



Комунальна установа
Сумська спеціалізована школа І-ІІІ ступенів №10
ім. Героя Радянського Союзу О.Бутка,
м.Суми, Сумської області

**Матеріали
на міський конкурс
"Срібні родзинки"**

вул. Новомістенська, 30 e-mail nvk-10@rambler.ru

Учитель: Шоптенко
Сергій
Миколайович
Предмет: Захист Вітчизни
Стаж (педагог.): 36р.
Клас: 10-11

Зміст матеріалів

Назва прийому: застосування ІКТ (презентацій та навчальних фільмів) у вивченні військової справи.

Мета застосування прийому: розвиток особистості, формування знань, умінь, навичок та дій у надзвичайних ситуаціях, готовності до захисту Вітчизни.

Етап уроку, де застосовується прийом: актуалізація опорних знань і умінь учнів, вивчення нового матеріалу.

Зміст нетрадиційного (традиційного) прийому:

Особливістю уроків з військової справи з учнями є їх військова тематика, яка містить специфічні для військової справи форми і методи навчання. Відсутність зразків техніки і озброєння, матеріально – технічних засобів військових формувань не дають якісно навчати учнів військовій справі традиційними методами. Тому, сучасний урок вимагає впровадження в навчання ІКТ. Відомо, що на слух людина сприймає до 15 % інформації, візуально - 25%, а одночасне їх включення в процес навчання підвищує ефективність засвоєння інформації до 65%. Ефективність застосування мультимедійних засобів навчання залежить також від етапу уроку. На етапі актуалізації опорних знань і умінь учнів можна використовувати презентацію, а на етапі вивчення нового матеріалу, доцільно застосовувати презентацію уроку або навчальний фільм. Показ слайдів вчителем може бути здійснений на екрані монітору комп'ютера (ноутбука) чи на великому екрані за допомогою мультимедійного проектора. Учні бачать чергування зображень, на кожному з яких можуть бути текст, фотографії, малюнки, діаграми, історичні карти, відео-фрагменти, і все це може супроводжуватися звуковим оформленням.

Частіше за всього демонстрація презентації супроводжується коментарями вчителя. При здійсненні показу об'єкти можуть відразу відображатися на слайдах, а можуть з'являтися на них поступово, в певний час, визначений викладачем для підсилення наочності та акцентування уваги на особливо важливих моментах змісту матеріалу. За потреби вчитель може порушити визначену заздалегідь послідовність демонстрації слайдів і перейти до будь-якого з них в довільному порядку. Все це, стає більш швидким процесом запису визначень, важливих частин матеріалу, тому що вчителю не доводиться повторювати текст кілька разів (він вивів його на екран), учневі не доводиться чекати, поки вчитель повторить саме потрібний йому фрагмент.

На уроці можна використовувати такі види презентацій: слайд-шоу, тільки текст, анімовані схеми, відеоролики, заповнюємо таблицю, аналіз малюнку (фотографії, картини), тестування.

Обладнання, яке використовується: комп'ютер (ноутбук) проектор, екран, мультимедійна дошка.

Скільки хвилин уроку відводиться на застосування прийому: 20 хвилин.



Зміст матеріалів

Назва прийому: інтерактивна гра «Розбири-склади»

Мета застосування прийому: розвиток особистості; формування знань, умінь і навичок в обмеженому часі.

Етап уроку, де застосовується прийом: закріплення знань.

Зміст нетрадиційного (традиційного) прийому:

Інтерактивна гра «розбири-склади» носить змагальний характер і є тією родзинкою, яка дає можливість без наявності навчальної зброї, максимально і якісно охопити учнів на етапі закріплення отриманих знань на уроці, одночасно вивчити назву частин зброї і навчити в короткий час розбирати і складати зброю. Цю, цікаву гру я вперше провів у трьох 10-х класах. Учні з великим задоволенням і результативністю грали.

Клас ділиться на 2-3 команди, ті в свою чергу попарно або по одному за кожною партою, залежно від кількості учнів на уроці. Кожна команда учнів - це ряд, що відповідає кількості основних частин автомата. Учителю призначає учнів-експертів на кожну команду, які слідкують за правильно вибраною і названою карткою кожної пари (учня). Учні, які сидять за першими партами, видаються вчителем заздалегідь розроблені навчально-тренувальні картки з малюнками дев'яти основних частин автомата. За командою вчителя починається перша частина гри – розбири автомат. Учні вибирають і називають першу, яка від'єднується від автомата частину, залишають цю картку у себе, а решту карток передають учням, які сидять позаду. Ті в свою чергу вибирають, називають, залишають у себе наступну за чергою розбирання автомата картку, а решту

передають. Так продовжується гра до того, поки не буде відокремлено останню частину автомата. Перша частина гри закінчена.

За результатами спостереження вчителем та учнями-експертами підводяться підсумки, називають переможців та оцінюють першу частину гри.

За командою вчителя починається друга частина гри – склади автомат. Учні, які сидять за останньою партою називають частину автомата на картці, яку потрібно під'єднати до автомата і передають її вперед. Ті в свою чергу називають необхідну частину автомата, яку потрібно під'єднати до нього і передають вперед. Так триває гра доки всі картки не будуть на першій парті. Автомат зібраний. Друга частина гри закінчена.

За результатами спостереження вчителем та учнями-експертами підводяться підсумки, називають переможців та оцінюють другу частину гри.

Обладнання, яке використовується: навчально-тренувальні картки, дошка.

Скільки хвилин уроку відводиться на застосування прийому: 5 хвилин.



Зміст матеріалів

Назва прийому: інтерактивна гра «Конструктор».

Мета застосування прийому: розвиток особистості; формування знань, умінь і навичок в обмеженому часі.

Етап уроку, де застосовується прийом: закріплення знань.

Зміст нетрадиційного (традиційного) прийому:

Інтерактивна гра «Конструктор» носить змагальний характер і є тією родзинкою, яка дає можливість без наявності навчальної зброї, максимально і якісно охопити учнів на етапі закріплення отриманих знань на уроці, одночасно вивчити назву частин зброї і навчити в короткий час розбирати і скласти зброю. Цю, цікаву гру я вперше провів у трьох 10-х класах. Учні з великим задоволенням і результативністю грали.

Клас ділиться на 2-3 команди, ті в свою чергу попарно або по одному за кожною партою, залежно від кількості учнів на уроці. Кожна команда учнів - це ряд, що відповідає кількості основних частин автомата. Учителю призначає учнів-експертів на кожну команду, які слідкують за правильно вибраною і названою карткою кожної пари (учня). Учні, які сидять за першими партами, видаються вчителем заздалегідь розроблені навчально-тренувальні картки з малюнками дев'яти основних частин автомата. За командою вчителя починається перша частина гри – розбери автомат. Учні вибирають і називають першу, яка від'єднується від автомата частину, залишають цю картку у себе, а решту карток передають учням, які сидять позаду. Ті в свою чергу вибирають, називають, залишають у себе наступну за чергою розбирання автомата картку, а решту

передають. Так продовжується гра до того, поки не буде відокремлено останню частину автомата. Перша частина гри закінчена.

За результатами спостереження вчителем та учнями-експертами підводяться підсумки, називають переможців та оцінюють першу частину гри.

За командою вчителя починається друга частина гри – склади автомат. Учні, які сидять за останньою партою називають частину автомата на картці, яку потрібно під'єднати до автомата і передають її вперед. Ті в свою чергу називають необхідну частину автомата, яку потрібно під'єднати до нього і передають вперед. Так триває гра доки всі картки не будуть на першій парті. Автомат зібраний. Друга частина гри закінчена.

За результатами спостереження вчителем та учнями-експертами підводяться підсумки, називають переможців та оцінюють другу частину гри.

Обладнання, яке використовується: навчально-тренувальні картки, дошка.

Скільки хвилин уроку відводиться на застосування прийому: 5 хвилин.

