

ЧЕРКАСЬКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА
I-III СТУПЕНІВ № 10
ЧЕРКАСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСТІ

На допомогу в організації сучасного уроку

Методбюлетень
Листопад



Черкаси 2021

Сучасні форми навчання повинні забезпечити не лише засвоєння глибоких і міцних знань учнями, а й сформувати у них вміння і навички самостійно здобувати нові знання, розвивати творче мислення і пізнавальну активність.

Кожен урок – це маленьке відкриття. Діти навчаються, спостерігають, досліджують, аналізують, роблять висновки.

Навчально-дослідницька діяльність учнів – це такий вид навчально-пізнавальної роботи творчого характеру, який націлений на пошук, вивчення й пояснення фактів та явищ дійсності з метою набуття й систематизації суб'єктивно нових знань про них.

На допомогу в організації пізнавальної діяльності учня можуть стати наступні тренажери.

Tagul - хмари тегів

Хмара тегів (хмара слів, або зважений список, представлена (-ий) візуально) — це візуальне подання списку категорій (або тегів, також званих мітками, ярликами, ключовими словами, тощо). Зазвичай використовується для опису ключових слів (тегів) на веб-сайтах, або для представлення неформатованого тексту. Ключові слова найчастіше являють собою окремі слова, і важливість кожного ключового слова позначається розміром шрифту або кольором. Таке уявлення зручно для швидкого сприйняття найвідоміших термінів і для розподілу термінів за популярністю щодо один одного.

Навіщо створювати хмари слів? У будь-якому завданні повинен бути сенс. Освоїти сервіси по створенню "хмар слів" зовсім не довго, але з чого скласти ці хмари, що з ними робити далі? Як ці хмари допоможуть вирішувати завдання навчального плану?

Можливості використання хмари слів у навчанні пов'язані, наприклад, з тим, що:

- в хмару можна записати тему уроку, яку учні повинні визначити;
- попросити скласти пропозиції щодо визначеної теми, «хмара» виступає в якості опорного конспекту;
- можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку;
- скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з хмари;
- створити словникову «хмару» на основі невеликих нещодавно вивчених навчальних текстів, і попросити учнів пригадати, про що були ці тексти, і в якому саме контексті використовувалися слова;
- показати «хмару», складену зі слів, узятих із незнайомого тексту, і попросити здогадатися про його зміст;
- перетворити нудний текст в цікаву головоломку;

- Tagul** - веб-сервіс, який дозволяє створити хмари слів з тексту, введеного користувачем або з веб-сторінки з адресою. Хмара може мати різну форму і кольорове рішення. Кожне слово хмари являє собою гіперпосилання для пошуку у Google.

Створеною працею можна поділитися з використанням посилання. Можна отримати код для вбудовування хмари на сторінки сайтів, блогів. Можна зберегти роботу на растрі і векторі (відповідно PNG і SVG) або просто роздрукувати на папері.

Приклади використання "хмар тегів" в навчальному процесі

Приклад 2. "Хмарка Менделєєва": гарний "тренажер" для вивчення назв хімічних елементів (при активізації елемента потрібно його назвати).



Гра «Чімборасо»(подорож до «Вікіпедії») – це гра-подорож по онлайн-енциклопедії Вікіпедія в пошуках цікавих фактів, про які ви ніколи не чули. Придумав цю просту, але дуже корисну гру англійський поет і письменник Рівз. У дитинстві Джон Рівз із задоволенням переглядав величезні томи енциклопедії «Британіка», переходив від одного матеріалу до іншого. Коли енциклопедія оголосила про припинення випуску друкованих видань, письменник модернізував своє захоплення та перейшов на пошуки нової інформації у вільній енциклопедії Вікіпедії. Джон Рівз пропонує прості правила гри.



Правила гри:

1. Відкрийте Вікіпедію.
2. Учитель призначає «точку входу» гру, тобто ключове слово початку подорожі, яке треба ввести в рядок пошуку Вікіпедії. Це може бути: «романтизм», «Марко Вовчок», «мистецтво», «балада», «природа», «метафора» та ін.
3. Читайте статтю Вікіпедії до тих пір, поки не відкриєте для себе щось нове, поки не з'явиться новий термін, виділений гіпертекстом, який є посиланням на наступну статтю. Бажано, щоб відкритий факт (нове знання) викликало б здивування. Ваше завдання знайти новий термін і більше довідатися про нього.
4. Виділіть в прочитаній статті один або кілька цікавих фактів, які вас здивували, стали для вас відкриттям.
5. Кожен крок своєї подорожі по Вікіпедії, кожен новий термін записуй на сторінці слайду презентації або презентації Google.
6. На цій же сторінці розмісти фотографії (скріншот) фактів, які найбільш вразили тебе, які ти відкрив для себе.

Через 20-25 хвилин подорожі по Вікіпедії учитель надає слово кожному учневі для короткого повідомлення про найцікавіші факти-терміни, які він дізнався. Слайд в презентації повинен бути заповнений. Всі її розглядають,

ЯК ГРАТИ В "ЧІМБОРАСО"		
КРОК 1 Скріншот сторінки Вікіпедії.	КРОК 2 Що нового ви дізналися?	КРОК 3 Що здивувало (захопило, вразило, обурило)?



бачать логічний ланцюжок особистих відкриттів, намагаються знайти думку, що об'єднує всю інформацію.

Результати пошуку можна узагальнити і потім продемонструвати у будь-якій формі.

Проілюструвати важливі події та наглядно продемонструвати їх розвиток у часі так, щоб учні все точно зрозуміли, – складно це чи просто? Дуже просто! Звісно, якщо використовувати для цього **таймлайни, тобто стрічки часу**.

Таймлайни (від англ. Timeline – подорожувати) – інструмент, за допомогою якого можна проілюструвати розвиток подій у просторі та часі. Таким чином можна працювати з біографічними довідками, хронологіями, історіями різноматніх процесів та заходів.

Це максимально простий, зручний і зрозумілий формат подачі інформації, що сподобається учням будь-якого віку, і який підходить для більшості уроків. Увесь секрет у тому, що візуальний контент, який супроводжує стрічку часу, допомагає дітям послідовно все запам'ятовувати.

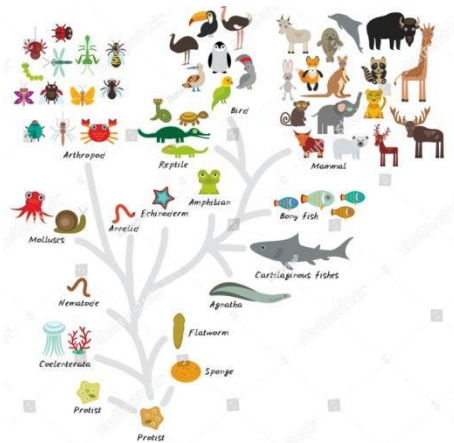
Ви можете зробити таймлайни самостійно, аби продемонструвати учням певну послідовність, а можете запропонувати їм створити таку шкалу самотужки як елемент самостійної чи групової роботи.

Стрічки часу можна малювати, робити аплікації, користуватися спеціальними інтернет-ресурсами чи звичайним Word'ом.

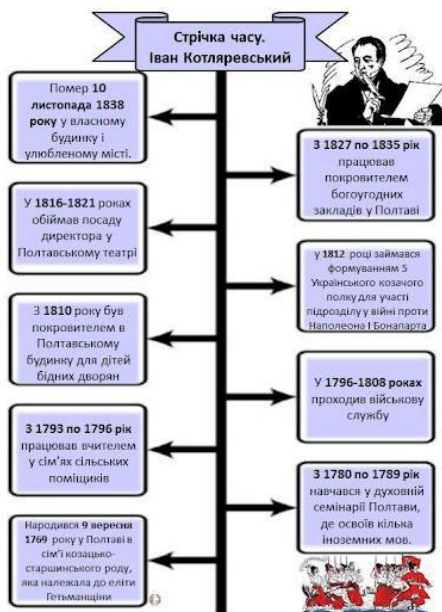
Стрічки часу на уроках історії



Таймлайни на уроках біології



Стрічки часу на уроках літератури



Таймлайни під час вивчення та аналізу художніх творів



[Time.Graphics](#) — безкоштовний онлайн-сервіс, який призначений для створення інтерактивних часових стрічок із додаванням фото, аудіо та відеоматеріалів.

Які переваги Time.Graphics?

- **швидкість:** новий інтерактивний часовий графік «з нуля» можна створити у 4-5 кроків;
- **багатофункціональність:** значний діапазон налаштувань фону, кольорів, форматів доданих матеріалів, розміщення та відображення інформаційних блоків.
- **простота:** сервіс має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс;
- **зрозумілість:** налаштувати інтерфейс можна однією з 7 запропонованих мов;
- **інтеграція з іншими ресурсами:** для створення часової стрічки можна імпортувати дані з GoogleMaps, YouTube, Google Таблиці тощо;
- **експорт готового проекту:** створену часову стрічку можна експортувати в найбільш популярні соціальні мережі, вбудовувати у власний сайт або скачувати файл в одному з 11 доступних форматів, з яких 6 – безкоштовні, 5 – платні;

- **інформативність:** окрім власного проекту, на сайті можна у вільному доступі переглядати [популярні часоплини](#), які були створені іншими користувачами, також тут міститься графічне відображення статистичних даних по окремих країнах, в тому числі [в Україні](#).