можу відповісти лише «так» або «ні»:

- Це червоне?
- Ні. (Але зазначаю, що це питання непродуктивне, закликаю ставити продуктивніші питання).
- Це істота?
- Ні.
- Це предмет, створений руками людини чи нежива природа?
- Питання некоректне, я не можу відповісти на нього «так» чи «ні».
- Це предмет, створений руками людини?
- Так.
- Це їстівне?
- Ні.
- З якого матеріалу це зроблено?
- Питання некоректне.
- Це металеве?
- Так.
- Це інструмент?
- Так.
- Він електричний?
- Ні.
- Цим користуються в школі?
- Так.
- Він ріже?
- Так.
- Це

Щоб убезпечити хід гри від сповзання до простого перебирання слів-відгадок, ставимо умову, що у випадку неправильної відповіді команда має штрафні бали або ж пропускає певну кількість ходів. Найуніверсальніша гра, оскільки можемо загадувати що завгодно – від певного числа чи математичного терміна до літературного персонажа чи корисної копалини.

Ігри на розвиток та збагачення активного словника.

Вважається, що активний словник учня-випускника початкової школи має становити не менше 7-8 тисяч слів. Завдання вчителя полягає не лише в кількісному поповненні лексичного запасу учнів, а насамперед у включенні відомих слів у процес активного використання. Ігри зі словами – дієвий засіб активізації словникового запасу дитини.

«Від А до Я». Дібрати до запропонованого слова ознаки на кожну літеру абетки. На початку навчального року я запропонувала і дітям, і батькам дописати ознаки до іменника «школа». На батьківських зборах викликало жвавий обговорення асоціацій, які викликає в дорослих та малих одне й те саме поняття, чого у сприйнятті школи більше – позитиву чи негативу.

«Хвостоголовчик». Уявляємо, що хвостоголовчик – то кошеня, яке весь час намагається спіймати власний хвіст, або ж фантастична тваринка, подібна до дракончика. Щоб створити («начаклувати») хвостоголовчика, потрібно утворити пари слів, у яких три (дві, чотири) останні літери попереднього слова збігаються з відповідною кількістю букв на початку наступного слова: *телевізор – зорепад*. Вищий пілотаж – скласти не просто пари, а ланцюг слів за цим принципом: *казав – завод – водій – дійсно – сноуборд – орден – Денис – ...* (оговорюємо умови та обмеження, наприклад, слова яких частин мови можемо використовувати, чи дозволяється використовувати власні назви тощо).

«Монофони» – складаємо речення або текст, в якому всі слова розпочинаються на одну й ту ж саму літеру.

«Боротьба протилежностей»: роби навпаки (учасники виконують дії, протилежні до того, що демонструє ведучий (присісти – встати, йти – стояти, поворот ліворуч – поворот праворуч, крок вперед – крок назад, насупитися - усміхнутися) – гра може бути вступом до теми «Слова, протилежні за значенням», підставою поговорити про парадокси та суперечності. Дієвий інструмент формування критичного сприйняття дійсності.

«Бредогенератор» - гра асоціацій. Обігруємо питання Капелюшника з казки Льюїса Керролла «Аліса в країні чудес»: *чим крук схожий на капшук?* Суть

завдання полягає у встановленні асоціацій між об'єктами, що на перший погляд не мають між собою нічого спільного.

Тож маємо два об'єкти – *крук* та *капшук*, міркуємо, що між ними спільного (чим схожі, як їх можна поєднати, як одне асоціюється з другим – формулюємо завдання, орієнтуючись на вік та можливості дітей): і *крук*, і *капшук* можуть бути чорного кольору, м'які на дотик, можуть бути на голові в когось – одне сидіти, інше бути надітим; і *крук*, і *капшук* асоціюються з певною загадкою, легендою, таємницею; поглянувши на структуру слів, бачимо, що обидва починаються та закінчуються на одну й ту ж саму літеру, мають однакові суфікси, належать до чоловічого роду.

Пропонуємо учасникам написати на стікерах двох різних кольорів назви предметів з різних категорій – наприклад, предметів побуту та назви тварин, розкладаємо групи слів у дві скриньки, два капелюхи, дві торбинки – використання додаткової атрибутики допомагає створювати особливий настрій та налаштування. Учасник (або ж група учасників) дістає по одній картці з кожної категорії та за певний час має назвати якомога більше спільних ознак та асоціацій (чим принтер схожий на зайця?) Для молодших дітей слова заміняємо предметними малюнками. Розвиваємо аналітичне мислення, здатність до порівнянь, узагальнень та абстрагування, вчимо мислити системно й водночас нестандартно, долати шаблони та виявляти прагнення до оригінальності.

«Вірю-не вірю»

Формуємо вміння опрацьовувати великі масиви інформації, обираючи потрібний матеріал.

Кожен учасник добирає 3 факти про себе або ж на запропоновану тему, з яких два є істинними, а один хибний, завдання решти – встановити істинність почутого). Універсальна гра на закріплення та поглиблення фактичних знань про предмети та явища.

Наприклад:

- *Тихий океан – найбільший та найглибший серед усіх океанів (вірю!)*
- *Тихий океан дійсно тихий та спокійний (не вірю, адже...)*
- *Тихий океан омиває береги п'яти материків (так, вірю...)*

Заохочую дітей пояснювати, доводити, вмотивовувати істинність чи хибність фактів.

Окремо хочу згадати **квест** чи гру за локаціями як ефективну форму організації навчальної та ігрової взаємодії між дітьми. До проведення перших тематичних квестів та організації роботи на локаціях я залучала студентів-практикантів, у четвертому ж класі зуміли провели кілька квестів, під час яких самі учні організовували роботу ігрових локацій. Ефективним є не лише власне проведення заходу, але й підготовка до нього, під час якої діти набувають досвіду у відборі матеріалу, створенні ігрових завдань, підготовці реквізиту.

Зокрема, під час квесту «Галопом по Європі» учнівські творчі групи розробили завдання для шести локацій та провели гру для шести команд. Назви локацій було внесено до маршрутних листків:

МАРШРУТНИЙ ЛИСТОК КОМАНДИ «.....»

Порядок проходження	Назва локації	Оцінка (кількість зароблених «євриків»)	Керівник локації
1.	Прапори країн Європи		
2.	Мандрівка столицями		
3.	Упізнай країну за контуром		
4.	«Вірю – не вірю»		
5.	Банк євровалют		
6.	Фотопитання		

Одна з творчих груп склала маршрут та порядок пересування команд, розробила черговість проходження командами кожної з локацій, інша підготувала жетони для оцінювання якості роботи – «єврики». Підготувати матеріал, сформулювати завдання точно й доступно, слідкувати за регламентом, неупереджено проконтролювати правильність виконання та оцінити якість виконання завдання

товаришами – такі завдання не лише навчають, а сприяють формуванню компетентностей, актуальних для сучасного учня.

Не можна не погодитися з думкою Міністра освіти і науки Лілії Гриневич: «Неможливо навчати сучасних дітей так, як навчали нас». Проте ігрова діяльність на уроках – не відкриття останніх років, педагогами та психологами давно визнано важливість гри в розвитку розумових і комунікативних здібностей, формуванні позитивної мотивації до навчання. То ж використовуймо цей дієвий інструмент грамотно й ефективно.

Індія. Місце країни в світі і регіоні конспект уроку з географії у 10 класі

Мамроцька Оксана Миколаївна,

вчитель географії комунального закладу

*"Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів із спеціалізованими
класами з поглибленим вивченням математики і фізики №34
Вінницької міської ради"*



Мета: сформувати загальне уявлення про культурні та економічні особливості Індії; місце Індії в міжнародному поділі праці;
охарактеризувати ЕГП країни та назвати основні риси ЕГП;
розглянути природно-ресурсний потенціал, як основу для економічного розвитку країни;
вдосконалювати навички учнів самостійно підбирати та аналізувати матеріал, розвивати логічне мислення;
виховувати любов та повагу до звичаїв інших країн і народів.

Обладнання: карта Індії, таблиці, ілюстрації, комп'ютерні презентації, атлас, підручник, контурна карта

Девіз уроку: Скажи мені – і я забуду;
покажи мені – і я запам'ятаю;
дай мені діяти самостійно – і я навчусь.
/Давньокитайська мудрість/

Хід уроку

I. Організаційна частина

II. Мотивація навчальної та пізнавальної діяльності учнів

- Сьогодні ми поговоримо про країну, чия давня цивілізація збагатила своїми досягненнями все людство. Європейці почали колонізувати Індію ще у XVI сторіччі – португальці, голландці, французи, англійці були захоплені її легендарними багатствами. Англійці отримали перемогу над суперниками в ході тривалих війн, і з середини XIX сторіччя до 1947 р. Індія фактично була сировинним додатком Британської імперії, звідти вивозилися практично всі промислові вироби. Індія – найбільша країна Південної Азії. Це країна контрастів, як з точки зору природних умов, так і соціально-економічної ситуації.

- «Мандруючи Індією, думаєш про те, як важко було зрушити з місця, привести в рух цю велику, як континент, країну, в житті якої сьогоднішній день так тісно переплітається з днем завтрашнім і днем учорашнім подібно тому, як на індійській дорозі туристичний автобус з кондиціонером знаходиться поруч з парою

волів, які запряжені в арбу, та пішими носіями цегли» - писав у книзі «Своїми очима» В. Овчинников.

- Сьогодні спробуємо подивитися на цю давню країну як безпосередні свідки процесів, що відбуваються в ній.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Прийом «Асоціації»

- На дошці написано слово «ІНДІЯ». Запишіть все, що пов'язане у ваших думках з Індією. Розмістіть слова навкруги. (сарі, танці, чай, прикраси , слони, йоги, кіно, лотос, карма...)

2. Рубрика « Цікаві факти» . Випереджувальне завдання. (презентація)

В Індії все роблять правою рукою. Категорично забороняється давати, брати, їсти лівою рукою, торкатися іншої людини. Чому? Це дослідницьке завдання на наступний урок.

3. Характеристика ЕГП.

Давайте пригадаємо, за яким планом ми даємо характеристику країни. Сьогодні ми розглянемо перших два пункти плану, а саме ЕГП та природно-ресурсний потенціал країни.

4. «Візитна картка країни».

За допомогою підручника, атласу запишіть у зошит візитну карту Індії.

Знайомство з візитною картою – доповідь учня. (Презентація)

Характеристика ЕГП Індії. (За бажанням)

(Робота з магнітною дошкою – номенклатура ЕГП)

(Завдання на контурній карті позначити елементи номенклатури.)

5. «Природно-ресурсний потенціал».

- Що входить до природно-ресурсного потенціалу?

- Що таке ресурсозабезпечення?

- Як класифікуються ресурси?

- Ступінь забезпечення ресурсів?

Робота у групах .

1 група – клімат та рельєф; (основні елементи рельєфу позначити на контурній карті)

2 група – земельні ресурси;

3 група – мінеральні ресурси;

4 група – водні ресурси; (позначити на к/к основні річки)

5 група – лісові ресурси;

6 група – рекреаційні ресурси.

(Доповіді учнів, заповнення таблиці)

Хвилина релаксу – індійська музика.

VI. Узагальнення та систематизація знань.

- Тестові завдання на два варіанти.

V. Домашнє завдання. Випереджувальне завдання – населення Індії. Опрацювати параграф. Вивчити номенклатуру.

Висновок:

- « Індія являє собою цілий світ, досить великий та різноманітний, щоб його описати. Навіть я, яка прожила тут усе життя, яка проїхала тисячі міль, яка відвідала

відомі та важкодоступні місця та яка зустрічалася з мільйонами індійців, не можу сказати, що бачила та пізнала всю цю незвичайну країну або хоча б частину її,» - так писала про свою батьківщину в книзі «Вічна Індія її колишній прем'єр - міністр Індіра Ганді.

Тестові завдання

I варіант

1. Що собою являє прапор країни?
2. Колонією якої країни була Індія? В який період?
3. Назвіть офіційні мови Індії.
4. Яка форма правління?
5. Які ґрунти є в Індії?
6. Яке місце за площею займає Індія серед країн Азії?
7. Національна валюта Індії?
8. В яку міжнародну співдружність входить Індія?
9. Назвати національну тварину.
10. Назвати національну квітку.
11. Що собою являє герб Індії?
12. Коли Індія стала незалежною?

II варіант

1. Назвіть столицю Індії.
2. Яка тварина вважається священною в Індії?
3. Хто являється головою держави?
4. Яка форма адміністративно – територіального ділення країни?
5. Як називається національний одяг?
6. Пів-в на якому знаходиться Індія.
7. Річки Індії.
8. В якому кліматичному поясі знаходиться Індія?
9. Скільки кліматичних сезонів в Індії?
10. Покладів, яких корисних копалин найбільше в Індії?
11. Яка затока омиває східне узбережжя?
12. Назвіть гори Індії.

Завдання групам:

Земельні ресурси:

1. Що таке земельні ресурси?
2. Характеристика (типи ґрунтів, використання, забезпечення, ступінь забезпечення – високий, середній, низький)
3. До якого типу за класифікацією відносяться (вичерпні, невичерпні, відновлювальні)
4. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Водні ресурси:

1. Що таке водні ресурси?
2. Що входить до водних ресурсів?
3. Характеристика (основні річки, їх використання)
4. Забезпечення озерами, підземними водами.
5. До якого типу за класифікацією відносяться (вичерпні, невичерпні, відновлювальні)

6. Ступінь забезпечення: високий, середній, низький

7. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Лісові ресурси:

1. Що таке лісові ресурси?

2. Характеристика (які ліси, використання)

3. Ступінь забезпечення (високий, середній, низький)

4. До якого типу за класифікацією відносяться (вичерпні, невичерпні, відновлювальні)

5. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Мінеральні ресурси:

1. Що таке мінеральні ресурси?

2. Як поділяються мінеральні ресурси?

3. Характеристика (основні корисні копалини)

4. Ступінь забезпечення (високий, середній, низький)

5. До якого типу за класифікацією відносяться (вичерпні, невичерпні, відновлювальні)

6. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Клімат та рельєф:

1. В яких кліматичних областях знаходиться?

2. Температура, кількість опадів.

3. Основні форми рельєфу.

4. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Рекреаційні ресурси:

1. Що таке рекреаційні ресурси?

2. Характеристика (основні туристичні місця)

3. До якого типу за класифікацією відносяться (вичерпні, невичерпні, відновлювальні)

4. На розвиток, яких секторів економіки впливає?

Вимова і написання префіксів з-, зі-, с-
конспект уроку з української мови в 5 класі

Коваленко Ліна Василівна,

вчитель української мови комунального закладу

*"Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів-гімназія №6
Вінницької міської ради"*

Мета: учень має поглибити знання про значущі частини слова; навчитися правильно писати та вимовляти префікси з-, зі-, с-; знаходити вивчені орфограми та пояснювати їх за допомогою правил; розвинути орфографічну пильність, мислення, емоційний інтелект; розширити словниковий запас; учень має усвідомити, що він повноцінний член суспільства, який здатний дотримуватися здорового способу життя.

ПЕРЕБІГ УРОКУ

I. Емоційне налаштування на урок

1. Перегляд відео «Родинне коло» (реклама чаю «Ахмат»)

2. Вправа «Я хочу запросити до чаю»

Учитель

Щастя живе в родинному колі. Я впевнена, що ви полюбляєте ввечері погомоніти з рідними, смакуючи ароматний чай. Ми з вами теж родина, велика, весела, інколи надзвичайна галаслива - шкільна родина. І сьогодні я хочу запросити на чай Сазонову Наталію, тому що Наталка уважна та добра.



(Учениця запрошує когось із класу, передаючи чашку, яка згодом повертається до вчителя)

Отже, я хочу всіх вас, мої любі, запросити на урок з чайним ароматом. Перепрошую, у нас сьогодні на уроці гості. Запрошуємо й вас. До речі, слово «гість» — давнє, праслов'янське. Первісне значення його — чужинець, чужоземець. Справді, чужинцями, гостями були в нас купці. Дороги, якими вони прибували, називалися «гостинець», та й привозили чужоземці гостинці. Наші гості теж підготували для вас подарунки, але отримати ви зможете їх, виконавши певні завдання.

II. Перевірка раніше засвоєних знань

1. Робота в зошитах (За кожне виконане завдання учні отримують чашку)



№1

- А яке ж лексичне значення слова «чай»? Який словник подає лексичне значення слова?

ЧАЙ 1. Південна вічнозелена рослина (дерево або кущ), із висушеного і спеціально обробленого листя якої приготують ароматний напій. 2. Ароматний напій (переважно гарячий), настояний на листях цієї рослини.



№2

- Визначте граматичне значення слова «чай».

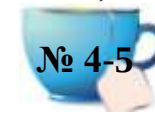
чай ☐ – іменник чоловічого роду, однина, Н.в.



№3

- Змініть, будь ласка, форму цього слова.

Чай, чаю, чаєм.



№ 4-5

- Доберіть до слова «чай» спільнокореневі слова. Розберіть слова за будовою.

Чай, чайний, чайник, чаювання, чаювати, чайхана. **Чайхана** (від чай і перс.(персидський) ханові — будинок, приміщення), чайна в Середній Азії, Ірані.

Учитель

Правильно розібрати слово за будовою вам допоможе морфемний словник.



УЧИТЕЛЬ ПОКАЗУЄ СЛОВНИКИ



- Підраховано, що в українській мові близько 15000 коренів, 400 суфіксів та їхніх варіантів (у тому числі понад 20 з них іншомовного походження), понад 100 префіксів. Познайомившись з китайською мовою, європейці були вражені тим, що слова мови не мають ні префіксів, ні суфіксів.



- Що вивчає фразеологія? Які фразеологізми з цим словом знаєте?

На чай давати (дати) — давати чайові. **На чай запрошувати (запросити)** — запрошувати в гості, на чаювання. **За чаєм** — під час чаювання.

Прислів'я про чай.

- Чай пити – не дрова рубити.
- Чай п'єш – до ста років проживеш.
- З чаєм лиха не буває.
- Чай не пити – на світі не жити.
- Чай не п'єш - звідки силу візьмеш.
- Де є чай, там і під ялиною рай.



- Записати речення, зробити синтаксичний розбір.

Чай – ароматний, смачний та корисний напій. (розповідне, неокличне, просте, двоскладне, поширене, ускладнене)

Учитель

Отже, ви зібрали всі чашки й можете, поєднавши букви, прочитати назву закладу, до якого потрапить тільки той, хто вивчить орфограму «Правопис префіксів з-, с-».

Кафе «Птах»



До речі, чашка ароматного чаю у більшості людей асоціюється з теплом, затишком, вечірнім відпочинком або ранковим пробудженням. Правда,

знайома нам ємність з ручкою була винайдена лише в 1730 році у Відні – до цього майже півтори тисячі років чай пили з піал.

ВІДЕО «РІДНА МОВА. ЧАШКА»

<https://www.youtube.com/watch?v=ieZmawlzjIU>

III. Сприймання й усвідомлення нового матеріалу

1. Запис теми

2. Робота з підручником

3. Словесний ключ

Щоб краще запам'ятати, перед якими приголосними пишеться префікс с-, можна вивчити фразу «кафе «Птах».

- Назвати букви, що позначають приголосні звуки? (К, п, т, ф, х)

IV. Закріплення отриманих знань

1. Орфографічний флеш

Учитель

У чайній термінології період збирання чаю називається флеш (англ. Flush, «давати пагони»). Отже, проведемо орфографічний флеш.

(На листочках записано слова для словникового диктанту. Учні відривають чайний листок, прикріплений на дошці, записують слово, пояснюючи його правопис)



- Запишіть слова у дві колонки: 1) з префіксом с-; 2) з префіксом з-.

...ламати, ...киснути, ...палити, ...простити, ...вечора, ...ховати,
...ганьбити, ...проба, ...тесати, ...бентежити, ...корити, ...віяти,



...плітати, ...лизати, ...умовити, ...хибити, ...цілення, ...хилити, ...ясовувати,
...кропити, ...бити, ...громадити, ...рвати, ...хопити.

2. Кінезіологічна вправа

Вправа «Збір чайних листків»

По черзі стискати та розтискати пальці рук на рахунок «раз-два». На «раз»: пальці правої руки випрямлені, пальці лівої руки стиснуті. На «два»: пальці лівої руки випрямлені, пальці правої руки стиснуті. Спочатку виконувати вправу повільно, потім прискорювати темп.

3. Лінгвістичне спостереження

Учитель

- Чай у нас любили і люблять. Крім звичайного зеленого і чорного, п'ють чай квітковий, ягідний, лісової, комбінований, який, крім смаку та аромату, має ще і певні лікувальні властивості. Я впевнена, що у вас буде можливість порівняти смак цих напоїв. Ми ж з вами проведемо лінгвістичне порівняння.

- Пишемо з-, а вимовляємо ? Але чи завжди префікс з- - вимовляється чітко ви скажете, коли затранскрибуєте слова

Зсипати - [с:ипати]

Зчистити - [шчисти^ети],

Зшити - [ш:ити],

Зробити - [зробити]

- То чітко вимовляємо? (ні)

- А як вимовляємо? (з наближеннями до [с][ш]).

4. Вправа «Віднови букву»

Учитель

На виготовлення кілограма чаю потрібно зібрати чотири кілограми листя. Щоб ґрунтовно засвоїти навчальний матеріал, необхідно виконати не одну вправу.

- Вставте пропущені букви.

Як правильно заварити чай

...початку необхідно скип'ятити воду. Окропом ...полоснути порцеляновий чайник.
...ливши воду, засипати чай, залити його окропом. За десять хвилин можна
...пробувати запашний напій.

4. Вправа «Випиши слова»

Учитель

Вибрати якісний чай надзвичайно важко, адже асортиментний ряд цього продукту просто вражає. Навіть тістестери, фахівці з цього виду напою, не завжди можуть відрізнити хороший продукт від поганого, що вже говорити про нас, людей недосвідчених. Але щодо правопису слів з префіксами с-,з- сумнівів у вас не повинно виникати.

- Випишіть із тексту слова з префіксами с-, з-.

...формуй уяву про дозвілля:

...кипить вода – ...бери застілля.

...провадь нудьгу – часу не гай.

«Спасибі», - скажуть всі за чай.

V. Рефлексія

1. Рефлексія діяльності на уроці

«ОБЕРИ ЧАШКУ»

	На уроці був пасивним. На уроці була пасивною.
	Під час уроку потребував допомоги. Під час уроку потребувала допомоги.
	На уроці працював, але не виявляв активності. На уроці працювала, але не виявляла активності.
	На уроці був активним, працював наполегливо. На уроці була активною, працювала наполегливо.

2.Рефлексія змісту навчального матеріалу



- Із якими літерами товаришує префікс с-?
- За якої умови до префіксів додаємо букву і?
- Наведіть приклади слів, де вживаємо префікс з-.
- Чого ви навчились на сьогоднішньому уроці?
- Чи завітали б ви до кафе «Птах»? Чому?
- Що називається префіксом?

VI. Домашнє завдання

Учитель

Якщо хочете, щоб чай довго зберігав аромат і корисні властивості, зберігайте його у герметичній ємності. Якщо хочете мати ґрунтовні знання, виконуйте домашні завдання.

Вікторина "Починаємо вивчати фізику"**Конспект позакласного заходу з фізики в 7 класі****Окисмчук С.Д.,****вчитель фізики комунального закладу «Загальноосвітня
школа****I-III ступенів № 3 Вінницької міської ради»****Мета:**

1. закріпити основні поняття з вивченої теми;
2. розвивати вміння аналізувати фізичні явища, які відбуваються в природі;
3. виховувати в учнів інтерес до фізики.

Перебіг заходу**1. Слово вчителя:**

Учні! Ми розпочали вивчати фізику - одну із стародавніх наук, без якої неможливий подальший розвиток людства, та всіх природничих наук. Сьогодні пропоную Вам провести фізичну вікторину. Для даної гри клас поділимо на три групи. Мета кожної групи якнайшвидше дати правильну відповідь на поставлене питання. Найактивніша група буде нагороджена похвальним листом та призовими балами із занесенням в журнал та щоденники, а найактивніший учасник групи буде звільнений від тематичного оцінювання даної теми.

За правильну відповідь група одержує два (2) бала, якщо відповідь неправильна, то слово передається іншим групам в порядку підняття руки. Якщо правильної відповіді не дає жодна з груп, то дається підказка.

Гра продовжується. Якщо дається правильна відповідь то групі зараховується 1 (один) бал. В разі коли жодна з груп не дає правильної відповіді, то питання знімається і дається вчителем правильна відповідь. На допомогу вчителю запрошується два секунданта, які слідкують за першістю підняття руки в руках.

2. Зміст вікторини

Завдання 1. Назвіть основні одиниці вимірювання в СІ. Підказка (...кг,...А...)

(Відповідь: довжина (м), маса (кг), час(с), температура (К), сила електричного струму (А), сила світла (кд), кількість речовини (моль))
(метр, кілограм, секунда, кельвін, Ампер, Кандела, моль).

Завдання 2. Хто з вчених відкрив силу тяжіння Землі? Підказка (малюнок)

(Відповідь: І. Ньютон)

Завдання 3. Як знайти поділки шкали вимірювання приладу? Підказка (... поділити на кількість...)

(Відповідь: від більшого значення сусіднього поділки відняти менше значення і поділити на кількість поділок між ними).

Завдання 4. Як називається прилад вимірювання сили? Підказка (показуємо один з елементів приладу - пружину) (Відповідь: Динамометр).

Завдання 5. Хто із вчених мовив такі слова: « І все ж таки вона крутиться.»

Підказка (Мова йде про нашу планету - Земля). (Відповідь: Галілео Галілей).

Завдання 6. Що вивчає фізика? Підказка (Все, що оточує нас) (Відповідь: Наука про неживу природу).

Завдання 7. З них Складаються усі речовини. Підказка (Вони складаються з атомів). (Відповідь: Молекула).

Завдання 8. Як знайти об'єм тіла неправильної геометричної форми?

Підказка (Потрібно мати мензурку, воду).

(Відповідь: визначити ціну однієї поділки мензурки. Налити воду у мензурку та зазначити об'єм наливої води (V_1); повністю спустити тіло у воду та зазначити об'єм води в мензурці з тілом (V_2))

$$V_T = V_1 - V_2$$

Завдання 9. Які перетворення енергії відбувається під час руху м'яча, кинутого вертикально вгору. Опором повітря знехтували. Підказка (Тіло підіймається, маючи кінетичну енергію.)

(Відповідь: тіло підіймається, маючи кінетичну енергію, яка в міру піднімання до найвищої точки підйому зменшується в стільки разів у скільки збільшується потенціальна енергія. У найвищій точці руху тіло зупиняється, при цьому $E_K=0$, а $E_P=\max$. Далі тіло під дією сили тяжіння з боку Землі рухається вниз, при цьому потенціальна енергія зменшується а E_K збільшується.

Завдання 10. Чи може маса будь - якого тіла дорівнювати нулю? Підказка (Кожна молекула має певну масу.)

(Відповідь: ні, оскільки будь - яка речовина складається з молекул, а кожна молекула має певну масу).

Завдання 11. Чи однакові молекули льоду, води, водяної пари? Підказка(... в них різна швидкість.)

(Відповідь: однакові, вони відрізняються тільки взаємним розташуванням та швидкістю руху).

Завдання 12. Які сучасні досягнення науки та техніки стали можливими завдяки успіхам фізики?

(Відповідь: Виникнення електрики та все, що з нею пов'язано; конструювання технічних пристроїв; транспортних засобів, засобів спостереження, автоматизованих ліній спостереження.)

Завдання 13. Якими приладами можна виміряти час? (Відповідь: Годинником, метрономом).

Завдання 14. Що таке протяжність?

Підказка(Довжина...)

(Відповідь: довжини, ширина, висота).

Завдання 15. Як взаємодіють між собою наелектризовані тіла? Підказка (взаємопритягуються.)

(Відповідь: різнойменно зарядженні тіла взаємопритягуються, однойменно - взаємовідштовхуються).

Завдання 16. Що називається силою? Підказка (.дія.)

(Відповідь: сила є мірою взаємодії тіл).

Завдання 17. Сформулюйте закон збереження енергії. Підказка (енергія нікуди не зникає.)

(Відповідь: енергія ні звідки не береться і нікуди не зникає, вона перетворюється з одного виду енергії в іншу).

3. *Підбиття підсумків за результатами вікторини, визначення переможців.*
4. *Узагальнення та систематизація знань учнів з теми «Починаємо вивчати фізику».*
 - Фізика - наука про неживу природу.
 - В основі вивчення фізики є спостереження та досліди.
 - Усі тіла складаються з молекул.
 - Є два види механічної енергії - потенціальна та кінетична.
5. *Нагородження переможців за результатами вікторини.*

Комп'ютерні розвиваючі ігри як засіб навчання та виховання дошкільників

Освітній проект

Рубан Наталія Григорівна, вихователь комунального закладу «Дошкільний навчальний заклад №37 Вінницької міської ради»

Інформаційна картка проект



Мета проекту: розширення можливостей використання сучасних комп'ютерних технологій в практиці роботи ЗДО, сприяння засвоєнню дітьми дошкільного віку елементарної комп'ютерної грамотності, посиленню мотивації, створення сприятливого емоційного фону, а також індивідуалізації освітнього процесу, розвиток особистості дитини, підготовка до самостійної продуктивної діяльності, виховання інтересу до комп'ютерних розвиваючих ігор.

Характеристика проекту:

- За метою проєктивної діяльності – практичний
- За змістом – освітній
- За кінцевим результатом – комплексний
- За кількістю учасників – груповий
- За тривалістю – короткотривалий
- База реалізації проекту – Комунальний заклад «Дошкільний навчальний заклад № 37 Вінницької міської ради» компенсуючого типу
- Учасники проекту – педагоги, діти, їхні батьки
- Термін реалізації – 2 тижні
- Ресурси:
 - людські – достатній рівень професійної компетенції учасників проекту;
 - матеріально-технічні – наявність необхідного обладнання (комп'ютерне забезпечення, інтерактивні ігри, ігрові заняття)
 - інформаційні – достатнє методичне забезпечення.

Обґрунтування необхідності створення освітнього проекту, впорядкування умов і матеріально-технічного забезпечення

Аналіз, діагностика та оцінка поточного стану об'єкта проектування.

Сучасна дошкільна освіта вимагає нових ефективних методів і форм роботи з дошкільниками, які забезпечать якісну дошкільну освіту. Педагоги постійно шукають шляхи оперативного оновлення методичного забезпечення освітнього процесу, використовують сучасні освітні технології, які дозволяють вихованцям самостійно здобувати знання та використовувати їх в практичній діяльності.

Все це стосується і використання в освітньому процесі та практичній діяльності комп'ютерних технологій, зокрема комп'ютерних ігор з метою засвоєння сучасним дошкільником необхідного рівня знань, вмінь та навичок.

Розробка занять з використанням комп'ютерної гри, в основі якої закладена можливість розширення соціального досвіду дітей, а також активне її впровадження в практику роботи закладу дошкільної освіти, на мою думку, допоможе реалізовувати основну мету виховання - використання життєвого досвіду як основи соціалізації.

Виходячи з вищевикладеного, можна говорити про те, що використання комп'ютерних технологій - це шлях до вдосконалення всього педагогічного процесу, підвищення освіченості дитини. Ідея виховання нового покоління, підготовленого до роботи з комп'ютером, – важлива і перспективна як для розвитку суспільства в цілому, так і для самого покоління. Адже комп'ютер міцно вкорінився в науку, промисловість, культуру нашого суспільства. А для майбутнього покоління він стане часткою їхнього життя.

Сьогоднішня практика засвідчує проведення в закладах дошкільної освіти комп'ютерних ігор у спеціально обладнаному комп'ютерно-ігровому комплексі, робить заняття цікавим і по-справжньому сучасним. Комп'ютер, вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити освітній процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Звичайно, комп'ютерні ігри в жодному разі не замінюють звичайних ігор і занять, але за умови їх доцільного та дозованого використання – доповнюють їх, збагачуючи розвивальний процес новими можливостями. Отже, електронна гра може стати потужним «інтелектуальним знаряддям» у руках досвідченого та творчого педагога.

Сьогодні грає той педагогічний працівник, який не лише може дати базові знання дитині, а й спрямувати її на самостійне оволодіння ними. Для розвитку у малюків стійкого пізнавального інтересу педагог має докладати неабияких зусиль. Перед ним стоїть завдання зробити заняття цікавим і насиченим інформацією, яка б спонукала дітей до активної пізнавальної діяльності. Тобто, пропонований матеріал для пізнання має містити елементи надзвичайної, дивовижної, несподіваної інформації. Лише такий підхід до організації освітнього процесу сприятиме розвитку розумових здібностей дітей. Адже саме здивування, інтерес будить думку й веде до розуміння.

За даними ЮНЕСКО, коли людина слухає, вона запам'ятовує 15% мовної інформації, коли дивиться – 25% видимої інформації, коли бачить і слухає – 65% усієї інформації.

Працюючи з дітьми, я постійно опікуюсь проблемою інтелектуального розвитку вихованців. Тому саме даний проект допоможе повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблему нерозуміння матеріалу. Адже новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дошкільнят. Працюючи на комп'ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: "Молодець", "Спробуй ще раз", "Подумай", "Чудово", які супроводжуються позитивними або негативними звуками). Вони сприяють посиленню мотивації, розвитку творчих здібностей дітей, створенню благополучного емоційного фону, а також допомагають індивідуалізації освітнього процесу.

Проведене діагностування знань моїх вихованців з комп'ютерної грамотності

виявило:

53% - володіють знаннями про використання гаджетів;

34% - правильно використовують мишу та клавіатуру за призначенням;

38% - володіють практичними навичками під час комп'ютерних ігор;

Опитування дошкільників показало недостатність необхідних знань щодо комп'ютерної грамотності. Виходячи з вищесказаного, вважаю за необхідне реалізувати проект в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Теоретичне обґрунтування визначеної проблеми

Для визначення розвивальної функції дитячих комп'ютерних ігор у різні вікові періоди дошкільного дитинства, особливу цінність мають положення, висунуті психологом О.В. Запорожцем: якщо у дитини є стійка база практичного, реального, отриманого через різні органи почуттів досвіду, дитину можна поступово переводити до дій без постійної опори на конкретний предмет, до дій із символом і знаком, який його замінює. Граючи, діти не просто механічно наслідують чи за зразком виконують окремі операції, вони вчаться ставити ігрову задачу і знаходити шляхи її реалізації в різних умовах.

С.Л. Новосьолова зазначає, що комп'ютерні ігри в дошкільному дитинстві мають особливу спрямованість. Вони не лише стимулюють індивідуальну діяльність дитини, її творчий потенціал, а є тим важливим засобом, що об'єднує дітей в цікавих колективних іграх, коли за одним комп'ютером грає двоє-троє вихованців.

Як показують дослідження Л.О. Венгера, Л.С. Виготського, П.Я. Гальперіна, В.В. Давидова, М.М. Подд'якова, В.П. Беспалько, Л.І. Божовича, Д.Б. Эльконіна, у дитини до п'яти років повністю розвивається символічна функція наочно-образного мислення, що є основним показником рівня розумового розвитку малюка. Вік 5-6 років співпадає з моментом інтенсивного розвитку мислення дитини, що готує перехід від наочно-образного до логічного мислення. І це, на думку дослідників в області дошкільної педагогіки (К.М. Моторін, С.П. Первін, М.О. Холодна, С.О. Шапкин та ін.), свідчить про можливість оволодіння комп'ютером дітьми у даному віці. На цьому етапі комп'ютер виступає особливим інтелектуальним засобом для вирішення завдань різноманітних видів діяльності.

Вже 4-5 річна дитина здатна свідомо обирати спосіб дії, сприймати особливі умови, пропоновані комп'ютерною грою.

Педіатр з університету Вейна Сяомін Лі і психолог з університету Огайо Меліса Аткинс дійшли висновку, що дошкільники, які користуються комп'ютером, краще підготовлені до одержання середньої освіти. Як з'ясувалося, малолітні комп'ютерщики набагато успішніше проходять тести на підготовку до школи в порівнянні з їхніми однолітками.

Вітчизняні та закордонні дослідження з використання комп'ютера в дошкільних навчальних закладах переконливо доводять не тільки можливість, але й доцільність використання комп'ютера, а також визначають особливу його роль в розвитку інтелекту і особистості дитини у цілому (С. Новосьолова, Г.Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер й ін.).

Дослідження зарубіжних і вітчизняних вчених (Бабакова Т., Васильєва І.В., Горвіц Ю.М., Хантер Б. та ін.) свідчать, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, розвиває дитину всебічно.

Водночас існують альтернативні думки щодо використання комп'ютера в дошкільному віці. Учені спираються на твердження про шкоду, якої завдає комп'ютер інтелекту дитини, оскільки в основі комп'ютерних ігор – моторні реакції, а не свідомо психічна діяльність. У маленьких комп'ютерних гравців, на відміну від тих, хто малює, ліпить, моделює з натуральних предметів та ін., значно гірше розвиваються лобові частини мозку, які регулюють самоконтроль, удосконалюють пам'ять, сприяють накопиченню знань, тобто, відповідають за інтелектуальний розвиток.

Список науково-літературних джерел:

1. Свириденко О.С. Навчання ХХІ століття: ІКТ – компетентність педагогів [текст] / Олена Свириденко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7 – 10.
2. Єресько О.В. Освіта в Україні: курс – на ефективне використання інформаційно-комунікаційних технологій [текст] / Олег Єресько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 4 – 6.
3. Леус І. Створення мультимедійної презентації.//Вихователь – методист дошкільного закладу. – 2012. — №8. – с. 50 – 55.
4. Леус І., Балаюш О. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у прогамі Power Point засобами перемикачів.//Вихователь – методист дошкільного закладу. – 2013. — №1. – с.33 – 38.
5. Стойко О., Ліпанова Є. Інформаційно – комунікаційні технології в роботі дитсадка.//Палітра Педагога. – 2012. — №6.- с.6 – 9.
6. Булгакова Н.Н. Знакомство с компьютером в детском саду / Н.Н.Булгакова // Информатика. - 2001. - № 18. - С. 16-17.
7. Кореганова О.І. Комп'ютер у дошкільному закладі /О.І. Кореганова// Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2000. – №3. – С.40.
8. Осипова Т.Г «Компьютерные программы для детей дошкольного возраста» /Т.Г.Осипова // Детский сад от А до Я: научно-методический журнал для педагогов и родителей. – 2003. – №1. – С. 149-161.

Аналіз наявного стану матеріально - технічного, правового забезпечення для майбутньої реалізації освітнього проекту.

Стан матеріально-технічної бази закладу дошкільної освіти, предметно-розвивальне середовище та методичне забезпечення дозволяє організувати роботу над реалізацією даного проекту. В наявності:

- інтерактивна дошка;
- технічне забезпечення групи (дитячий планшет і ноутбук, інтерактивні плакати);
- комп'ютерні розвиваючі ігри;
- розробки ігрових занять.

Все це дає потенційні та правові можливості для реалізації освітнього проекту в практиці роботи на належному методичному рівні.

Опис освітнього проекту

Метою впровадження освітнього проекту є підвищення мотивації та індивідуалізації навчання. Я вважаю, що досягнення мети забезпечить виконання наступних завдань:

- ✓ Розширення можливостей використання сучасних інформаційних комп'ютерних технологій в практиці роботи ЗДО, що сприяють успішній підготовці дітей дошкільного віку до навчання в школі.
- ✓ Сприяння засвоєнню дітьми елементарної комп'ютерної грамотності.
- ✓ Створення умов для успішної соціалізації дітей у суспільстві.
- ✓ Формування у дошкільників самостійності, цілеспрямованості, вміння ставити перед собою завдання і домагатися їхнього вирішення, нормалізації емоційно-вольової та особистісної сфери дошкільнят.
- ✓ Вміння продумувати свої дії, прогнозувати результат, аналізувати й узагальнювати інформацію.
- ✓ Розвиток інтелектуальної сфери.
- ✓ Виховання інтересу до комп'ютерних ігор.

Концептуалізація проектного педагогічного задуму

Концептуальними положеннями освітнього проекту є:

- ✓ створення умов для втілення проекту;
- ✓ забезпечення комплексного підходу до реалізації завдань варіативної складової Базового компоненту дошкільної освіти за освітньою лінією «Комп'ютерна грамота» та освітньої програми для дітей від 2 до 7 років «Дитина» за варіативною частиною БКДО щодо комп'ютерної грамоти дошкільників;
- ✓ тісна взаємодія з родинами вихованців;
- ✓ забезпечення співпраці та обміну досвідом роботи з колегами.

Цілісний план-програма реалізації освітнього проекту

Просторово-часові показники: освітній проект впроваджується з дітьми старшого дошкільного віку впродовж двох тижнів.

Матеріально-технічне забезпечення: комп'ютерна техніка, комп'ютерні розвиваючі ігри, ігрові заняття.

Науково-методичне забезпечення: перспективне планування роботи, фотоальбоми, конспекти занять, розвиваючі ігри.

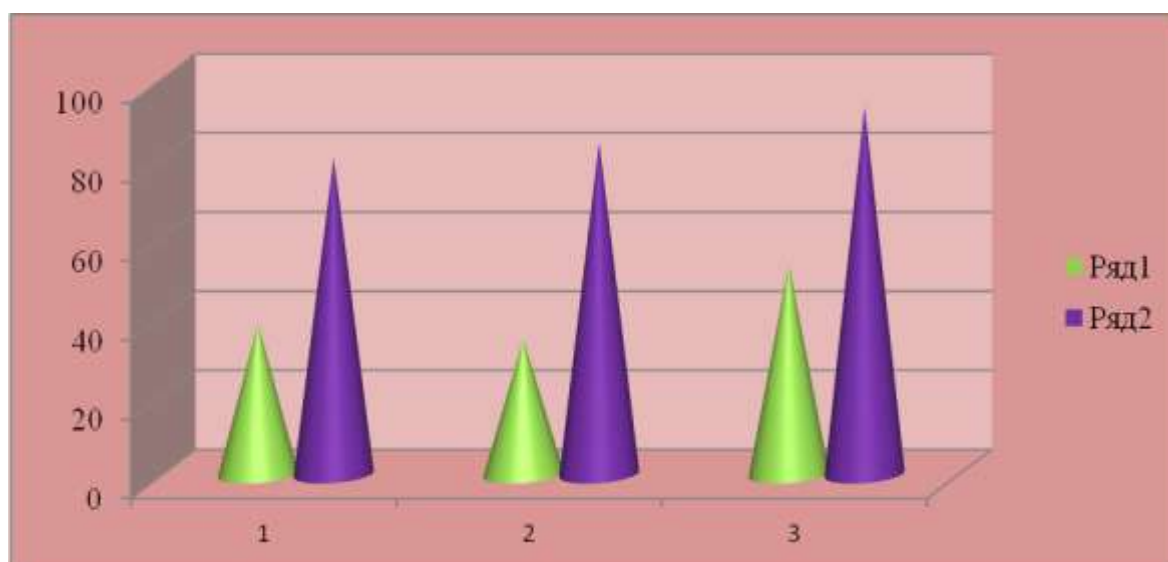
Процедури поточного контролю: діагностування знань дітей на початку та в кінці реалізації освітнього проекту.

№ з/п	Заходи	Термін виконання	Прогнозовані результати
1	Обстеження компетентності дітей з комп'ютерної грамоти (засвоєння знань, умінь і навичок роботи з комп'ютером і планшетом).	12.11.2018	Засвоєння дітьми знань стосовно даної теми, розширення кругозору та усунення психологічного бар'єру «Дитина – комп'ютер».
2	Бесіда «Правила поведінки під час комп'ютерних ігор»	13.11.2018	Засвоєння правил поведінки і правил безпеки роботи з ПК

3	Комп'ютерні ігри з логіко-математичного розвитку «Розклади м'ячики у кошики», «Збери водорості з морського дна»	14.11.2018	Поглиблення динамічних просторових уявлень, розвиток логічного мислення.
4	Комп'ютерна гра-забава «Пізнайко у місті»	15.11.2018	Вміння здійснювати пошукові логічні дії і бачити результат.
5	Комп'ютерна гра «Талановитий архітектор» (допомога мерові міста) Офтальмотренаж (гімнастика для очей)	16.11.2018	Формування у дітей мислительних понять, дидактичних уявлень, основ систематизації, класифікації, синтезу, аналізу.
6	Комп'ютерні ігри з логіко-математичного розвитку «Розклади ліки на полицки», «Побудуй піраміду».	19.11.2018	Уточнення знань про геометричні фігури, розвиток логічного мислення.
7	Ігрове заняття «Вивчаємо час» Практичні завдання: «Заштрихуй», «Обведи за пунктиром».	20.11.2018	Сформованість вміння визначати час. Вдосконалення первинних навичок письма.
8	Практичне завдання: «Кругообіг води в природі» Гра «Якого фрагменту не вистачає?»	21.11.2018	Систематизація знань про світ природи, розвиток пізнавального інтересу. Сформованість умінь зберігати інформацію у пам'яті.
9	Інтерактивна гра «Читаємо склади»	22.11.2018	Закріплення навичок читання.
10	Клуб спілкування з батьками «Комп'ютерні ігри та їх роль у розвитку дітей дошкільного віку»	23.11.2018	Інформованість батьків щодо використання комп'ютерних ігор для розвитку дітей дошкільного віку.

Проведене діагностування знань моїх вихованців з комп'ютерної грамотності після реалізації освітнього проекту виявило:

93% - володіють знаннями про використання гаджетів (53% - на початку проекту);
84% - правильно використовують мишу та клавіатуру за призначенням (34% - на початку проекту);
80% - володіють практичними навичками під час комп'ютерних ігор (38% - на початку проекту).



● Ряд 1 – рівень знань дітей на початку проекту

● Ряд 2 - рівень знань дітей в кінці проекту

Констатація переходу освітньої системи до нової якості

Освітній проект «Комп'ютерні розвиваючі ігри як засіб навчання та виховання дошкільників» забезпечив покращення стану освітнього процесу з питань:

- ✓ використання інформаційних технологій у роботі ЗДО;
- ✓ оволодіння новими знаннями; виявлення прогалин в певних видах роботи; забезпечення досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку, який необхідний для подальшої навчальної діяльності;
- ✓ стимулювання у дітей інтересу і прагнення досягти поставленої мети у процесі занять з використанням комп'ютерних навчальних програм, розвиваючих ігор та вправ;
- ✓ розвитку логічного мислення та пізнавальної активності.

Самооцінка отриманого проекту.

Робота над освітнім проектом "Комп'ютерні розвиваючі ігри як засіб навчання та виховання дошкільників" забезпечила вихованцям не тільки вміння самостійно отримувати інформацію, але й успішно її засвоювати. Робота над освітнім проектом надала можливість комплексно вирішити завдання співпраці дітей і дорослих, актуалізації суб'єктивної позиції дитини в педагогічному колективі, формування уявлень дітей про можливості комп'ютера, як сучасного інструменту для отримання і обробки інформації, формування початкових навичок роботи на комп'ютері, подолання психологічного бар'єру при роботі на комп'ютері, формування навичок навчальної діяльності: уміння приймати і ставити навчально-пізнавальну задачу, вміння слухати і виконувати вказівки, вміння планувати власну діяльність і працювати за алгоритмами, вміння контролювати хід діяльності та оцінювати результати власної діяльності, покращення показників готовності шестирічок до навчання в школі.

Крім того, системна робота над освітнім проектом дозволила:

- ✓ Правильно скоригувати розвиток дитини, зробити процес засвоєння знань більш успішним;
- ✓ Реалізувати освітні та виховні завдання в ігровій, захоплюючій для дитини-дошкільника формі.

В процесі реалізації проекту поповнилось методичне забезпечення освітнього процесу, не виникали труднощі у застосуванні наявного матеріалу, використовувались додаткові матеріали і теми, запропоновані батьками. Інформаційні матеріали для роботи використовувались в усіх видах діяльності.

Варто зазначити, що комп'ютерні ігри є потужним ресурсом для розвитку, навчання й виховання дошкільнят, позитивних змін в емоційно-вольовій сфері та розвитку психічних процесів.



Відповідальні за випуск:

Яценко О.В. – Директор Департаменту освіти Вінницької міської ради
Москальчук Н.І. – завідувач комунальної установи «Міський методичний кабінет»

Редакційна колегія:

Дрозд Т.М. – методист з навчальних дисциплін
Зима Л.Т. – методист з навчальних дисциплін
Любчак І.О. – методист з навчальних дисциплін
Мельник Т.С. – методист з навчальних дисциплін
Півторак А.А. – методист з навчальних дисциплін
Сокиринська Н.Д. – методист з дошкільної освіти
Токар О.В. – методист з навчальних дисциплін

Комп'ютерна верстка:

Нарольська К.В. – методист з бібліотечних фондів