

# «Конструктор урока (по А. Гину)»

# КОНСТРУКТОР УРОКА

## Подготовка темы

### РАЗДЕЛЫ УРОКА

1. Начало урока
2. Объяснение нового материала
3. Закрепление
4. Повторение
5. Контроль
6. Домашнее задание
7. Конец урока

ВЫХОД

# НАЧАЛО УРОКА

<u>Идеальный опрос</u>	<u>«Да-нетка»</u>	<u>«Светофор»</u>	<u>Щадящий опрос</u>
<u>Взаимопрос</u>	<u>УМШ</u>	<u>Игра в случайность</u>	<u>Театрализация</u>
<u>Обсуждение д/з</u>	<u>Отсроченная отгадка</u>	<u>Фантастическая добавка</u>	<u>Удивляй!</u>

# ОБЪЯСНЕНИЕ НОВОГО МАТЕРИАЛА

<u>Практич-ность</u> <u>теории</u>	<u>Пресс-</u> <u>конференция</u>	<u>Вопрос к</u> <u>тексту</u>
<u>Лови ошибку!</u>	<u>Доклад</u>	<u>Деловая игра</u> <u>«Точка</u> <u>зрения»</u>
<u>Деловая игра</u> <u>«НИЛ»</u>	<u>Фантастическа</u> <u>я добавка</u>	<u>Театрали-</u> <u>зация</u>

# ЗАКРЕПЛЕНИЕ

<u>Игра-тренинг</u>	<u>Деловая игра «Компетен-ТНОСТЬ»</u>	<u>Деловая игра «Точка зрения»</u>	<u>Деловая игра «НИЛ»</u>
<u>Тренировочная контроль-ная работа</u>	<u>Устный программируемый опрос</u>	<u>Взаимо-опрос</u>	<u>Щадящий опрос</u>
<u>Лови ошибку!</u>	<u>Пресс-конференц-ия</u>	<u>«Да-нетка»</u>	<u>УМШ</u>

# ПОВТОРЕНИЕ

<u>Своя опора</u>	<u>Повто- ряем с контролем</u>	<u>Повторяем с расшире- нием</u>	<u>Свои примеры</u>
<u>Опрос - ИТОГ</u>	<u>Пересече- ние тем</u>	<u>Показа- тельный ответ</u>	<u>Обсужде- ние д/з</u>
<u>Деловая игра «Компетент- ность»</u>	<u>Деловая игра «Точка зрения»</u>	<u>«Да-нетка»</u>	<u>Деловая игра «НИЛ»</u>

# КОНТРОЛЬ

<u>Светофор</u>	<u>Опрос по цепочке</u>	<u>Тихий опрос</u>
<u>Программируемый опрос</u>	<u>Идеальный опрос</u>	<u>Фактологический диктант</u>
<u>Блиц-контрольная</u>	<u>Релейная контрольная работа</u>	<u>Выборочный контроль</u>

# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Задание  
массивом

3 уровня  
домашнего  
задания

Необычная  
обычность

Особое  
задание

Идеальное  
задание

Творчество  
работает на  
будущее



# КОНЕЦ УРОКА

<u>Опрос – итог</u>	<u>Отсроченная отгадка</u>	<u>Роль «психолог»</u>
<u>Роль «подводящий итог»</u>	<u>Роль «адвокат»</u>	<u>Обсуждаем домашнее задание</u>

# Подготовка темы

*Учитель планирует не отдельные уроки, а тему целиком.*

Определите резерв времени. Если программа предусматривает 12 часов на тему, планируем пройти её за 10.

За время изучения темы мы трижды «прошиваем» учебный материал. Сначала обзор. Чтобы заинтересовать. Затем – основной «проход» материала. И наконец, сжатое повторение, в котором тема опять даётся цельно, но уже на ином уровне.

## ТЕХНОЛОГИЯ

### Шаг 1. БАЗОВЫЙ ЛИСТ

Готовим «Базовый лист контроля». В нём перечислены основные правила, понятия, формулировки и формулы, которые ОБЯЗАНЫ знать каждый ученик.

### Шаг 2. РЕКВИЗИТ

Планируем реквизит: наглядность, книги, эксперименты и т.п.

[ДАЛЕЕ](#)

### Шаг 3. УЧАСТИЕ УЧЕНИКОВ

Как будет организовано активное участие учеников? Например, какие доклады будут ими подготовлены?

### Шаг 4. ОРГАНИЗАЦИЯ ПОВТОРЕНИЯ РАНЕЕ ИЗУЧЕННЫХ ТЕМ

На каких уроках и в какой форме организовано повторение?

### Шаг 5. КОНТРОЛЬ

На каких уроках и в какой форме организован контроль.

*Планируя тему, ставьте себе исследовательскую цель. Например, опробовать какой-то новый для себя приём. Это главный способ профессионального роста.*

[ДАЛЕЕ](#)

# «Да-нетка»

*Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного или исторического героя и др.). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы учитель отвечает только словами: «да», «нет». «и да и нет».*

# Идеальный опрос

*Ученики сами оценивают степень своей подготовки и сообщают об этом учителю.*

Вопрос: кто сегодня чувствует себя готовым на «5»? (ученики поднимают руки.) На «4»? На «3»? Спасибо...

ДАЛЕЕ

# Светофор

*При опросе ученики поднимают длинную полоску картона, красной или зелёной стороной к учителю, сигнализируя о своей готовности к ответу.*

ДАЛЕЕ

# Щадящий опрос

*Учитель проводит тренировочный опрос, сам не выслушивая ответов учеников.*

Класс разбивается на 2 группы по рядам-вариантам. Учитель задаёт вопрос. На него отвечает первая группа. При этом каждый ученик отвечает своему соседу по парте – ученику второй группы. Затем на этот же вопрос отвечает учитель или сильный ученик. Ученики второй группы, прослушав ответ, сравнивают его с ответом товарища и выставляют ему оценку или просто плюс или минус. На следующий вопрос учителя отвечают ученики второй группы, а ребята первой их прослушивают и оценивают.

ДАЛЕЕ

# Театрализация

*Разыгрывается сценка на учебную тему.*

ДАЛЕЕ



# Игра в случайность

*Учитель вводит в урок элементы случайного выбора.*

Это могут быть: рулетка, игральные кости, монетка (орёл или решка), жеребьёвка и даже бумажный самолётик – в кого попадёт. Разыгрываются вопросы, домашние задания, упражнения, темы для повторения и многое другое.

ДАЛЕЕ

# Учебный мозговой штурм

*Решение творческой задачи организуется в форме учебного мозгового штурма.*

## ТЕХНОЛОГИЯ

Штурм проводится в группах, численностью 7-9 учащихся.

1. Группу перед штурмом инструктируют. Главное – НИКАКОЙ КРИТИКИ! Выбирается ведущий и секретарь. Ведущий следит за выполнением правил штурма, секретарь фиксирует идеи. 2. Проводится уточнение условия задач. 3. Определяется время на первый этап (до 20 мин.).

I этап: Создание банка идей.

II этап: Анализ идей.

III этап: Обработка результатов.

Группа отбирает от 2 до 5 самых интересных решений и назначает спикера, который рассказывает о них классу. В некоторых случаях целью группы является поиск как можно большего числа решений, и тогда спикер может огласить все идеи.

Каждая из групп может штурмовать свою задачу.

III этап можно провести на другом уроке.

Иногда целесообразно ограничиться только первым этапом.

# Взаимоопрос

*Ученики опрашивают друг друга по базовым листам.*

Темы – по собственному усмотрению, либо их указывает учитель.

ДАЛЕЕ

# УДИВЛЯЙ!

*Учитель находит такой угол зрения, при котором даже  
обыденное становится удивительным.*

ДАЛЕЕ

# Обсуждение домашнего задания

*Учитель, вместе с учащимися обсуждает вопрос: каким должно быть домашнее задание, чтобы новый материал был качественно закреплён.*

ДАЛЕЕ

# Отсроченная отгадка

- А) В начале урока учитель даёт загадку (удивительный факт), отгадка к которой будет открыта на уроке при работе над новым материалом.*
- Б) Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с неё следующие занятия.*

# Фантастическая добавка

*Учитель дополняет реальную ситуацию фантастикой.*

ДАЛЕЕ

# Лови ошибку!

*А) Объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибки. Школьники мгновенно реагируют на ошибки условным знаком.*

*Б) Ученик получает текст со специально допущенными ошибками – пусть «поработает учителем». Тексты могут быть заранее приготовлены другими учениками, в том числе старшими.*



# Пресс - конференция

*Учитель намеренно неполно раскрывает тему, предложив школьникам задать дораскрывающие её вопросы.*

Заранее расскажите ученикам, что вопросы могут быть репродуктивными, расширяющими знания или развивающими его.

*Репродуктивные вопросы* неинтересны. Ответ на них – повторение уже известного.

*Расширяющие знания вопросы* позволяют узнать новое, но не претендуют на значительное усложнение знания.

*Развивающие вопросы* вскрывают суть, обобщают, содержат в себе исследовательское начало.

Проведите конкурс на самый интересный, самый сложный (проблемный, самый важный, самый оригинальный вопрос.

Можно организовать попарный взаимопрос учеников по наработанным ими вопросам. Использовать вопросы, как темы будущих докладов.

ДАЛЕЕ

# Практичность теории

*Введение в теорию учитель осуществляет через практическую задачу, полезность решения которой очевидна ученикам.*

ДАЛЕЕ

# Вопрос к тексту

*Перед изучением учебного текста ребятам ставится задача: составить к нему список вопросов.*

Иногда целесообразно оговорить их минимальное число. Например: не менее 3-х репродуктивных вопросов и не менее 5 расширяющих и развивающих.

ДАЛЕЕ

# Доклад

## *Подготовку учеников к чтению докладов провести в несколько этапов.*

### ТЕХНОЛОГИЯ

#### 1 этап. КАРТА СООБЩЕНИЯ

Учащиеся делают короткие сообщения (4 мин.). Темой могут быть: аннотация на книгу или статью, рассказ об интересном факте и т.п. Главная цель первого этапа – научить пользоваться «картой сообщения», которая включает в себя первую и последнюю фразы сообщения плюс план текста.

#### 2 этап. ОТРАБОТКА РЕГЛАМЕНТА

Цель этапа – научить чувствовать время. Удобно работать с таймером.

#### 3 этап. ДОКЛАД

Оптимальное время доклада: 5 – 7 минут.

#### 4 этап. ДОКЛАД С ЗАТРУДНЕНИЯМИ

Докладчика во время речи сбивают вопросом. Он должен спокойно и аргументировано отреагировать и связно продолжить свою речь. За 5 минут до доклада ученик получает карточку со словами, которые должен вставить в доклад.

ДАЛЕЕ

# Фантастическая добавка

*Учитель дополняет реальную ситуацию фантастикой.*

ДАЛЕЕ

# Театрализация

*Разыгрывается сценка на учебную тему.*

ДАЛЕЕ

# Деловая игра «НИЛ»

*НИЛ – научно – исследовательская лаборатория.*

Участники:

задачедатель – эту роль выполняет учитель или специально подготовленный ученик;

изобретатели, или исследователи – группа или несколько групп учеников;

приёмная комиссия – учитель с 2 - 3 учениками.

До игры: учитель готовит творческие задания. Во время игры:

1. Группы решают задачи. Можно использовать мозговой штурм.
2. Группы обрабатывают результат: обсуждают план доклада, готовят плакат, выбирают спикера, который будет представлять результат классу.
3. Спикер группы докладывает результат работы классу. Приёмная комиссия анализирует результаты, принимает (или нет) решение.

Можно предложить разновидность игры «ТЕНДЕР». Группы решают одну и ту же задачу. Приёмная комиссия определяет, чьи решения лучше. Отличным творческим заданием для игры «НИЛ» может быть разработка какого-либо проекта.

ДАЛЕЕ

# Деловая игра «Точка зрения»

Участники:

оппоненты – группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения;

Наблюдатели – учитель с несколькими помощниками.

Содержание игры: две группы учеников доказывают правильность противоположных точек зрения. Так могут моделироваться столкновения мнений людей из разных социальных слоёв, учёных разных эпох.

До игры: учитель заранее объявляет тему спора, снабжает учащихся необходимыми знаниями, фактами.

Во время игры:

1. группы обсуждают свои аргументы и возможные контраргументы противников.
2. Группы вступают в диспут.
3. Группа наблюдателей оценивает: кто был логичнее? Кто более убедителен эмоционально? Кто допустил ошибки, некорректности в споре (переход на личности...)?

ДАЛЕЕ



# Деловая игра «НИЛ»

*НИЛ – научно – исследовательская лаборатория.*

Участники:

задачедатель – эту роль выполняет учитель или специально подготовленный ученик;

изобретатели, или исследователи – группа или несколько групп учеников;

приёмная комиссия – учитель с 2 - 3 учениками.

До игры: учитель готовит творческие задания. Во время игры:

1. Группы решают задачи. Можно использовать мозговой штурм.
2. Группы обрабатывают результат: обсуждают план доклада, готовят плакат, выбирают спикера, который будет представлять результат классу.
3. Спикер группы докладывает результат работы классу. Приёмная комиссия анализирует результаты, принимает (или нет) решение.

Можно предложить разновидность игры «ТЕНДЕР». Группы решают одну и ту же задачу. Приёмная комиссия определяет, чьи решения лучше. Отличным творческим заданием для игры «НИЛ» может быть разработка какого-либо проекта.

ДАЛЕЕ

# «Да-нетка»

*Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного или исторического героя и др.). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы учитель отвечает только словами: «да», «нет». «и да и нет».*

# Пресс - конференция

*Учитель намеренно неполно раскрывает тему, предложив школьникам задать дораскрывающие её вопросы.*

Заранее расскажите ученикам, что вопросы могут быть репродуктивными, расширяющими знания или развивающими его.

*Репродуктивные вопросы* неинтересны. Ответ на них – повторение уже известного.

*Расширяющие знания вопросы* позволяют узнать новое, но не претендуют на значительное усложнение знания.

*Развивающие вопросы* вскрывают суть, обобщают, содержат в себе исследовательское начало.

Проведите конкурс на самый интересный, самый сложный (проблемный, самый важный, самый оригинальный вопрос.

Можно организовать попарный взаимоопрос учеников по наработанным ими вопросам. Использовать вопросы, как темы будущих докладов.

ДАЛЕЕ

# Лови ошибку!

*А) Объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибки. Школьники мгновенно реагируют на ошибки условным знаком.*

*Б) Ученик получает текст со специально допущенными ошибками – пусть «поработает учителем». Тексты могут быть заранее приготовлены другими учениками, в том числе старшими.*

# Щадящий опрос

*Учитель проводит тренировочный опрос, сам не выслушивая ответов учеников.*

Класс разбивается на 2 группы по рядам-вариантам. Учитель задаёт вопрос. На него отвечает первая группа. При этом каждый ученик отвечает своему соседу по парте – ученику второй группы. Затем на этот же вопрос отвечает учитель или сильный ученик. Ученики второй группы, прослушав ответ, сравнивают его с ответом товарища и выставляют ему оценку или просто плюс или минус. На следующий вопрос учителя отвечают ученики второй группы, а ребята первой их прослушивают и оценивают.

ДАЛЕЕ

# Учебный мозговой штурм

*Решение творческой задачи организуется в форме учебного мозгового штурма.*

## ТЕХНОЛОГИЯ

Штурм проводится в группах, численностью 7-9 учащихся.

1. Группу перед штурмом инструктируют. Главное – НИКАКОЙ КРИТИКИ! Выбирается ведущий и секретарь. Ведущий следит за выполнением правил штурма, секретарь фиксирует идеи. 2. Проводится уточнение условия задач. 3. Определяется время на первый этап (до 20 мин.).

I этап: Создание банка идей.

II этап: Анализ идей.

III этап: Обработка результатов.

Группа отбирает от 2 до 5 самых интересных решений и назначает спикера, который рассказывает о них классу. В некоторых случаях целью группы является поиск как можно большего числа решений, и тогда спикер может огласить все идеи.

Каждая из групп может штурмовать свою задачу.

III этап можно провести на другом уроке.

Иногда целесообразно ограничиться только первым этапом.

# Взаимоопрос

*Ученики опрашивают друг друга по базовым листам.*

Темы – по собственному усмотрению, либо их указывает учитель.

ДАЛЕЕ

# Деловая игра «Точка зрения»

Участники:

оппоненты – группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения;

Наблюдатели – учитель с несколькими помощниками.

Содержание игры: две группы учеников доказывают правильность противоположных точек зрения. Так могут моделироваться столкновения мнений людей из разных социальных слоёв, учёных разных эпох.

До игры: учитель заранее объявляет тему спора, снабжает учащихся необходимыми знаниями, фактами.

Во время игры:

1. группы обсуждают свои аргументы и возможные контраргументы противников.
2. Группы вступают в диспут.
3. Группа наблюдателей оценивает: кто был логичнее? Кто более убедителен эмоционально? Кто допустил ошибки, некорректности в споре (переход на личности...)?

ДАЛЕЕ



# Устный программируемый опрос

*Ученик выбирает один верный ответ из нескольких предложенных.*

В результате можно получить столкновение мнений. Сам учитель может защищать один из неверных ответов – пусть поспорят.

ДАЛЕЕ

# Тренировочная контрольная работа

*Учитель проводит контрольную как обычно, но отметки в журнал идут только по желанию учеников.*

Возможны и другие послабления: например, пользование учебником или списком словарных слов. Тренировочные контрольные особенно важны, когда вы приступаете к работе в новом классе, ведь до вас работал другой учитель, ребята привыкли к его требованиям. Если вы строже, ситуация накаляется. Тренировочные контрольные позволяют смягчить конфликт, подготовить учеников к новому уровню требований.

ДАЛЕЕ

# Деловая игра «Компетентность»

Участники: 2 команды учащихся – конкуренты.

Группа учеников, определяющих победителя – наниматели.

Спорные вопросы решает арбитр.

До игры:

1. Учитель знакомит класс со схемой игры. 2. Формируются команды, определяется состав фирмы – нанимателя.

Во время игры:

- Учитель задаёт тему. 2. Команды придумывают друг для друга 5 заданий по данной теме. 3. Команды поочерёдно дают друг другу задания, соперник его выполняет. Если соперник не справляется, задающая вопрос команда сама должна на него ответить. Одновременно с этим фирма – наниматель оценивает по 5-балльной системе каждое задание и по 10-балльной системе – каждый ответ. 4. Наниматели совещаются и принимают решения – кто принят на работу. А пока наниматели совещаются, учитель делает краткий «разбор полёта», обращает внимание на ошибки, делает выводы.

Оптимальный состав команды – 4 – 6 человек.

ДАЛЕЕ

# Игра - тренинг

## ИГРОВАЯ ЦЕЛЬ

*Если необходимо проделать большое число однообразных упражнений, учитель включает их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели.*

## ЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕПОЧКА

*Ученики соревнуются, выполняя по очереди действия в соответствии с определённым правилом, когда всякое последующее действие зависит от предыдущего.*

# Деловая игра «НИЛ»

*НИЛ – научно – исследовательская лаборатория.*

Участники:

задачедатель – эту роль выполняет учитель или специально подготовленный ученик;

изобретатели, или исследователи – группа или несколько групп учеников;

приёмная комиссия – учитель с 2 - 3 учениками.

До игры: учитель готовит творческие задания. Во время игры:

1. Группы решают задачи. Можно использовать мозговой штурм.
2. Группы обрабатывают результат: обсуждают план доклада, готовят плакат, выбирают спикера, который будет представлять результат классу.
3. Спикер группы докладывает результат работы классу. Приёмная комиссия анализирует результаты, принимает (или нет) решение.

Можно предложить разновидность игры «ТЕНДЕР». Группы решают одну и ту же задачу. Приёмная комиссия определяет, чьи решения лучше. Отличным творческим заданием для игры «НИЛ» может быть разработка какого-либо проекта.

ДАЛЕЕ

# «Да-нетка»

*Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного или исторического героя и др.). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы учитель отвечает только словами: «да», «нет». «и да и нет».*

# Деловая игра «Точка зрения»

Участники:

оппоненты – группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения;

Наблюдатели – учитель с несколькими помощниками.

Содержание игры: две группы учеников доказывают правильность противоположных точек зрения. Так могут моделироваться столкновения мнений людей из разных социальных слоёв, учёных разных эпох.

До игры: учитель заранее объявляет тему спора, снабжает учащихся необходимыми знаниями, фактами.

Во время игры:

1. группы обсуждают свои аргументы и возможные контраргументы противников.
2. Группы вступают в диспут.
3. Группа наблюдателей оценивает: кто был логичнее? Кто более убедителен эмоционально? Кто допустил ошибки, некорректности в споре (переход на личности...)?

ДАЛЕЕ

# Деловая игра «Компетентность»

Участники: 2 команды учащихся – конкуренты.

Группа учеников, определяющих победителя – наниматели.

Спорные вопросы решает арбитр.

До игры:

1. Учитель знакомит класс со схемой игры. 2. Формируются команды, определяется состав фирмы – нанимателя.

Во время игры:

- Учитель задаёт тему. 2. Команды придумывают друг для друга 5 заданий по данной теме. 3. Команды поочерёдно дают друг другу задания, соперник его выполняет. Если соперник не справляется, задающая вопрос команда сама должна на него ответить. Одновременно с этим фирма – наниматель оценивает по 5-балльной системе каждое задание и по 10-балльной системе – каждый ответ. 4. Наниматели совещаются и принимают решения – кто принят на работу. А пока наниматели совещаются, учитель делает краткий «разбор полёта», обращает внимание на ошибки, делает выводы.

Оптимальный состав команды – 4 – 6 человек.

ДАЛЕЕ



# Обсуждение домашнего задания

*Учитель, вместе с учащимися обсуждает вопрос: каким должно быть домашнее задание, чтобы новый материал был качественно закреплён.*

ДАЛЕЕ

# Своя опора

*а). Группа составляет опорный конспект урока или темы на листе большого формата.*

*б). Несколько сильных учеников заранее получают творческое д/з: составить опорные конспекты по различным когда-то пройденным темам. На одном из уроков они становятся тренерами. Класс разбивается на группы, с каждой из них работает такой тренер по своему опорному конспекту.*

После работы в отведённое время над определённой темой тренеры меняют группы, и процесс повторяется. Важно: группы должны получать от тренеров какое-то задание. Например, составить список вопросов по повторяемому конспекту, или найти ошибку, которая специально внесена в конспект.

ДАЛЕЕ

# Повторяем с контролем

*Ученики разрабатывают списки контрольных вопросов ко всей ранее изученной теме.*

Возможен конкурс списков. Можно провести контрольный опрос по одному из списков.

ДАЛЕЕ

# Повторяем с расширением

*Ученики разрабатывают списки вопросов, ответы на которые позволят дополнить знания по всей ранее изученной теме.*

На некоторые из этих вопросов уместно дать ответ. Но совсем необязательно на все

ДАЛЕЕ

# Пересечение тем

*Ученики подбирают (или придумывают) свои примеры, задачи, гипотезу, идеи, вопросы, связывающие последний изученный материал с любой ранее изученной темой, указанной учителем.*

ДАЛЕЕ

# Опрос - итог

*В конце урока учитель задаёт вопросы, побуждающие к рефлексии урока.*

Например:

- Что на уроке было главным?
- Что было интересным? (следует различать главное и интересное)
- Что нового сегодня узнали?
- Чему научились?

На один и тот же вопрос могут ответить несколько человек.

ДАЛЕЕ

# Свои примеры

*Ученики подготавливают свои примеры к новому материалу.*

Возможно также сочинение своих задач, выдвижение идей по применению изученного материала и др.

ДАЛЕЕ

# Показательный ответ

*Один ученик отвечает у доски, остальные слушают.*

Такой опрос используется не часто. Например, когда ученик демонстрирует блестящий ответ – чтобы формировать у остальных образ ответа, к которому можно стремиться. Или как наглядную репетицию экзамена.

ДАЛЕЕ



# Светофор

*При опросе ученики поднимают длинную полоску картона, красной или зелёной стороной к учителю, сигнализируя о своей готовности к ответу.*

ДАЛЕЕ

# Опрос по цепочке

*Рассказ одного ученика прерывается в любом месте и передаётся другому жестом учителя. И так несколько раз до завершения ответа.*

ДАЛЕЕ

# Устный программируемый опрос

*Ученик выбирает один верный ответ из нескольких предложенных.*

В результате можно получить столкновение мнений. Сам учитель может защищать один из неверных ответов – пусть поспорят.

ДАЛЕЕ

# Идеальный опрос

*Ученики сами оценивают степень своей подготовки и сообщают об этом учителю.*

Вопрос: кто сегодня чувствует себя готовым на «5»? (ученики поднимают руки.) На «4»? На «3»? Спасибо...

ДАЛЕЕ

# Тихий опрос

*Беседа с одним или несколькими учениками происходит полусшёпотом, в то время, как класс занят другим делом, например тренировочной контрольной или групповой работой.*

ДАЛЕЕ

# Фактологический диктант

*Диктант проводится по базовым вопросам (5-7 вопросов на вариант). На партах только чистый лист и ручка, допускается базовый лист. Среди вопросов – 1-2 на повторение, из предыдущих базовых листов. Работа ведётся в высоком темпе.*

Когда диктант завершён, следует чёткая команда об окончании работы, затем 2 - 3 минуты спокойного разговора: нужно отойти от стрессового состояния.

ДАЛЕЕ

# Блиц - контрольная

*Контроль проводится в высоком темпе для выявления степени усвоения простых учебных навыков, которыми обязаны овладеть ученики.*

Включает в себя 7 – 10 стандартных заданий. Время – примерно по минуте на задание.

## ТЕХНОЛОГИЯ:

- До: условия по вариантам открываются на доске или на плакате.
- Во время: на парте – чистый лист и ручка. По команде ученики приступают к работе, прекращают также по команде.
- После: а) учитель диктует правильные ответы. Ученики отмечают знаком «+» и «-» свои результаты; б) небольшое обсуждение по вопросам учеников; в) задаётся норма оценки; г) отметки выставляются в журнал по усмотрению учителя.

# Релейная контрольная работа

*Контрольная проводится по текстам, ранее решённых дома задач.*

ДАЛЕЕ



# Выборочный контроль

*Проверяют работы учеников выборочно. Чьи работы будут проверены – никто из пишущих не знает. Можно проверить 5 – 6, а можно и 20 или все.*

ДАЛЕЕ

# Задание массивом

*А) Любой из уровней д/з учитель может задавать массивом.*

Например, учитель даёт 10 задач (или стихов), из которых ученик должен сам выбрать и решить (выучить) не менее заранее оговоренного минимального объёма задания.

*Б) Задаётся большой массив задач сразу – в рамках большой изучаемой или повторяемой темы.*

Например, из 60 задач ученик обязан решить минимум 15, остальные – по желанию. А стимулировать это желание релейными контрольными работами, составленными из задач этого массива.

ДАЛЕЕ

# 3 уровня домашнего задания

*Учитель одновременно задаёт д/з 2-х или 3-х уровней.*

1 уровень – обязательный минимум. Понятное и посильное любому ученику, за обучение которого вы берётесь.

2 уровень – тренировочный. Его выполняют ученики, которые желают хорошо знать предмет.

3 уровень – творческое задание. Выполняется на добровольных началах и стимулируется высокой оценкой. Например: ученики разрабатывают:

- сказки, фантастические рассказы по учебным темам;
- чайнворды, кроссворды;
- тематически сборники интересных фактов, примеров и задач;
- плакаты – опорные сигналы;
- учебные комиксы;
- Мнемонические формулировки, стихи и др.

# Необычная обычность

*Учитель задаёт домашнее задание необычным способом.*

Примеры:

- устроить почту с письмами-заданиями, которые раздаёт дежурный в роли почтальона;
- беспроигрышная лотерея, дети достают из коробки номера заданий;
- с помощью кубика определяется номер задания на доске;
- номера задач, упражнений даются в двоичной системе счисления. Это как бы интегрируется с информатикой и разнообразит подачу.

ДАЛЕЕ

# Особое задание

*Продвинутые ученики получают право на выполнение особо сложного задания.*

Выполняется оно в специальной тетради. Включает в себя тренировочные и творческие задачи повышенной трудности.

Оценки ниже «4» - не выставляются.

ДАЛЕЕ

# Творчество работает на будущее

*Ученики выполняют творческое домашнее задание по разработке дидактических материалов.*

Если учитель регулярно пользуется этим приёмом, то за несколько лет работы у него накапливаются бесценные пособия.

ДАЛЕЕ

# Идеальное задание

*Учитель предлагает школьникам выполнить дома работу по их собственному выбору и пониманию.*

Это может быть любое из известных нам видов заданий. Пусть кто-то решит несколько задач, а кто-то подберёт пример или нарисует иллюстрацию к изучаемой теме и т.п.

ДАЛЕЕ

# Опрос - итог

*В конце урока учитель задаёт вопросы, побуждающие к рефлексии урока.*

Например:

- Что на уроке было главным?
- Что было интересным? (следует различать главное и интересное)
- Что нового сегодня узнали?
- Чему научились?

На один и тот же вопрос могут ответить несколько человек.

ДАЛЕЕ



# Отсроченная отгадка

- А) В начале урока учитель даёт загадку (удивительный факт), отгадка к которой будет открыта на уроке при работе над новым материалом.*
- Б) Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с неё следующие занятия.*

# Обсуждение домашнего задания

*Учитель, вместе с учащимися обсуждает вопрос: каким должно быть домашнее задание, чтобы новый материал был качественно закреплён.*

ДАЛЕЕ

# Роль «психолог»

Ученик, которому досталась роль психолога оценивает атмосферу урока, степень её дружелюбности или наоборот. Он вправе сделать в тактичной форме замечания любому участнику урока, в том числе учителю.

ДАЛЕЕ

# Роль «адвокат»

Ученик, которому досталась роль адвоката защищает учеников от чрезмерно сложного домашнего задания, улаживает спорные вопросы об оценке по письменным работам и пытается разрешить другие спорные вопросы, возникающие на уроке. Эта роль может быть постоянной.

ДАЛЕЕ

# Роль «подводящий итог»

Ученик, которому досталась роль подводящего итог, скажет, какая мысль (вывод, результат...) на уроке была, по его мнению, главной.

ДАЛЕЕ