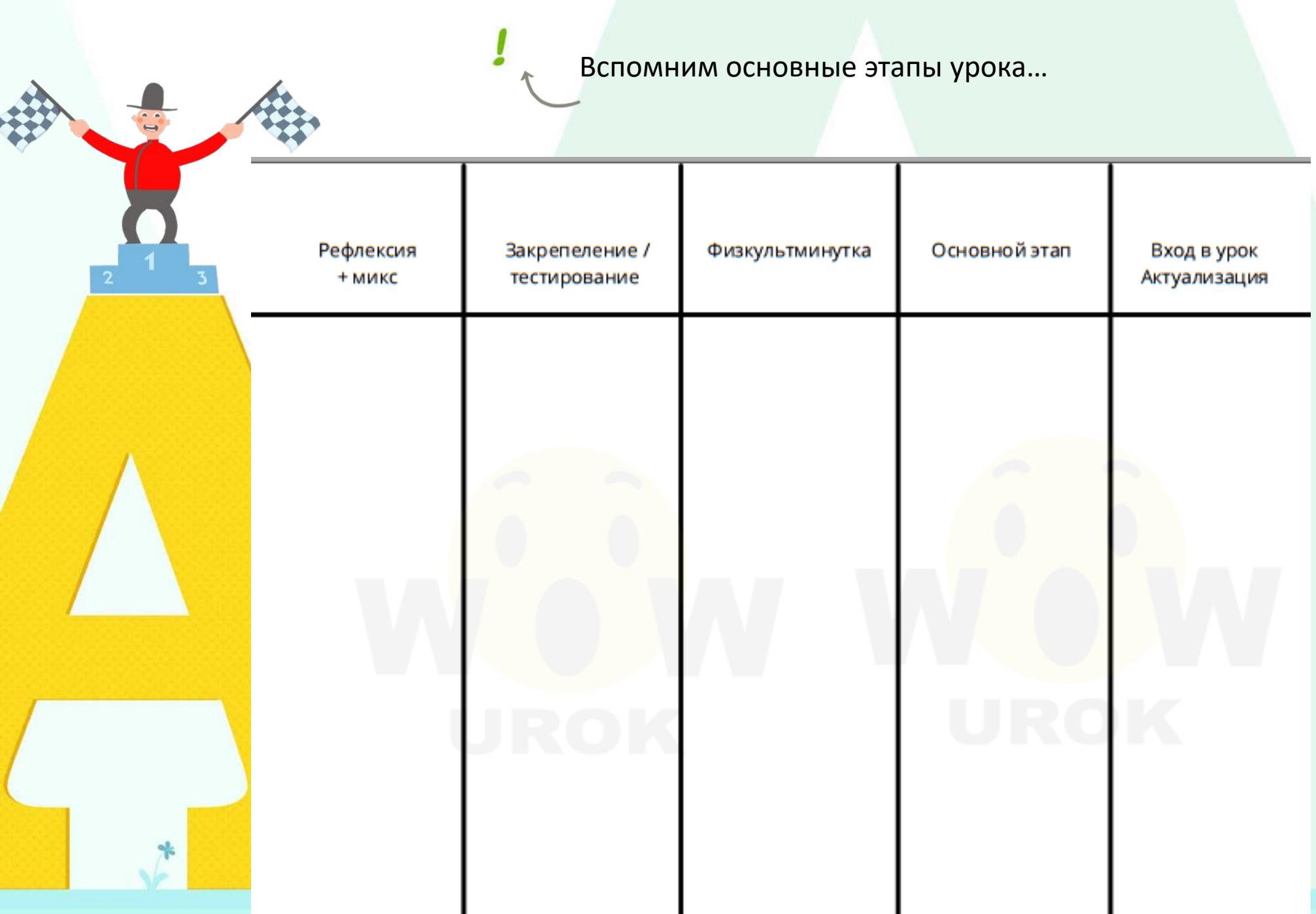




# Конструктор современного урока. Работа с наглядным конструктором

Подготовила: Анохина В.А.





# модули урока

приемы и техники, которые можно использовать для достижения поставленных целей.

## 1. Начало урока

Нестандартный вход в урок.

Отсроченная отгадка.

Ассоциативный ряд.

Удивляй!

Фантастическая добавка.

Необъявленная тема.

## 2. Актуализация знаний

Чаще всего актуализацию знаний учащихся в начале урока учитель проводит либо в виде опроса, либо в виде проверочной самостоятельной работы, либо призывами «вспомнить», «подумать», «предложить». Однако наиболее эффективными способами могут стать приемы и техники ТРИЗ и ТРКМ.

Цепочка признаков    Я беру тебя с собой.

Да - нет.    Шаг за шагом.    До-после.

Жокей и лошадь.

Толстый и тонкий вопрос.

Вопросительные слова.

Согласен - не согласен.

Игровая цель.

Корзина идей, понятий, имен.

Развивающий канон.

Ложная альтернатива.

# модули урока!

приемы и техники, которые можно использовать для достижения поставленных целей.

## 3. Изучение нового материала

Выбор формы изучения нового материала на уроке зависят от многих факторов: особенностей и уровня подготовки детей, особенностей предмета, особенностей темы, возможностей и технического оснащения кабинета, мастерства учителя.

Многолетний опыт педагогов-экспериментаторов показал, что даже в самых «безнадежных», «неинтересных» случаях можно найти прием, который позволит не просто ввести учащихся в новую тему, но и организовать их самостоятельную деятельность по изучению нового материала.

Пинг-пон «Имя – Значение».

Лови ошибку.

Инсерт

Послушать-сговориться-обсудить

ЗХУ

Хорошо -плохо.

Связи

Зигзаг

Стратегия «ИДЕАЛ».

Своя опора.

Целое—часть. Часть—целое.

Изобретательская задача

Конструктор ТРИЗ «Событие»

Конструктор ТРИЗ «Совмещение противоположностей»

# модули урока

приемы и техники, которые можно использовать для достижения поставленных целей.

## 4. Обсуждение и решение проблем

В большинстве случаев поиск решения проблемы происходит на этапе изучения нового материала. Однако умению решать проблемы необходимо учить, и не всегда это уместно и эффективно в том, случае, когда не хватает знаний. Представляется возможным отводить время на уроке для формирования умения решать проблемы и планировать свои действия по реализации намеченного плана.

Стратегия «ИДЕАЛ».

Стратегия «Фишбоун».

Силовой анализ.

Генераторы-критики.

Диаграмма Венна.

Обратный мозговой штурм.

## 5 . Решение учебных задач

Как правило для решения учебных задач на уроке отводится достаточно времени, чтобы организовать самостоятельную деятельность детей. На данном этапе было бы эффективно решать не только те задачи, которые разработаны авторами учебников. В настоящий момент не все современные учебники и задачники наполнены поистине учебными задачами, решение которых формирует универсальные действия школьников. Поэтому, учитель может использовать алгоритм разработки изобретательской или ситуационной задач с целью наполнения содержания урока заданиями, соответствующими требованиям системно-деятельностного подхода. А так же можно использовать иные педагогические приемы по организации самостоятельной деятельности учащихся.

Морфологический ящик.

Создай паспорт.

Ситуационные задачи.

Изобретательские задачи.

# модули урока

приемы и техники, которые можно использовать для достижения поставленных целей.

## 6. Контроль знаний, обратная связь

Контроль знаний можно осуществлять как традиционной форме—контрольная работа, зачет, письменный опрос, диктант, сочинение, тестирование; так и с использованием стратегий ТРИЗ.

Наибольший эффект на данном этапе можно получить:

- если предложить учащимся на выбор несколько заданий разного уровня;
- если использовать нетрадиционные формы проведения контроля;
- если включить в проверочную работу задания, которые обозначают границы применения имеющихся знаний, приоткроют новые возможности и неизвестные пока знания.

## 7. Формирование умения задавать вопросы

Умение задавать вопросы является одним из необходимых в жизни каждого человека. Учиться задавать вопросы можно на разных этапах урока. Главное, раскрыть учащимся многообразие видов вопросов и способов формулирования. С этой целью можно использовать как «Ромашку вопросов «Блума», так и авторские педагогические приемы.

Метод интеллект-карт.

Жокей и лошадь.

Цепочка признаков.

Диаграмма Венна.

Рюкзак

Хочу спросить.

Толстый и тонкий вопрос.

Вопросительные слова.

Вопрос к тексту.

Ромашка Блума.

# модули урока!

приемы и техники, которые можно использовать для достижения поставленных целей.

## 8. Рефлексия

В практике организации рефлексии насчитывается большое количество приемов. При организации рефлексии важно помнить, что приемы следует разнообразить, каждому приему свое место в предмете и теме урока, рефлексия проводится не для учителя, не для логического завершения урока, а для ученика.

«Телеграмма».

Цветные поля.

Мысли во времени.

Шесть шляп.

Синквей.

Рейтинг.

Хайку.

Диаманта.

До -после.

ЗХУ

Сообщи свое Я.

Рюкзак.

а

a a A a

e

!

А где же брать идей?! ...  
Есть идея!

Более 2500 комбинации урока  
Удивляй!!!

	Вход в урок Актуализация
Стicker под стул	Запишите определение нужного вам понятия так, чтобы каждое слово было написано на отдельном стикере или листочке. Перед уроком поместите стикеры под стулья учеников. 1 ученик = 1 стикер. Я размещал в случайном порядке. После актуализации попросите учеников заглянуть под стул и тех, кто обнаружил стикер, выйти к доске. У доски дети составляют определение и определяют тему урока.
Рабочий лист	Специально разработанный учителем лист с заданиями, которые необходимо выполнить по ходу объяснения материала или после изучения темы. https://www.liveworksheets.com В интернете есть большое количество готовых рабочих листов. Также можно создать свой обычный или интерактивный рабочий лист. Сервисы для создания интерактивных рабочих листов: 1) Live Worksheets. 2) Wizer.me Полная инструкция по сервису
Наперсток	Скажите, что спрятали в классе монетку (или любой другой предмет). Спрятали вы ее на открытом пространстве, то есть в шкафы, портфели заглядывать не надо. Задача детей - молча, свободно передвигаясь по классу, найти монетку. Важно! Тот, кто нашел ее, не должен никем образом дать понять другим, что монетка найдена. Ему нужно молча вернуться на свое место и сесть. Другие дети, заметившие, что предмет найден (если кто-то сидит, значит, что он найден) тоже возвращаются на свои места.
Тест на пальцах	Просим всех учеников встать. На экране появляется вопрос с 4 вариантами ответа. Дети показывают свой ответ пальцами рук, которая прижата к груди. Если ответ неверный, то вы сажаете ученика на место. Все, кто осталась стоять отвечают на следующий вопрос. У тех, кто сел есть возможность ответить и если ответ верный, то они могут встать и вернуться в игру. Все, кто дошли до конца теста и остались стоять, выиграли.
Глупый вопрос	1) Дети на листочках анонимно пишут вопросы (или описывают, что вывалило у них затруднение) по теме. 2) Вы собираете «урожай» вопросов и вместе разбираетесь.  Анонимность помогает детям честно рассказать о своих трудностях и избавляет от страха показаться глупыми.

Соберите свой урок из самых эффективных приемов за 5 минут!

Наглядный конструктор урока  
«СПАСИБО ЗА УРОК!»

ЛУЧШИЙ ПОДАРОК УЧИТЕЛЮ

# Алгоритм работы.



## Вход в урок Актуализация

### Стикер под стул

Запишите определение нужного вам понятия так, чтобы каждое слово было написано на отдельном стикере или листочке. Перед уроком поместите стикеры под стулья учеников. 1 ученик - №1 стикер. Я размещаю в случайном порядке. После актуализации попросите учеников заглянуть под стул и тех, кто обнаружил стикер, выйти к доске. У доски дети составляют определение и определяют тему урока.



## Основной этап

### Рабочий лист

Специально разработанный учителем лист с заданиями, которые необходимо выполнить по ходу объяснения материала или после изучения темы.  
В интернете есть большое количество готовых рабочих листов. Так же можно создать свой обычный или интерактивный рабочий лист.



Сервисы для создания интерактивных рабочих листов:  
1) Live Worksheets, 2) Wizer.me

Почетная инструкция по сервису

## Физкультминутка

### Наперсток

Скажите, что спрятали в классе монетку (или любой другой предмет). Спрятали ее на открытом пространстве, то есть в шкафы, портфели заглядывать не надо. Задача детей - молча, свободно передвигаясь по классу, найти монетку. Важно! Тот, кто нашел ее, не должен никоим образом дать понять другим, что монетка найдена. Ему нужно молча вернуться на свое место и сесть. Другие дети, заметившие, что предмет найден (если кто-то сидит, значит, что он найден) тоже возвращаются на свои места.



## Закрепление / тестирование

### Тест на пальцах

Просим всех учеников встать. На экране появляется вопрос с 4 вариантами ответа. Дети показывают свой ответ пальцами руки, которая прижата к груди. Если ответ неверный, то вы сажаете ученика на место. Все, кто остался стоять отвечают на следующий вопрос. У тех, кто сел есть возможность ответить и если ответ верный, то они могут встать и вернуться в игру. Все, кто дошли до конца теста и остались стоять, выиграли.



## Рефлексия + микс

### Глупый вопрос

1) Дети на листочках анонимно пишут вопросы (или описывают, что вызвало у них затруднение) по теме.  
2) Вы собираете «урожай» вопросов и вместе разбираетесь.  
  
Анонимность помогает детям честно рассказывать о своих трудностях и избавляет от страха показаться глупым.



## Вход в урок Актуализация

### Пазлы из стикеров

Напишите на каждом из кусочков пазла (один пазл - 4 стикера) факты, даты, слова, признаки, относящиеся к одному понятию/ человеку. Раздайте каждому ученику по элементу. Задача учеников - найти одноклассников с фактами, относящимися к этому же понятию, что и у них.



## Основной этап

### Инфографика

Это графический способ подачи информации, целью которого является быстро и четко преподносить сложную информацию.

- 1) Объясните понятие "Инфографика" (сочетание информации и графических элементов)
- 2) Задайте тему и обозначьте моменты/ линии сравнения, которые обязательно должны быть отражены.
- 3) Покажите примеры



## Физкультминутка

### Ручки-ножки

Учитель хлопает в ладоши.

- 1 хлопок - это знак руками. Если руки опущены, то их нужно поднять. Если подняты, то опустить.
- 2 хлопка - знак ногами. Если дети сидят, то нужно встать. Если стоят - сесть.

Начинаем медленно. По мере адаптации к упражнению ускоряем темп.



## Закрепление / тестирование

### Интерактивный тест

Просим детей на пустом развороте тетради написать цифру 1 на одной стороне и цифру 2 на другой. На следующем развороте соответственно 3 и 4. Также можно писать буквы П и Л, чтобы дети определяли верные и ложные факты.



Все! в" готово!

Выводим вопрос на экран и в реальном времени отсеиваем тех, кто ответил неверно, до тех пор, пока самые стойкие не дойдут до конца.

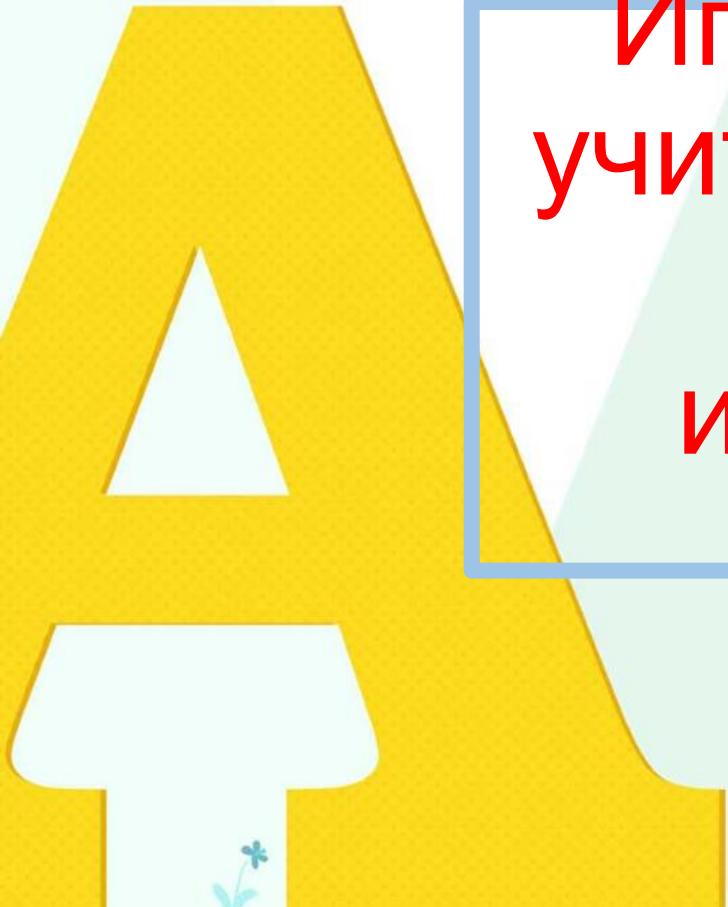
## Рефлексия + микс

### Menti

Mentimer — сервис, позволяющий задавать вопросы классу и получать мгновенную обратную связь через любые мобильные устройства, имеющие доступ в Интернет.



Ссылка на сервис



!



Игры , которые помогут  
учителю включить у детей  
внимание  
и сосредоточенность



!



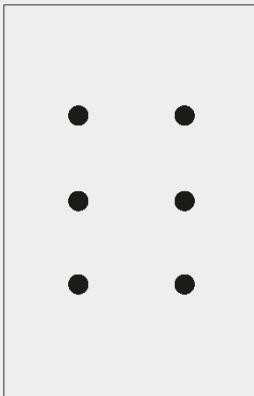
## Чтение по губам

Попробуйте произносить, например, числа.

Распознать число от одного до десяти детям будет очень просто, а вот, например, «шестьдесят» и «тысяча» — уже намного сложнее.

Эта простая игра хороша ещё и тем, что фиксирует внимание на учителе и том, что он говорит.

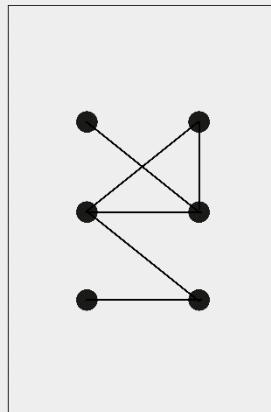




## Рисунок по образцу

Вы показываете детям определённый рисунок, даёте им несколько секунд на то, чтобы его изучить, потом убираете образец и просите их быстро нарисовать на своих листках точно такой же.

*Это задание развивает не просто визуальную кратковременную память, но и ассоциативное мышление*



а а А а 2 1 3 е

!

# Таблицы Шульте

## Отличный способ тренировки внимания, а также периферического зрения.

5	25	7	15	2	19	17
18	6	20	14	10	15	17
21	11	23	4	24	8	13
4	20	23	6	3	24	3
22	18	1	19	9	22	16
12	21	10	14	5	2	1
16	13	8	11	7	12	9

# Квест в картинке или Картиники-находилки

**Суть**, искать по заданию учителя на сюжетной картинке, на которой изображено очень много деталей, определённые предметы. К таким картинкам всегда прилагается список предметов, которые на ней хитро спрятаны. Победит тот, кто отыщет полный список быстрее всех.

