

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ПІД ЧАС ПРОВЕДЕННЯ САМОПІДГОТОВКИ В ГПД*

Самопідготовка — одна з головних складових навчально-виховної роботи в групі продовженого дня. Без уміння самостійно збагачувати й удосконалювати свої знання неможливе успішне навчання, особливо в старших класах. Організація самопідготовки — важливий елемент педагогічного процесу, спрямований на розвиток самостійної навчальної діяльності учнів. Від правильного розв'язання проблем організації та проведення самопідготовки багато в чому залежать якість знань, умінь, навичок, а також формування пізнавальної активності і самостійності.

Якість виконання домашніх завдань насамперед залежить від якості уроку. Для того щоб домашнє завдання не було відірваним від засвоєння нових знань на уроці, між засвоєнням і домашнім завданням мають бути планомірна підготовка учнів до виконання домашніх завдань під час уроку без дублювання методів і прийомів самопідготовки, правильна постановка домашнього завдання, що передбачає плановість, послідовність виконання різних видів самостійної роботи з урахуванням специфіки предмета, продумана кількість домашніх завдань з урахування часу, необхідного для його виконання. Недопустимо перевантажувати учнів домашніми завданнями. Також учні не повинні на самопідготовці виконувати класні завдання.

Вимоги до керівництва самопідготовкою:

- * створення санітарно-гігієнічних умов у приміщенні, де учні працюють;
- * забезпечення необхідним навчальним приладдям;

- * забезпечення зворотного зв'язку, що дає інформацію про результати навчальної діяльності учнів;
- * формування в учнів навичок самостійної систематичної навчальної праці;
- * надання своєчасної індивідуальної допомоги учням, які її потребують;
- * організація різних форм і видів занять;
- * формування навичок раціонального використання часу;
- * сприяння розвитку творчої ініціативи і кмітливості у вихованців;
- * використання засобів заохочення учнів, які можуть добре впоратися з виконанням домашніх завдань.

Ступінь самостійності учнів у виконанні домашніх завдань залежить від віку учнів і загальної підготовки. Навички самостійної роботи учні набувають поступово. Особливо важливо приділяти увагу формуванню цих навичок у 2–3-х класах.

Однією з основних проблем організації самопідготовки є проблема раціонального використання часу, що відведений для виконання домашніх завдань. Дуже важливо, щоб учні швидко і повністю включалися в роботу. Найчастіше нераціонально використовується час на початку і наприкінці самопідготовки. Більшість учнів 1–2-х класів включається в роботу через 5–10 хвилин від початку самопідготовки і марнують останні 5–10 хвилин. Точний початок приготування завдань — одна з основних умов, що впливає на якість виконання. Учні повинні знати, скільки часу їм відведено на самостійну

*Автори — творча група:

- О. С. Байда** — методист міського методичного кабінету установ освіти;
- Ю. І. Суська** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 5;
- В. І. Захарченко** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 30;
- А. В. Шевченко** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 7;
- З. В. Букань** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 8;
- О. А. Панамаренко** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 8;
- Н. І. Перебийніс** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 21;
- С. А. Чудова** — вихователь ГПД Черкаської ЗШ I–III ст. № 6.

роботу щодо виконання домашніх завдань. Вихователь допомагає раціонально розподіляти час на виконання конкретних завдань із різних предметів, зважаючи на індивідуальні особливості вихованців. Уважний вихователь незабаром помітить, хто потребує більшого часу для письмових завдань, урахує це, розсаджуючи учнів для самопідготовки. Акцентуючи увагу учнів на годиннику, а саме на тому, скільки часу відводиться для виконання завдання з певного предмета, вихователь навчає самостійно контролювати час. Для різних учнів час може різнитися.

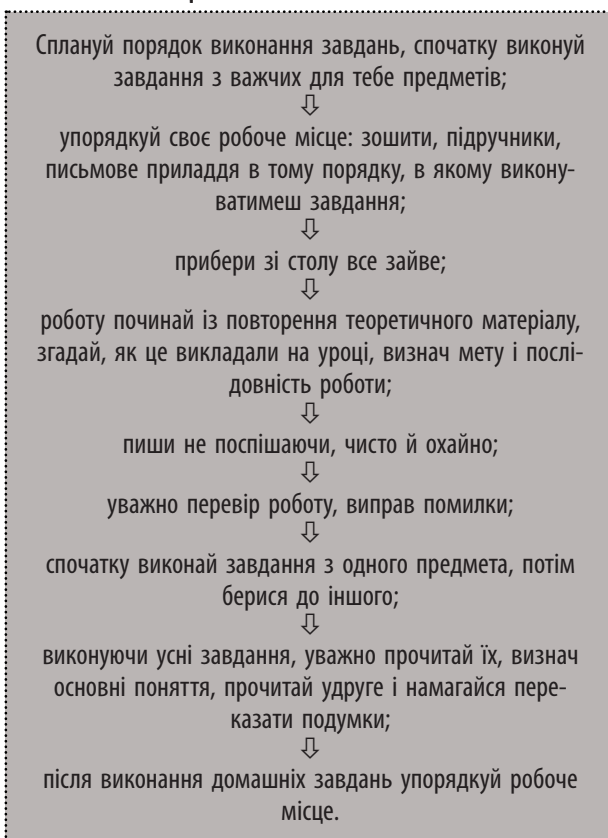
Успішне опанування учнями молодшої школи навичок самостійної навчальної роботи є можливим тільки тоді, якщо створена мотивація до такої діяльності. Для молодших школярів ігрова діяльність уже не є провідною, але ще й не посідає значного місця. Тому проведення самопідготовки у вигляді різноманітних ігор — інтелектуальних, розвивальних, сюжетно-рольових, використання для фізкультхвилинок рухливих ігор малої та середньої інтенсивності сприяють зацікавленості учнів, роблять для них самопідготовку достатньо цікавим заняттям, а не нудною роботою. Крім того, систематичне включення в самопідготовку творчих завдань розвивають такі необхідні якості як кмітливість, креативність, фантазію, уяву, розширюють світогляд школярів. Розвивальна гра стимулює пізнавальну діяльність учнів, викликає позитивні емоції у ставленні до навчання, його змісту, форм і методів здійснення. Увага школярів, перш за все, спрямована на ігрову дію. Одночасно до процесів запам'ятовування, осмислення долучаються глибокі переживання особистості, що роблять їх інтенсивнішими, і навчання не вимагає особливих зусиль, а проходить із великим емоційним піднесенням. Гра охоплює всі сторони особистості учня, потребує активної роботи думки. Тому вихователі важливо саме в початкових класах, де закладається підґрунтя міцних знань, використовувати

різноманітні ігри, розвивальні завдання, логічні задачі. У сучасній школі учні достатньо завантажені навчальною діяльністю, додатковими заняттями, гуртковою роботою, тому важно знайти час для постійного проведення ігор. А розумову розминку перед самопідготовкою слід проводити щоденно, тому дуже важливо обрати такі завдання та ігри, що є найкориснішими для розвитку особистості.

Проведення самопідготовки в нетрадиційних формах вимагає ретельної підготовки вихователя, уміння самому мислити нестандартно. Цікаво, що з деякими завданнями, особливо з тими, що містять елементи ТВВЗ, учні можуть упоратися легше, ніж дорослі. Звісно, не можна перетворювати самопідготовку на розвагу, учні повинні привчитися виконувати нецікаву для них роботу.

Пропонуємо вашій увазі розвивальні вправи, ігри, завдання, що використовують автори — члени творчої групи вихователів ГПД, а також розроблені варіанти творчих ігор, що можуть бути сюжетами для самопідготовки.

Алгоритмізація дій сприяє виробленню й автоматизації навчальних навичок



РОЗУМОВА РОЗМИНКА

- 1** Цікаві запитання з елементами ТВВЗ
- «Буває — не буває» — довести, чого не буває (крокодили не літають, але можуть летіти в літаку).
 - Чому вода мокра?
 - Чому на руці 5 пальців?
 - Чому два вуха, два ока, а ніс один?
 - Як зробити, щоб уроки самі виконувалися?
 - Що робити з 20-ма однаковими іграшками?
 - Як використати море молока, киселю, каші?
 - Як приготувати печиво різної форми, якщо відсутні формочки?
 - Як донести пиріжки, якщо розірвався пакет?
 - Куди поділася дірка від бублика?
 - Як пролізти у вушко голки?
 - Як швидко прибрати сніг біля школи?
 - Через що ти ходиш до школи?

- Чим завершується літо і починається осінь?
- Коли небо є нижчим, ніж земля?
- Чи може коса косу перерізати?
- Що на небі одне, а у баби дві?
- Що рукою не схопиш?
- Що поруч іде, а сліду не залишає?
- Чому бурульки падають із даху?
- У Червоної Шапочки 10 однакових шапочок. Що з ними зробити?
- Пішли в похід до лісу. Узяли консерви і хліб, а ніж і відкривачку забули. Що робити?
- Необхідно розклеїти афіші цирку, а клею немає. Що робити?
- Знайко просить у Пончика рецепт пирога, а Пончик не вміє писати. Що зробити?
- Загубилися рукавички, а надворі мороз. Як бути?
- Чим зачесатися, якщо відсутній гребінець?
- Як змінитися Колобку, щоб його не могли з'їсти?
- Як збудити Сплячу Красуню?
- Як розсмішити царівну Несміяну?
- У лісі є школа зайців. Що там вивчають?
- Що зробити для того, щоб швидко знайти песика, який загубився?
- Як переконати Бруднулю Пістрявенького, що потрібно митися?
- Придумати речення, у якому слова *мороз, бублик, хвиля* писалися б з великої літери. (*Мороз може бути прізвиськом, Бублик — прізвиськом собаки, Хвиля — назвою кафе, кінотеатру.*)
- Троє коней пробігли в одній упряжці 3 км. Скільки кілометрів пробіг кожний кінь?
- Гуска, яка стоїть на одній нозі, важить 2 кг. Скільки важитиме гуска, якщо вона стане на обидві ноги?
- Оленка старша, ніж Мишко, а Мишко старший, ніж Сашко. Хто старший — Оленка чи Сашко?
- Батько робить до колодязя 7 кроків, а син — 9 кроків. У кого ширший крок?
- Мій брат народився на три роки раніше, ніж я. Хто старший?
- У яку банку вміщується більше води — у дволітрову чи трилітрову?
- Чи може яблуко (риба, зошит, пачка цукру) важити 1 кг?
- Бублик розрізали на три частини. Скільки розрізів зробили?
- Яким ключем не можна відімкнути замок?
- Що подарувати на день народження Бабі Язі, Крокодилу Гені, старій Шапокляк?
- Звідки береться вітер?
- Про яких тварин можна сказати, що вони вилазять зі шкіри?
- Чи росте дерево взимку?
- Де зимують раки?
- Що означає вислів «вовка ноги годують»?
- Чи однакові у кішки очі вдень і вночі?
- Які звірі літають?
- Павук — комаха чи ні?
- Який звір спить узимку донизу головою?
- Чому рослини не можна поливати на сонці?
- Чи вміє плавати слон?
- Хто тричі народжується, перш ніж стати дорослим?
- Що станеться з бджолою після того, як вона вжалить?
- Яка ягода є найбільшою?
- Що таке біатлон?
- Замініть вислів «тримати язик за зубами» одним словом.
- Який птах на Землі найбільший?
- Яка пташка прилітає до нас узимку?
- Як зветься поле, на якому вирощують кавуни?
- Як називаються святкові кольорові вибухи у небі?
- Яку назву має дорогоцінність, що вирощують у мушлях?
- Як називається музикант, який грає на барабані?
- Назвіть ім'я автора казки «Червона Шапочка».
- Яку назву має сплющене коло?
- Як часто проводяться Олімпійські ігри?
- Як називаються книги, у яких написано про все?
- Скільки людей тягнуло ріпку?
- Яка «тварина» живе в комп'ютері?
- Як зветься «обличчя» телевізора?
- Який день року є найкоротшим? (20 грудня)
- Як називається малюнок у книжці?
- Двоє людей підійшли до берега, щоб переправитися. Човен може перевезти лише одну людину. Але переправились обоє. Як вони це зробили? (*Вони підійшли до різних берегів.*)
- У сім'ї троє братів. У кожного одна сестра. Скільки дітей у сім'ї?
- Летіла зграя птахів: один птах попереду, а двоє позаду, один позаду і двоє попереду, один між двома і троє в ряд. Скільки птахів? (3)
- На яких полях не росте трава?
- Не їсть, не п'є, а говорить і співає.
- У перший кошик поклали половину груш, а в другий — 5. Скільки груш було всього?
- Біла морква взимку росте. Що це?
- З яким відром ідуть по воду?
- Чи можна з *кози* зробити *козака*?
- Що знаходиться між підлогою і стелею?
- Водій автобуса має двох сестер, але вони не мають брата. Як це може бути?
- Який чайник швидше закипить — із сирію водою чи з кип'яченою?
- У кишені 15 копійок, але одна з монет не п'ятак. Які це монети?
- Як написати словосполучення «суха трава» чотирма літерами?

— Дитина сидить на дорозі й плаче: «У мене є батько і мати, але я їм не син». Чи може таке бути?

— У бабусі онучка Марійка, кіт Пушок, собака Дружок. Скільки онуків у бабусі?

— На дереві сидять два птаха, два горобця, а решта — ворони. Скільки ворон?

— З якого посуду не можна поїсти?

— На яке запитання не можна відповісти «так»? (*Ти спиши?*)

— Який годинник показує правильно час тільки двічі на день?

— Що можна побачити із заплученими очима?

— Яких камінців немає в жодному морі? (*Сухих*)

— З'явилася фірма «Няв-гав-іго-го». Хто є власниками фірми?

— Скільки кінців у палки у двох палок? у половини палки?

— Якою дорогою півроку плавають, півроку їздять?

— У вазі три яблука, дві груші, чотири апельсини, один лимон. Скільки яблук у вазі?

— Мішок борошна коштує 100 гривень. Скільки коштує тригравнева булочка?

— Опівночі йшов дощ. Чи може через два дні о цій самій порі бути сонячна погода?

2 Гра «Обери правильну відповідь»

— Курочка Ряба знесла золоте яечко, писанку чи кіндер-сюрприз?

— Який хлібобулочний виріб утік від баби і діда: бублик, Колобок чи батон?

— Що купила на базарі Муха-цокотуха: мед, самовар чи комара?

— Як звали собачку у казці «Ріпка»: Сердючка, Жучка чи Рекс?

— Що виростає у берези навесні: сережки, намисто чи браслети?

— Як звали миролюбного кота з мультфільму: Базиліо, Леопольд, Матроскін?

— Хто в казці «Буратіно» торгував п'явками: Дуремар, папа Карло чи Карабас Барабас?

— Яка казкова героїня мала блакитне волосся: Попелюшка, Дюймовочка чи Мальвіна?

— Яке було прізвисько у героїнь казки «Івасик-Телесик»: Драконівни, Зміївни, Ящірківни?

— Як звали одного з друзів Вінні-Пуха: Гривенька, П'ятачок, Грошик?

— Якого кольору була шляпа у Незнайка: строката, блакитна чи сіробуромалинова?

— Як називалося місто, у якому жив Незнайко: Квіткове, Кактусове, Пальмове?

— Як називалася річка, біля якої жив Незнайко: Перцева, Огіркова, Томатна?

— Чим пригощала Лисичка Журавля з казки: манною кашею, піцею, шашликом?

— З чого фея зробила карету для Попелюшки: гарбуза, помідора, ананасу?

— З якого предмета Мальвіна провела урок для Буратіно: арифметики, англійської мови, фізкультури?

— На які пояси поділяється планета Земля: теплові, вовняні, шкіряні?

— Як називається кухар на кораблі: менеджер із харчування, кок, ложкар?

— Який океан найбільший: Тихий, океан сліз, Океан Ельзи?

— Як називається український національний танок: канкан, гопак, ча-ча-ча?

— Кого отримав у спадок молодший син мельника з казки «Кіт у чоботях»: пацюка, верблюда, ката?

— Який чарівний предмет був у Аладіна: ліхтарик, лампа, світлофор?

— Як звали хлопчика з Простоквашино: дядько Федір, Том Соєр, Нільс?

— Хто жив у хатинці на курячих ніжках: курочка Ряба, Півник Золотий гребінець, Баба Яга?

— На якій пташці Дюймовочка відлетіла у теплі краї: на папузі, на ластівці, на гаві?

— Як зветься той, хто вирощує хліб: хлібороб, булочник, бубличник?

— Що подарували листоноші Печкіну з Простоквашино: мерседес, велосипед, самоскид?

— Як звали кошеня з мультфільму: Хрю, Гав, Іго-го?

— На чому барон Мюнхгаузен літав на Луну: на ракеті, на ядрі, на мітлі?

— На якому полі Буратіно хотів виростити грошове дерево: волошковому полі, полі чудес, футбольному полі?

— Як називалася яхта капітана Врунгеля: «Біда», «Злидня», «Неприємність»?

— Як називається людина, яка керує оркестром: диригент, агент, палочник?

— Що проковтнув Крокодил із казки «Мийдодір»: мочалку, калошу, Тотошу?

— Що виловив рибак у синьому морі: золотий ключик, золоту рибку, золотого оленя?

— Кого Вінні-Пух хотів переконати, що він хмарка: бджіл, мисливців, синоптиків?

3 Що трапиться, якщо...

— зникнуть усі дерева?

— не буде зими?

— зникнуть усі звірі?

— не стане ночі?

— не буде автомобілів?

— зникнуть солодощі?

— будуть тільки солодощі?

— речі почнуть говорити?

— дорослі й діти поміняються місцями?

— і дорослі, і діти тільки гратимуть у комп'ютерні ігри?

- чарівник виконає по одному бажанню всіх людей?
- слони зменшаться до розміру кішки?
- зникнуть мобільні телефони?
- люди розучилися лічити?
- усі люди стануть товстими або дуже високими?
- усе стане вдсятеро важчим (легшим)?
- можна замовляти сни?
- у людини буде чотири руки?
- Земля почне обертатися навколо своєї осі не за добу, а за годину? тиждень? рік?
- пори року триватимуть не три місяці, а рік?
- якщо люди з'являтимуться на світ уже дорослими?
- з життя людей зникне спорт?
- вода в морі стане не солонна, а солодка?
- зникнуть пташки?
- увесь час триватиме свято?

ВПРАВИ ТА ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НЕСТАНДАРТНОГО МИСЛЕННЯ

► Вправи

1. *Завдання:* розповісти про своє ставлення до події або явища, а потім поглянути на це очима інших людей або тварин. Наприклад: іде перший сніг. Як ти ставишся до цього? Тепер уяви, що ти водій великої вантажівки, льотчик, який вирушає в політ, зайчик у лісі, ведмідь тощо. Або всі учні захопились іграми у космічних прибульців. Якої думки про це батьки, учителі, старшокласники, твій домашній собака (кішка)?
2. Переповісти відому казку або коротке оповідання від імені її персонажів. Як би розповіла свою казку Червона Шапочка, її мати, бабуся, вовк, лісоруби?
3. Змінити місцями в казках чи розповідях негативних і позитивних персонажів.
4. Хто як бачить предмет (наприклад: як бачить ложку ліліпут, велетень, собака, мишка, тарілка)?
5. Скласти розповідь за заданим початком, кінцівкою.
6. Скласти біографію різних казкових героїв: крокодила Гени, Баби Яги, Чахлика Невмирущого, Бармалея, лікаря Айболить, старої Шапокляк тощо.
7. Скласти розповідь про майбутнє своїх товаришів, казкових героїв.
8. Розказати казку, починаючи з кінця.
9. За яких умов гілка дерева, яблуко, лялька, барабан можуть бути корисними? А за яких вони можуть шкодити?
10. Описати предмет очима людини, яка його ніколи не бачила і не знає, що це і навіщо (наприклад, годинник очима австралійського аборигена, сніговика, жителя пустелі).
11. «Казковий салат». Обрати навмання 5–6 героїв різних казок. Скласти казку з цими героями. (*Попелюшка, Мальвіна, крокодил Гена, Вінні-Пух, Сірій вовк*)
12. Гра «Так чи ні». Ведучий задумує якийсь предмет (персонаж, число). Гравці повинні відгадати, що це, ставлячи йому запитання. Відповідати можна тільки «Так» чи «Ні». Наприкінці гри доречно прокоментувати, які запитання були найбільш вдалимими і допомогли швидше відгадати предмет.
13. «Телепат». Необхідно уявити, що ви отримали дар телепатії, можете не тільки знати думки людей, але й передавати їм свої. Як ви скористаєтеся цим даром?
14. «Рятівники». Згадати ситуації з казок, розповідей, коли позитивні герої потрапляли в критичні ситуації. Придумати не менше ніж 10 способів порятунку. Можна пропонувати фантастичні способи.
15. «Нове свято». Запропонувати учням придумати нові свята і правила, за якими їх святкують (наприклад, свято першого комара, свято носових хусточок, свято дощичку тощо).
16. «Чорна скринька». За трьома підказками, які дають послідовно, відгадати, що в чорній скриньці.
17. «Придумай нову настільну гру» (удосконалити ту, що вже існує: доміно — печиво, шоколадні шахи (після гри можна з'їсти), гібрид шахів і доміно тощо).
18. Метод фокального об'єкта. Обрати будь-який предмет, який необхідно вдосконалити, наділити незвичайними можливостями (лялька, зошит, пенал, санки, тварина, м'яч, підручник, стіннівка тощо). Потім необхідно обрати кілька випадкових об'єктів (наприклад, електрична лампочка, повітряна кулька, телевизор). До них дібрати ознаки: електрична лампочка — світиться, тепла, прозора, перегоряє, вмикається в електромережу; повітряна кулька — літає, надувається, не тоне, відскакує; телевизор — транслює передачі, має керування. Сформульовані властивості слід перенести на обраний об'єкт.
Наприклад, нехай цим об'єктом буде зошит. Зошит, що світиться в темряві; теплий, щоб можна було зігріти холодні руки, не тоне; має дистанційне керування (сам вистрибує з ранця, посувається), його не загубиш; співучий зошит, якщо правильно пишеш, він співає, попереджає про помилки, дає

поради, а якщо його рвати, він кричить; надувний: може збільшитися або зменшитися.

19. Учням пропонують розглянути репродукції картин, листівки, малюнки і дати їм нові назви. Учитель оцінює, хто назвав композицію краще.
20. Фантастичні істоти. Запропонувати поєднати властивості або частини двох-трьох об'єктів: риба + людина = русалка; кінь + людина = кентавр. А слон і муха? Собака і півень?
21. Придумати фантастичну рослину: дерево, на якому ростуть одразу кілька видів фруктів, готові вироби, цвітуть декілька різних видів квіток, на одному дереві ростуть об'єкти живої та неживої природи тощо.
22. Придумати фантастичні види транспорту, будівель, меблів, видів зв'язку.
23. Придумати загадку про заданий предмет: виделку, краватку, пляшку тощо.
24. Перетворити живу істоту на неживу і навпаки. Наприклад: яким неживим предметом можна уявити зайця? їжака? крокодила? Якою живою істотою може бути тарілка? телевізор? кеди?
25. Уявити, що ожили персонажі казок і творів, які за сюжетом загинули. Придумати продовження казок (творів). Наприклад, Снігуронька не розтанула, олов'яний солдатик не згорів, Русалонька залишилася живою; ожили персонажі картин, скульптур: запорожці, Альонушка, мисливці тощо.
26. Ви потрапили на невідомий острів, де живуть аборигени. Придумати, у що вони одягаються, що їдять, яке в них житло тощо.
27. Запропонувати учням визначити, з яким предметом меблів (посуду, транспорту) вони асоціюють членів своєї сім'ї. Наприклад: тато — диван, мати — стіл, молодший брат — стільчик.
28. Що б ти хотів отримати на наступний день народження? через рік? через десять років? через тридцять років?
29. Учора, завтра... Проживи минулий день заново. Що б ти хотів змінити в ньому? Як би ти хотів прожити наступний день?
30. Якою повинна бути школа, щоб усім хотілося в ній навчатися? Що із запропонованого можна здійснити насправді й зараз?
31. Як зробити інакше? Придумати інший спосіб якоїсь дії (наприклад: замість того, щоб щось зшити, можна склеїти, зв'язати, з'єднати скріпками; замість того, щоб писати, можна друкувати, вирізати літери, видряпувати, випалювати).
32. Придумати органи чуття, яких немає у людини: уміння бачити в темряві, літати, дихати під водою, орієнтуватися без компаса. Яким буде життя людини, яка має такі якості?
33. Уявити, що поки ви перебували в школі, для вас минуло 10 років, а для решти — день. Вам необхідно повертатися додому, а одяг замалий. Як вас зустрінуть удома? Що б ви робили ввечері? Куди б пішли вранці? Як навчати такого «дорослого»?
34. У казці про лікаря Айболітя є звір Тягништовхай. У нього дві голови. Які у нього переваги та недоліки стосовно інших тварин?
35. Ви потрапили на планету роботів. Як там розповідають казку про Колобка? про Червону Шапочку? про козу і семеро козенят?
36. «Портфель». Розкидайко поклав у портфель різні речі: порожню бляшанку, один носок, ложку, цвях, рогатку. Він запевняє, що всі ці речі йому в школі потрібні. На вашу думку, навіщо?
37. На березі річки у лісі стояв дерев'яний будиночок. Раптом він згорів. Звідки взявся вогонь?
38. «Який народ розповідав ці казки?». Учитель називає групу слів, що характеризують приналежність казки певному народові (наприклад: хата, свитка, піч, наймит; король, мантия, принцеса, лицар, маркіз; раджа, джунглі, антилопа). Надалі учні можуть самі складати набори слів, характерних для різних народів.
39. «Так чи не так». Необхідно визначити, чи є помилка реченні, довести свою думку.
 - ✳ У сосновому лісі ми збирали моркву.
 - ✳ На нашій яблуні вирросло багато смачних шишок.
 - ✳ Спекотного літнього ранку біленький зайчик ласував кактусом.
 - ✳ Усе літо бджоли збирали квітковий пилок і нектар.
 - ✳ Сова вдень спить, а вночі шукає їжу.
 - ✳ Кит — це найменша риба в світі.
40. Обери одну зі своїх улюблених казок. Уяви, що її герої ожили. Про що ти хотів би їх запитати?
41. Перенеси дію улюбленої казки в нашу сучасність. Як би вона змінилася?
42. Створити казку з навчального матеріалу.

► Ігри

1. Гра «Чому це трапилось?»
(Дати якнайбільше відповідей.)
— Мама розсердилася. Чому?
— На вулиці взимку немає снігу. Чому?
— Ти повернувся додому, а двері у квартиру відчинені.
— Друг не прийшов до школи.
— Дівчинка захворіла.
— За вікном сигналізує автомобіль.
— Малюк плаче.
— Ти прокинувся у гарному настрої.
— Болить зуб.

- Телевізор працював цілу ніч.
- На вулиці грає музика.
- Викликають до школи батьків.
- Не можеш знайти потрібну річ.
- Сашко вивчив урок, але не зміг його розповісти біля дошки. Чому?
- Не вивчив напам'ять заданого вірша.
- Мама не дозволила йти гуляти.
- Повернувся з прогулянки в розірваних штанах.
- Несподівано отримав подарунок.
- Дуже стомився.
- Не можеш заснути ввечері.
- Не виросла посаджена квітка.
- На тебе образився товариш.
- Місто прикрашене різнокольоровими ліхтариками.
- У квартиру подзвонили.
- Не знаходиться потрібна річ.
- Розбилася чашка.
- У квартирі погасло електричне світло.
- Тебе покарали за те, чого ти не скоїв.
- Ти не можеш вранці своєчасно прокинутися.
- Запізнився на урок.
- Чудово провів день.

2. Гра «Відгадай, про що запитали»

(Відгадати за відповіддю, яке запитання було поставлене.)

- Я люблю спорт. (*Чи любите ви спорт?*)
- Кішка — свійська тварина. (*Кішка — свійська чи дика тварина?*)
- Березень, квітень, травень. (*Назвати весняні місяці.*)
- Холодно. Іде сніг. Річки замерзають. (*Назвати ознаки зими.*)
- Горобці, ворони синички, голуби. (*Яких зимуючих птахів ви знаєте?*)
- Птахи знищують шкідливих комах. (*Яку користь приносять птахи?*)
- Її звать Мурка. (*Як звати кішку?*)
- Футбол, волейбол, баскетбол, теніс. (*Назвати спортивні ігри з м'ячем.*)
- Автомобіль, автобус, тролейбус, трамвай, таксі, метро. (*Які види міського транспорту ти знаєш?*)
- Моя улюблена іграшка — волохатий ведмедик. (*Назвати свою улюблену іграшку.*)
- Двом онукам потрібні чотири рукавички. (*Скільки рукавичок повинна сплести бабуся для двох онуків?*)
- Учора я хворів. (*Чому ти вчора не був у школі?*)
- Я взяв цю книжку в бібліотеці. (*Де ти взяв цю книжку?*)

- Увечері я переглядав мультфільми по телевізору. (*Що ти робив учора ввечері?*)
- Я вчуса кататися на ковзанах. (*Чи вмієш ти кататися на ковзанах?*)
- Учора я з мамою і татом відвідував театр. (*Де ти вчора був?*)
- Мені дуже сподобалася вистава. (*Чи сподобалась тобі вистава?*)
- Я подарував мамі квіти. (*Як ти привітав матусю зі святом?*)
- Я загубив шкарпетку. (*Що ти шукаєш?*)
- Я дуже люблю малювати. (*Яке твоє улюблене заняття?*)

ПРОВЕДЕННЯ САМОПІДГОТОВКИ У ВИГЛЯДІ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ

✘ «Відбір у космонавти»

Вихователь повідомляє учням, що сьогодні під час самопідготовки він перевірятиме, чи годяться учні в космонавти. Для космонавтів особливо важливо мати розвинений самоконтроль, уміти зосереджено, не відволікаючись, виконувати різні завдання. Три ряди парт — це три екіпажі космонавтів. На дошці пишуть три правила, яких обов'язково потрібно дотримуватися. (*Не розмовляти, адже це заважає іншим. Якщо потребуєш допомоги, то підвести руку і спокійно чекати, поки підійде вихователь. Зберігати правильну поставу під час письма.*) Кожне порушення фіксують на дошці. Фізкультхвилинку проводить командир. Екіпаж-переможець отримує приз.

✘ «Сам собі вихователь»

Вихователь пропонує учням самим для себе бути вчителем. Їх завдання — навчити самостійно працювати учня (себе). Тому потрібно нагадати учневі (собі) правила виконання домашніх завдань і стежити за їх дотриманням. Наприкінці самопідготовки необхідно оцінити роботу учня (себе). Цю саму гру можна провести в парах: учні по черзі стають учителем та учнем.

✘ «Ми знімаємо кіно»

Вихователь пропонує учням «зняти кіно» про те, як казковим героям потрібно правильно виконувати домашнє завдання. Назначають «оператора» і «режисера». Решта дітей — «актори». «Режисер» пояснює, що саме він хоче зняти, які моменти є найважливішими для розуміння того, як повинна відбуватися самопідготовка. Вихователь виконує роль консультанта.

✘ «Видавництво»

У видавництво надійшло замовлення на посібник із виконання домашніх завдань. Необхідно запропонувати зразки правильного виконання домашніх завдань. «Редактор» перевірить завдання та обере ті, що можуть бути зразками.

✦ «Подорож Країною виконаних уроків»

Класна кімната поділена на місто Математика, селище Граматики, заповідник Природознавства тощо. Усі учні обирають, з якого пункту вони почнуть подорож (виконання домашніх завдань). На кожний пункт призначають консультанта-гіда, який перевіряє виконання завдання і дає дозвіл «переїхати» до наступного пункту. Наприкінці подорожі всі учні «відвідують» столицю України Київ (або інше місто, музей). Вихователь демонструє слайди, відеофільм, листівки, розповідає про визначні місця.

✦ «Академія наук»

Вихователь пропонує заснувати групову академію наук. Для того щоб отримати звання «академіка», потрібно написати «дисертацію» (виконати домашнє завдання). Обрана комісія наприкінці самопідготовки визначить, хто стане «академіком», хто — «членом-кореспондентом», хто — «доктором наук» і отримає «диплом».

✦ «Острів скарбів»

На острові скарбів пірати залишили скриньку зі скарбом (скринька стоїть на столі вихователя). Три ряди парт — три команди «шукачів скарбів». Остання парта кожного ряду залишається вільною. На першій парті повинні сидіти учні, які швидко можуть упоратися із виконанням домашніх завдань. За командою вихователя учні починають виконувати завдання з одного предмета. Учні з першої парти після завершення виконання завдань пересідають на останню парту і продовжують працювати над іншим завданням, а учні з другої парти сідають на першу, треті — на другу і т. ін. Перемагає та команда, в якій учні швидше займуть свої початкові місця. Вони отримують «скарб». Вихователь обов'язково враховує якість виконання завдань.

✦ «Космічна подорож»

Вихователь повідомляє, що отримано повідомлення про космічну катастрофу на Мильній планеті. Там почався нескінченний дощ, тому жителі тануть. Необхідно їх урятувати. Рятувальний космічний корабель вирушить на допомогу. Для цього слід точно розрахувати маршрут, тобто виконати обчислення. Учні виконують домашні завдання з математики. Тепер необхідно підготуватися до того, щоб навчити української мови жителів Мильної планети. Потрібно виконати домашні завдання з мови та читання. Для фізичної підготовки до подорожі виконують фізкультхвилинки. Правильність виконання завдань оцінюють у парах. Після самопідготовки «космічний корабель стартує», а екіпаж придумує, як урятувати від дощу жителів.

✦ Веселі математичні задачі

Про Незнайку і його друзів

1. У Пончика на комбінезоні 17 кишень: 10 кишень спереду, решта — ззаду. У кожній кишені спе-

реду — по 2 пончики, а ззаду — по 3. Скільки всього пончиків у Пончика? (41 пончик)

2. Коли Гвинтик і Шпунтик зібрали перегоновий автомобіль. Поспішайко сів покататися і за 5 хвилин розбив уцент. Скільки автомобілів потрібно зібрати Гвинтику і Шпунтику, щоб Поспішайко поїздив на них хоча б 1 годину, якщо їздити він так і не навчився? (12 автомобілів)
3. Незнайко написав листа своєму другові Гуньці з 14 слів, у кожному слові припустився по 3 помилки. Скільки помилок у Незнайковому листі? (42 помилки)
4. У Розкидайка під ліжком знаходяться 6 різних пар черевиків. Скільки черевиків йому потрібно дістати по одному, щоб дібрати пару, якщо йому поталанить? (7 черевиків)
5. Розкидайко викинув усі свої кольорові шкарпетки і придбав замість них 5 пар білих і 5 пар чорних. Скільки йому потрібно витягти з-під ліжка шкарпеток, щоб зібрати пару, якщо надто не поталанить? (3 шкарпетки)
6. Коли у Розкидайка закінчилися шкарпетки, друзі подарували йому аж 15 пар нових. Скільки шкарпеток залишилось у Розкидайка, якщо загубив він у 5 разів більше, ніж зберіг? (5 шкарпеток)
7. Скільки черевиків у 15 коротунчиків, якщо в Цукра Цукровича Сиропчика — 2 пари, у Розкидайка — один лівий черевик, а в решті коротунчиків — по одній парі в кожного? (31 черевик)

Про Вінні-Пуха і його друзів

1. Вінні-Пух має намір переправитися через струмок, а як плавальний засіб використати залізни миски. Одна миска витримає півкілограма ваги. Вінні-Пух важить 2 кг. Скільки мисок потрібно Вінні-Пуху, щоб переправитися? Як ти уявляєш таку переправу? (4 миски. Можна зробити пліт)
2. Вінні-Пух написав вірш про Тигру.
Не знаю я,
Скільки в нім літрів,
Чи метрів, чи кілограм,
Та Тигра, коли він стрибає,
Здається велетнем нам.

Тигра, коли просто стоїть, має зріст 2 метри. Довжина його стрибка є вдвічі більшою за зріст. Який зріс має Тигра, коли він здається Вінні-Пухові велетнем? (2 метри. Зріст не залежить від того, стоїть Тигра, чи стрибає.)

3. Коли в Іа-Іа був хвіст, то віслюк із хвостом завдовжки був 2 метри. Вінні знайшов у Сови хвіст завдовжки 5 дм. Яким завдовжки був віслючок Іа-Іа, коли його хвіст знаходився у Сови? (2 метри, хвіст звисає донизу і на довжину не впливає.)

Про Крокодила Гену і Чебурашку

1. Ідуть Гена і Чебурашка. Чебурашка каже: «Гено, давай я понесу валізу, а ти понесеш мене». Валіза важить 5 кг, а Чебурашка — 10. Якої маси вантаж понесе Гена, якщо погодиться? А якої — Чебурашка? (15 кг, 5 кг)
2. Щоб розлютити Гену та Чебурашку, Стара Шапокляк скоїла 12 капостей Гені, 19 капостей — Чебурашці та 39 — їм обом. Скільки капостей Шапокляк скоїла даремно, якщо вони жодного разу так і не розсердилися? (70 капостей)

Задачі Дяді Федора

1. Листоноша Печкін підійшов до хатинки, у якій хтось є. Печкін запитує:
 - Гей ти, хто у хатинці, в тебе дзьоб є?
 - Немає.
 - А хвіст є?
 - Є.
 - Ти з копитами?
 - Ні.
 - Чи можна за цими відповідями дізнатися, хто перебуває в хатинці? Якщо ні, про що слід запитати ще? (Не можна дізнатися. Адже це може бути пєс або кіт. Потрібне додаткове запитання, наприклад: «Ти гавкаєш чи нявкаєш?» або «Ти смугастий?»)
2. Шарик відкрив дитячий садок для телят. У ньому 11 малюків, улюблена гра яких буцалки. Стануть одне проти одного й б'ються ріжками. Чи зможуть усі телята гратися в буцалки водночас? (Ні)
3. Матроскін відкрив фірму «Мурматрос» і забезпечує Мурчиним молоком міських кицьок. Скільки кицьок щодня п'є це молоко, якщо Мурка дає 9 літрів молока, а кицька випиває чверть літра на день? (36)
4. Листоноша Печкін відкрив детективну агенцію, а оскільки злодіїв у Простоквашино немає, то він розшукує загублені речі. Скільки місяців Печкін шукає кожну річ, якщо 3 гудзики Дяді Федора він шукав упродовж цілого року? (4 місяці)

Історії барона Мюнхгаузена, найправдивішої людини у світі

1. У лісі на барона Мюнхгаузена напала зграя вовків. Коли він проскочив на коні між двох вовків, вони кинулися на нього, проте не встигли вхопити зубами, тому загризли одне одного. Тоді барон повторював цей маневр, поки всі вовки позагризли одне одного. Чи могло у цій зграї бути 17 вовків? (Ні. 57 — непарне число.)
2. Барон Мюнхгаузен — хоробрий вояка і за сміливість нагороджений багатьма орденами. Коли він іде на парад, то чіпляє 54 ордени на груди, 28 — на спину, а ще 19 — у коробочці

- несе за ним слуга. Скільки в барона орденів? (101 орден)
3. Ядро, випущене з гармати, пролітає 2 кілометри. Після того, як на нього сяде барон, воно пролетить удвічі менше. На яку відстань може пролетіти барон Мюнхгаузен на ядрі? (1 км)
 4. У барона Мюнхгаузена був кінь, на якому барон мчав зі швидкість 20 км на годину. На війні коня було поранено в обидві задні ноги, тому він поскакав вдвічі повільніше. Потім коня поранило ще в одну ногу, він поскакав на одній нозі ще вдвічі повільніше, ніж на двох. З якою швидкістю скакав кінь на передніх ногах? на одній нозі? (10 км, 5 км)

Африканські задачі

1. Мавпа висить на хвості, їсть банани. У кожній руці у неї по 5 бананів, а на кожній нозі — на 1 більше, ніж у руці. Скільки бананів залишиться, якщо після 15-го з'їденого банана у неї заболить живіт? (7 бананів)
2. Мавпа-мама сплела сімом своїм неслухняним дітям по рукавичці на кожну руку та ногу. Але вони порвали всі рукавички. Молодший син порвав 3 рукавички. Скільки рукавичок доведеться мамі полатати? (27 рукавичок)
3. У школі для крокодилів Тотоша з Кокошею витратили по 3 літри чорнила, щоб написати класну роботу. Крім того 5 літрів чорнила у них витратилося на те, щоб зробити величезну пляму в класному журналі. Скільки чорнила витратили крокодили впродовж дня? (11 літрів)
4. Слон пішов кататися на ковзанах. Він начепив на кожну ногу по 2 ковзани та ще одного — на кінчик хобота. Скільки ковзанів начепив слон? (9 ковзанів)
5. В очкової змії є 7 окулярів, причому одні намальовані на спині, а решта — звичайні, з магазину «Оптика». Скільки окулярних скелець має змія? (12 скелець)
6. Крокодил переплутав шматок дроту з макароною і хотів його з'їсти. Третину дроту він таки з'їв, після чого залишилося що 4 метри. Яким завдовжки був дріт спочатку? (6 метрів)

Задачі про всіх

1. У казці про стійкого олов'яного солдатики всі солдатики жили в коробці. Там вони стояли у три ряди по п'ять солдатиків. Скільки було солдатиків? (15 солдатиків)
2. До лісу летить три загони хрущів по 6 хрущів у кожному. Скільки хрущів летить до лісу? (18 хрущів)
3. Один бідний лицар, не маючи обладунку, вирішив піти на війну. Він начепив 8 кришок від каструль на груди і 10 — на спину. На голову

- він замість шолома надів каструлю. Скільки каструль без кришок залишилось у лицаря вдома? (17 каструль)
4. Скільки потрібно подушок, щоб покласти спати чотирьох Тягништовхаїв? (8 подушок)
 5. П'ятеро зайців організували оркестр. Усі зайці барабанять двома лапами, а один — найспритніший — чотирма. Скільки лап тарабанять по барабанах? (12 лап)
 6. У школі для бісенят навчалось десятеро учнів. Додому кожному задали скоїти три дрібних капості. Одне бісеня домашнього завдання не виконало. Скільки дрібних капостей було скоєно? (27 капостей)
 7. У кішки 10 кошенят. Четверо — сірі, серед решти — порівну рудих і чорних. Скільки чорних кошенят? (3 кошеняти)
 8. Корова Манька побачила нафарбовані нігті у своєї хазяйки. Це їй дуже сподобалося, тому вона вирішила нафарбувати свої ратиці. Скільки кінчиків ратиць їй потрібно пофарбувати, якщо на кожній нозі у неї їх по двоє? (8)
 9. В одній кімнаті мешкало 10 мух і 2 павуки. На обід кожен павук з'їв по 3 мухи. Скільки мух їм залишилося на вечерю? (4 мухи)
 10. Зайцеві пошили комбінезон, у якому передбачено вирізи для морди, вух, лап і хвоста. Скільки вирізів у комбінезоні? (8 вирізів)
 11. На кухні у Петрика П'яточкіна стоїть стіл і 4 табуретки. Скільки ніг буває на кухні, коли снідає Петрикова сім'я — тато, мама і Петрик? (26 ніг)
 12. У Петрика П'яточкіна 28 зубів, а у пилки, якою він підпилює ніжку батькового стільця, зубів учетверо більше. Скільки зубів у пилки? (140 зубів)
 13. Петрик узув лівий чобіток на праву ногу, а правий — на ліву, отримав по 7 мозолів на кожній нозі. Скільки всього мозолів у Петрика? (14 мозолів)
 14. Щоб Тетянка заснула, потрібно вкласти її в ліжко і зачекати 1 годину. Щоб заснув Іванко, потрібно вкласти його в ліжко і зачекати 2 години. Скільки часу доведеться чекати, щоб поснули обое, якщо вкласти їх одночасно? (2 години)
 15. Петрик П'яточкін вирішив перефарбувати батьків автомобіль у колір «кави з молоком». Скільки кілограмів «фарби» він отримав, якщо змішав 5 кг кави, 20 кг молока, ще й додав 2 кг цукру? (27 кг)
 16. Тетянка і Іванко вчилися жонглювати блюдами і побили всі. Тетянка розбила половину того, що розбив Іванко. Скільки блюдець він розбив, якщо всього їх було 12? (8 блюдець)
 17. Лялька-мама і лялька-тато запросили на обід друзів своєї дочки-одиначки. Завітало 5 ляльок. Скільки приборів потрібно поставити на стіл? (8 приборів)
 18. Зробити «Кадилака» із «Запорожця дуже просто, потрібно тільки «Запорожець» розтягнути в довжину вдвічі. «Запорожець» завдовжки 3 метри. Яким завдовжки є «Кадилак»? (6 метрів)
 19. Автомобіль «Жигулі» та мотоцикл «Хонда» зіткнулись. Унаслідок цього з'явився цикломобіль «Жигульонда» Скільки коліс у нового транспортного засобу, якщо половина коліс під час аварії відлетіла? (3 колеса)
 20. Курочка Ряба знесла яєчко, а миша його розбила. Курочка знесла ще три яєчки. Мишка їх також розбила. Ряба постаралась і знесла аж п'ять яєчок. Капосна миша всі розбила. Зі скількох яєчок дід та баба могли зготувати собі яєчню, якби не бешкетниця мишка? (3 дев'яти)

РУХЛИВІ ІГРИ ДЛЯ ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКИ

1. «Черепашині біги» — змагання на швидкість, тобто хто з учасників фінішує останнім.
2. «Принц тиші» — учасники стоять (чи сидять) у будь-якому місці. Обраний «принц» навшпиньках підходить до когось і каже: «Ш-ш-ш». Учасник іде за ним. Так «принц» збирає всіх. Потім він наказує: «На місця!» — і всі гравці стають (сідають) на свої місця.
3. «Знайди і доторкнися» — знайти і торкнутися предмета з названою ознакою: червоного, дерев'яного, теплого, мокрого тощо.
4. «Плутанка» — один із гравців виходить за двері, решта беруться за руки і заплутуються, можна переступати через руки. Той, хто виходив, повинен розплутати плутанку.
5. «Пройди тихенько» — двом гравцям зав'язують очі. Вони стають одне навпроти одного і руками утворюють «ворота». Решта гравців намагається пройти крізь них дуже тихо, щоб гравці, які їх утворили, не почули. Почувши найменший звук, гравці, які утворюють «ворота», опускають руки і ловлять того, хто проходить крізь них. Спійманий залишає гру. Перемагає гравець, якого не спіймали.
6. «Повернись швидше» — на відстані 8–10 метрів ставлять два стільці. Двом гравцям зав'язують очі, саджають на стільці. За командою вони повинні помінятися місцями.
7. «Сидячий волейбол» — учасники гри сидять за партами як зазвичай. Кожен ряд — це команда. Для гри потрібно 5 повітряних кульок і кілька запасних. Команди крайніх рядів отримують по дві кульки, а середній — одну. За сигналом вихователя учні намагаються свої кульки пере-

кинути іншій команді. Якщо у якоїсь із команд хоч на короткий час опиняться 3 кульки, їй зараховують штрафний бал. Тоді кульки передають командам, як на початку гри, і за сигналом гра продовжується. Особливою є роль середньої команди: гравці повинні відбивати кульки і ліворуч, і праворуч. Але своя кулька у них одна. Назначають двох чергових, які подають кульки, якщо вони вилетять і стануть недосяжними для команд. Перемагає команда, у якої виявиться найменше штрафних балів.

8. «Знайди і торкнися». Ведучий дає завдання: зайти і торкнутися речі з якоюсь певною якістю: мокра, тепла, червона, залізна. Виграє той, хто виконає це швидше.
9. «Кружечки». Кожен учень отримує кружечок. Учасники гри за командою починають вільно ходити майданчиком. Завдання кожного: умовити якнайбільше учнів віддати йому кружечок. Виграє той, хто збере найбільше кружечків.
10. Іноді артисти зображують неживі предмети: смажене курча, праску. Учням пропонують зобразити різні предмети: міксер, лампочку, що миготить, гарячий душ, каструлю з борщем тощо.
11. «Мисливець». На незначній відстані від учнів накреслено лінію. Це — «ліс». Один із гравців — «мисливець» — стоїть на місці та промовляє: «Я іду в ліс полювати і полюватиму на... зайця». При цьому він робить крок уперед. Робить наступний крок і називає іншого звіра чи птаха. І так — до «лісу». Хто не зміг виконати завдання, повертається назад.
12. «Передай далі». Учні сидять за партами. У рядах має бути однакова кількість учнів. Якийсь предмет (м'яч, книгу, іграшку) учні передають із першої парти далі по ряду. Учні з останньої парти передають предмет уперед. Предмет повинен пройти по ряду тричі. Перемагає той ряд, який швидше впорається із завданням. Гру можна ускладнити, якщо взяти для передавання два або три предмети.
13. «Віночок». Учні домовляються, хто буде якою квіткою. Вихователь починає «плести» віночок. Називає квітки по черзі, а учні виходять і беруть одне одного за руку, утворюючи коло-«вінок».
14. «Вітер і флюгери». Вихователь з учнями визначають, де розташовується південь, північ, захід, схід. Вихователь — «вітер». Коли він називає: «Південь», учні повинні повернутись на південь, «Схід» — на схід тощо. Якщо вихователь говорить: «Буря», усі повертаються на місці, «Перемінно» — покачуються зі сторони в сторону, «Штиль» — усі завмирають. Переможцем

НАШИМ АВТОРАМ...

Шановний колего!

Плануючи зміст і структуру журналу, ми передусім керуємося потребами вчителя в його професійній діяльності, спрямованій на підвищення компетентності та мобільності в сучасних умовах.

Змістове наповнення наших видань на 80 % зумовлене творчою активністю саме вас, шкільних учителів, які не лише високопрофесійно працюють, а й мають бажання та потребу продукувати власний досвід колегам (у форматі методичних статей, розробок щодо організації самопідготовки, сценаріїв виховних заходів тощо).

Ми висловлюємо величезну подяку всім нашим авторам за співпрацю.

З метою поліпшення якості формально-змістових параметрів авторського матеріалу, що надходить до редакції журналу «Вихователю ГПД. Усе для роботи!», а також для прискорення виходу цих матеріалів друком звертаємо вашу увагу на такі параметри:

1. ОФОРМЛЕННЯ МАТЕРІАЛІВ: бажано подавати в електронному вигляді з надаванням диску (рукописні варіанти, написані розбірливим почерком, також приймаються).

2. ОБСЯГ МАТЕРІАЛІВ: розробки заходів, прогулянок, екскурсій, методичних рекомендацій, статті бажано подавати обсягом 6–9 сторінок друкованого тексту.

3. ЗМІСТОВЕ НАПОВНЕННЯ: матеріал, який ви презентуєте, має бути методично грамотним, із дотриманням усіх його структурних компонентів, а також змістовно та інформативно наповненим, зі списком використаної автором літератури; розкривати актуальність, новизну ваших професійних пошуків.

4. НАЯВНІСТЬ РОЗПИСКИ-ДОЗВОЛУ НА ПУБЛІКАЦІЮ.

Зразок розписки-дозволу є на сайті

www.osnova.com.ua та періодично розміщується в журналі.

Сподіваємося, всі ці поради і рекомендації стануть вам у пригоді під час створення власних проектів для журналу «Вихователю ГПД. Усе для роботи!» ВГ «Основа». Дотримання цих рекомендацій прискорить друкування ваших матеріалів, забезпечить професійну компетентність і авторську популярність серед читачів.

РОЗПІСКА-ДОЗВІА		АНКЕТА АВТОРА ВИДАВНИЧОЇ ГРУПИ «ОСНОВА»	
Я, _____	Прізвище _____	Ім'я _____	По батькові _____
вчитель _____	(предмет, кваліфікаційна категорія) _____	Місце роботи (повна назва закладу) _____	Посада _____
дозволяю друкувати мій матеріал _____	(повна назва закладу) _____	Кваліфікаційна категорія, звання _____	Паспортні дані: серія _____ № _____
у всеукраїнському науково-методичному журналі _____	(назва журналу) _____	Паспортні дані: серія _____ № _____	виданий _____ дата _____
Видавничої групи «Основа».	Код публікації _____	Ідентифікаційний номер _____	Домашня адреса _____
<input type="checkbox"/> Так, я передаю журналі ВГ «Основа», додаю копію перекладної квитанції			Поштовий індекс _____ телефон дом. (____) _____
<input type="checkbox"/> Передаю свій матеріал на безоплатній основі			Телефон служб. (____) _____ e-mail _____
Гарантую, що цей матеріал є моєю власною авторською розробкою і не переказаний до інших видавництва.	Дата _____		
	Підпис _____		

МЕТОДИЧНІ ОРІЄНТИРИ

стає той, хто припуститься найменшої кількості помилок.

- «Стій спокійно». Гравці утворюють коло. Ведучий ходить у колі, зупиняється перед одним із гравців і каже «Руки!». Гравець повинен стояти спокійно, а його сусіди праворуч і ліворуч повинні підняти руки. Хто припустився помилки, стає ведучим.

ФОРМИ КОНТРОЛЮ ЗА ЯКІСТЮ ВИКОНАННЯ ДОМАШНІХ ЗАВДАНЬ

- Перевірка вихователем. Під час виконання домашніх завдань вихователь контролює правильність роботи, що виконується, а згодом перевіряє результати.
- Взаємоперевірка. Учні об'єднуються у пари. Бажано, щоб вони мали однакове завдання. Учні перевіряють одне в одного завдання на чернетках і в зошиті.

Вихователь на дошці пише правильно виконане завдання і закриває його. Після завершення виконання завдання всіма учнями вчитель відкриває дошку і пропонує звірити свою роботу з правильною.

- Вихователь учням, які завершили роботу, дає картки зі зразком виконання завдання. Учні самостійно звіряють зразок зі своїм завданням.
- Перевірка завдання консультантами. Серед учнів, які добре встигають, обирають консультантів, до них можна звертатися по допомогу, вони перевіряють правильність виконання домашніх завдань.
- Виставка зошитів. Учні, які завершили виконання уроків, кладуть свої зошити в розгорнутому вигляді на спеціальний стіл (виставку). Обране журі визначає учнів, які найкраще виконали домашнє завдання
- Сам собі вчитель. Учені самі перевіряють своє завдання і виставляють собі оцінку. Потім її порівнюють із тією, що поставив вихователь, і аналізують помилки.

Дуже корисно проводити моніторинг якості виконання домашніх завдань. У спеціальному зошиті учням виставляють оцінки за домашні завдання. Щотижня їх аналізують і роблять висновки про вміння учня самостійно працювати, таким чином планується корекційна індивідуальна робота. Небажано робити так званий екран успішності, який вивішують у класі, що є доступним усім. Це може вразити дитину і призвести до негативних наслідків.