

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
КУ «ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ВІННИЦЬКИЙ МІСЬКИЙ ПАЛАЦ ДІТЕЙ ТА  
ЮНАЦТВА ІМЕНІ ЛЯЛІ РАТУШНОЇ»

---

## НЕСТАНДАРТНІ ЗАНЯТТЯ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ГУРТКІВЦІВ

---



номінація «Навчально – методичний посібник»

Литвинюк Ірина Валентинівна,  
методист відділу науки і технічної творчості

тел.: 098 224 57 72

м. Вінниця

2021

Автор-упорядник **Литвинюк Ірина Валентинівна**, методист відділу науки і технічної творчості комунального закладу «Вінницький міський палац дітей та юнацтва імені Лялі Ратушної»

**Литвинюк І.В.** Нестандартні заняття як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців. Навчально – методичний посібник / І. В. Литвинюк. – Вінниця: ММК, 2021. 129с.

Рецензенти:

Мусійчук С.І., директор комунального закладу «Вінницький міський палац дітей та юнацтва імені Лялі Ратушної»

Остапенко Г.В., завідувач відділом науки і технічної творчості комунального закладу «Вінницький міський палац дітей та юнацтва імені Лялі Ратушної»

Рекомендовано методичною радою  
комунального закладу «Вінницький міський палац дітей та юнацтва імені Лялі  
Ратушної»  
(Протокол № 2 від 28.01.2021 р.)

Методично-практичний посібник містить інформаційно-методичні матеріали впровадження нестандартних занять під час проведення гурткових занять технічного напрямку. До посібника ввійшли напрацювання керівників гуртків відділу науки і технічної творчості.

Матеріали допоможуть педагогам, що прагнуть до змін та оновлення освітнього процесу і можуть бути використані керівниками гуртків позашкільних закладів та вчителями трудового навчання.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	4
 <b>РОЗДІЛ I. ЗАГАЛЬНІ ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ НЕСТАНДАРТНИХ ЗАНЯТЬ В ПОЗАШКІЛЬНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ</b> .....	
	6
 <b>РОЗДІЛ II. ВПРОВАДЖЕННЯ НЕСТАНДАРТНИХ ЗАНЯТЬ В ОСВІТНЮ ДІЯЛЬНІСТЬ ПЕДАГОГІВ КЗ «ВМПДЮ ІМ. ЛЯЛІ РАТУШНОЇ»</b>	
2.1. Заняття «Школи педагогічної майстерності» на тему «Нестандартні заняття як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців» .....	26
2.2. Заняття-дослідження «Незвичайні пригоди Електрончиків» .....	37
2.3. Заняття-творча лабораторія «Секрети технічних премудростей».....	48
2.4. Заняття-віртуальна експедиція «Лабіринтами Європи».....	54
2.5. Заняття-розслідування «Штучний інтелект» .....	70
Заняття-ділова гра «Компанія WebSpace - розробка сайтів – просто космос»! .....	77
Заняття- пізнавально-інтелектуальна гра «Перегони на повітряних кулях» .....	91
Заняття-психологічний практикум «Типи сприймання інформації» .....	104
Заняття- подорож «Види транспорту» .....	113
Заняття - квест «У пошуках скарбу рідного краю» .....	120
<b>ВИСНОВОК</b> .....	127
<b>РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА</b> .....	128

## ВСТУП

*Нудні уроки придатні лише на те,  
щоб вселити ненависть і до тих, хто їх викладає,  
і до усього, що викладається*

Жан Жак Руссо

Позашкільна освіта — це єдиний цілеспрямований процес навчальної і виховної діяльності, розвитку та соціалізації підростаючого покоління у вільний час, що здійснюється у позашкільних навчальних закладах та установах. Саме вона покликана задовольняти творчі та пізнавальні потреби кожної дитини. Навчально-виховний процес у позашкільних закладах відрізняється від шкільного: метою, змістом, формами, використанням нестандартних методів і прийомів роботи, атмосферою доброзичливості і можливістю самостійного вибору дитиною напрямів діяльності.

Зміни, що відбуваються в освіті так чи інакше торкаються практично всіх аспектів функціонування позашкільних навчальних закладів. Та за будь-яких умов основною формою навчальної діяльності в позашкільних закладах є заняття в гуртках і дитячих об'єднаннях. Заняття в гуртку – це та навчальна ситуація, той «сценічний» майданчик», де не тільки викладаються знання, а й розкриваються, формуються та реалізуються можливості для самовиховання особистості вихованців.

Є загальні вимоги до організації і проведення занять, яких потрібно дотримуватися, та враховуючи специфіку роботи гуртків кожен його керівник шукає, випробовує власні знахідки, що відповідають його напрямку роботи, його вихованцям. Сучасні заняття мають бути пізнавальними, цікавими, неповторними, динамічними, вони мають вчити мислити, збагачувати мовлення та розширювати кругозір вихованця. Забезпечити проведення таких занять, всебічний гармонійний розвиток особистості з урахуванням її вікових особливостей та здібностей на заняттях педагог може лише за умов організації чіткої організації діяльності гуртка,

володіння педагогічними технологіями навчання і виховання, використанням сучасних інноваційних методик. І саме нестандартні гурткові заняття, які незвичайні по задуму, структурі, організації, методиці проведення, більше подобаються дітям, ніж постійні за структурою і режимом роботи традиційні заняття, адже саме вони є найбільш ефективними щодо активізації пізнавальної діяльності вихованців.

При вдалому виборі форми нестандартного заняття, відповідно до його змісту, майстерній його організації та проведенні педагогом, таке заняття не лише активізує навчальну та пізнавальну діяльність гуртківців – воно стимулює керівника гуртка до пошукової діяльності, до вдосконалення своєї майстерності, до експерименту та самоосвіти.

Навчально – методичний посібник містить інформаційно-методичні матеріали щодо впровадження нестандартних занять під час проведення гурткових занять та приклади нестандартних занять - напрацювання керівників гуртків відділу науки і технічної творчості комунального закладу «Вінницький міський палац дітей та юнацтва ім. Лялі Ратушної».

Матеріали посібника допоможуть педагогам позашкільних закладів, які прагнуть до змін та оновлення освітнього процесу, швидко та якісно підготуватися до нестандартного заняття і можуть бути використані вчителями трудового навчання закладів загальної середньої освіти.

## *Розділ I*

### **Загальні теоретико-методичні засади організації нестандартних занять в позашкільному навчальному закладі**

Позашкільна освіта є невід'ємним складником системи освіти, визначеної Конституцією України та іншими законодавчими актами. І якщо шкільна освіта сьогодні в більшій мірі дає змогу отримати наукові знання, то позашкільна освіта сприяє різнобічному розвитку, формуванню особистості, сприяє їх соціалізації, подальшій самореалізації та професійній діяльності. Відвідуючи заклади позашкільної освіти, дитина отримує можливість відкрити нові таланти чи розвинути вже існуючі у неї здібності.

Однією із особливостей позашкільної освіти є те, що діти до таких закладів ідуть добровільно, за своїм бажанням, на відміну від навчання в школі. І тому, основне завдання педагогів-позашкільників - перетворити процес навчання в своїх гуртках у цікавий та захоплюючий процес, де дитина зможе задовольнити свої потреби в знаннях та уміннях, реалізує себе, де будуть створені умови для формування повноцінної особистості.

Гурткове заняття – це складне педагогічне явище, витвір таланту кожної особистості, де є змога щоразу показувати зразки засвоєння гуртківцями знань, умінь та навичок.

Кожне гурткове заняття – це окрема вистава, де режисером є саме керівник, а гуртківці – актори, які творять у міру можливості це дійство.

В залежності від провідної дидактичної задачі і структури заняття, гурткові заняття поділяють на такі типи:

- 1) комбіновані заняття – де педагог пояснює, закріплює, повторює, контролює;
- 2) заняття вивчення нового матеріалу;
- 3) заняття закріплення знань, умінь, навичок;
- 4) заняття вправ і практичних робіт;
- 5) заняття узагальнюючого повторення (узагальнюючі заняття).

Форми проведення навчальних занять в позашкільному закладі обираються відповідно до вікових і психологічних особливостей вихованців, поставлених цілей та завдань навчальної програми, гурткового напрямку, тощо.

Для повноцінного засвоєння навчальної програми оптимальним є поєднання різних форм занять, за якої кожна з них буде сприяти оновленню теоретичної та практичної підготовки дітей, реалізації виховних задач гурткової роботи, зміцненню інтересу вихованців та активізації їх пізнавальної діяльності і творчих ресурсів.

Найбільш усталеним, традиційним в системі позашкільної освіти є тематичне гурткове заняття, яке вирішує комплексні завдання вивчення, закріплення та повторення навчального матеріалу. Причина цього у відпрацьованості відповідних педагогічних технологій та специфіці позашкільної роботи (переважно різновіковий, а, відповідно, і різнорівневий, контингент, часто багатозадачність навчального матеріалу, орієнтація на індивідуальну зацікавленість всіх учасників освітнього процесу). Такий підхід до організації освітньої діяльності може вповільнювати навчання, робити його монотонним та нудним але є способи, за допомогою яких навчальний процес можна зробити цікавим та ефективним.

Зміни в організації освітнього процесу в цілому, зокрема, в позашкільному навчальному закладі диктують нові вимоги до діяльності педагога, яка, перш за все, повинна бути орієнтована на дитину, і це зумовлює необхідність запровадження нових підходів до проведення занять.

Серед численних сучасних засобів активізації пізнавальної діяльності вихованців педагоги називають нестандартні заняття, мета яких полягає у пробудженні зацікавленості до навчання, що є одним із показників якості всієї освітньої діяльності в позашкільному навчальному закладі. Гурткові заняття, які не вкладаються (повністю або частково) в межі виробленого та сформульованого дидактикою, на яких керівник гуртків не дотримується чітких етапів навчального процесу, традиційних методів роботи - **нестандартні**.

**Нестандартні заняття** – це необхідний елемент всього навчального процесу, під час їх проведення вихованці стають більш ініціативними, самостійними, зростає

їх розумова активність, також ці заняття безпосередньо впливають на якість засвоєння матеріалу.

Такі гурткові заняття – це творчість, самобутність, мистецтво керівника гуртка, педагога – майстра, який застосовує власні нетрадиційні форми роботи з гуртківцями, використовує індивідуальні, часто авторські (і тим найбільш корисні для гуртківців) дидактичні матеріали, дедалі більше урізноманітнюючи й удосконалюючи їх. Для таких занять характерними є інформаційно-пізнавальна система навчання, оволодіння готовими знаннями, пошук нових, розкриття внутрішньої сутності явищ через гру, дискусію. Велике значення відіграє емоційна сфера дитини, розвиток її природних задатків, удосконалення здібностей.

Нестандартне заняття – це імпровізована навчальна одиниця, що має нетрадиційну структуру та своєрідну методику проведення. Вона передбачає стовідсоткову зайнятість усіх вихованців, що сприяє ефективному засвоєнню знань. Особливість нестандартних занять полягає в структуруванні змісту і форми, яка викликала б інтерес у гуртківців, сприяла їх оптимальному розвитку і вихованню. Вони формують відповідальне ставлення дітей до навчання, що сприяє активізації їх пізнавальної діяльності.

Для нестандартних занять характерні максимальна щільність, насиченість різними видами пізнавальної діяльності, використання самостійної та пошукової діяльності вихованців, здійснення міжпредметних зв'язків, тощо. Нетрадиційні форми навчання передбачають:

- використання колективних форм роботи;
- розвиток умінь та навичок самостійної роботи;
- активізацію діяльності гуртківців;
- більш повне досягнення практичної, виховної, освітньої та розвиваючої цілей навчання;
- стимулювання зацікавленості у предметі.

Особливість нестандартних гурткових занять полягає в структуруванні змісту і форми, яке викликало б інтерес в гуртківців, сприяло їх оптимальному розвитку і вихованню та структурно всі заняття будуються за одними і тими ж принципами,



зазнаючи змін в залежності від поставлених педагогічних цілей та завдань, тривалості заняття, віку вихованців тощо. При цьому в узагальненому виді схема проведення заняття складається з наступних компонентів:

I. ВСТУПНА ЧАСТИНА (можливе виділення організаційної частини та актуалізації опорних знань) – відмічання присутніх, перевірка готовності до заняття гуртківців та їхніх робочих місць, повідомлення теми, форми та мети заняття, повторення вивченого раніше тощо. Актуалізація опорних знань (зокрема і з безпеки життєдіяльності) може проводитись у формі нагадування, опитування, бесіди, міні-ігри тощо. Повторюваний матеріал має бути практично і тематично пов'язаний з тим, який тільки планується опанувати на занятті.

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА включає власне педагогічну роботу з реалізації поставлених цілей та задач: вивчення нового теоретичного та/або практичного матеріалу, колективно-групову та індивідуальну, самостійну діяльність вихованців та/або діяльність під керівництвом педагога, повторення раніше вивченого, відпрацювання закладених вмій, творче опрацювання теми заняття тощо.

III. ЗАКЛЮЧНА ЧАСТИНА заняття використовується для підведення підсумків, узагальнення вивченого, перевірки рівня засвоєння матеріалу, для оцінювання діяльності окремих вихованців чи колективу в цілому.

Вступна та заключна частини заняття повинні бути мінімальні за тривалістю і чітко сформульованими за змістом.

У сучасній педагогічній та методичній літературі існує декілька підходів до класифікації нестандартних занять. Серед них можна виділити такі, як заняття-ділові ігри, заняття-прес-конференції, заняття-консиліуми, заняття-винаходи, заняття-екскурсії та інші. М.Фіцула до нестандартних занять відносить також інтегровані, міжпредметні, театралізовані, бінарні заняття.

Типологія нестандартних занять залишається суперечливою проблемою у сучасній дидактиці. Існують декілька підходів до системи нестандартних занять, і в кожній з них можна виділити окремий визначальний принцип. Так, можна розподіляти нестандартні заняття за їх цілями, змістом та способом проведення навчальної роботи.

У посібнику І. П. Підласого «Педагогіка» перелічується 36 типів нестандартних занять (заняття-гра, заняття-рольова гра, заняття-діалог, бінарне заняття та ін.).

Педагог Н.Волкова розподілила нетрадиційні заняття на 12 окремих груп:

- 1) заняття змістової спрямованості (заняття-семінари, заняття-конференції);
- 2) заняття на інтегрованій основі (заняття-комплекси, заняття-панорами);
- 3) заняття-змагання (вікторини, конкурси, аукціони);
- 4) заняття суспільного огляду знань (заняття-консультації, заняття-заліки);
- 5) заняття комунікативної спрямованості (заняття-диспути, конференції, телеуроки);
- 6) театралізовані заняття (імітація певної діяльності);
- 7) заняття-подорожі (екскурсії);
- 8) ділові ігри, рольові ігри, імпровізації, імітації;
- 9) заняття драматизації;
- 10) уроки-психотренінги;
- 11) заняття з різновіковим складом студентів;
- 12) заняття-драматизації.

Кожний з наведених прикладів потребує неабиякої уваги, тривалої підготовки, цікавого матеріалу та конспекту. Ці заняття називаються нестандартними, тому що вони не схожі на традиційні, базові форми методичної роботи. Вони не тільки максимально активізують пізнавальну діяльність дітей, але й розширюють можливості методичної роботи, роблять її динамічною, активно-творчою. Нарешті, більшість нестандартних занять носять інноваційний характер, тобто у процесі їх проведення впроваджуються інтерактивні методи, що має велике значення для розвитку сучасних занять в позашкільному навчальному закладі.

Серед достатньо широкого спектру організації нетрадиційних форм організації навчальної діяльності виділяють наступні найбільш поширені нестандартні гурткові заняття.

## 1. Заняття-подорож

Зміст поняття «подорож» - пересування, але заняття-подорож передбачає мандрівку в уяві, подумки, за допомогою власної фантазії і за сприянням певних факторів чи умов, які оточують вихованців. При уявній подорожі діти знаходяться в навчальному кабінеті і одночасно подорожують за допомогою вказівок і порад педагога, який виступає в ролі штурмана, ведучого, а гуртківці є мандрівниками, які подорожують у просторі або часі.

На таких заняттях вихованці мають можливість уявити себе мандрівниками, дослідниками, вченими-науковцями, які спільно вирішують, або досліджують певну важливу проблему. Вони роблять висновки, підсумки-узагальнення.

Заняття-подорожі можна впроваджувати в діяльність різних гуртків. Їх організація і проведення передбачає:

- чітке формулювання мети та підпорядкування його змісту діяльності на всіх етапах, розробка маршруту подорожі;
- попередній підбір і виготовлення необхідних атрибутів (ігровий реквізит, маршрутний лист, ілюстративний матеріал);
- використання під час заняття-подорожі різних форм виховної роботи (бесіди, конкурси) задля оптимізації виховного впливу в цілому;
- обов'язкове узгодження складності запитань та часового регламенту з віковими можливостями вихованців;
- залучення до підготовки і проведення абсолютно всіх вихованців, з метою активізації творчого потенціалу кожної дитини.

Заняття — подорож має задовольнити вимоги, що висуваються до подорожей, або мандрівок:

- пересування, або його імітація вихованців у просторі, часі;
- оформлення навчального кабінету відповідно до теми подорожі, або використання атрибутів мандрівки та місця подорожі для створення відповідної атмосфери;

- використання карти-схеми, на якій позначено маршрут подорожі, визначення способу пересування.
- повідомлення гуртківцям пізнавальної інформації у захоплюючій формі;
- чітке формування завдань на кожній зупинці впродовж гри.

Такі заняття сприяють не лише активізації пізнавальної діяльності та засвоєнню навчального матеріалу, а й розвитку уяви, фантазії, розширенню кругозору вихованців.

## **2. Заняття-інтелектуальна розвага**

Заняття-інтелектуальна розвага, або їх можна називати заняття-змагання мають наступні завдання:

- перевірка кмітливості, ерудиції вихованців;
- активізація розумової та пізнавальної діяльності;
- задоволення і радість від інтелектуальної розваги.

Заняття-інтелектуальна розвага – форма проведення навчальних занять, основу якої складає суперництво команд при відповіді на питання, вирішенні певних задач, практичних дій або змішаних завдань, запропонованих керівником гуртка. Добираючи інтелектуальні розваги, слід враховувати вікові особливості дітей, їх попередню освітню підготовку, використовувати різноманітний сучасний матеріал.

Загальні правила та ігрові дії повинні бути добре знайомі або в доступній формі доведені до виконавців.

Але найголовніше: розвага повинна залишатися розвагою й в жодному разі не повинна перевантажувати вихованців. Це залежить від педагога, його вміння збуджувати в кожного учасника первинний інтерес, надавати розвагам характеру «Турнірів ерудитів», «Що? Де? Коли?», «Поле чудес», «Брейн-ринг» тощо. Відповідно до цього деталізується структура заняття, використовуваний матеріал та особливості сюжету змагань. Бажання досягти перемоги стимулює активність, доведення розпочатої справи до кінця, пошуку розв'язання питання, проблеми. У змаганнях мають бути загадковість, видумка, забава, які вимагають зосередженості, обдумування, зіставлення мети з кінцевими результатами.

В ході розробки конспекту проведення такого нестандартного заняття слід звернути увагу на наступні ключові моменти:

- 1) *команди*. Скільки їх? Яка кількість учасників у кожній? Яким чином відбувається об'єднання в команди (довільно, за бажанням, жеребкуванням, педагог розподіляє за рівнем знань, віком, іншим принципом)?
- 2) *оцінювання команд*. Яка система оцінювання кожного етапу? Чи присутнє журі? Хто виконуватиме роль суддів? Журі оцінює за допомогою карток з балами чи записує в листках голосування і оголошує результати? Якщо журі відсутнє, то хто фіксує результати за системою оцінювання (педагог/ведучий/інша особа)? Результати фіксуються відкрито (запис весь час знаходиться перед очима гравців та глядачів) або закрито (є досяжним лише для записуючого)?
- 3) *місце*. Змагання проводиться в навчальному кабінеті/актовій залі /іншому місці закладу? Команди стоять/сидять довільно чи за столом(ами)? Розташування журі по відношенню до команд? Чи відповідає місце організації вимогам техніки безпеки?
- 4) *завдання*. Зачитує ведучий з листка/з ігрового поля (обирає команда чи жеребкування/обирає команда-суперник)? Кількість завдань у кожному турі фіксована/змінювана в залежності від відповідей команд і набраних балів? Зміст завдань (теоретичний, практичний, змішаний, ігровий, тренінговий тощо)?
- 5) *завершення змагання*. Чи передбачена можливість патового закінчення гри? Якщо ні, то яким чином визначається переможець? Чи нагороджуються переможці? Як відзначають команду, яка не виграла?

### **3. Заняття-екскурсія**

Екскурсія — це така форма навчання, при якій гуртківці сприймають і засвоюють знання шляхом виходу до місця розміщення об'єктів, які вивчаються, і безпосереднього ознайомлення з ними.

Слово «екскурсія» латинського походження, воно означає "вилазку", відвідування якогось місця чи об'єкта з метою його вивчення. Саме слово «екскурсія» вказує на те, що навчальне заняття проводиться поза навчальним закладом, на природі, на виробництві, в музеї, на виставці тощо.

Екскурсія сприяє розвитку допитливості, розуму, творчої уяви, пізнавальної активності вихованців, вони ілюструють словесні образи й створюють повніше уявлення про предмети та явища навколишнього світу, адже у сприйманні об'єктів екскурсій беруть участь різні органи чуттів. Це сприяє досконалішому вивченню спостережуваних предметів і явищ, а також розвитку самих органів чуттів.

Під час заняття-екскурсії використовується основний метод навчання - спостереження за предметами, об'єктами, явищами, процесами. Пояснення педагога поєднується з бесідою, демонструванням певних об'єктів, зі збиранням матеріалу для виготовлення робіт і колекцій, з виконанням робіт практичного і дослідницького характеру.

*Вимоги до проведення заняття-екскурсії:*

- чітке визначення освітньої і виховної мети, змісту екскурсії;
- правильний вибір екскурсійних об'єктів;
- раціональне поєднання слова і наочності;
- мотивація пізнавальної діяльності гуртківців;
- організаційна чіткість проведення екскурсії;
- дотримання правил техніки безпеки і правил поведінки під час екскурсії.

У процесі підготовки заняття-екскурсії прийнято виділяти низку *послідовних етапів*, що розміщуються у визначеному порядку:

- підготовка керівника гуртка до екскурсії - визначення теми і мети заняття, складання маршруту екскурсії, визначення джерел екскурсійного матеріалу, добір і вивчення екскурсійних об'єктів;
- підготовка вихованців до екскурсії;
- проведення екскурсії;
- підсумки екскурсії.

Заняття-екскурсії є надзвичайно важливим елементом навчання, адже вони сприяють не тільки ознайомленню з новими об'єктами, розширенню світогляду дітей, але й сприяють вихованню культури поведінки в громадських місцях.

#### 4. Заняття-гра

Усі діти люблять ігри, змагання, уявляють себе казковими героями, тварини, тощо. І цю любов до гри можна з успіхом використати в навчанні. Граючи, діти із задоволенням вчаться, легко запам'ятовують нову інформацію, не відчують труднощів при ознайомленні зі складними абстрактними поняттями.

Заняття-ігри успішно застосовуються в позашкільних навчальних закладах. Вони є цінним засобом виховання і розвитку, активізують психічні процеси, викликають у дітей живий інтерес до процесу пізнання, виробляють у них активну життєву позицію, привчаючи до колективних та індивідуальних форм роботи.

Одним із підвидів заняття-гри є *заняття-ділова гра*. Це імітаційна ігрова форма та метод активного навчання, який полягає у відтворенні змісту певної діяльності, моделюванні систем відносин, дозволяє задати в навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і тим самим сприяти формування особистості дитини.

Для цього виду заняття характерними є:

- *визначення імітаційної моделі* (зазвичай – тема заняття). В діловій грі імітується діяльність якоїсь організації, підприємства або його підрозділу (конструкторське бюро, сувенірна майстерня тощо). Можуть імітуватися події, певні робочі операції та конкретна діяльність людей (ділові наради, виготовлення чи створення того чи іншого виробу). Процес навчання максимально наближається до реальної практичної діяльності керівників і фахівців. Для дітей імітаційна модель подається у спрощеному вигляді, не торкаючись дрібниць (щоб не розсіювати увагу);
- *постановка проблемної ситуації* (спільної мети), яка буде вирішуватись в ході гри (створення спільного виробу, розробка моделі діяльності, подолання труднощів на певному етапі, розробка конструкції тощо);

- визначення головного завдання груп (підзавдання), уточнення ігрових ролей. В будь-яких виробничих відносинах задіяні люди різних спеціальностей, тож до гри вводяться ролі спеціалістів: будівельника, авіаконструктора, дизайнера меблів тощо. Відповідно до своєї ролі кожен гравець має виконувати ту чи іншу роботу, чогось досягти в межах загальних дій, спрямованих на вирішення завдання (наприклад: керівник проекту, конструктор меблів/кресляр, столяр, виконуючи кожен свою роботу, створюють стілець певної форми);
- ланцюжок рішень та ігрових дій (власне гра, спрямована на вирішення поставлених задач). Планується обов'язково так, щоб всі етапи «роботи» були логічно пов'язані і всі «працівники» були задіяні в досягненні загальної мети. При цьому до вступної частини заняття цієї форми включають визначення імітаційної моделі (пояснення вихованцям, у що будемо грати), постановка проблемної ситуації (яку ігрову мету будемо переслідувати) та розподіл ігрових ролей (ким конкретно кожен буде під час гри). План основної частини заняття-ділової гри буде виглядати наступним чином:
  - визначення головного завдання груп та координація їх дій;
  - ланцюжок ігрових рішень та дій (власне гра).

При підготовці до заняття-ділової гри керівник гуртка може схематично (або у формі таблиці) визначити основні заплановані ігрові дії із зазначенням часу та зв'язків між працівниками, щоб перевірити охоплення грою всієї групи та відсутності «білих плям» у її взаємодії (коли одна підгрупа не знає, чим зайнятись, поки інша вирішує свою частину завдання).

## 5. Заняття-квест

«Квест» (від англ. quest - пошук, пошуки пригод) - аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Заняття-квест — це нова форма навчальної діяльності, за допомогою якої діти повністю занурюються в те, що



відбувається, отримують заряд позитивних емоцій і активно включаються в діяльність.

Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення й підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що виконала всі завдання швидше за інших.

Як у будь якій грі, для квесту важливо мати чіткі правила. Головна роль у підготовці та проведенні квесту належить ведучому, тобто зазвичай керівнику гуртка. Він має підготувати всі необхідні матеріали для проведення заняття. Педагог ретельно стежить за грою, тлумачить її учасникам правила, допомагає гравцям, а інколи виступає в ролі таємного посередника між персонажами. Якщо квест проводиться за межами закладу, ведучому потрібні асистенти на різних етапах гри. Успіх гри залежить від правильної організації логістики: строгої послідовності випробувань. У випадку проведення квесту за межами навчального закладу постає необхідність створення його карти, яка окреслює межі проведення гри.

Завдання мають бути не складними та водночас не дуже простими для підтримання постійного інтересу до їх виконання. Організатор має врахувати, що, виконуючи завдання, учасники гри мають відчувати подив від того, чого вони не знали раніше, усвідомлювати, що вони здатні на більше, ніж сподівалися. Учасники гри повинні дотримуватися правил її проведення. Правила гри:

- для участі в грі вихованці мають самі об'єднатися в команди. Команда має обрати капітана й повідомити назву команди організатору гри до її проведення. Капітан здійснює зв'язок з організатором гри.
- команди виконують завдання на вказаній території.
- під час гри командам потрібно знайти певне місце (точку) і виконати завдання.
- завдання обговорюється всіма членами команди, рішення приймається колегіально.
- забороняється користуватися підказками гуртківців з інших команд.
- можна користуватися підказками, знайденими в Інтернеті.

- забороняється критикувати інших членів команди.
- у разі проведення гри за межами освітнього закладу гравцям забороняється виходити за межі карти квесту. Гравці мають неухильно дотримуватися правил дорожнього руху.
- перемагає команда, яка першою виконає всі завдання.

Керівник гуртка - організатор гри готує завдання для пошуку місця(точки), де сховані запитання та безпосередньо завдання квесту. Завдання розкладаються в різнокольорові конверти, колір команди обирають жеребкуванням. Для того, щоб пройти етапи гри (точки пересування), команда має виконати певні завдання.

## **6. Заняття-конкурс**

Заняття-конкурс ґрунтується на творчій діяльності вихованців. Можна проводити конкурси на краще виконання будь-якого завдання. Кожна дитина має право взяти участь у конкурсі. Серед дітей обирається спеціальне журі, яке оцінює і коментує якість виконання певних завдань. Слідкує за тим, щоб висловлювання членів журі не були занадто суб'єктивними. Для цього керівнику гуртка на початку заняття доцільно роз'яснити критерії оцінювання виконання завдання.

На таких заняттях конкурсанти зазнають радість творчості, а їхні судді матимуть можливість проявити самостійність, уміння оцінювати почуте та висловити судження.

Важливо, щоб з виховної точки зору склад журі на різних етапах змінювався, а при оцінюванні роботи вихованців журі має бути максимально об'єктивним.

## **7. Заняття — семінар**

Заняття — семінар є одним із поширених видів навчальної діяльності в дитячих об'єднаннях із гуртківцями старшого шкільного віку. Таке заняття полягає в обговоренні повідомлень, рефератів, доповідей виконаних гуртківцями самостійно або під керівництвом педагога.

Виокремлюють три типи занять — семінарів. Перший тип має на меті поглиблене вивчення певної теми, другий передбачає систематизацію та узагальнення наявних в гуртківців знань, третій - має дослідницький характер. Під час підготовки до заняття — семінару керівник гуртків повинен навчити вихованців використанню прийомів критичного мислення, сприяти розвитку навичок публічних виступів та вміння презентувати результати своєї діяльності.

Підготовка педагога до заняття-семінару включає аналіз змісту навчального матеріалу конкретної теми і складання базових понять та опорних умінь; підготовку завдань для закріплення, систематизації та перевірки вивченого матеріалу.

Структура семінарського заняття:

- 1) коригуюча частина (8-10 хв.). Запитання ставити лаконічно, щоб вони відображали головне. Мета - усна перевірка знань, водночас з якою відбудеться уточнення, доповнення. Функцію контролю може виконати більш досвідчений вихованець.
- 2) навчальна частина (20 хв.). — головна в семінарі. Її мета полягає в забезпеченні міцного і свідомого засвоєння знань, формуванні відповідних умінь. Значна частина відводиться тренувальним вправам. Таким чином вихованці здійснюють аналітико-синтетичну діяльність, закріплюють і поглиблюють знання, доводять до рівня формувань вмінь і навичок.
- 3) контролююча частина - 10-12 хв. - оцінювання знань кожного вихованця. Консультації при перевірці знань не допускаються.

## **8. Заняття-вікторина**

Заняття-вікторину можна проводити в кінці вивчення всієї теми з метою підсумовування вивченого матеріалу. Умови вікторини можна розробляти разом з усіма вихованцями.

Зазвичай вихованці поділяються на кілька команд, утворюючи групи дітей, які й змагаються між собою. Визначається кількість очок, одержаних за правильну відповідь, доповнення та ін. Для фіксування отриманих очок та спостереження за

швидкістю реакції вихованців від кожної групи обирають по одному асистенту, які допомагають педагогу.

Заняття-вікторину може бути проведено як з попередньою підготовкою, так і без неї. У першому випадку вихованці заздалегідь знають тему вікторини.

Заняття-вікторину іноді можна проводити й за спеціально заготовленими запитаннями з метою закріплення теми, що вивчається.

## **9. Заняття — казка**

Заняття — казка спрямована на розвиток уяви та творчого мислення гуртківців. Цьому сприяє залучення дітей до складання сюжету казки. Інсценізація казки формує творче мислення, мовленнєві здібності гуртківців, сприяє естетичному розвитку. Сюжет казки передбачає виконання цілої низки умов: чітка цільова установка; вибір найбільш відповідного об'єкта; складання запитань, на які потрібно відповісти гуртківцям за допомогою наявних знань; створення фабули; літературне оформлення.

У процесі літературного оформлення казки необхідно враховувати деякі моменти:

- цікавість змісту казки;
- нескладність її інсценування;
- можливість створення костюмів для учасників;
- проведення цікавих досліджень;
- використання наочності.

## **10. Заняття - «Круглий стіл»**

Бесіда за «круглим столом» є невимушеною, що створює умови для комфортного і неформального спілкування в групі.

Можливість висловитися кожному вихованцю стимулюється на заняттях такого типу не тільки завдяки особливому, довірливому тону педагога, а й навіть нетрадиційному зміщенню парт (у формі кола), що дозволяє кожному бачити всіх.

Ведучим «круглого столу» можуть бути не тільки педагог, а й хтось із вихованців. Як і на інших заняттях, тут можуть виникнути цікаві дискусії. У кінці заняття ведучий дякує учасникам «круглого столу» за бесіду. Така форма заняття активізує пасивних вихованців, а також сприяє розвитку критичного мислення, вихованню культури спілкування.

### **11. Заняття-КВД («Клуб веселих і дотепних»)**

Заняття-КВД доцільно проводити за зразком телевізійної передачі з командами учасників, ведучим і журі. Для дітей цікавими є всі традиційні етапи: розминка; домашнє завдання, конкурс капітанів, виїзний конкурс, конкурс творчих завдань.

Тема заняття-КВД повідомляється заздалегідь. Для підготовки до КВД обирається спеціальний оргкомітет, що розробляє зміст завдань. Бажано, щоб склад журі постійно змінювався. Можна вибрати когось із педагогів або старших вихованців. Члени журі при оцінюванні тактовно висловлюють свою думку, вказують на естетичний смак учасників гри, музичне оформлення, одяг, манеру говорити; правильність відповідей та ін.

Така форма заняття проходить незвичайно, цікаво, інформація не буде для дітей сухою, вони перебуватимуть під яскравим емоційним враженням.

### **12. Заняття-конференція**

На підготовку заняття-конференції треба багато часу. Підготовка здійснюється поетапно:

- I етап – керівник гуртка визначає тему конференції, навчальні завдання, час проведення.
- II етап – педагог вивчає теоретичний матеріал з теми, використовує спеціальну літературу.
- III етап – керівник гуртка здійснює розподіл завдань між вихованцями приблизно за два тижні до заняття-конференції. Для цього групу вихованців слід поділити на гетерогенні групи, враховуючи психологічну сумісність. Оголошується тема, призначається в кожній групі консультант. В разі потреби

можна в процесі підготовки зробити зміни. Готуються повідомлення, виступи з цікавинками, випускається банер/стінгазета; музична пауза підбирається, виготовляються стенди, плакати, малюнки.

– IV етап - індивідуальні консультації педагога з вихованцями.

Заняття-конференція починається зі вступного слова педагога або гуртківця, який повідомляє тему заняття, розкриває його значення, ознайомлює з планом проведення і по чергово надає слово вихованцям, що готували виступи. У кінці заняття підводяться підсумки роботи.

### **13. Заняття-дискусія**

Дискусія – це обговорення нагальної проблеми, щодо якої існує декілька точок зору, спрямоване на пошук шляхів її розв’язання. Дискусія передбачає аргументацію позицій учасників, логічність та чіткість формулювання висловів і тверджень.

Навички ефективної дискусії стануть гуртківцям у пригоді не лише на під час навчання, а й у повсякденному житті. Вміння обговорювати питання, чітко та логічно формулювати власні думки, з повагою ставитися до тих, чия точка зору відрізняється від власної – риси вихованої людини. Дискусія - один із методів розвитку творчого та критичного мислення із застосуванням теоретичних знань.

Визначають наступні види дискусії:

- *спонтанна дискусія* (виникає в ході спільного вирішення проблеми всіма дітьми чи групою гуртківців);
- *заздалегідь запланована дискусія* (для цього діти попередньо ознайомлюються з предметами дискусії й відпрацьовують відповідну літературу);
- *дискусія-діалог* (2 вихованці);
- *групова дискусія* (3 і більше учасників).

Проблема, яка обговорюватиметься на заняття-дискусії, повинна відповідати віку дітей й накопиченому досвіду. Вихованцям необхідно володіти темою, яка ґрунтується на знаннях, вміннях, досвіді.

### *Етапи дискусії*

Під час проведення заняття-дискусії важливо допомогти гуртківцям налагодити ефективну комунікацію. До того ж, якщо один з етапів ігнорується, то дискусія може перетворитися на образливу та емоційну суперечку.

1. *Встановлення контакту.* Зазвичай цей етап розпочинається привітанням гуртківців учасників дебатів. Важливо зняти напруження. Для цього учасники різних груп можуть потиснути один одному руку та обмінятися компліментами.
2. *Визначення мети дискусії.* Обидві групи гуртківців мають чітко розуміти мету та результат дискусії. Діти повинні зрозуміти, що дискусія – це не просто балачки, а спосіб задіяти усі свої знання та вміти аналізувати інформацію, яку вони отримують.
3. *Визначення позицій учасників дискусії.* Спочатку вихованці формулюють свою думку щодо нагального питання та висловлюють її оточуючим. А відповідно до висловлених поглядів утворюються дискусійні групи.
4. *Власне дискусія.* Діти висловлюють свої аргументи та спростовують аргументи опонентів.

### *Правила проведення дискусії*

Дискусія – процес емоційний, а гуртківці ще не зовсім вміють контролювати свої емоції. Щоб обговорення не перетворилося з конструктивної дискусії на образливу суперечку, потрібно дотримуватися простих, але важливих правил поведінки під час дискусії.

#### *1. Повага до опонентів.*

Діти мають зрозуміти, що різні точки зору – ще не привід для конфлікту. Краще вдатися до аргументованого обговорення, аніж ображати та переходити на особистості, відстоюючи свою позицію.

#### *2. Уникати жаргонізмів та образливих слів.*

Навіть якщо під час дискусії емоції учасників посилилися, вихованцям слід пам'ятати, що ображати та вживати лайливі слова не можна.

### *3. Бути лаконічними.*

Поясніть дітям, що вони мають висловлювати свою думку лаконічно, адже слухачам та опонентам великий обсяг інформації сприймати важче. Доповідачам не слід відволікатися від основної теми.

### *4. Чіткість висловлення думок.*

Гуртківці, які виступають під час дискусії, повинні дотримуватися структури та послідовності викладу інформації.

### *5. Дотримуватися логіки.*

Аргументація вихованців повинна бути виваженою, впорядкованою, спиратися на причинно-наслідкові зв'язки.

## **14. Заняття-імпровізація**

Такий вид заняття, як заняття-імпровізація може використовуватись в різних дитячих колективах позашкільного навчального закладу. Імпровізація — це ні в якому разі не «спонтанність» проведення. А навпаки — це дуже добре сплановане заняття складного характеру, хід якого передбачає використання прийомів і методів, при яких можливі декілька варіантів проведення подальшої роботи будь-якого етапу заняття.

Заняття-імпровізація складне в підготовці для педагогів-початківців. Складність — у досягненні мети заняття, яка запланована на його початку. Тут необхідне віртуозне керівництво, щоб вибір дітей, передбачення їхніх відповідей не завели хід заняття в небажане русло.

Керівнику гуртка необхідно визначитися з вибором педагогічної технології, від якої автоматично залежить і вибір форми організації заняття. Заняття-імпровізація «співпрацює» з технологією «створення ситуації успіху».

*Підготовка заняття-імпровізації передбачає:*

- планування ходу заняття в залежності від його мети.
- визначення можливих місць, де може виявитися проблемна ситуація для різних груп дітей; продумування варіантів її вирішення.
- сплануйте декілька варіантів роботи з дітьми різних груп.



– обміркуйте та зробіть правильний вибір методів, прийомів, які будуть підтримувати зацікавленість дітей та паралельно зможуть «підштовхнути» їх до визначення: яку саме вправу, роботу будемо зараз виконувати; перехід до певного етапу роботи, завдання (тобто «ініціатива — від дітей»).

## Розділ II

# Практичне впровадження нестандартних занять в діяльність педагогів

### Заняття «школи педагогічної майстерності»

#### «Нестандартні заняття

#### як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців»

Підготувала: *І.В. Литвинюк, методист відділу науки і технічної творчості*

---

*«Досконалість – це не тоді, коли нічого додати, а тоді, коли нічого відняти».*

Тому, сьогодні ми продовжимо спілкуватись про вдосконалення педагогічної майстерності педагога у ПНЗ. Тема нашого спілкування сьогодні: **«Нестандартні заняття як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців».**

Та перед тим, як розпочати спілкування, хочу показати вам *відео - притчу «Про рай та пекло»*. Зробіть, будь ласка, власні висновки із цієї притчі та озвучте їх.

*Рефлексія.*

- на які думки наштовхнула вас ця притча?
- що на вашу думку спільного між мораллю даної притчі та темою нашого спілкування?

*Вправа «Вільний мікрофон». Педагоги висловлюють свої думки.*

Дійсно, саме завдяки тому, що окремі герої притчі знайшли свій спосіб, вдалий метод виходу із даного скрутного становища – проблема була вирішена.

Подібна ситуація відбувається і в професійній діяльності педагога, в реалізації навчально-виховної мети занять. Тільки вдалий підбір технології, методів та прийомів навчання, використання нестандартних форм проведення занять – робить його успішним, активізує пізнавальну діяльність гуртківців та забезпечує якісний результат від навчально-виховного процесу загалом.

Саме тому сьогодні ми говоритимемо про нестандартні заняття в ПНЗ як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців.

Будь-яке гурткове заняття – це складне педагогічне явище, витвір таланту кожного педагога, це окрема вистава, де режисером є саме керівник гуртків, а гуртківці – актори, які творять у міру можливості це дійство.

Враховуючи специфіку роботи в гуртках кожен керівник вишукує, випробує власні знахідки, що відповідають його напряду роботи, його вихованцям.

Однак, є загальні вимоги до організації і проведення занять, яких потрібно дотримуватися. Давайте разом нагадаємо які основні вимоги до якісного сучасного заняття.

*Обмін думками.*

### **Основні вимоги до якісного сучасного заняття:**

- *науковість* - використання новітніх досягнень науки, передової педагогічної практики;
- *системність* - побудова заняття на основі закономірностей навчально-виховного процесу; зв'язок з раніше отриманими знаннями та вміннями, опора на вже досягнутий рівень розвитку вихованців;
- *оптимальність* - реалізація на занятті в оптимальному співвідношенні всіх дидактичних принципів та правил; забезпечення належних умов для продуктивної пізнавальної діяльності вихованців з урахуванням їх інтересів, потреб;
- *ефективність* - ефективне використання педагогічних засобів; зв'язок з життям, особистим досвідом дітей; формування практично-необхідних знань, умінь, навичок, раціональних прийомів мислення та діяльності;
- *формування вміння вчитися.*

### **Тема заняття.**

Формулювання теми має стосуватися фактичного матеріалу заняття, викликати інтерес до почутого. Тема, яка пропонується вихованцям може відрізнятися від

теми, записаної в плані за стилем (художній – діловий). Тема повинна чітко, лаконічно, емоційно виражати стислий зміст заняття. Визначивши тему заняття, ми формулюємо його мету.

**Мета заняття** – це наперед визначений кінцевий його результат.

Визначення і формулювання мети є важливою умовою ефективності заняття, реалізація якої здійснюється за допомогою адекватного добору змісту навчального матеріалу та методів навчання.

Перш ніж сформулювати мету заняття педагог повинен сам знайти відповіді на питання:

- чого має навчити це заняття?
- як допоможе навчальний матеріал в розвитку вмінь та навичок вихованців?
- як вплине на погляди, переконання, почуття, над чим примусить замислитися?
- яке значення цього заняття в загальному процесі освіти і виховання.

Як і тема, мета, яка пропонується вихованцям може відрізнятись від мети, записаної в конспекті. Вона має бути доступна та зрозуміла дітям.

Яка, на вашу думку, має бути мета?

*Обмін думками.*

**Мета повинна бути:**

- а) чітко сформульована;
- б) зрозуміла;
- в) досяжна;
- д) конкретна.

Тому цілі «вивчити тему...», «поглибити знання з теми...» - не конкретні, не перевіряються, не мають чітких критеріїв досягнення. А мета «ознайомитися із способами обробки деревини, вивчити їх відмітні ознаки» - чітка, конкретна, досяжна.

**Мета включає:**

- навчальну або дидактичну – домогтися засвоєння знань, формування практичних умінь і навичок з конкретного навчального матеріалу;

– *розвивальну* – розвивати мовлення, пам'ять, увагу, уяву, мислення, спостережливість, активність і самостійність гуртківців, прищепити їм способи пізнавальної діяльності та ін.;

Та яку? Правильно... -

– *виховну* – сприяти формуванню наукового світогляду, моральних, естетичних та інших якостей особистості кожного гуртківця, вихованню колективу групи.

Ми не розмежовуємо освітню мету заняття на навчальну, виховну, розвивальну. Формуємо її як цілісну, комплексну. Вона має бути більш конкретною, можливо, не такою розлогою як раніше.

Коли визначена тема та сформульована мета заняття – час визначитись із формою його проведення, підбором методів, прийомів та вправ для її реалізації.

Зростаючі вимоги до якості знань гуртківців спонукають керівників гуртків шукати нові форми й методи роботи, які допомогли би будувати навчальний процес на основі найбільшої активізації пізнавальної діяльності гуртківців. Адже особливість позашкільної освіти в тому, що знання та вміння, які вони отримують, виходять за межі шкільних програм, уроків, підручників.

Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». Постійний рух – це основне завдання сучасного педагога. Ви, як керівники гуртків, постійно здійснюєте оптимальний вибір форм, методів, засобів навчання і виховання гуртківців, раціонально розподіляєте час заняття на пасивні й активні форми роботи з дітьми.

Які ж визначають форми організації занять ПНЗ? *Обмін думками.*

#### **Форми організації занять в позашкільній роботі:**

- групові: ведеться робота з усією групою, викладається загальний матеріал. В межах групи можливо виділяти підгрупи.
- індивідуальні: передбачено роботу з дітьми, які виявили особливі здібності, які претендують на роль солістів, виконавців головних ролей.

У гуртках, де передбачена сумісна робота різновікового складу груп одного напрямку (вокальний, хореографічний), передбачені обов'язкові зведені репетиції, ансамблева робота.

Давайте пригадаємо, які є типи занять. В залежності від провідного дидактичного завдання і структури, гурткові заняття **поділяють на такі типи:**

- заняття вивчення нового матеріалу;
- заняття закріплення знань, умінь, навичок;
- заняття вправ і практичних робіт (застосування вмінь та навичок);
- заняття узагальнюючого повторення (узагальнюючі заняття);
- комбіновані заняття – де керівник гуртка пояснює, закріплює, повторює, контролює.

Ми нагадали про класичні, або традиційні заняття, які ви проводите, але у вашому арсеналі є заняття, які важко включити в таку класифікацію, наприклад заняття - екскурсії, вступні заняття і т.д. Тобто, ви використовуєте як традиційні типи занять та їх форми так і нетрадиційні, або нестандартні.

Гурткові заняття, які не вкладаються (повністю або частково) в межі виробленого та сформульованого дидактичного завдання і структури, на яких керівник гуртків не дотримується чітких етапів навчального процесу, традиційних методів роботи - нестандартні. На небезпечну тенденцію зниження інтересу гуртківців до занять, педагогічна практика в ПНЗ відреагувала саме нестандартними заняттями, головною метою яких є пробудження й утримання інтересу вихованців до навчальної праці.

Кожне таке заняття повинно вчити мислити, збагачувати мовлення, формувати особисту думку, бути неповторним. У нас в закладі багато педагогів проводять нестандартні заняття. Щороку проводиться палацівський конкурс «Скарбничка нестандартних занять та виховних заходів», як правило, такі заняття педагоги проводять під час атестації, вони є обов'язковою умовою для педагогів, які приймають участь у фаховому конкурсі «Джерело творчості». Я вам продемонструю фрагмент відео, які представляли на такому конкурсі наші колеги. Увага на екран.

*Приклад відео.*

Такі заняття більш цікаві для дітей, змістовні, відрізняються від традиційних своєю насиченістю.

### **Найпоширеніші форми нестандартних гурткових занять:**

1. Заняття фантазії і мислення.

2. Заняття – аукціони.

*Які ще форми вам відомі? Так, це - ....*

3. Заняття - ділові ігри.

4. Заняття – змагання.

5. Заняття – фантазії.

6. Заняття пошуку істини.

7. Заняття взаємного навчання гуртківців.

8. Заняття-інтелектуальна розвага (вікторина).

9. Заняття-екскурсія.

10. Заняття-гра.

11. Заняття-квест.

12. Заняття-подорож.

13. Заняття- екскурсії.

14. Заняття-конкурс.

15. Заняття з груповою формою роботи.

16. Заняття-семінар.

17. Заняття - «Круглий стіл».

18. Заняття-КВД («Клуб веселих і дотепних»).

19. Заняття-конференція.

20. Заняття-дискусія.

21. Заняття-імпровізація.

22. Заняття – дослідження/науково-дослідна лабораторія.

Особливість нестандартних гурткових занять полягає в такому структуруванні змісту і форми, яке викликало б інтерес в гуртківців, сприяло їх оптимальному розвитку і вихованню. Організація та проведення нестандартних занять в дитячих об'єднаннях напряму пов'язана з інноваційною діяльністю педагога ПНЗ.

Отож, я пропоную сьогодні нам разом провести частину заняття – науково-дослідної лабораторії, яке ще не проводили у нас в закладі. Заодно ми дослідимо

**наскільки ефективними є нестандартні заняття, зокрема, як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців. Згодні?**

Кожне нестандартне заняття, форма якого є новою для дітей передбачає попереднього інструктажу, або пояснення правил (н-д правил ділової гри, квесту, умови подорожі, дискусії на однойменних заняттях). Теж саме зробимо і ми. Проговоримо правила роботи науково-дослідної лабораторії.

Уявіть, що ви є членами науково-дослідної лабораторії, яка працює над темою: **«Ефективність нестандартного заняття, зокрема, як засобу активізації пізнавальної діяльності гуртківців»**. Приміщенням нашої лабораторії буде ця зала, вас я попрошу бути її працівниками - лаборантами, вправи, прийоми та методи, які зазвичай проводять на занятті ми замінимо на досліди, а результати дослідів ми фіксуватимемо на таблиці ефективності досліджень. Варіант, який ви оціните як кращий - отримає схвальну оцінку - «лайк». Усе зрозуміло? Що ж, розпочинаємо дослідницьку роботу.

**Дослід 1.** На заняттях, особливо перед початком виконання практичної роботи, ми маємо ознайомити дітей, або нагадати їм про правила техніки безпеки. Як це можна зробити?

Наприклад, як може провести такий інструктаж керівник гуртка інформатики та програмування для молодших школярів.

*Віріант 1.* Він зачитує правила з техніки безпеки безпеки життєдіяльності. Це виглядає, приблизно, так: *«на робочих місцях розташоване обладнання, що працює під високою напругою. Необережне поводження з апаратурою може призвести до травм.*

*Тому суворо заборонено:*

- бігати в навчальному кабінеті;
- торкатися роз'ємів з'єднувальних кабелів та самих кабелів;
- торкатися екрана та тильної частини монітора;
- переміщувати увімкнені складові обчислювальної системи (системний блок, монітор тощо);



- *заборонено користуватися несправними меблями чи обладнанням;*
- *заборонено приносити до класу небезпечні предмети (ріжучі, колючі, вибухові, вогнебезпечні);*
- *класти будь-які предмети на системний блок, монітор, клавіатуру».*

Або, це може бути так:

*Віріант 2.*

*На робочих місцях розташоване обладнання, що працює під високою напругою. Необережне поводження з апаратурою може призвести до травм.*

*Тому суворо заборонено...А що? Спробуйте самі сформулювати правила техніки безпеки відповідно до «дорожніх знаків». Увага на екран! Як би ви пояснили наступні знаки?...*

Прошу оцінити піддослідні варіанти зразків, занести результати до таблиці ефективності досліджень.

В основній частині заняття ми викладаємо основний матеріал, використовуючи при цьому різноманітні методи та прийоми. Наприклад,...

**Скрайбінг** (з англійської scribe - робити ескіз, нарис) – це метод розповіді чи пояснення, який супроводжується графічною ілюстрацією головного змісту сказаного. Виходить свого роду ефект паралельного наслідування, тобто ми слухаємо розповідь про щось і одночасно бачимо графічну відповідність почутому.

**Завдання скрайбінгу:** донести інформацію до слухача, допомогти їй краще запам'ятати та засвоїти. Скрайбінг – не лише короткі мальовані картинки чи відео.

За манерою виконання скрайбінги бувають:

- *мальовані* – коли малюють в реальному часі перед аудиторією, або малюють і знімають цей процес;
- *аплікаційні* – для створення презентації використовуються заздалегідь підготовлені фігури, малюнки, текст;
- *змішані* – поєднання малювання та викладання вирізок.

Скрайбінг можна використовувати на будь-яких етапах заняття: вивчення нового матеріалу, узагальнення вивченого чи на заключному етапі як рефлексію. Важливо пам'ятати: головне не як малюєш чи створюєш аплікацію, а що зображаєш. *Типи візуалізації:*

- малюнки;
- піктограми;
- символи;
- ключові слова;
- схеми;
- діаграми.

Якраз час провести наступний дослід.

## **Дослід 2.**

Робота в групах. Кожна група отримує завдання – пояснити значення терміну чи поняття традиційним способом та, використовуючи метод скрайбінгу.

Обміркуйте, як за допомогою мальованого скрайбінгу можна пояснити конкретне поняття. Визначте, хто в вашій групі озвучить значення терміну традиційним способом, а хто в парі демонструватиме свій «шедевр» аудиторії. Створювати малюнок треба буде безпосередньо під час пояснення на дошці. У вас є час на підготовку 3 хв.

*Варіант 1.* Оголосіть, будь-ласка, над яким терміном, або поняттям ви працювали. Озвучте його значення.

*Варіант 2.* Попрошу пари, які обрали команди, по-черзі підійти до дошки та продемонструвати свій «шедевр» аудиторії. Один із вас створюватиме зображення – буде скрайбером, працюватиме на фліп-чарті, другий - буде «голосом за кадром», який озвучує те, що малюється та викладається. Прошу оцінити піддослідні варіанти зразків, занести результати до таблиці ефективності досліджень.

Важлива роль на занятті відведена динамічним хвилинкам. Яке їхнє призначення? *Обмін думками.*

Мета проведення динамічної хвилинки - підвищити або утримати розумову працездатність дітей на занятті, забезпечити короткочасний активний відпочинок для вихованців під час занять, коли значне навантаження припадає на органи зору і слуху; м'язи тулуба, особливо спини, що знаходяться в статичному стані; м'язи кисті працюючої руки.

Як правило, вправи складено так, щоб при їх виконанні були охоплені різні групи м'язів. Динамічна хвилинка необхідна для збереження здоров'я гуртківців, для того, щоб підняти їм настрій, зняти статичну напругу. Проте, багато педагогів стверджують, що дин. хвилинки лише для занять з дітьми молодшого шкільного віку, але я спробую вам довести, що це не так.

### **Проведемо дослідження на цю тему.**

#### **Дослід 3.**

*Варіант 1.* Проведення динамічної хвилинки традиційним способом.

*Варіант 1.* Проведення нестандартної динамічної хвилинки.

Прошу оцінити піддослідні варіанти зразків, занести результати до таблиці ефективності досліджень.

Як правило в заключній частині заняття ми проводимо рефлексію. Це своєрідний моніторинг на занятті, де педагог може і має побачити чи кожна дитина винесла з заняття певні знання, результати, а також вміння учнів оцінювати себе й роботу інших. Рефлексію теж можна проводити як традиційним способом, так і нестандартним.

#### **Дослід 4.**

*Варіант 1.* Це звична усім бесіда. Педагог задає питання. Наприклад: «Що нового ви дізнались сьогодні на занятті? Що зрозуміли, чи не зрозуміли? Що б хотіли ще почути?»

*Варіант 2.* Написання посту новин на сторінці Facebook, що я і попрошу вас зараз зробити.....

Завдання виконує кожна група окремо. Озвучує його та кріпить на «стрічку новин Facebook».

Прошу оцінити піддослідні варіанти зразків, занести результати до таблиці ефективності досліджень. Дякую вам за активну роботу.

Наша науково-дослідна лабораторія, працюючи над темою: «Ефективність нестандартного заняття, зокрема, як засобу активізації пізнавальної діяльності гуртківців» провела ряд досліджень. Час підвести підсумки – порахуємо скільки «лайків» має варіант 1 – класичні методи та прийоми на занятті, варіант 2 - інноваційні.

І окремо я прошу оцінити «лайком», або «дизлайком» частину нестандартного заняття-науково-дослідної лабораторії. Та зробити висновок із дослідження. Чи ефективне нестандартне заняття, зокрема, як засіб активізації пізнавальної діяльності гуртківців?

*Обмін думками.*

Так, нестандартні заняття більше подобаються гуртківцям, ніж буденні навчальні заняття. Нестандартні заняття спрямовані на активізацію навчально-пізнавальної діяльності гуртківців, формують дух змагальності, розвивають творче мислення, формують мотивацію навчально-пізнавальної діяльності.

Багато педагогів бачать у нестандартних заняттях прогрес педагогічної думки, правильний крок у напрямку сучасної освіти. З іншого боку — як часто проводити нестандартні заняття і чи перетворювати їх в головну форму роботи - справа кожного педагога, адже вони передбачають, як мінімум, значно більше часу на підготовку.

Завершити ж наше спілкування хочу висловом Жана Жака Руссо: «Нудні уроки придатні лише на те, щоб вселити ненависть і до тих, хто їх викладає, і до усього, що викладається».

Та я переконана, що нудним заняттям в нашому закладі не місце, адже у нас працюють творчі педагоги, які постійно вдосконалюють методикку проведення класичного заняття, в результаті чого в навчальний процес впроваджуються нестандартні заняття.

## *Заняття-дослідження «Незвичайні пригоди Електрончиків»*

*Підготувала: Мусійчук С. І., кер. гуртка «Дошколярик»*

**Мета:** узагальнити та розширити знання дітей про електрику, електричний струм, формувати уявлення про електричні прилади та правила безпечної поведінки з ними. Формувати прагнення до пошуково-пізнавальної діяльності. Розвивати словниковий запас вихованців, активізувати його новими словами. Виховувати обережне та бережливе ставлення до електроенергії.

**Обладнання:** презентація, картки для ігор та завдань, іграшкові електрончики, кульки, кришталева сітка, тощо.

### Хід заняття

#### I. Організаційний момент.

##### *Прийом емоційного налаштування на роботу.*

Привіт друзі. Давайте привітаємося один з одним нашою пісенькою-«віталочкою».



Цей тиждень у нас дуже цікавий. У Палаці проходить тиждень науки та технічної творчості. На попередньому занятті ми з вами дивилися мультфільм про електричний струм, вчора побували на святі «У пошуках цікавого робота» і сьогодні у нас теж буде незвичайне заняття. Думаю, що і настрої у вас має бути чудовий. Як у вас сьогодні настрої? *(Відповіді дітей).*

#### II. Вступна частина.

А чи зручно вам знаходитися у цьому приміщенні? Здається не дуже комфортно. Чогось не вистачає. Як видумаете, чого?

*Діти: не ввімкнули світло.*

Так, у кімнаті немає світла. Ввімкнути світло легко. Це може зробити навіть маленька



дитина. До цього ми звикли і кожного разу, коли заходимо у кімнату і нам темно - вмикаємо світло. Без світла не уявляємо свого життя. Але так було не завжди.

### ***Розповідь супроводжується демонстрацією слайдів.***

У давні - давні часи людям вночі світило лише вогнище. З часом люди здогадалися, що якщо у вогнище занурити палицю, вона загориться та освітлюватиме навкруг і це «світло» можна переносити. Так з'явилися смолоскипи. Як ви думаєте, зручно користуватися смолоскипом? Ні, та й це не дуже безпечно. Через те люди почали використовувати дерев'яні промінчики – скіпки, їх можна було поставити в будь-якому місці кімнати. Під неї обов'язково ставили миску з водою, щоб іскра не впала і не загорівся будинок. Так освітлювали свої оселі наші пра-пра-прабабусі. Та все-одно це було дуже незручно і тоді люди почали наливати у мисочку олію та ставити гноти. Так вони робили собі примітивні масляні лампи, потім з'явилися керосинові лампи. Хто такі бачив у своїх бабусь в селі, на дачі? Так будо до того часу поки один розумний чоловік, якого звали Томас Едісон майже 150 років тому придумав електричну лампу. Лампочка горіла дуже яскраво. Це було безпечно і дуже зручно. Зараз кожна дитина уміє ввімкнути в кімнаті світло.



Марійко, ввімкни світло!

### **Оголошення теми.**

Сьогодні ми з вами дізнаємося звідки береться у наших кімнатах світло, і що змушує працювати електричну лампочку, телевизор, комп'ютер, і чому трамвай так легко і вправно рухається по вулицям нашого міста. А саме головне, що таке електричний струм.



### **Актуалізація опорних знань.**

На попередньому занятті ми дивилися мультфільм про електричний струм. Давайте пригадаємо: звідки береться електричний струм? Де він виробляється? *(Відповіді дітей).*

А як він потрапляє у наші будинки? *(Відповіді дітей «За допомогою дротів та ліній електропередач»).*

А що собою уявляє електричний струм, чи можна його якимось чином побачити чи відчутти, ми сьогодні і з'ясуємо.

Вчора я отримала СМС-повідомлення про те, що маю забрати на Нові пошти посилку. На коробці було написано «Для Дошколярика». Я її принесла вам. Давайте подивимося, що там в середині. Ой, напевно це якісь іграшки, але як вони називаються? На кожній з них є якась риска, що вона означає?

Тут є лист, давайте я вам прочитаю і ми про все дізнаємося.

*«Ми маленькі, різнокольорові бешкетники-електрончики. Ми найменші частинки Всесвіту, і з нас складаються атоми, а отже все навкруги. Із своїх домівок ми вийшли погуляти та заблукали. І тепер не знаємо як потрапити назад додому...»*

Дивно. А де вони живуть? Читаю далі.



*«Наші будиночки це атоми, в них ми живемо - електрони і протони. Нам потрібно негайно повернутися до своєї домівки, яка називається «Кристалічна решітка». Допоможіть нам повернутися додому, бо без нас не буде електричного струму».*

Допоможемо?

Але , щоб допомогти, нам потрібно розібратися, що таке «електрони», «протони» та що таке «електричний струм» і що відбувається всередині дротів по яким він рухається.

***Перегляд відеоматеріалу з попереднім завданням.***

Друзі, а давайте подивимося про це мультфільм. Тільки будьте дуже уважні. В цьому мультфільмі заховалась відповідь на питання «що таке електричний струм».

*(Перегляд фрагменту мультфільму).*

Отже, що таке електричний струм? *(Відповіді дітей).*

Так, це упорядкований рух заряджених частинок – електронів, які постійно шукають своїх позитивних друзів протонів.

А ось і кришталева решітка, в якій живуть електрони. Зараз ви бачите тільки



протони, які червоного кольору. На них є заряд, який позначений символом «плюс». Коли електрони зустрічаються із протонами - виникає електричний заряд. Виявляється, в природі все має електричний заряд. Тільки він буває великий або маленький, часто зовсім непомітний.

Пригадайте, коли ви ввечері в темній кімнаті знімаєте одяг, то іноді можете чути легке потріскування, або помічати іскринки. Це електрончики одягу зустрілися з протонами нашого тіла. Іноді так буває коли ми розчісуємося - наше волосся прилипає до гребінця. Це означає, що протони волосся притягуються до електронів гребінця.

### ***Вправа «Дослідники».***

Проведемо експеримент з кульками: нам слід їх гарно потерти об свій одяг та наблизити до папірців на тарілці. Що відбулося? Папірці прилипли до кульки. Висновок: електрони, які знаходять в кульці, знайшли собі пару - протона, який знаходиться в папірці. Такий самий дослід ви можете зробити вдома з ручкою і папірцями.

У електричних дротах відбувається все так само, але з більшою силою і швидкістю.



А зараз нам слід усім взятися за руки та створити ланцюжок, як електричний провід і проказати чарівні слова. За допомогою нашої енергії ми переправимо електрони в кристалеву решітку, щоб вони зустрілися з протонами і виник електричний струм.

*Струм біжить по проводам,  
Світло йде в квартири нам.  
Працювали щоб прибори,  
Холодильник, монітори,  
Радіо і телефон.*



*Робить струм свій марафон!  
(Прикріплюємо електронника до решітки).*

Друзі, ми вже багато дізналися про електричний струм. Знаємо, що він складається з електронів, які заряджені негативно знаком «мінус», а протони заряджені позитивно знаком «плюс».

### ***Вправа «Плюс і мінус».***

Пограємо гру «Плюс і мінус». Кожен з вас отримає картки із знаками. «Мінусики» мають знайти свої «плюски», але так, щоб скласти предмет, який зображений на звороті картки та який ми використовуємо в побуті. *(Звучить музика).*

Перевіримо чи правильно ви з'єднали протони і електрони. У кожного з вас вийшов електропристрій, який у побуті працює за допомогою електричного струму. Чи усі ці пристрої вам відомі?

Я загадаю загадки, якщо відгадкою буде ваш малюнок - його ми прикріпимо на дошку.

### ***Відгадування загадок.***

Всю білизну позбирає  
І старанно покупає.  
Буде знову вся чистенька,  
Не забруднена, гарненька. *(Пральна машина).*



Дуже любить всі тканини,  
Сукні, светрики, гардини.  
Всі їх складочки знайде!  
Розіллється – пара йде!.. *(Праска).*



Суп, морозиво, ковбаси,  
Сало, м'ясо, яйця, кваси...  
Все в животику ховає  
І свіженьким зберігає. *(Холодильник).*



Сніг зимою, сонце літом,  
Поле, що чарує цвітом -  
Все на чіп він зберігає –  
Дуже добру пам'ять має! *(Фотоапарат).*



Де кого нагородили,  
Де супутник запустили...  
Фільми, казочки, новини  
Нам транслює щохвилини. *(Телевізор).*



Хоч і голосу не має,  
Але голосно гукає.  
Щоб могли порозмовляти  
І про все на світі взнати. *(Телефон).*



Сміття все попідбирає,  
До пилінки позбирає.  
Нам надійний помічник,  
Працьовитий робітник. *(Пилосос).*



Кілобайти, гігабайти,  
Папки, файли, блоги, сайти...  
Знань чимало різних має,  
Цілий світ про нього знає. *(Комп'ютер).*



Може моркву покришити,  
Свіжий сік для нас зробити.  
Непотрібно йому рук -  
Має функцій безліч штук. *(Кухонний комбайн).*



Розморозувати вміє,  
Що потрібно – розігріє.  
Піцу зробить за хвилину,  
Нагодує всю родину. *(Мікрохвильова піч).*



Молодці, ви справились із завданням. Перед вами електропристрої, без яких вдома ми не можемо обійтися. А працюють вони за допомогою електрики і полегшують наше життя.

Електричний струм є нашим помічником. Є навіть транспорт, який їздить на електриці.

### ***Вправа «Впіймай слово».***

Хочу пограти з вами гру «Впіймай слово». Я називатиму слова, що означають різні види транспорту. Якщо транспорт використовує електрику, то ви гучно плескаєте в долоні, а якщо транспорт працює на іншому паливі - стукаєте кулачками об стіл.



Слова: Ролики, килим-літак, трамвай, пліт, літак, тролейбус, віз, самокат, метро, велосипед, мотоцикл, електровелосипед, гіроборд, електричка, мітла Баби Яги,

моноколесо, електромопед, автобус, електропотяг, катер, ступа, електроавтомобіль, електроскутер.

Молодці! Все ви навали правильно, тож переправимо наступного електрончика у його домівку. Беріться за руки, утворюймо наш чудо-ланцюг!

*Струм біжить по проводам,  
Світло йде в квартири нам.  
Працювали щоб прибори,  
Холодильник, монітори,  
Радіо і телефон.  
Робить струм свій марафон!  
(Прикріплюємо електронника до решітки).*

Електричний струм є нашим помічником. Без електричного струму ми вже не уявляємо свого життя. Не має електричного струму - ми не можемо приготувати їжу, закип'ятити воду в чайнику, подивитися телевізор, почитати книжку, поговорити по телефону, проїхатися в трамваї, купити речі у магазині та багато іншого. Електричний струм наш помічник! Але, якщо неправильно з ним поводитися - він може стати для нас дуже небезпечним і завдати великої біди.

Через те ми повинні пригадати правила поводження з електричним струмом.

### ***Вправа «Сформулюй правило».***

Кожна пара дітей отримає малюнок, роздивиться його та має сформулювати зашифроване на ілюстрації правило поводження з електричним струмом.

*Ілюстрації розміщені на дошці. Діти формулюють правила.*



Молодці, усі правила ви сформулювали правильно. А давайте подивимось, що про поводження з електрострумом каже Тітонька Сова.

***Перегляд відео з коментарем.***

*(Уроки обережності від Тітоньки Сови «Електрика»).*

Помістимо наступного електрончика у його домівку. Беріться за руки, утворюймо наш супер-ланцюг!

*Струм біжить по проводам,*

*Світло йде в квартири нам.*

*Працювали щоб прибори,*

*Холодильник, монітори,*

*Радіо і телефон.*

*Робить струм свій марафон!*

*(Прикріплюємо електронника до решітки).*

Друзі, у мене є знайомі діти, які також багато знають про електричний струм та електроприлади, а ще знають, що електроенергію потрібно економити. А ви як думаєте, навіщо потрібно економити електроенергію? *(Відповіді вихованців).*

Так , вона дуже дорого коштує. Дуже складно здобувається.

Послухайте про них історію і скажіть, чи правильно поступили діти?

У новинах передали: «Треба світло берегти!»

Довго з братом міркували: як зробить це можем ми?

Треба вимкнути скрізь світло,

Якось вже не пропадем,

І дарма, що буде темно-

Головне, що бережем!

Швидко стали нудьгувати

Чим себе зайнять шукати?

Бо у темряві сидіти

Дуже вже не люблять діти.

Тож ввімкнули телевізор,  
І комп'ютер, й ноутбук,  
І гірлянди на ялинці, в тр-3 додали звук...  
Ось які ми економні!  
І слухняні й дуже скромні!

Чи правильно вчинили діти? Як треба було їм зробити?

А чи знаєте ви, щоб прийняти ванну, доведеться заплатити близько 29 грн.? Подивитися телевізор 1 годину – 1 грн. 20 коп.? Почитати книгу при світлі настільної лампи 1 годину – 22 копійки?

На перший погляд не багато, але якщо все додати, то в місяць людина на електрику витрачає від 400 грн., або й більше.

А що можна робити, щоб берегти електроенергію?

Вимикати світло, якщо у кімнаті нікого не має.

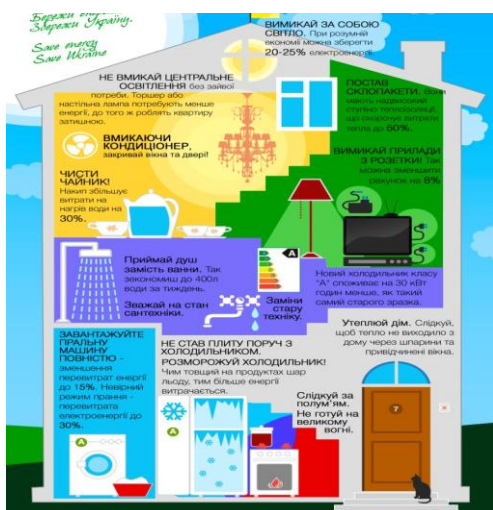
Використовувати енергозберігаючі лампочки.

Слід вимикати електропристрої, якими ніхто не користується.

Не можна залишати прилади, що працюють від акумулятора (наприклад, мобільні телефони), увімкненими довше, ніж для повної зарядки акумулятора.

Холодильник та морозильник варто тримати в чистоті, без льоду та снігу. Треба стежити за тим, щоб дверцята у них були щільно закритими.

Охолоджуйте їжу перед тим, як поставити її в холодильник.



У мене є плакат, який підказує як берегти електроенергію.

Роздивімося його і помістимо в холі закладу, щоб усі діти та їх батьки могли прочитати, як берегти електроенергію.

Переправимо останнього електрончика у його домівку. Беріться за руки, утворюймо наш чудо-ланцюг!

*Струм біжить по проводам,  
Світло йде в квартири нам.  
Працювали щоб прибори,  
Холодильник, монітори,  
Радіо і телефон.  
Робить струм свій марафон!  
(Прикріплюємо електронника до решітки).*

#### **IV. Заключна частина.**

##### ***Підведення підсумків заняття.***

Друзі давайте подивимося чи ми всіх електронників відправили до кришталеві решітки.

Дякуючи їм, ми дізналися багато про електричний струм, про історію його виникнення, про те як він з'являється, яку користь і небезпеку несе людям і як правильно поводитися з електричним струмом.

Наше заняття завершене, і коли ми виходитимемо з кімнати що маємо зробити?  
*(Відповіді дітей: вимкнути комп'ютер та світло в кімнаті).*

Молодці! До зустрічі на наступному занятті.

---

## *Заняття-творча лабораторія «Секрети технічних премудростей»*

*Підготувала : Стецюра О. П.,*

*кер. гуртка початкового технічного моделювання*

---

**Мета:** узагальнити знання дітей про види транспорту, геометричні фігури, креслення; сприяти розвитку у вихованців творчого і нестандартного мислення; виховувати вміння працювати в команді та доводити розпочаті справи до завершення.

**Обладнання:** мультимедійне забезпечення, набір карток, папір, олівці, фломастери, «екран настрою», смайли, набори конструкторів.

**Тип заняття:** комбіноване

### **Хід заняття:**

#### **I. Організаційна частина**

*Перевірка присутності вихованців на занятті.*

*Емоційне налаштування дітей: вправа «Обери свій настрій».*



Сьогодні заняття у нас буде незвичне. Ми постійно будемо відкривати якісь таємниці та робити нові відкриття. Кожен із вас перетвориться на майстра винахідника. Але, беручись за будь-яку справу, потрібно пам'ятати про головне правило – вона буде успішною тільки при умові, якщо гарний настрій. А от який настрій у вас, ми зараз спробуємо визначити. Погляньте, на нашій дошці розміщенні різноманітні смали-емоджі. Оберіть той смайл, який найбільше відповідає вашому настрою і прикріпіть його на «екран настрою».

*(Діти обирають смали і пояснюють чому обрали саме таку емоцію, кріплять її на «екран настрою»).*

А девіз нашого заняття буде такий: «Вигадай, пробуй, твори! Розум, фантазію прояви!»

#### **II. Вступна частина**

**Повідомлення теми та мети заняття. Актуалізація опорних знань дітей.**





Так, так, саме вміння фантазувати, вигадувати, вирішувати нестандартні ситуації сьогодні знадобиться вам під час заняття. Ми будемо з вами розкривати секрети майстерності винахідників.

А чи знаєте ви, кого називають винахідником?  
(відповіді дітей).

Так, винахідник – людина, яка створює нові винаходи, головним чином, технічні пристрої, або ж удосконалює уже існуючі. Хоча деякі винахідники це вчені, більшість з них — інженери, які створюють технічні новинки. Часто винахідники покращують існуючі пристрої або комбінують їх для створення нових корисних пристроїв.

І сьогодні ми спробуємо розкрити секрети, які допоможуть нам стати техніками-винахідниками. А допоможе нам в цьому телекнига «Секрети технічних премудростей». Перегорнувши її сторінки та виконавши всі завдання ми з впевненістю зможемо сказати, що станемо справжніми винахідниками.

### **III. Основна частина**

Готові до пригод?

Що ж, розгортаймо нашу теле-книгу та подивимось що написано на першій сторінці. Які поради тут ми бачимо?

*(На екрані напис: «Секрет № 1 «Обери команду та визначся з напрямком діяльності»).*

Перш ніж братися до справи потрібно створити команду однодумців, адже з друзями працювати швидше та цікавіше. Створеним командам слід визначитися в якій сфері здійснювати свої винаходи. Коли ви займали місця за робочими столами - ви вже умовно об'єдналися у три команди, тепер вам потрібно визначитися в якому напрямку будете працювати. Для цього я пропоную вам розгадати шифри.

У кожної команди є цифровий код, шифрувальна панель, та підказка-ключ. Почитайте уважно підказку, а потім підставляючи замість цифр літери з шифрувальної панелі ви дізнаєтесь відповідь.

***Вправа «Дешифрувальник».***

**Завдання:****1 команда: автомобіль, код: 1 1 7 6 5 6 1 4 5 0**

*Підказка:* є великий, є малий, є вантажний і пасажирський; спочатку люди його боялися, а зараз ми без нього не можемо уявити свого життя, його можна зустріти у будь-якому місті чи селі. Спочатку він мав паровий двигун, потім почав працювати на дизельному паливі, бензині, газі, а зараз є такі, які працюють за допомогою електроенергії.

Про який вид транспорту йде мова?

**2 команда: корабель, код: 5 6 6 1 1 2 5 0**

*Підказка:* спочатку його виготовили з колоди, потім з дощечок, попередньо законопативши щілини смолою, далі йому з тканини вигадали засіб для пришвидшення, хоча він працював лише тоді коли був вітер. Сьогодні ж вони бувають різних розмірів, зроблені з металу і можуть поміщають в собі більше тисячі людей.

Про який вид транспорту йде мова?

**3 команда: літак, код: 5 4 7 1 5**

*Підказка:* він рухається за допомогою гвинтових або ж реактивних двигунів, має палубу, ілюмінатори і киль. Завдяки винаходу цього транспортного засобу здійснилася одна із заповітніших мрій людини, про яку розповідається у міфі «Дедал і Ікар».

Про який вид транспорту йде мова?

Молодці. З завданням впоралися і зуміли визначити сферу своїх винаходів. Отож, перша група дослідників буде працювати в напрямку вдосконалення автомобільного транспорту; друга – авіаційного, а третя – судноплавного транспорту.

Тепер можна знову перегорнути сторінку нашої книги, щоб дізнатися наступний секрет. І слідуючим кроком є...

*(На екрані напис: «Секрет № 2 «Пригадайте все, що ви знаєте з обраної теми»).*

І справді перш ніж вигадувати щось нове, потрібно дізнатися, що вже люди придумали в цьому напрямку.

### ***Вправа «Незакінчене речення»***

Кожній творчій групі потрібно закінчити розпочате мною речення.

1. Ми знаємо, що до спеціального виду транспорту відносяться... *(пожежні автомобілі, автомобілі швидкої допомоги, міліцейські автомобілі, автокрани, автовишки).*



2. Ми знаємо, що корабель, який рухається за допомогою парового двигуна називається ... *(пароплав, теплохід).*

3. Ми знаємо, що рулі повороту на планері розташовані на ... *(кілі).*

4. Ми знаємо, що сьогодні автомобілі працюють на поршневих двигунах... *(внутрішнього згорання).*

5. Ми знаємо, що лінія яка розмежовує поверхню води з корпусом судна називається... *(ватерлінія).*

3. Ми знаємо, що літаки, які можуть сідати на воду називаються ... *(гідроплани).*

Молодці, от ми і перегортаємо наступну сторінку нашої книги.

*(На екрані напис: «Секрет № 3 «Подумайте, як ви можете вдосконалити вже існуючі винаходи»).*

Ось тепер, настала черга проявити вам свою фантазію та винахідливість. Слухайте уважно завдання. Кожна група повинна вигадати нове удосконалення своїм видам транспорту. Ці удосконалення повинні бути корисними, носити мирні цілі, допомагати людям. Всі свої доповнення ви повинні зобразити на технічному ескізі. Та спочатку давайте пригадаємо, що таке ескіз і чим ескіз відрізняється від креслення? *(Відповіді дітей).*

Так, ескіз – це зображення певного об’єкта виконаного без геометричних інструментів.

У вас є аркуші паперу, олівці та ваша фантазія. Час на виконання завдання 5 хвилин.

***Робота в творчих групах.***

Прошу делегувати по два представники від кожної групи для представлення своїх напрацювань (*діти презентують свої розробки*).

Дякую. І нам час перегорнути іще одну сторінку нашої книги.

***Демонстрація фрагменту мультфільму «Ох і Ах».***

***Прийом «Я так думаю».***

Який висновок ми можемо зробити із переглянутого відеоролика? (*Відповіді дітей*). Так, впоратися з будь-якою справою буде легше і все у вас буде вдаватися, якщо братися за неї з хорошим настроєм і не боятися труднощів. А для того, щоб покращити ваш настрій, я пропоную вам трішки розважитися.

***Музична гра-розминка «Збери посмішки».***

Дякую, займайте свої місця. А ми перегорнемо іще одну сторінку нашої книги «Секрети технічних премудростей».

(*На екрані напис: «Секрет № 4 «Приступайте до створення моделі свого задуму»*).

Що ж, ось настав той довгоочікуваний момент, коли ви зможете реалізувати свої задуми та вдосконалити їх. Кожна творча група отримає набір конструкторів і впродовж 20 хвилин має спільно усією командою скласти свій технічний засіб та придумати йому назву.

***Робота в творчих групах.***

***Оцінювання робіт. Прийом «Щедра оцінка».***

Прошу продемонструвати свої вироби. (*Діти демонструють результати роботи*).

(*На екрані напис: «Секрет № 5 «Запатентуйте свої винаходи»*).

Ну що ж, наступні кроки юних винахідників – створення технічних креслень. Вам необхідно зробити креслення, представити їх патентній комісії та запатентувати

свій винахід. Але хто мені підкаже, що означає «Отримати патент на винахід»? Так, це означає отримання документів, в яких вказано, що ви є автором даного винаходу. Наступним етапом, звісно ж, є пошук шляхів втілення вашого задуму в життя.

### **Виховний момент**

Не дивлячись на те, будете ви винахідником чи оберете іншу професію, ви повинні запам'ятати іще один секрет, який вам стане в пригоді не дивлячись на те, ким ви будете в майбутньому. А який це секрет, ви мені скажете після перегляду фрагменту мультфільму. Увага на екран.

#### *Демонстрація фрагменту мультфільму «Так сойдёт».*

Тож, який висновок ми можемо зробити?

#### *Приєм «Вільний мікрофон». Відповіді вихованців.*

Беручись за будь – яку справу її потрібно робити якісно і до кінця.

**(На екрані напис: «Секрет №6 «Доводьте задуману справу до кінця і працюйте якісно»).**



### **IV Заключна частина**

Це і буде сьогодні останнім секретом технічної майстерності юного винахідника.

#### *Рефлексія. Вправа «Актуальні новини».*

Сьогодні ми разом з'ясували секрети технічної майстерності юних винахідників, а тепер уявіть себе ведучими телепрограми новин. Скажіть глядачам, які дивляться новини, про які секрети сьогодні ви дізнались і що нового відбулось сьогодні на занятті.



#### *Вправа «Екран настрою»*

А на завершення заняття я прошу вас знову поглянути на екран настрою і знову обрати смайлик, який відповідає вашому настрою. Прошу підійти і прикріпити його до нашого екрану.

#### *Прибирання робочих місць.*

До зустрічі на наступному занятті!

## *Заняття-віртуальна експедиція «Лабіринтами Європи»*

*Підготували : Остапенко Г. В., кер. гуртка «Орігамі»,*

*Литвинюк І. В., кер. гуртка дитячої мультиплікації*

**Мета:** ознайомити вихованців із країнами Європи, найвизначнішими архітектурними та історичними пам'ятками країн Європи, цікавими винаходами, які були винайдені і запатентовані в цих країнах, продовжувати вчити складати сценарій та виготовляти героїв технікою орігамі до анімаційного фільму; розвивати мислення, пам'ять, творчу уяву, уміння висловлювати й аргументувати власну думку; виховувати повагу до історії, культури своєї країни та інших країн.

### Хід заняття

#### I. Організаційна частина

**Педагог 1.:** Доброго дня усім!

*Вправа на емоційне налаштування «Усмішка»*

**Педагог 2.** Якщо посміхнутися перехожому - він посміхнеться у відповідь. Якщо посміхнутися небу та сонцю - розійдуться хмари. Якщо посміхнутися Всесвіту - трапиться щось казкове. Давайте посміхнемося губами, очима, долонями, серцями!



Невідомо, хто й коли, але хтось сказав мудрі слова: «Намагайтеся кожного дня для кожної справи знайти якийсь позитивний початок, оскільки від того настрою, з яким ви вступаєте в день, або в якусь справу залежать ваші успіхи». Я бажаю вам розпочати заняття з гарним настроєм і отримати від нього задоволення і гарні результати.

**Педагог 1.** А заняття у нас сьогодні, як ви вже зрозуміли – незвичайне! Сьогодні на занятті присутні юні майстрині із гуртка «Орігамі», юні мультиплікатори та гості. Тому, давайте привітаємо наших гостей.

#### II. Вступна частина

**Педагог 2:** За вікном одна із найчарівніших і водночас найбільш перемінних пір року. Адже саме зараз золотава осінь передає всі права білосніжній зимі. Саме тому одного дня може дощити, а іншого може засипати все місто снігом. Але незалежно від того, яка погода за вікном, ми ніколи не сумуємо та не сидимо без справ.

**Педагог 1:** Саме сьогодні на нашу електронну пошту прийшов лист. Та він дивний якийсь, його неможливо прочитати. Може, його пошкодив вірус, або хтось навмисне нам його зашифрував.



**Педагог 2.** Допоможете його прочитати?

*На екрані з'являється текст, де окремі слова написані різними мовами.*

**Педагог 1.** Ось такий лист. Що написано – не відомо. Давайте читати разом.

**Педагог 2.** Які є варіанти щодо того як прочитати ці слова? Швидше всього вони написані різними мовами, що вони означають, як перекладаються? Як ви думаєте, які є варіанти відповіді?

*Підвести дітей до відповіді: «Скористатись Google Перекладачем».*

**Педагог 1.** Педагог: Добре. Давайте спробуємо. Але, на жаль, я не зможу скористатись цим комп'ютером, бо він має пароль, якого я не знаю, давайте відгадаємо разом.

(На екрані слайд : «Підказка»).

**Вправа :** «*Зашифроване словосполучення*».

(*Анрутьлук анидюл - «Культурна людина»*)

**Виховний момент** «*Культурна людина*»

**Педагог 1:** А що ми знаємо про культурну людину, яка вона, які її манери?

**Педагог 2.** Часто про вихованість та культуру людини судять за її манерами. Існують критерії на яких базується етикет і які регулюють поведінку людини. Це честь, совість, порядність – якості, якими потрібно дорожити так само, як ми дорожимо здоров'ям. Які риси притаманні вихованій людині? (Порядність, толерантність, совість, чесність, дисципліна, уважність, вміння слухати...)

**Педагог 1.** Культурним бути не так вже й важко, для цього слід вміти правильно поводитись серед людей, знати правила поведінки, вживати у своїй мові чарівні слова, які додають чарівності кожній людині, яка їх вживає.

Світ влаштований так, що поряд із культурними людьми проживають і некультурні. І сьогодні у нас на занятті присутні лише культурні діти, так чи ні?

**Педагог 2.** А давайте це перевіримо.

### ***Вправа «Сортувальник»***

Необхідно розсортувати із коробки правила поведінки вихованих та дії некультурних людей в валізу, або бак для сміття.

**Педагог 1.** Педагог: Молодці! Мені приємно, що сьогодні на занятті присутні культурні і виховані діти. Пароль підбрано правильно. Ми можемо розпочинати дослідження незрозумілого листа.



## **IV. Основна частина**

*На екрані з'являється сторінка з Google Перекладача із не відомим словом.*

*Вводимо слово і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спецефекти).*

*Вмикається світло і на екрані з'являється краєвид Польщі та виходить дівчинка.*

**Сандра:** Привіт! Мене звати Сандра, я рада вітати вас в гостях у моїй країні.

**Педагог 1.** Здрастуй, Сандро, а в яку країну ми потрапили?

**Сандра:** Відгадайте самі.

### ***Гра «Відгадай»***

**Сандра:** Це європейська держава, що має в своєму складі 16 воєводств, межує із сімома країнами: із Росією та Литвою, Білоруссю та Україною, із Чехією та Словаччиною, а також з Німеччиною. На півночі вона омивається водами Балтійського моря, тут проживає найбільша кількість білих лелек. Це країна



велосипедів. Національна страва – бігос – тушкована капуста з м'ясом та копченостями. У столиці моєї держави одна вулиця названа на честь Вінні-Пуха.

**Це — ...**(Польща).

**Сандра:** Так , ви у Польщі, і давайте привітаємось на моїй рідній мові: «Dzień dobry!».

**Гуртківці:** «Dzień dobry!»!

**Сандра:** Столиця Республіки Польщі - місто Варшава, що є також і найбільш населеним містом Польщі (понад 2,5 млн. чоловік). Варшаву можна назвати містом «най-най...». Тут знаходяться найдорожчий готель, найвища будівля, найменший будинок, найвужчий будинок, найстаріша кондитерська, найбільший басейн.

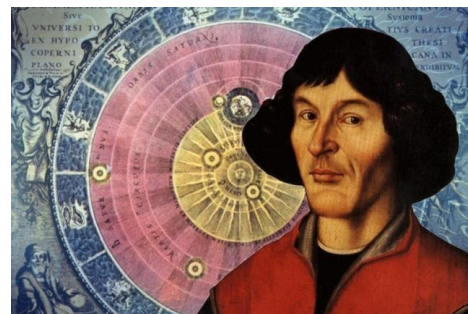


У нас немає бездомних тварин та майже немає проблем з екологією, а у житловому районі Варшави ввечері можна побачити їжаків. Навчальний рік для всіх учнів та студентів розпочинається 1 жовтня.

**Педагог 2:** А я знаю, що святковий стіл у Польщі завжди починають із супу, а на Різдво першою стравою обов'язково має бути грибний суп чи червоний борщ. До речі, останній часто не їдять, а п'ють і його можна придбати і в кавових автоматах.

Цікаво, що національним символом Польщі є білий орел. Згідно із легендою, древній предок поляків Лех заснував першу столицю Польщі там, де побачив гніздо орла.

В цій країні поважають тих, хто цікавиться та займається наукою. 26 лауреатів Нобелівської премії були поляками. В Польщі поважають та пам'ятають великого астронома, автора Геліоцентричної системи світу - Миколу Коперника, на честь якого у Варшаві вдячні поляки побудували центр наук.



*Відео про центр наук Коперника.*

**Педагог 1:** Сандро, дякуємо тобі за цікаву експрес – мандрівку Польщею. Діти, а Вам сподобалось?

**Діти :** Так!

**Педагог 1:** Сандро, зачекай, а що ж означає слово, через яке ми потрапили до тебе в гості.

**Сандра:** Це слово в перекладі із польської означає «орел».

**Сандра:** На згадку про подорож моєю країною я вам дарую сувеніри (2 зображення орла), а також 2 зірки і ще кожному з вас сувенірну карту Європи. Я думаю, що вона вам знадобиться.

**Педагог:** Що ж, дякуємо тобі, Сандро, До побачення! А ми продовжуємо наше розслідування. Наступне невідоме слово...

*Вводимо слово і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спец ефекти).*

*Вмикається світло і на екрані з'являється зашифроване слово.*

**Вправа «Розгадай слово»** ( В кожному слові підкреслені букви, які являються буквами загадано слова).

**Факти, аристократ, слава, кран, функція, Валерія, імперія**

ф	р	а	н	ц	і	я
---	---	---	---	---	---	---



*Виходять діти: Каролін і Ірен*

**Каролін:** Bonjour.

**Діти :** Bonjour.

**Ірен :** Ми раді вітати вас у Франції.

**Каролін:** Франція - одна з найцікавіших країн світу, яка багата своєю історією та культурою, загадково-казковими пейзажами і затишними містами. Тут завжди дуже багато туристів. Столиця і найбільше місто — Париж. У Франції знаходиться найбільша кількість замків світу – майже п'ять тисяч! На Новий рік прикрашати ялинку придумали французи. Франція - батьківщина велосипеда.

Ця країна на карті схожа на сову, можливо тому, що жили і живуть тут розумні люди – винахідники.



**Ірен:** Чи знаєте ви, що сучасний олівець був винайдений у Франції талановитим винахідником Нікола Жак Конте. Він розробив рецепт змішування графіту з глиною і водою та налагодив виробництво високоякісних стержнів для олівців.

Саме у Франції брати-винахідники Монгольф'є проводили свої експерименти з повітроплавання, які 15 вересня 1783 року увінчалися мандрівкою людини в небо на повітряній кулі – першому літальному апараті.



Ідея створення парашута з'явилася також у Франції.

В грудні 1895 року, в Парижі на бульварі Капуцинів відбувся перший кіносеанс - брати Люм'єри демонстрували своє перше кіно. А згодом у Франції був створений перший анімаційний фільм. (Демонстрація фільму).

**Каролін:** Ми Вам розповіли лише про найвизначніші винаходи у Франції, а чим вона ще відома?

Правильно – Ейфелева вежа. Хтось може щось розказати про Ейфелеву вежу?



**Діти:** Її створив французький інженер-будівельник Гюстава Ейфель для Всесвітньої виставки. Висота вежі 320м разом зі шпилем. Вежа символізує багатство і незалежність Франції.

**Ірен:** Дорога від Ейфелевої вежі веде до Тріумфальної арки. Тріумфальна арка вшановує тих, хто боровся і помер за Францію в період французької Революції і Наполеонівських воєн.

**Каролін:** Французька національна кухня подарувала нам різні види сиру, соуси, у тому числі й майонез, без якого ми не уявляємо улюблених страв, а також чудовий десерт крем-брюле.

**Педагог 1:** Дякуємо Вам за цікаву і пізнавальну подорож чудовою країною. Ми сподіваємось, що ви нам допоможете з перекладом невідомого слова.

**Ірен :** Так, звісно, тут зашифровані два слова: «сова» і «повітряна куля». І ще ми хочемо вам подарувати на згадку про нашу зустріч сувеніри.

**Педагог 2.** Дякуємо, до нових зустрічей! А ми намагаємось перекласти наступне слово.

*Вводимо слово і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спец ефекти).*

*Вмикається світло, на екрані з'являється краєвид Німеччини і виходить дівчинка Маргарет.*

**Маргарет:** Привіт, мене звати Маргарет, ви впізнали куди потрапили? Спробуйте відгадати.



Це країна - батьківщина великих композиторів – Баха, Бетховена. Це країна, де народилися, жили та працювали двоє братів-казкарів - брати Грімм... Так - це Німеччина.

**Маргарет:** Головний символ Берліна – Бранденбурзькі ворота. Колись через ці ворота можна було потрапити до міста, проте у кінці XVIII століття вони були перетворені на монументальну тріумфальну арку.

Якщо зазирнути до кухні німецьких господарок, що ж ми там побачимо та скуштуємо? Це різні види ковбасок, сосисок, сардельок, тушкована капуста, страви з яєць.

**Педагог 1:** Багато винаходів, які змінили світ були запатентовані і винайдені у Німеччині.

Так, німецький винахідник барон Карл Дрез створив перший самокат, який назвав машиною для ходьби і якого вважають першим прототипом велосипеда.

А відомий німецький винахідник Карл Бенц отримав патент на перший у світі бензиновий автомобіль. Це був триколісний двомісний екіпаж на високих колесах зі спицями.

Німецький географ, мандрівник і математик Мартін Бехайм першим в історії людства здогадався, що земля має форму кулі і зобразив її у формі глобуса.

**Педагог 2:** Маргарет, ми дуже вдячні тобі за цікаву експрес – мандрівку Німеччиною, але скажи, будь ласка, як перекладається слово, через яке ми потрапили до твоєї країни.

**Маргарет :** Це слово я вам скажу, якщо ви пограєте зі мною у гру.

**Гра «Конверт запитань»**

Як називається столиця моєї держави? (*Берлін*).

Які ворота є символом Німеччини? (*Бранденбурзькі ворота*).

Кого з великих німецьких композиторів ви знаєте? (*Бах, Бетховен*).

Яких казкових героїв, які народилися в моїй країні ви знаєте? (*Найбільш відомі казки: «Білосніжка і сім гномів», «Мізинчик», «Червона Шапочка», «Бременські музиканти», «Спляча красуня», «Попелюшка», «Заєць і їжак», «Вовк і семеро козенят»*).

Які відомі винаходи були винайдені у моїй країні? (*Самокат, автомобіль, глобус*).

**Маргарет:** Молодці! Ви гарно слухали, багато чого запам'ятали, тому я вам скажу, що в перекладі з німецької це слово означає \_\_\_\_\_. А на згадку про подорож моєю країною я вам подарую сувеніри та зірки.

**Педагог 1:** Дякуємо, Маргарет! Нам час вирушати далі, до нових зустрічей!



**Педагог 2:** Продовжуємо наше розслідування. Цікаво, а куди ми потрапимо на цей раз. Наступне невідоме слово...

*Вводимо слово і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спец ефекти).*

*Вмикається світло і на екрані з'являється картинка чобітка.*



**Педагог 1:** Наступна країна, в яку ми потрапили, схожа на чобіток. Чи знаєте ви що це за країна? (*Італія*).

**Дівчинка:** Buon giorno!

**Діти :** Buon giorno!

**Дівчинка:** Мене звати Паула! Я вітаю вас в сонячній Італії. Що ви знаєте про цю країну?

**Паула:** Італія різнобарвна та чарівна, її столиця – місто Рим. У кожному регіоні Італії своє життя, кухня, традиції, ідеали, мова і культура.

Гордість Італії – вежа, що розташована у місті Піза, має назву «вежа, що падає». Цікаво, що самі жителі Пізи з любов'ю називають свою унікальну вежу "тривалим дивом". Щороку вона відхиляється на 1 міліметр від своєї вертикальної осі і так



"падає" ось уже вісім сотень років.

Руїни Колізею - найбільшої старовинної будівлі давньоримського амфітеатру, на арені якого відбувалися бої гладіаторів - одне із семи нових чудес світу.

Одним з найкрасивіших міст Італії є Венеція – місто на воді. Венеційська гондола - човен є головним засобом пересування по каналах міста.

Макарони, італійську «пасту» та піцу люблять в усьому світі.

**Педагог 2:** А ще я хочу додати, що на території Європи тільки три активних вулкани, Етна, Стромболі і Везувій, всі вони розташовані в Італії.

Ви всі чули про такі машини , як ламборджині? Так от раніше Lamborghini була відома як компанія, що випускає трактори.

Багато найпрестижніших в світі спортивних автомобілів - італійські, зокрема Ferrari, Maserati, Bugatti і De Tomaso.

Італія славиться своїми винаходами, так знаменитий філософ, фізик, астроном Галілео Галілей винайшов свій телескоп в 1609 році. З його допомогою він відкрив гори на Місяці, склав першу в світі карту місячної поверхні. Відкрив також чотири супутники Юпітера, плями на сонці та виявив, що чумацький шлях складається з безлічі зірок. Галілео Галілей придумав ще й термометр та мікроскоп.

**Педагог 1:** Саме Італія батьківщина фортепіано, його винайшов клавесиновий майстер Бартоломео Крістофорі.

А видатний італійський художник, митець Леонардо да Вінчі намалював безліч машин, в тому числі танки і літальні апарати, задовго до того, як їх винайшли.

На території республіки Італії розташовано дві незалежних карликових держави: Ватикан і Сан-Марино. Сан-Марино — найстаріша республіка, яка була заснована в далекому 301 році. Кількість її жителів — 30 тисяч.

Ватикан — це місто-держава, єдина в усьому світі, ворота якої на ніч закриваються. Там є своє власне радіо, гроші, телебачення, поштові марки і навіть армія.

**Педагог 1:** Дякуємо тобі, Пауло, за подорож по прекрасній Італії. Допоможеш нам в перекладі невідомого слова?

**Дівчинка:** Так, неодмінно - це «чобіт» і «човен», а на згадку про подорож Італією я вам подарую сувеніри і зірочки.

**Педагог 2:** Дякуємо. Цікаво, що нас чекає далі? Ми продовжуємо розслідування. Наступне невідоме слово...

*Вводимо слово і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спецефекти).*

*Вмикається світло і на екрані з'являється ребус.*

**Педагог 1:** Назва країни, у якій ми опинилися зашифрована на екрані. Чи впізнаєте ви що це за країна? (*Велика Британія*).

### Вправа «Розгадування ребусу»



**Дівчинка Елізабет:** Hello!

**Гуртківці:** Hello!

**Елізабет:** Я рада вітати вас в гостях у столиці Великої Британії – Лондоні. У нас до цього часу, як в казках, країною править справжній король або королева. Кожен турист, який ступив на землю Лондона, насамперед прагне побачити його історичні споруди: це Букінгемський палац, в якому розташована королівська резиденція та Біг-Бен - легендарний годинник, що відлічує точний час впродовж півтора століть.

Культура Великої Британії, так само як і її історія, надзвичайно багата на всілякі дивацтва. Лівосторонній рух, чудернацьке чоловіче вбрання – усе це не зовсім звичайне, але є ще багато іншого, чим знаменита Британія.



Так, телебачення, яке я обожаю, придумане британським винахідником Джоном Бердом, перші телевізори Берда - важливий крок у розвитку телебачення. Перший у світі пазл з'явився в Англії 1769 р. Його винайшов картограф Джон Спілсбері. Спочатку головоломка призначалася не для розваги, а для навчання і являла собою розрізану на окремі держави карту Європи.

**Педагог 1:** А ще ця країна дала світові багатьох впливових вчених, математиків і винахідників. З такими людьми приходять грандіозні ідеї, теорії та винаходи, деякі з них змінили світ. Так перший комп'ютер, а це був перший автоматичний пристрій для обчислень, винайдений британським математиком і вченим Чарльзом



Бєббїджом в 1820р., а вчений Тїм Бернерс-Лї в 1989 році написав першу комп'ютерну програму (вєб-браузер) та винайшов вєсвїтню павутину.

Англїйцї люблять чай бїльше, нїж будь-хто. Коли хтось їде не прощаючись, у нас прийнято казати «пїшов по-англїйськи».

**Педагог 2:** Жителї Британїї вїдрїзняються неабияким здоров'ям, можливо це пов'язанє із клїматом, але вони ще й активно займаються спортом. Пропоную ї нам приєднатись до цїєї корисної справи.

Для цього вам треба пїднятись із своїх мїсць, ї повторювати за Елїзабет та її подругами рухи.

**Фїзкультхвїлінка** (вїдеофїзкультхвїлінка на англїйськїй мовї).

**Педагог 1:** Елїзабет, дякуємо тобї за подорож чудовою країною.



**Елїзабет:** Отож, слово «doggie», в перекладї з англїйськїї означає «собачка». Королева Великобританїї обожнює собачок, улюблена порода собак англїйськїї королеви коргї. А на згадку про Британїю я дарую вам зїрочки та сувенїри.

**Педагог 2:** Дякуємо. А ми продовжуємо наше розслїдування. Наступне слово...

*Вводимо слово ї одразу в кїмнатї створюється атмосфера вїртуальної подорожї (звуки, свїтло, спец ефекти).*

**Емма:** Неї! Мене звати Емма!

**Педагог 2:** Привїт, куди ми потрапили?

**Емма:** Мою батькївщину називають країною озер ї болїт. Вона вкрита снїгом до семи мїсяцїв на рїк, а найвїдомїшого фїна на санях з запряженими оленями, один раз на рїк в гостї чекають усї без винятку дїти свїту та навїть дорослї. Ви здогадались як називається моя країна? (Фїнляндїя).



Молодці, здогадались – це Фінляндія!

Саме у Фінляндії живе Санта-Клаус, якого місцеві жителі називають Йолупукі. У нього є паспорт із зазначенням дати народження «давним-давно».

На вулицях міст Фінляндії, особливо це стосується північних районів країни, можна побачити зайців і навіть іноді оленів.

**Педагог 1:** Столиця країни, Гельсінкі, щорічно займає перші рядки в рейтингу кращих міст світу, а назви вулиць на табличках пишуть на двох офіційні мовах - фінській і шведській.

Фінляндія - унікальний водний край де 188 000 озер і 650 річок та 179500 островів. У найпівнічнішій частині країни сонце не сідає за небосхил 73 дні, результатом чого є білі ночі. Частина держави знаходиться за Полярним колом, а справжнє північне сяйво можна побачити навіть у південних регіонах країни.

Тут найчистіша в світі вода - водопровідну воду можна пити прямо з-під крана в будь-якому регіоні країни. Фінляндія - особлива країна. Саме фіни стали батьками багатьох винаходів, зокрема в XVI ст. винайшли ковзани для катання по льоду, а в 1992 році інженер компанії Vodafone Нейл Пепуорс зі свого телефону відправив колегам перше в світі sms-повідомлення - привітання з Різдом.

**Емма:** А слово Joulu isoisä, яке ви хотіли перекласти з фінської означає «різдвяний дід». За фінською традицією саме він дарує подарунки дітям на Різдо. І саме цього діда фіни називають Йолупуккі, який зараз виглядає як звичний всім Санта-Клаус.



*Демонстрація відеофрагмента про Санта-Клауса.*

На згадку про мою країну я дарую вам зірочки, які сяяли на нашому північному небосхилі та сувенірчики

**Педагог 2:** Дякуємо. А тим часом ми закінчили наше розслідування, усі слова розшифровано. Нам час повертатись додому.

**Педагог 1:** *(Вмикає наступний слайд..., але натомість дивний звук та з'являється слайд, який вимагає пароль-дозвіл для телепортації).* Але стривайте.. Щоб повернутись додому, нам потрібно

ввести пароль – це комбінація слів – назви країн в яких ми побували під час нашого розслідування.

**Педагог 2:** Давайте пригадаємо де ми були. Отож найпершою країною, яку ми відвідали була Франція, далі.....

*Вводимо слова і одразу в кімнаті створюється атмосфера віртуальної подорожі (звуки, світло, спец ефекти).*

*З'являється наступний слайд – зображення Палацу.*

**Педагог 1:** Ну ось ми і вдома. Телепортуючись з однієї країни в іншу, ми отримували подарунки, давайте дістанемо нашу валізу і спробуємо пригадати з якої країни привезені сувеніри-подарунки.

**Вправа «Бюро знахідок»:**

Санки – Фінляндія

Санта – Клаус – Фінляндія

Гондола (човник ) - Італія

Автомобіль – Німеччина

Сова – Франція

Орел – Польща

Повітряна куля – Франція

Чобіток – Італія

Собачка - Великобританія

Що ж, давайте ще раз прочитаємо листа з уже розшифрованими словами.

**Педагог 2.** Ось такий лист, але він мені чимось нагадує казку, яка може стати дійсністю.

Із знахідками ви справились. А тепер на вас чекає нове завдання.

**Педагог 1.** А я знаю хто може цю казку та її персонажів оживити...

**Педагог 2.** І я їх знаю! А ви (звертається до дітей) знаєте?

**Педагог 1.** Так, юні майстри – вихованці гуртка «Орігамі» можуть із паперу зробити персонажів та декорації для цієї історії, а юні мультиплікатори – перетворити історію в казку – сценарій до цікавого мультфільму. Як вам така ідея?

**Педагог 2.** Чудово, тоді до роботи!

**Педагог 1.** Але для початку нам треба скласти план дій.

**Педагог 2.** Вихованці гуртка «Орігамі» відповідно до схем, з якими працювали на попередніх заняттях, виготовлятимуть персонажів до мультфільму, та перед тим як приступити до роботи, а ми працюватимемо із папером, ножицями та клеєм слід нагадати правила безпечної роботи. Про які правила слід пам'ятати?

*(Відповідають усі діти).*

**Педагог 1.** А вихованці гуртка дитячої мультиплікації мають написати сценарій до мультфільму. Подумайте, який має бути сценарій і який мультфільм щоб він був цікавим глядачам *(відповідають усі діти).*

**Педагог 2.** Що ж, завдання зрозуміле? Тоді до роботи.

### **Виконання практичного завдання**

- Вихованці «Орігамі» складають по схемах, та по відео майстер-класах персонажів і героїв майбутнього мультфільму.
- Вихованці гуртка дитячої мультиплікації створюють сюжет майбутнього мультфільму.
- Демонстрація виконаної роботи, презентація.

**Педагог 1.** Молодці. З завданням ви справились добре. Я думаю, що все це буде проектом до майбутнього мультфільму, а ми, майстри орігамі, з радістю вам допоможемо. А зірочки, що ми привезли із подорожей подивіться як гарно засяяли.

**Педагог 2.** На синьому фоні вони сяють по-особливому гарно і мені щось нагадують. На що схожа ця комбінація із зірочок на синьому фоні?

*Відповіді дітей.*

**Педагог 1.** Справді, 12 золотих п'ятикутних зірок на синьому тлі, які ми зібрали під час нашого дослідження нагадують прапор Європейського Союзу.



Кількість зірок незмінна, коло є уособленням єдності, число 12 символізує досконалість і повноту. Це також і кількість місяців року, і кількість цифр на

циферблаті годинника, і кількість апостолів Христа. І я думаю, що сьогодні його ми створили не просто так. Як ви думаєте, чому?

*(Відповіді дітей).*

**Педагог 2:** Правильно, адже цього року у нашій країні почав діяти безвізовий режим, тобто громадяни України можуть перетинати кордон з країнами Європейського Союзу без звичного оформлення візи.

**Педагог 1.** А чи знаєте ви, що це за організація - Європейський Союз і як вона була створена?

*Приєм випереджуючого завдання. Повідомлення гуртківців.*

**1.** Європейський Союз – це сім'я демократичних Європейських країн, що спільно працюють задля миру і процвітання. Це унікальне об'єднання країн Європи, яке об'єднує 28 демократичних європейських країн.

**2.** Юридично Євросоюз немає столиці, але де-факто таким містом є Брюссель (столиця Бельгії), в якому базується більшість установ Євросоюзу .

Україна – одна з найбільших держав Європи з площею 603,7 кв.км. і населенням більше ніж 42 млн. чоловік.

**Педагог 2.** Зараз наша Україна переживає непрості часи і саме країни Євросоюзу першими протягнули нам руку допомоги.

**Педагог 1.** Тож усі країни, де ми побували, входять до складу Європейського Союзу. Давайте ще раз пригадаємо де ми були. І на контурній карті позначимо ці країни.

*З'являється слайд – контурна карта з виділеними країнами – Польщею, Німеччиною, Італією, Великою Британією, Фінляндією, Францією.*



## **V. Заклучна частина**

Подивіться на карту. Вона зафарбована не повністю. Я вам бажаю, щоб ваші уявні подорожі перетворилися на справжні, адже подорожуючи по своїй землі і іншими країнами, ми відкриваємо для себе багато нового і цікавого.

## Рефлексія: Вправа «Мої кроки до Європи»

**Педагог 2:** У вас на столах є шаблони стоп, на яких я пропоную написати відповідь на питання «Що мені необхідно, щоб наблизитися до європейської спільноти?».

*(Відповіді дітей).*

**Педагог 2.** Що ж, наше заняття завершене. Дякую всім за увагу!

## Заняття-розслідування «Штучний інтелект»

*Підготував : Непомнящий Г. І., кер. гуртка інформатики*

**Мета:** ознайомити вихованців з поняттям «штучний інтелект», програмним забезпеченням в галузі штучного інтелекту, сформувати поняття технології штучного інтелекту та штучного розуму; розвивати логічну та зорову пам'ять, навички критичного та логічного мислення; виховувати інформаційну культуру та етику.

**Обладнання:** мультимедійне та програмне забезпечення.

### Хід заняття

#### I. Організаційна частина

*Перевірка присутності вихованців на занятті.*

*Емоційне налаштування дітей: вправа «Електричне коло».*

#### II. Вступна частина

**Повідомлення теми та мети заняття.**

Сьогодні в ЗМІ, коли мова йде про технології майбутнього часто згадують про штучний інтелект. Як ви думаєте, що таке штучний інтелект?



### ***Вправа «Вільний мікрофон». (Вільний мікрофон).***

Я пропоную сьогодні розібратись в цьому питанні. Наше заняття сьогодні буде у незвичному форматі, ми з вами організуємо розслідування, розкриття факту наявності в сучасному світі штучного інтелекту та його перспектив.

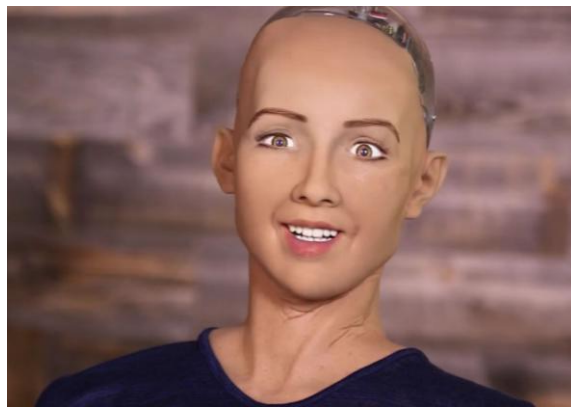
Багатьом людям здається, що штучний інтелект - це далеке майбутнє, але це уже для багатьох не новинка.

Наприклад, Саудівська Аравія, 2017 рік. Перший в світі робот отримує громадянство. Це Софія, найвідоміший представник технологій штучного інтелекту в медійному просторі. Вона вміє підтримувати бесіду, відтворює до 62 правдоподібних виразів обличчя, робить провокативні заяви і жартує про Ілона Маска.

Здавалося б, такі технології поки далекі від "простих смертних", та насправді ми взаємодіємо зі штучним інтелектом кожного дня. То що це таке, де його знайти і як машинам вдається вчитися?

### ***Перегляд відео про робота Софію.***

Усі прогнози майбутнього пов'язані з розвитком штучного інтелекту. Медицина, наука, економіка, бізнес та інші сфери життя потребують взаємодії людини та штучного інтелекту. Вже зараз людство має значні успіхи у розвитку технології, проте попереду ще багато можливостей. Втїлити їх у життя дозволить вища освіта за напрямком «Штучний інтелект».



## **II. Основна частина.**

Що ми знаємо про штучний інтелект? На які питання нам варто знайти відповіді, щоб мати повне уявлення про нього?

***Метод «Передбачення за опорними словами». Вправа «Сформулюй питання».***

На які питання нам треба знайти відповіді, щоб дослідити тему штучного інтелекту? Що слід з'ясувати? (За принципом формування «асоціативного куща» на

дошці схематично записати план дослідження штучного інтелект. Сформулювати питання, на які треба знайти відповіді).

Я пропоную по черзі знайти відповіді на дані питання.

## 1. Що, коли та звідки? Чому певну галузь наук називають «Штучний інтелект»?

### *Прийом випереджуючого завдання. Повідомлення вихованця.*

На запит, що таке штучний інтелект (англ. Artificial intelligence, AI) «Вікіпедія» відповідає, що це розділ комп'ютерної лінгвістики та інформатики, що формалізує завдання, які нагадують справи, що виконує людина.



Простими словами, штучний інтелект (англ. Artificial intelligence, AI) - це широка галузь комп'ютерних наук, які спрямовані на імітацію інтелекту людини машинами. І хоча про цю технологію активно говорять десь з початку 2000-х, вона далеко не нова.

Термін "штучний інтелект" ще в 1956 році сформулював професор Дартмутського коледжу Джон Мак Карті, коли очолив невелику команду вчених, аби визначити, чи можуть машини вчитися, як діти, методом спроб та помилок, врешті розвинувши формальне мислення.

Фактично проект базувався на намірі з'ясувати, як змусити машини "використовувати мову, абстрактні форми, вирішувати ті проблеми, які зазвичай вирішують люди, та вдосконалюватись". І це було понад 60 років тому.

## 2. Чому попит на AI виник саме зараз? Як ви думаєте?

### *Вправа «Коло думок». (Думки гуртківців).*

Молодці. На твердження експертів є три чинники, які спричинили появу штучного інтелекту саме зараз.

- *Сьогодні ми маємо справу з безпрецедентним обсягом інформації. За останні кілька років було створено 90% світових даних. Вперше ця статистика згадується в дослідженні корпорації IBM ще в 2013 році, але*



*ця тенденція залишається постійною. Дійсно, кожні два роки протягом останніх трьох десятиліть обсяг даних у світі збільшується приблизно в 10 разів.*

- *Алгоритми стають все більш витонченими, а машини з нейронними мережами здатні відтворювати спосіб роботи людського мозку і формувати складні асоціації.*
- *Обчислювальна потужність постійно зростає, і здатна обробити гігантський об'єм даних.*

Скласти все це разом, і отримуємо безліч технічних працівників, керівників компаній та венчурних капіталістів, які інвестують в розвиток AI та зацікавлені в прогресі технології.

### **3. "Штучний розум" і ми. Що нас пов'язує?**

*Вправа «Уявний мікрофон». (Відповіді гуртківців).*



Правильно. Сьогодні технології штучного інтелекту захоплюють уяву громадськості протягом десятиліть, але багато людей не розуміють, що вони використовують їх кожного дня.

Так, профільна компанія SpotHub провела опитування 1400 людей з різних куточків світу, і виявилось, що 63% з них не усвідомлюють повсякденне значення AI.

Можливо, це тому, що коли мова йде про штучний інтелект, ми очікуємо бачити розумного робота, який говорить і думає, як і ми. І хоча Софія та подібні їй машини наразі можуть здатися "привітом" з майбутнього, це все ще технологія, далека від самосвідомості.

Наразі ж нас оточують безліч неймовірно складних інструментів штучного інтелекту, які покликані полегшити всі аспекти сучасного життя. Ось лише деякі з них:

**Голосовий пошук.**

Пошукові асистенти, такі як Siri, Alexa та Cortana, оснащені програмами обробки і розпізнавання людського голосу, що робить їх інструментами AI. Наразі можливості голосового пошуку доступні на 3,9 мільярдах пристроїв Apple, Android і Windows по всьому світу, і це не враховуючи інших виробників. Через свою розповсюдженість голосовий пошук є однією з найсучасніших технологій з підтримкою AI.

### **Відеоігри.**

Відеоігри вже давно використовують AI, складність і ефективність якого зростає в геометричній прогресії протягом останніх кількох десятиліть. В результаті цього, наприклад, віртуальні персонажі здатні поводити себе абсолютно непередбачуваним чином, аналізуючи навколишнє середовище.

### *Демонстрація відеоряду елемент відеоігри.*

### **Автономні автівки.**

Повністю автономні автомобілі все більше наближаються до реальності. В цьому році Google повідомила про алгоритм, здатний навчити водити машину точнісінько, як це робить людина - через досвід. Ідея в тому, що врешті авто буде здатне "дивитися" на дорогу і приймати рішення, відповідне до побаченого.



### **Пропозиція товарів.**

Великі ритейлери, на кшталт Target і Amazon заробляють мільйони завдяки здатності їх магазинів передбачити ваші потреби. Так, сервіс рекомендацій на сайті Amazon.com працює на базі технологій машинного навчання, вони ж допомагають обирати оптимальні маршрути автоматичного переміщення в центрах обробки і виконання замовлень.

На базі цих же технологій працюють ланцюжок поставок і системи прогнозування й розподілу ресурсів. Технології розуміння і розпізнавання

природньої мови лягли в основу сервісу Alexa. На базі глибокого навчання побудована нова ініціатива компанії з використанням дронів, Prime Air, а також технологія із застосуванням машинного зору в нових точках роздрібної торгівлі, Amazon Go.

### **Онлайн підтримка клієнтів.**

У сфері послуг чат-боти зробили революцію в обслуговуванні, і споживачі вважають їх не менш зручними за телефони чи емейли.

Концепція проста: бот з AI, що працює на веб-сайті підприємства, відповідає на запити відвідувачів, на кшталт: Яка ціна? Який номер телефону вашої компанії? Де ваш офіс? Відвідувач отримує пряму відповідь замість того, щоб шукати потрібну інформацію по сайту.

### *Перегляд відео про онлайн-підтримку клієнтів.*

### **Новинні портали.**

Штучний інтелект здатен писати прості історії, як от фінансові звіти, спортивні репортажі і т.д. До цього Гелловіну дослідники з Массачусетського технологічного інституту створили "Шеллі" - перший в світі штучний інтелект, покликаний співпрацювати з людьми в вигадуванні страшних історій.

Шеллі "живе" в Twitter і вже навчена використовувати більше 140 000 історій жахів, які допомагають їй створювати страшилки на Гелловін.

## **4. Як саме машини навчаються?**

Машини, як і люди зберігають у пам'яті інформацію і з часом стають розумнішими. Але на відміну від нас, їм не знайомі такі речі, як короткочасна втрата пам'яті, перевантаження інформацією, розлад сну чи неуважність.

Ще 1959 року дослідник Артур Семюель визначив машинне навчання як "Галузь досліджень, яка дає комп'ютерам здатність навчатися без того, щоб їх явно програмували". Тобто, це коли машини навчаються так само, як і люди - на власному досвіді.

Під час машинного навчання програми аналізують тисячі прикладів, аби написати алгоритм. Потім налаштування алгоритму змінюється, в залежності від того, чи досягнуто поставлених цілей, і з часом програма дійсно прогресує.

Кажуть, що штучний інтелект може перетворити автономну зброю на роботів-вбивць, штучний інтелект перетворюється на расиста і жінконеамериканця та є загроза відмирання деяких професій. Правда це чи ні, давайте з'ясуємо.

***Вправа «Руйнування міфів».*** Повідомлення дітей, які отримали випереджувальні завдання.

Саме так машини, на кшталт суперкомп'ютера IBM Watson можуть діагностувати рак, складати класичні симфонії, та конкурувати а часто й перевершувати людину. Деякі програми навіть імітують структуру людського мозку, що в комплекті з нейронними мережами призводить до того, що машини можуть вирішувати проблеми.

## **5. Чи не позбавить AI людство роботи?**

Багато людей негативно ставиться до прогресу штучного інтелекту через страх, що врешті машини позбавлять людей роботи. Так, AI напевне замінить мільйони людей на робочих місцях. Цілком ймовірно, що традиційні авто повністю замінять автономні, більшість фабричних позицій займуть роботи, і навіть у творчих сферах штучний інтелект конкуруватиме з людиною.



Але це не означає негатив для нашого майбутнього. Багато хто стверджує, що AI стане поштовхом для розвитку нових, більш цікавих професій. Інші прогнозують масове економічне відродження, за рахунок збільшення продуктивності праці до 40% до 2035 року.

### **Практична робота.**

Створення досьє-колажу про штучний інтелект з використанням онлайн-інструменту для майндмэппинга MindMeister.

Поточний інструктаж під час виконання практичного завдання.



### III. Заключна частина.

Дякую всім за роботу на занятті, ми справились із завданням. Факт наявності та перспективи в сучасному світі штучного інтелекту підтверджено.

Щоб систематизувати почуте сьогодні на занятті, я пропоную виконати вправу.

#### ***Рефлексія.***

#### ***Вправа «Продовж речення»***

Сьогодні я дізнався...

На занятті ви продемонстрували зацікавленість даною темою, та хороші знання, є ще над чим працювати і до яких висот прагнути! Не ставте обмежень у своїх мріях та у своїй творчості. Майбутнє людства у ваших руках!

### *Заняття-ділова гра*

*«Компанія WebSpace - розробка сайтів – просто космос!»*

*Підготувала: Кравець Р. П., керівник гуртка Web-дизайну*

**Мета:** закріпити і узагальнити знання гуртківців за темою: «Мова гіпертекстової розмітки тексту»; продовжувати розвивати операції розумової діяльності (узагальнення, аналіз, синтез, порівняння, пам'ять, логічне мислення); творчу активність та пізнавальний інтерес; формувати основи комунікативного

спілкування; навички самостійної роботи; формувати почуття відповідальності, вимогливості до себе, дисциплінованості, старанності, наполегливості; заохочувати до співробітництва між вихованцями.

**Тип заняття:** заняття узагальнення і систематизації знань, умінь, навичок.

**Форма проведення заняття:** ділова гра.

**Технічне забезпечення заняття:** комп'ютер, проектор, інтерактивна дошка, мережа ПК, що мають доступ в Інтернет, мережевий принтер.

**Програмне забезпечення заняття:** ОС Windows 10, браузер Google Chrome, редактор HTML – коду Sublime Text.

## Хід заняття

### I. Організаційна частина

**Педагог:** Доброго дня усім! Друзі, сьогодні у нас незвичайне заняття. Сьогодні ми будемо багато працювати та фантазувати. Треба буде проявити усі свої знання, вміння і навички індивідуально та попрацювати в колективі. І щоб така робота була успішною, пропоную посміхнутись та потиснути один-одному руки як знак згоди на активну роботу, позитивній настрій впродовж заняття, та дружню підтримку.

### II. Вступна частина. Повідомлення теми та мети заняття.

У ці дні в Палаці триває Тиждень відділу Науки і технічної творчості, в рамках якого проводиться «ТЕХНОЧЕЛЕНДЖ» між вихованцями гуртків. От і ми отримали виклик від самих наймолодших наших друзів, які займаються в гуртку «Дошколярик» - прохання створити для них та їхніх батьків сайт про транспорт. Увага на екран!

*(Перегляд відеозвернення).*

Ви приймаєте цей виклик?

І таке завдання буде для нас доречним, адже якраз сьогодні ми створюватимемо сайт, використовуючи свої знання і вміння із теми: «Мова гіпертекстової розмітки тексту».

А виконаємо це завдання у формі ділової гри «Компанія WebSpace - розробка сайтів – просто космос»!

Сьогодні перед початком заняття у мене з'явилося питання до вас. Можливо, воно буде дивним, та все ж... Скажіть, чи відвідували ви ресторани з відкритою кухнею, або інші заклади харчування, в яких їжу готують перед відвідувачами?



Колись давно в Японії виникла ідея появи таких закладів громадського харчування. В японських ресторанах здавна побутує традиція: гості розсідаються за великим столом, виходить кухар, і починається чаклунство.

Майстерний кулінар ніби перетворюється в фокусника - помах ножем, і рибний стейк акуратно обробив, ще помах - і поруч з ним вже лежить подрібнений овочевий гарнір. А головне, все це готується прямо перед здивованою публікою! Така традиція носить назву тепаньякі.

От і сьогодні наша веб-студія теж буде працювати з відкритою кухнею, наші гості-спостерігачі будуть в реальному часі спостерігати народження нового сайту! Веб-тепаньякі!

Кожна команда задля отримання хорошого результату працює за певними правилами. В трудових колективах їх називають «правила внутрішнього розпорядку». І вони є в кожній установі, компанії, заводі, магазині... Щоб розпочати нашу гру, спочатку ми налаштуємось на роботу та ознайомимось з правилами гри.

### **Вправа «Зашифровані правила»**

*(Дана вправа проводиться з виховною метою та з метою обговорення правил роботи в команді)*

Наші ж правила зашифровані в українських прислів'ях. Здавна український народ славився своєю мудрістю, тому можна стверджувати, що ці правила

перевірені віками. А чи зможете ви їх пояснити та розшифрувати як правила роботи на занятті?

Як ви розумієте прислів'я?... Як на вашу думку його значення має стосунок до нашого заняття?

1. *Коли почав орати, то в соплку не грати!*
2. *Щоб рибу їсти, треба в воду лізти.*
3. *Зробив діло — гуляй сміло.*
4. *Дисципліну тримати - значить перемагати.*
5. *Від науки міцніють руки.*
6. *Стук-грюк, аби з рук.*
7. *Дерево міцне корінням, а людина — друзями.*

### III. Основна частина.

Перед початком роботи давайте з'ясуємо, що ми знаємо з теми замовлення, адже веб-розробники – високоерудовані люди. Чи підтвердите ви цю істину?



#### Інтерактивне спілкування.

- ✓ Що ви знаєте про транспорт?
- ✓ На які види він поділяється?
- ✓ Який був транспорт у наших предків кілька століть тому?
- ✓ Яким на вашу думку буде транспорт через 100 років?

Отже, розпочинаємо нашу ділову гру.

Для початку ми маємо розподілити ролі у нашій компанії (роздаються бейджики з назвами посад).

- Керуючий менеджер.
- Дизайнер.
- Помічники менеджера.
- Верстальники.



– Президент компанії.

**Президент компанії:** Розпочинаємо нашу роботу з meeting (збори, нарада – саме так у айтішників називають виробничі наради при роботі над проектами). У нашу компанію постуило замовлення про створення дитячого сайту про транспорт. Замовлення має бути виконано в найкоротші строки.

### Етапи створення сайту

Я пропоную визначити етапи створення сайту.

**Демонстрація презентації «Етапи створення сайту»**

**1 етап — визначення цілей створення сайту.**

Це найважливіший етап в створенні сайту, тому що не можна досягти мети, якщо її немає, або якщо вона визначена неправильно. Від цілей буде залежати весь подальший процес створення вашого сайту, кожен його етап. Тому до постановки мети потрібно підходити з максимальною серйозністю. Правильно поставлена мета — це вже половина успіху.



**2 етап — проведення досліджень по темі**

Перш, ніж взятися до розробки, необхідно проаналізувати тему, вивчити сайти потенційних конкурентів. В подальшому це допоможе у створенні власної концепції.

**3 етап — визначення типу сайту, розробка ТЗ і структури.**

На цьому етапі розробник спільно із замовником становить ТЗ (технічне завдання) на створення сайту. ТЗ, як мінімум, повинно включати наступні пункти:

- **тип сайту** (портал, промо, візитка, корпоративний, магазин і т. д.);
- **функціонал сайту** (пошук, каталог, стрічка новин і т. д.);
- **стиль дизайну** (строгий, веселий, похмурий і т. д.);
- **структура сайту** (які сторінки мають бути на сайті);
- **структура сторінок** (які блоки повинні бути на сторінках і в якому вигляді).



При складанні ТЗ обов'язково потрібно пам'ятати про мету створення сайту. Якщо яка-небудь функція сайту не сприяє досягненню поставлених цілей (або тим більше — заважає) — слід від неї відмовитися: на сайті вона буде зайвою. Наприклад, якщо мета сайту — продати якомога більше одиниць товару, то стрічка новин на сайті не потрібна.

#### 4 етап — розробка макету дизайну сайту.

Цей етап ділиться на декілька підетапів:

- **генерація ідей дизайну.** Набір ідей надається замовнику у вигляді ескізів з текстовими поясненнями;
- **розробка попереднього макета дизайну** головної сторінки;
- **виправлення зауважень замовника** (якщо є), доопрацювання макету до завершеного вигляду;
- **розробка внутрішніх сторінок** за аналогічним алгоритмом.



У макеті повинні бути промальовані всі блоки, які будуть на сайті. Якщо до моменту розробки дизайну текстові та графічні матеріали ще не готові, можна використовувати «рибу», але не можна залишати в режимі «порожні» місця.

Природно, кожен крок розробки макету дизайну повинен виконуватися згідно з ТЗ і цілями сайту.

#### 5 етап — HTML-CSS верстка.

Залежно від цілей і завдань сайту, верстка повинна задовольняти деяким вимогам. Зазвичай ці вимоги такі:

- **кросбраузерність** — сторінки повинні однаково відображатися у різних браузерах (Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Internet Explorer, Safari і т. д.);
- **гнучкість верстки** — можливість легко додавати/видаляти інформацію на сторінки;

- **швидкість обробки коду** браузером;
- **валідність** — відповідність стандартам;
- **семантична коректність** — логічне і правильне використання елементів HTML.

#### **6 етап — програмування і установка CMS.**

Це чисто технічний етап, на якому реалізується весь функціонал сайту. Вимоги до цього етапу визначаються технічним завданням.

#### **7 етап — заповнення сайту контентом (інформацією).**

На цьому етапі дуже важливий якісний, професійний копірайтинг. Всі матеріали сайту, будь то тексти або графіка, також повинні вписуватися в загальну концепцію сайту, відповідати його цілям і завданням.

#### **8 етап — тестування сайту і виправлення помилок.**

Тестування сайту може проводити як розробник, так і замовник. Найкращий варіант — це спільне тестування.

#### **9 етап — публікація сайту в інтернеті.**

На цьому етапі сайт розміщується на обраному доменному імені, реєструється у великих пошукових системах і каталогах.

#### **10 етап — просування сайту і реклама в інтернеті.**

Коли сайт буде повністю готовий до роботи — потрібно залучати на нього відвідувачів. Для «розкрутки» сайту можна скористатися контекстною або банерною рекламою, SEO, SMO і іншими методами.

Отже, повертаємось до нашого проекту і давайте чітко визначимо перелік робіт які маємо виконати. Замовник надав нам тексти контенту сторінок, зображення для сайту та побажання стосовно графічного оформлення, Давайте обговоримо вимоги та дизайн сайту, макет. Прошу вносити пропозиції.

#### **Прийом «Мозковий штурм».**

*(«Мозковий штурм» ідей щодо створення сайту: гуртківці висловлюють думки про те, який дизайн має бути у сайту. Пропозиції фіксуються на дошці).*

Підсумовуємо, які основні вимоги до дитячого сайту:

- простота у користуванні;
- яскравий дизайн (картинки, заголовки);
- збільшений шрифт у тексті.

### Структура сайту.

Для реалізації проекту нам потрібно розмістити на сайті інформацію про те, що таке транспорт в цілому (головна сторінка) та веб-сторінки про види транспорту.

Які пропозиції по структурі сайту?

*(Висловлення пропозицій гуртківцями)*

Такий сайт найкраще реалізувати за допомогою ієрархічної структури (дерева).

Схематично це буде виглядати так:



### Макет сайту.

Макет сайту - це графічна схема веб-сторінок.

Перш ніж шити плаття, дизайнер малює його зображення. Воно дозволяє уявити готовий виріб, уточнити деталі, скласти схему шиття. Після цього створюється форма. Тільки після цього швачка починає кроїти і шити. Якщо відразу почати кроїти, без попередньої підготовки, то ймовірність того, що готове вбрання буде саме таким, як і було задумано спочатку, дуже мала. Навіть найдосвідченіший майстер не зможе реалізувати свою ідею в точності так, як вона сформувалася в уяві, без попередньої схеми.

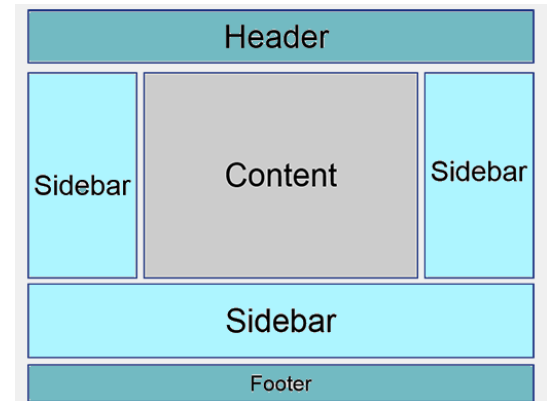
Цей принцип працює в будь-якій сфері. При розробці сайту не менш важливо дотримуватися правильної послідовності дій, адже часто в роботі беруть участь різні фахівці:

- дизайнер придумує оформлення;
- дерстальник збирає візуальний інтерфейс;

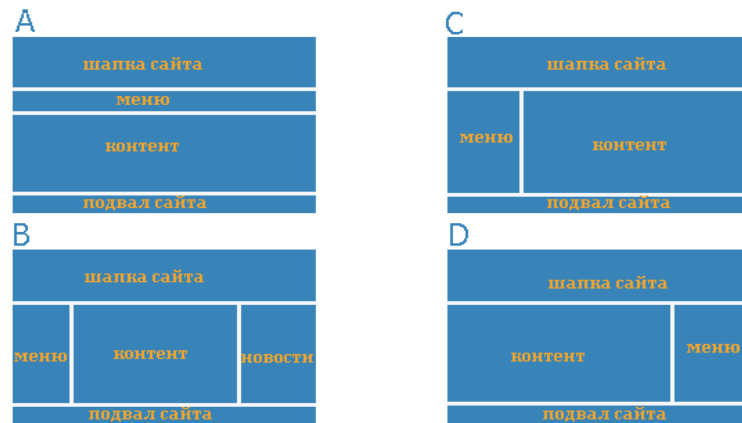
- спеціаліст з юзабіліті продумує розташування елементів таким чином, щоб відвідування сторінок було комфортним;
- маркетолог розробляє рекламні моделі, від яких залежить розташування елементів для цільових дій;
- програміст займається алгоритмами роботи.
- копірайтер наповнює блоки текстом.

### Як зробити макет сайту.

Перш за все малюється каркас - схематичне розташування блоків сторінки. Часто це робиться просто на аркуші паперу. Хоча існує безліч програм, що дозволяють швидко і наочно уявити майбутній сайт у вигляді моделі.



Класичний макет сайту виглядає так. Можуть бути такі варіанти:



Який варіант нам найбільше підходить? *(Дискусія з гуртківцями).*

Зупинимось на варіанті С. Такий макет ми легко можемо реалізувати, він простий в користуванні для дітей. Як технічно можна реалізувати таку структуру?

**Інтерактивне спілкування.** *(Обмін думками з гуртківцями).*

Такий макет ми можемо реалізувати за допомогою табличної верстки. Враховуючи побажання замовника технічне завдання буде такого змісту:

### Технічне завдання по розробці сайту.

1. Виконавець зобов'язується реалізувати наступне технічне завдання:

1.1. Створити Інтернет-сайт на HTML/CSS. Виконавець повинен розробити і надати замовнику макет дизайну Інтернет-сайту програму, яка реалізовує вимоги замовника.

1.2. Сайт відображається на наступних мовах: українська.

1.3. Сайт повинен складатися з таких розділів:

1.3.1. Головна.

1.3.2. Наземний транспорт.

1.3.3. Водний транспорт.

1.3.4. Повітряний транспорт.

2. Макет Інтернет-сайту:

2.1. Макет повинен бути виконаний переважно в тонах палітри: <https://color.adobe.com/ru/cloud/aHR0cHM6Ly9jYy1hcGktYXNzZXRzLmFkb2JlLmlvL2library/877494ab-398b-4865-adca-654c33abc0e8/theme/0ad8ecda-2a40-4c83-85da-9d0c3c87451e/>.

2.2. Всі сторінки сайту мають табличну структуру. Структура внутрішніх сторінок не відрізняється від структури Головної сторінки.

2.3. У дизайні макета присутня назва і логотип. Логотип надається Замовником, з можливістю внесення змін (вдосконалення).

2.4. Макет повинен бути розроблений для всіх типів пристроїв: комп'ютер, планшет, смартфон. Сайт повинен бути адаптивним.

2.5. Опис спрямованості сайту: інформаційний сайт для позашкільного навчально-виховного закладу.

2.6. Цільова аудиторія — школярі молодшого шкільного віку м. Вінниця та їх рідні.

3. Структура розділів:

3.1. Всі сторінки сайту містять:

3.1.1. Верхній графічний блок (шапка).

3.1.2. Логотип – назва сайту.

3.1.3. Ліве меню.

3.1.4. Контент.

3.1.5. Нижній графічний блок.

3.1.6. Авторство виконавця.

4. Вимоги до сайту:

- простота;
- яскравість, веселість;
- зрозумілість для дітей.

Графічний дизайнер пропонує реалізувати даний проект з таким дизайном:



Структурно макет буде виглядати так:



Переходимо до верстки сайту і розподіляємо роботу у команді:

- менеджер Євгеній створює Html-структуру (головної сторінки та підлеглих).
- менеджер Катерина створює стиль оформлення сайту.
- I верупа верстальників верстає текст головної сторінки.
- II група верстальників верстає текст про наземний транспорт.
- III група верстає текст про водний транспорт.
- IV група верстає текст про повітряний транспорт.

Завдання доступні на сайті <https://pdu-webspace.blogspot.com/>.

*(Після виконання поставленого завдання, група передає зверстаний код менеджерам. Менеджери заповнюють структуру сайту зверстаним текстом).*

**Демонстрація виконаного проекту сайту, перевірка працездатності, адаптивності таблиці.**

### **Тренди веб-дизайну 2018.**

Дизайн сайту безпосередньо впливає на його просування та успіх. Як правило, саме перше враження від того, як виглядає сайт, визначає ставлення користувачів до нього. Саме дизайн може змусити користувача залишитися на сайті і продовжити серфити мережу в пошуках іншого ресурсу.



Красивий і акуратний сайт свідчить про те, що його власник думає про відвідувачів і хоче зробити на них позитивне враження. Однак навіть у самого якісного дизайну може бути одна велика проблема - це застарілість. Тренди змінюються - і ті, хто не стежить за ними, ризикує втратити частину своєї аудиторії, адже хто захоче відвідувати сайт з дизайном з 90-х або початку 2000х?

Отже, що модно у вебi в цьому році?

#### **1. Жирний шрифт.**



Все більше і більше компаній використовують великий шрифт, що виділяється для оформлення основної інформації на головній сторінці. Цей стиль найкраще впливає на підвищення інтересу користувачів, коли інша частина сторінки виконана звичайним, значно меншим шрифтом.

## 2. Сінемаграф (кінемаграф).

- Cinemagraphs - високоякісні відео або GIF-файли. Ось тільки картинка в них рухається не повністю. На відміну від «гифок», в яких активним, як правило, є всі зображення.
- Основний кадр у Cinemagraphs - застиглий. Рухається тільки якийсь елемент. Додаючи сінемаграф на сайт, ви залучаєте увагу відвідувачів. Вони злітаються на живе зображення (точніше його частина), як літаки на аеродром.

## 3. Насичені градієнти.

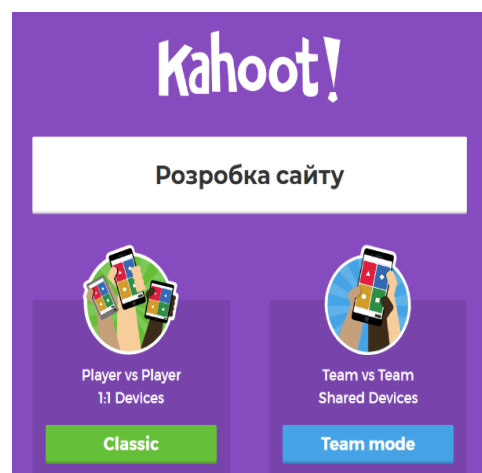
Gradient – це перелив кількох кольорів, перехід від одного відтінку до іншого. Використовується в якості підкладки. Калейдоскопічно градієнти стали популярними в 2017 році. Але і в 2018 вони нікуди не збираються зникати. Швидше навпаки – закріпляться в списку веб-дизайнерських способах оформлення інтернет-ресурсів. Логотипи, білі написи, «спливаючі» кнопки та інші значки відмінно відтворюються з таким фоном.

## 4. Сторітеллінг.

Поняття сторітеллінга прийшло до нас із Заходу і надійно закріпилася в одному з напрямку контенту. Сьогодні дуже часто можна зустріти сторітеллінг в соціальних мережах, які переконують читача придбати якийсь товар або послугу, посилаючись на історію про те, як він допоміг автору. Але кілька років тому метод сторітеллінгу закріпився в веб-дизайні, показавши високі результати.

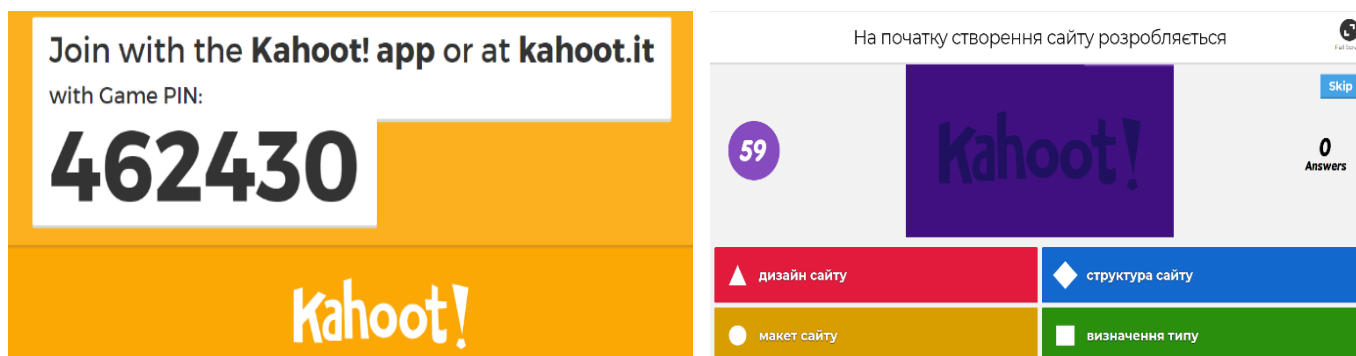
### Вправа «Вікторина»

Зараз я вам пропоную гру, за допомогою якої



ми перевіримо, що ви запам'ятали із теми заняття і у нагоді нам стануть ваші телефони. Зазвичай вам забороняють користуватись ними на уроках в школі, а у нас можна! Отже, суть гри: з телефону чи ПК знайти через пошук сайт <https://play.kahoot.it>

Для гри я повідомлю вам код, який потрібно ввести у відповідне поле, вказати свій нік чи ім'я. На дошці (екрані) будуть з'являтися запитання і варіанти відповіді, які мають графічне оформлення. На екранах ваших гаджетів буде зображено лише графічне оформлення. Ви маєте обрати правильний на вашу думку варіант, натиснувши геометричну фігуру на відповідному фоні на гаджеті. Хто перший відповість - той отримає найбільшу кількість балів, час для відповіді – 30 секунд. Починаємо!



Оголошення результатів вікторини.

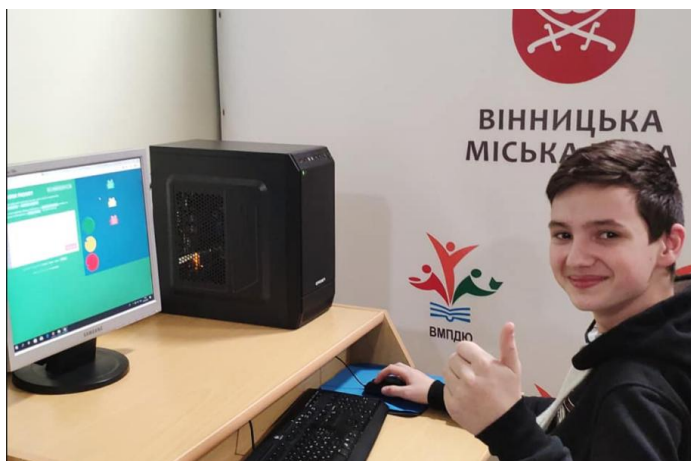
#### IV. Заключна частина

Сьогодні на занятті ми плідно попрацювали, та довершеності немає меж. Щоб бути хорошим майстром своєї справи треба багато працювати над собою, навчатись новому. Під час виконання практичного завдання – створення сайту ви мали можливість самі оцінити свої знання та вміння. Щось ви добре засвоїли, над чимось треба ще попрацювати, а виконання чогось викликало у вас певні труднощі. Усвідомлення цього дозволить вам розробити чіткий план до вдосконалення своєї майстерності, а я вам в цьому допоможу. Щоб розробити такий план, я вам пропоную заповнити таблицю «Знав, дізнався сьогодні, хочу дізнатись».

### Вправа «Знав, дізнався сьогодні, хочу дізнатись».

(Вихованці на стікерах записують що вони знали раніше,, дізнались сьогодні на занятті, хочуть дізнатись, клеять на дошку в таблицю, аргументуючи написане).

Знав (знала)	Дізнався сьогодні	Хочу дізнатись



Заняття наше завершене, з викликом ми справились.

Молодці. Дякую усім за роботу! Ми дійсно команда! А команда яка виконує завдання якісно і вчасно зазвичай отримує преміальні! Ви теж сьогодні заслуговуєте на преміальні!

### *Заняття- пізнавально-інтелектуальна гра*

#### *«Перегони на повітряних кулях»*

*Підготував: Францев В. В., керівник гуртка «Повітряні змії»*

**Мета:** розширити і поглибити знання вихованців з історії авіації, повітроплавання та аеродинаміки; розглянути будову повітряної кулі, її основні відмінності від класичних конструкцій літальних апаратів; розвивати творчу активність, пізнавальні інтереси гуртківців, формувати інтерес учнів до технічної творчості, самостійності, сприяти оволодінню основними способами розумової діяльності (аналізу, порівняння, узагальненню та систематизації знань); виховувати здатність і готовність до співпраці, естетичний смак та акуратність.

### Хід заняття

#### I. Організаційна частина

Доброго дня усім! Скажіть, з чого розпочинається ваш день? А що ви робите для того, щоб він був гарним? А що ми можемо зробити, щоб наше заняття було вдалим? Я пропоную наші думки сформулювати як правила на занятті.

*Вправа «продовж речення»*

«Щоб було заняття вдалим, сьогодні ми (уважні, дисципліновані, дружні, ініціативні...). Педагог записує правила на фліпчарті.

## II. Вступна частина

### Оголошення теми і мети заняття.

Кожного дня вдома, на уроках в школі, із телебачення, інтернету, на заняттях гуртка ви дізнаєтеся щось нове, цікаве, захоплююче про навколишній світ, життя тварин, природу, природні катаклізми, мистецтво, спорт. От і сьогодні ми дізнаємось багато цікавого та корисного, але що буде предметом нашої розмови здогадайтесь самі.

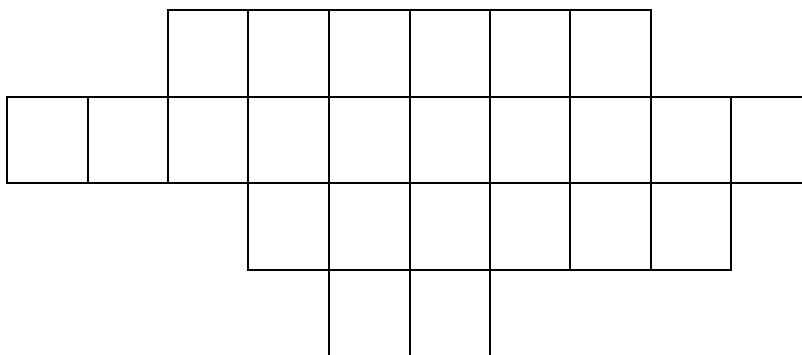
*Вправа «Кросворд»*

Найшвидший вид транспорту (*ракета*).

Геометрична фігура (*трикутник*).

Безмоторний літальний апарат (*планер*).

Марка літака (*як*).



Молодці! А яка може бути куля? (*відповіді вихованців*).

Тема нашого заняття сьогодні: «пізнавально-інтелектуальна гра «Перегони на повітряних кулях».

Ми сьогодні з вами дізнаємось багато цікавого та перевіримо свої знання.

Адже людина, яка багато працює над собою, багато читає, вона ерудована, обізнана, є цікавим співрозмовником. Ви теж готуючись до уроків, виконуючи проектні роботи добираєте цікавий матеріал, а для цього працюєте з довідниками, енциклопедіями. Окрім того, наш мозок, як і м'язи потребує тренування. І от сьогодні на занятті ми з вами потренуємо свій мозок - проведемо інтелектуальну гру. Подивимось на скільки ви є обізнаними, ерудованими, кмітливими, винахідливими у відповідях.

### III. Основна частина

Та для початку, що вам відомо про повітряні кулі?

*Вправа «Це цікаво».*

Вихованці розповідають про цікаві факти з історії повітряних куль.

*Теоретична частина, яка супроводжується демонстрацією презентації.*

А чи знаєте ви , що.....

Повітроплавання (аеронавтика) — керовані або некеровані польоти в атмосфері Землі на літальних апаратах легших повітря (на відміну від авіації, що використовує літальні апарати важчі повітря).

#### Винахід Жозефа Монгольф'є

"Швидше приготуй багато шовкової матерії, мотузок, і ти побачиш одну з найдивовижніших у світі речей ", - таку записку отримав у 1782 році Етьєн Монгольф'є, власник паперової мануфактури в маленькому французькому містечку, від свого старшого брата Жозефа. Послання означало, що нарешті знайдено те, про що брати не раз говорили при зустрічах: засіб, за допомогою якого можна піднятися в повітря. Цим засобом виявилася наповнена димом куля. В результаті нехитрого експерименту Ж. Монгольф'є побачив, як матерчата оболонка, зшита у формі коробки з двох шматків тканини, після наповнення її димом спрямувалася вгору.



Відкриття Жозефа захопило і його брата. Працюючи тепер вже разом, вони спорудили ще дві аеростатичні машини (так вони називали свої повітряні кулі). Одна з них, виконана у вигляді кулі діаметром 3,5м, була продемонстрована в колі рідних і знайомих. Успіх був повний - оболонка протрималася в повітрі близько 10 хвилин, піднявшись при цьому на висоту майже 300 метрів і пролетівши по повітрю близько кілометра.

Окрилені успіхом, брати вирішили показати винахід широкій публіці. Вони побудували величезну повітряну кулю діаметром більше 10 метрів. Її оболонка, зшита з полотна, була посилена мотузяною сіткою і обклеєна папером з метою підвищення непроникності. Демонстрація повітряної кулі відбулася на базарній площі міста 5 червня 1783 у присутності великого числа глядачів. Куля, наповнена димом, піднялася в повітря. Спеціальний протокол, скріплений підписами посадових осіб, засвідчив всі подробиці досвіду. Так вперше офіційно було завірено винахід, що відкрила шлях повітроплаванню.

Як ви думаєте, чому повітряна куля такий невеликий час була в польоті?  
(відповіді вихованців).

### Винахід професора Шарля

Політ повітряної кулі братів Монгольф'є викликав великий інтерес у Парижі. Академія наук запросила їх повторити свій досвід у столиці.

У той же час молодому французькому фізику професору Жаку Шарлю було наказано підготувати і провести демонстрацію свого літального апарату.

Шарль побудував повітряну кулю із прогумованої тканини. Він використав легку шовкову тканину, змочену розчином каучуку в скипидарі, в якості оболонки, здатної тривалий час тримати летючий газ. 27 серпня 1783 року на Марсовому полі в Парижі стартував літальний апарат



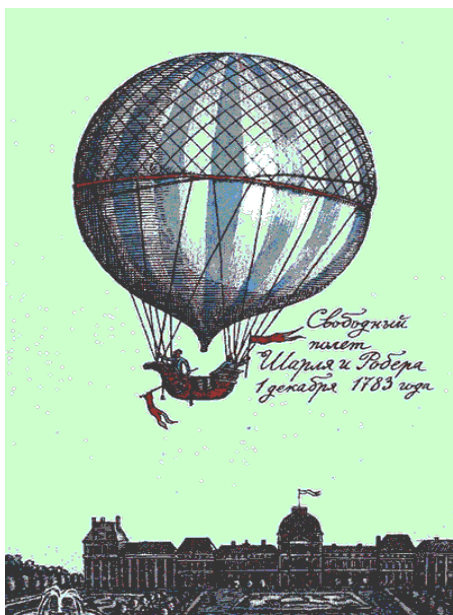
Шарля. На очах 300 тисяч глядачів він спрямувався вгору і незабаром став невидимим.

Як ви думаєте, чому? (Відповіді вихованців).

### Перші повітряні пасажири

Успішний політ аеростата Шарля не зупинив братів Монгольф'є в їх намірі скористатися пропозицією Академії наук і продемонструвати в Парижі аеростат власної конструкції.

Щоб створити ще більший ефект, брати причепили до повітряної кулі клітку, куди посадили барана, качку і півня. Це були перші пасажири в історії повітроплавання. Повітряна куля відірвався від помосту і полетіла вгору, а через вісім хвилин, пройшовши шлях в чотири кілометри, благополучно опустилася на землю. Брати Монгольф'є стали героями дня, були удостоєні нагород, а всі повітряні кулі, в яких для створення підйомної сили використовується гаряче повітря, стали з того дня іменувати монгольф'єрами.



Чи запам'ятали ви, хто були першими пасажирами повітряної кулі? (Відповіді вихованців).

### Перший політ людини на монгольф'єрі

Кожен політ повітряних куль братів Монгольф'є наближав їх до заповітної мети - польоту людини. Побудована ними нова куля була ще більшою: висота 22,7 метрів, діаметр 15 метрів.

І ось 21 листопада 1783 року повітряна куля з людьми на борту нарешті змогла відірватися від землі і зробити повітряний політ. Монгольф'єр протримався в повітрі 25 хвилин, пролетівши близько дев'яти кілометрів.

## Перший політ людини на шарльєрі

Намагаючись довести, що майбутнє повітроплавання належить шарльєрам (так називали аеростати з оболонками, наповненими воднем), а не монгольф'єрів, професор Шарль розумів, що для цього потрібно здійснити політ людей на шарльєрі, причому більш ефектний, ніж політ братів Монгольф'є.

Створюючи новий аеростат, він розробив ряд конструкторських рішень, які потім використовувалися протягом багатьох десятиліть. Побудований ним шарльєр мав сітку, що обтягувала верхню півсферу оболонки аеростата, і стропи, за допомогою яких до цієї сітки підвішувалася гондола

для людей. В оболонці була зроблена спеціальна віддушину для виходу водню при падінні зовнішнього тиску. Для управління висотою польоту використовувалися спеціальний клапан в оболонці і баласт, що зберігається в гондолі. Був передбачений і якір для полегшення посадки на землю.

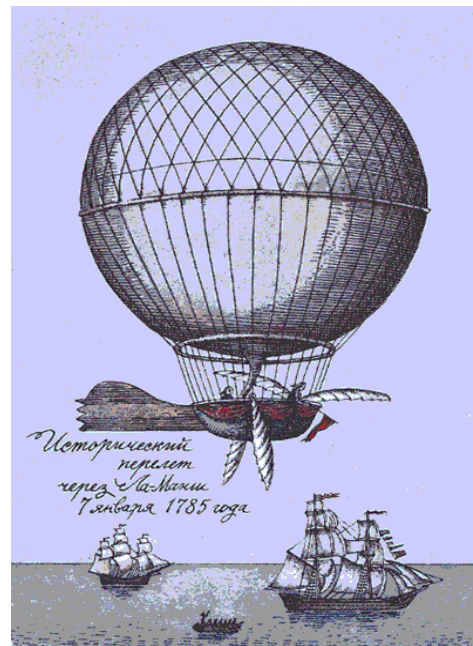
1 грудня 1783 шарльєр діаметром більше дев'яти метрів стартував в парку Тюїльрі. На ньому у повітряну подорож вирушили професор Шарль і один з братів Робер, які брали активну участь в роботах по спорудженні шарльєрів. Пролетівши 40 кілометрів, вони опустилися біля невеликого села.

Які нові конструкторські рішення з'явилися у шарльєрі? (Відповіді вихованців).

## Аеростат над Ла-Маншем

Життя французького механіка Жана П'єра Бланшара, який здійснив перший переліт на аеростаті через Ла-Манш, примітне тим, що є яскравою ілюстрацією переломного моменту в розвитку повітроплавання кінця XVIII століття.

Цей історичний переліт, в якому брали участь Бланшар і його друг американський доктор Джеффри, відбувся 7 січня 1785 року.





## Дирижаблі

До середини XIX століття більшість аеростатів були некерованими. Піднявшись у повітря, вони просто дрейфували за вітром. Коли гаряче повітря вистигало, Щоб поліпшити маневреність і керованість аеростатів, інженери стали прикріплювати до них повітряні гвинти. У вересні 1852 року французький винахідник Анрі Жиффар зробив перший керований політ на кулі з паровим двигуном, розвинувши швидкість 11 км/год. Пізніше такі літальні апарати почали називати дирижаблями.

У травні 1926 року дирижабль «Норвегія» досяг Північного полюсу, через п'ять років швейцарці Огюст Пикар і Пауль Кипфер за допомогою стратостату піднялися на висоту 15780 м, пробувши в повітрі 16 годин.



Чи звернули ви увагу на те, коли агрегат втрачав висоту? *(Відповіді вихованців).*

## Сучасний стан повітроплавання



Сьогодні теплові кулі і дирижаблі переважно використовуються для відпочинку і спортивних змагань. Прогулянка на повітряній кулі – улюблене хобі і екстремальна розвага для сотень тисяч людей у світі. Тільки у США налічується майже 7500 повітряних куль.

Щороку відбувається більше ніж 400 різноманітних повітроплавальних фестивалів. Це і Бристольська повітроплавна фієста, і фестиваль повітряних куль «Великий ведмідь» у Нью-Джерсі, і свята повітряних куль у Лондоні, Альбукерку, Шамбле. Особливу радість глядачам таких заходів приносить феєричне шоу повітряних куль «Нічне світіння». У вечірній час пілоти піднімаються в небо і змінюють положення своїх горілок так, що повітряні кулі починають світитися. По командах координатора фестивалю пілоти

координовано гасять і запалюють пальники, створюючи в темному небі фантастичні образи.

Особливе місце теплові аеростати займають у сучасному спортивному світі. Під час змагань з повітроплавання команди виконують різноманітні завдання і різноманітні вигадливі трюки.

На початку року проводять фестиваль повітряних куль в Кам'янець-Подільському.

Яким яскравим є це дійство – переконайтесь самі.

Демонстрація відео - <https://www.youtube.com/watch?v=wOXpmPR8oHI>

І мабуть ви помічали, що людина, яка багато працює над собою, багато читає, вона є ерудованою, обізнаною, є цікавим співрозмовником. Ви теж готуючись до уроків, виконуючи проектні роботи добираєте цікавий матеріал, а для цього працюєте з довідниками, енциклопедіями. Окрім того, наш мозок, як і м'язи потребує тренування. І от сьогодні ми з вами



потренуємо свій мозок - проведемо інтелектуальну гру. Подивимось на скільки ви є обізнаними, ерудованими, кмітливими, винахідливими у відповідях.

А називається наша інтелектуальна гра **«Перегони на повітряних кулях»**.

Фортуна в перекладі з латинської мови — древньоримська богиня долі. Іншими словами це везіння, удача. Тож бажаю вам, щоб богиня Фортуна була сьогодні на вашому боці.

Під час проведення гри обов'язкове дотримання таких умов:

- грати дозволяється лише неконфліктним учасникам з почуттям гумору;
- заборонено викрикувати, штовхатися, битися, кусатися, ображати слабших;
- на учасників гри, які порушують ці умови, буде накладено штрафні санкції, у вигляді відбирання зароблених фішок.

Склад команд — 6 чоловік. Кількість команд — 2–4. Команди повинні придумати собі назву і вибрати фішку (повітряна куля в кожній команді має свій колір)."

Ігрове поле являє собою плакат-небо, розкреслене на клітинки (по горизонталі — 11, по вертикалі — 20 клітинок).

Середня клітинка нижнього ряду є стартовою для всіх команд, на яку за допомогою магнітиків (або кнопок) прикріплюються фішки-кулі.

Із четвертої по восьму клітинки верхнього ряду є фінішною хмариною.



Ціль гри — першими досягти фінішної хмарини своєю кулею.

Жеребкуванням визначається порядок участі команд у грі.

Кожна команда по черзі вибирає картку з номером запитання, серед яких є картки *«Бічний вітер. Знесення кулі вліво»* (зсув кулі на 1 клітинку вліво, але дійшовши до крайньої лівої клітинки, залишається на місці й просто пропускає хід) і *«Бічний вітер. Знесення кулі вправо»* (зсув кулі на 1 клітинку вправо, але якщо куля і так перебуває на крайній клітинці праворуч, то залишається на місці й пропускає хід), *«Витік газу»* (пропуск ходу без бічного зсуву), *«Скидання баласту»* (призовий хід на зазначену в картці кількість очок), що надає азарту і динамічності грі.

Команди по черзі вибирають одну з карток із запитаннями, розкладеними на столі лицьовою стороною донизу і передають її ведучому. Ведучий читає запитання для першої команди. Час на обмірковування — 30 секунд. Якщо команда відповіла правильно, то робить хід на зазначену кількість (цифра після відповіді) вгору або при необхідності вправо чи вліво.

Неправильна відповідь на запитання — команда пропускає хід і на це саме запитання може відповідати інша команда на вибір ведучого, при цьому перевага віддається відстаючій команді.

Переможцем є команда, що першою виявиться на хмарині.

### Запитання до гри «Повітряні кулі»

1. Корпус літака. (Фюзеляж — 2)
2. Бічний вітер. Знесення кулі вліво.
3. Збільшувальне скло в оправі з ручкою. (Лупа — 2.)
4. Бічний вітер. Знесення кулі вправо.
5. Колектив баранів. (Отара — 2.)
6. Витік газу. Пропуск ходу.
7. Синонім слова «тато». (Батько — 1.)
8. Скидання баласту. Вгору на 3 клітинки.
9. Перелік страв у їдальні. (Меню — 2.)
10. Шкала будильника. (Циферблат — 2.)
11. Онучка Діда Мороза. (Снігуронька — 1.)
12. Скидання баласту. Вгору на 2 клітинки.
13. Витік газу. Пропуск ходу.
14. Одна восьма октави. (Тон — 4.)
15. Прізвище німецького фізика, який відкрив невидимі промені спектра, що використовуються у медицині. (Рентген — 4.)
16. Вчення про розміри віршування або свідоцтво про народження. (Метрика — 3.)
17. Бічний вітер. Знесення вліво.
18. Бічний вітер. Знесення вправо.
19. Небесне тіло — світило закоханих. (Місяць — 1.)
20. Прізвище листоноші із Простоквашино. (Печкін — 1.)
21. Виноска автора в тексті. (Ремарка — 4.)
22. Стан душі: веселощі, сум, нудьга, радість — одним словом. (Настрій — 2.)
23. Судно Ноя. (Ковчег — 2.)
24. Олександрійське чудо світу. (Маяк — 2.)
25. Верхня межа небосхилу. (Зеніт — 2.)



26. Декоративна кімнатна лікарська рослина з м'ясистим листям і шипами.  
(Алое — 1.)
27. Татаро-монгольська армія. (Орда — 1.)
28. Морські хвилі, що постійно б'ються об берег. (Прибій — 1.)
29. Будь-який плід з городу. (Овоч — 1.)
30. Змієподібна риба. (Вугор, в'юн — 2.)
31. Світловий маяк на службовій спецмашині. (Блимавка — 1.)
32. Бічний вітер. Знесення вліво.
33. Бічний вітер. Знесення вправо.
34. Та досконалість, якої прагне мрія. (Ідеал — 3.)
35. Скидання баласту. Вгору на 2 клітинки.
36. Цінний хутровий звір, ссавець сімейства вухатих тюленів, своєю назвою помилково вказує на споріднення із сімейством котячих.  
(Котик — 3.)
37. Ім'я кульгавого друга лисиці Аліси із казки «Пригоди Буратіно».  
(Базиліо — 1.)
38. Автор казки «Кіт у чоботях». (Шарль Перро — 2.)
39. Бічний вітер. Знесення вліво.
40. Бічний вітер. Знесення вправо
41. У якій казці Пушкіна є персонаж — Кіт учений?  
(«Руслан і Людмила» — 3.)
42. Місце перебування. (Середовище — 1.)
43. Прикраса генеральських штанів. (Лампаси — 2.)
44. Витік газу. Пропуск ходу.
45. Членистонога тварина або знак Зодіаку. (Скорпіон — 2.)
46. Мешканці водної стихії або знак Зодіаку. (Риби — 2.)
47. Бічний вітер. Знесення вліво.
48. Бічний вітер. Знесення вправо.
49. У римській міфології син Бога морів, переможений Геркулесом.  
(Антей — 3.)

50. Тваринники графства Йоркшир вивели нову породу деяких свійських тварин і назвали цю породу по імені свого графства. Які це свійські тварини? (Свині — 4.)
51. Як у грецькій міфології називали царицю Богів, дружину Зевса? (Гера — 3.)
52. Злий дух у мусульманській міфології. (Шайтан — 4.)
53. Скидання баласту. Вгору на 3 клітинки.
54. Скидання баласту. Вгору на 4 клітинки.
55. Витік газу. Пропуск ходу.
56. Кращий друг П'ятниці з книги Даніеля Дефо. (Робінзон Крузо — 3.)
57. Жетон з порядковим номером у гардеробі або роздягальні. (Номерок — 1.)
58. Бічний вітер. Знесення вліво.
59. Опіумом, як одним словом, у нас прийнято називати наркотичні речовини. А як дослівно перекладається слово «опіум» з грецької мови? (Сік маку або маковий сік — 4.)
60. Апартаменти в готелі. (Номер — 1.)
61. Актор, учасник масових сцен у спектаклі, який виконує роль без слів. (Статист — 4.)
62. Козачий батіг. (Нагайка — 2.)
63. Похідна каструлька з ручкою-дугою. (Казан — 1.)
64. Вага товару з тарою. (Брутто — 3.)
65. Алла — жіноче ім'я грецького походження. Як воно перекладається на українську мову? (Друга — 4.)
66. Витік газу. Пропуск ходу.
67. Скидання баласту. Вгору на 3 клітинки.
68. Дуже розповсюдженим у нас є жіноче ім'я Перемога, тільки говоримо ми при цьому не на українській мові, а латиною. Як саме? (Вікторія — 3.)
69. Ту саме назву мають найбільше озеро в Східній Африці, острів у Канаді, і водоспад на річці Замбезі в Південній Африці. Яке у всіх ім'я? (Вікторія — 3.)

70. Черпак-розливальник на кухні. (Ополоник — 1.)
71. Бічний вітер. Знесення вправо.
72. Намисто, яке не має сенсу метати перед байдужими свинями.  
(Бісер — 3.)
73. Жартівливе завдання, призначуване за жеребом у грі з аналогічною назвою.  
(Фант — 3.)
74. Щільний матеріал для виготовлення капелюхів. (Фетр — 3.)
75. Скидання баласту. Вгору на 2 клітинки.
76. Витік газу. Пропуск ходу.
77. Зіпсована деталь. (Брак — 1.)
78. Бічний вітер. Знесення вліво.
79. Бічний вітер. Знесення вправо.
80. Богиня війни у давніх греків. (Афіна.)
81. Столиця Болгарії. (Софія — 2.)
82. Французький кіноактор, який зіграв роль Фантомаса.  
(Жан Марс — 3.)
83. Ярмарковий клоун (блазень) на Русі. (Скоморох.)
84. Учасник виборів у депутати або Президенти. (Кандидат — 1.)
85. Східна чашка без ручки. (Піала — 2.)
86. Витік газу. Пропуск ходу.
87. Настінний механічний годинник з гирьками на ланцюгах.  
(Ходики — 1.)
88. Майданчик для боксу. (Ринг — 1.)
89. Боксерське знаряддя. (Рукавички — 1.)
90. Бічний вітер. Знесення вліво.
91. Бічний вітер. Знесення вправо.
92. Вид спорту або ремонтний відсік в автогонках. (Бокс — 3.)
93. Норма поведінки в суспільстві. (Етикет — 3.)
94. Переробка залізної руди після збагачення, процес виготовлення сталі або чавуну. (Плавка — 1.)

95. Собака в дитинстві. (Щеня — 1.)
96. Вища олімпійська нагорода. (Медаль — 1.)
97. Велике рогате об'єднання. (Черета — 1.)
98. Оплата за надруковану статтю, що одержується журналістом.  
(Гонорар — 2.)
99. Нота або прийменник. (До — 1.)
100. Вище морське звання. (Адмірал — 2.)

#### IV. Заключна частина. Підведення підсумків

Підведення підсумків змагання.

Наше заняття завершене. Ви показали наскільки є обізнаними, ерудованими, кмітливими та винахідливими у відповідях.

*Прийом «Мікрофон».*

Чи було вам корисно та цікаво?

Конкретизуйте відповідь.

Наше заняття завершене. До нових зустрічей!



#### *Заняття-психологічний практикум*

#### *«Типи сприймання інформації»*

*Підготувала: Мусієнко І. П., керівник гуртка «Психологія особистості»*

**Мета:** ознайомити із властивостями типів сприймання інформації, сформувати в вихованців усвідомлення значення типів сприймання в житті людини, використовувати ці знання в спілкуванні з іншими людьми; сприяти формуванню розуміння сприймання, як психологічного пізнавального процесу; виховувати повагу та розуміння до людей з різними видами сприймання.



## **Хід заняття**

### **I. Організаційна частина**

#### *Вправа «Листівки»*

*Ціль:* формувати навички самоаналізу та рефлексії, стимулювати учасників до комунікації та налаштування на роботу.

#### *Хід проведення*

Тренер пропонує учасникам вибрати по 1 листівці. Зміст листівки відповідає темі. Листівка може бути або асоціацією, або візуальної підтримкою, або відповідним прикладом.

Учасники по черзі демонструють обрану листівку і розповідають про себе «На листівці .... як і я.....»

### **II. Вступна частина .**

#### *Актуалізація опорних знань*

#### *Вправа «Віднови текст» (вправа виконується в групах).*

*Ціль:* повторити раніше вивчений матеріал.

#### *Хід проведення*

«Страх базується на інстинкті.... , тому його девіз «бий або .....». Страх ..... функція організму, також – це ..... емоція. Зміни, які відбуваються в тілі людини в стані страху – це пришвидшення дихання, ....., ....., ..... . Тривога – це надмірне ..... . Не контрольований страх, що супроводжується панікою – це ..... . Соціофобія – боязнь .... . Одягати шапку в -5 градусів, уважно переходити дорогу, реагувати на собаку без намордника – прояви мотивованого страху. А страх втрати контролю, страх самотності та страх втрати – прояви ..... страху».

#### *Повідомлення теми та мети заняття*

### **III. Основна частина**

#### *Вправа «Експеримент» (вправа виконується в групах).*

*Ціль:* пояснити важливість всіх типів сприймання для отримання повної інформації.

*Хід проведення*

По одному учаснику групи мають вгадати назву предмета за отриманими відомостями:



- на слух (цей плід росте в наших широтах. В ньому міститься великий запас заліза та вітаміну С, колір плоду залежить від сорту - від відтінків жовтого, червоного до зеленого. За деякі наукові відкриття з фізики ми також завдячуємо цьому фрукту).
- на смак з зав'язаними очима.
- картинка цвіту цього дерева.
- на дотик.
- на нюх.

*Обговорення:*

Чи вдалось вам вгадати назву фрукта? Яка підказка була найефективнішою? Чому?

Людина отримує інформацію із зовнішнього світу через 5 сенсорних каналів: зоровий, слуховий, тактильний, нюховий і смаковий. Кожен з цих каналів, в свою чергу, займає певне за значимістю місце в загальній системі сприйняття. Під значимістю мається на увазі обсяг, важливість і якість одержуваної інформації. За тим який канал сприймання в людини провідний, визначають хто ж людина: візуал, аудіал, дискет чи кінестет.

У XIX-XX ст. почався період розвитку соціальної психології. Дослідники вперше почали проводити лабораторні експерименти. Саме цей період дав чітке розуміння про розходження сприйняття людей. Створювалися тести, мета яких була визначити способи сприйняття людиною інформації. Зараз вивченням цих тонкощів займається ціла наука, яка називається «Соціоніка». Як визначаються типи сприйняття?

**Візуал** - людина, що сприймає більшу частину інформації за допомогою зору.

**Аудіал** - той, хто отримує основну інформацію через слух.

**Кінестетик** - той, хто сприймає інформацію через інші відчуття (нюх, дотик та ін.) і за допомогою рухів.

**Дискрет** - людина, у якого сприйняття інформації відбувається через логічне осмислення, з допомогою цифр, знаків, логічних доказів. Ця категорія людей зустрічається найрідше.

Існують спеціальні тести. Наприклад. Уявіть, ви потрапили в ліс. На що ви насамперед зверніть увагу?

### Експрес-тест

Я пропоную вам за допомогою експрес-тесту визначити хто ви за типом сприйняття.

Уявити його вам допоможуть мої слова, звуки, аромати, інше. Всього буде 4 варіанти для визначення свого типу. Заплющте очі, уявіть ліс та будьте уважні.

1. Уявіть який красивий ліс, яке чудове небо, яка зелена травичка... Характеристика візуала.
2. Уявіть як пташки співають, як дерева шелестять... Характеристика аудіала. До речі, більшість дівчат саме аудіали.
3. Уявіть як пахне свіжістю, який м'який мох, які приємні на дотик дерева... Ви - кінестетик.
4. Як я взагалі в ліс потрапив? Де карта? Як звідси вибратися? Навіщо я тут?... Такі питання собі, або своєму товаришу може задати дискрет. Найрідкісніший типаж.



Впізнали себе? Я пропоную вам пройти ще один тест для визначення типу сприймання.

### **Тест для визначення типу сприймання.**

Даний тест являє собою список з 21 твердження, на які потрібно відповісти «згоден» або «не згоден». Щоб результати мали найменшу похибку, потрібно спробувати абстрагуватися від того, що Ви проходите тест і спробувати просто відповідати на питання, намагаючись поринути в свої відчуття по відношенню до запропонованих нижче фразам.

1. Люблю спостерігати за хмарами і зірками.
2. Часто наспівую собі під ніс.
3. Не визнаю не зручну моду.
4. Багато часу приділяю своїй зовнішності.
5. Дуже люблю масаж.
6. Погано себе почуваю, якщо мало ходжу пішки.
7. Коли слухаю стару мелодію/пісню, згадую минуле.
8. Часто читаю під час прийому їжі.
9. Дуже часто говорю по телефону.
10. Віддаю перевагу прослуховуванню книги, ніж читанню.
11. Із задоволенням і дуже багато фотографую.
12. Ввечері люблю приймати гарячу ванну.
13. Часто розмовляю сам з собою.
14. Дуже часто оцінюю людей за манерою одягатися.
15. Люблю потягнутися, розправити плечі, розім'ятися під час уроків.
16. Дуже люблю ходити в кіно.
17. Можу впізнати людину в обличчя навіть через багато років.
18. Люблю танцювати, а у вільний час ще й займаюся спортом.
19. Коли чую стукіт годинника, не можу заснути.
20. Коли чую музику, починаю відбивати такт ногою або пальцями.
21. В шумі не можу зосередитися.

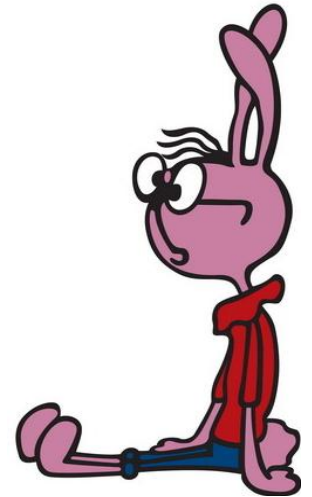
### **Обробка результатів тесту:**

<b>Аудіал</b>	<b>2, 7, 9, 10, 13, 19, 21</b>
<b>Візуал</b>	1, 4, 8, 11, 14, 16, 17.
<b>Кінестетик</b>	3, 5, 6, 12, 15, 18, 20

Підрахуйте, в якому розділі у Вас вийшло найбільше цифр (тверджень, з якими Ви згодні) і побачите свій домінуючий тип сприйняття. Якщо кількість цифр приблизно дорівнює в кожному з розділів, то у Вас немає якоїсь однієї домінуючої сенсорної системи і Ваш тип - дискрет (або дискретний).

*Перегляд уривку мультфільму «Вінні Пух та всі-всі-всі» з наступним обговоренням.*

Обговоримо детально кожен з типів сприйняття. На прикладі героїв мультфільму. Переглянемо фрагмент і спробуйте вгадати хто з головних героїв має який тип сприйняття.



**Візуал.** Ці люди сприймають світ в більшості випадків через очі. Це абсолютно не означає, що візуали не сприймають звуки, запахи і тактильні відчуття. Для них зорові образи несуть більше інформації і краще сприймаються. Отже, Ви пройшли тест і визначили свою належність до Візуалам.

Що далі? Використовувати цю особливість в саморозвитку. Кожен з нас постійно чогось навчається. Необхідність засвоювати нову інформацію виникає щодня. Людина, яка механічно виконує вже вивчені і доведені до автоматизму дії, починає деградувати.

Як допомогти сприймати візуалу? Навчити малювати картинки під час освоєння матеріалу. Зорові образи, які пов'язані з певною інформацією, залишаться у нього назавжди. Дорослий візуал повинен виконувати інструкції керівництва, від цього безпосередньо залежить його кар'єрний ріст. Малюйте схеми, саме цей спосіб допоможе Вам зрозуміти, як найбільш ефективно виконати поставлене завдання.

**Аудіал.** Ці представники роду людського краще сприймають інформацію на слух. Як це використовувати? Малюкам необхідно читати вголос. Школярі-аудіали навчатимуться краще, якщо інформація в більшості подається не через друкований текст, і усно. Як працювати дорослому аудіалу?



Проговорювати з керівництвом і колегами поставлені завдання. Папірець з інструкцією менш ефективний, ніж безпосереднє спілкування. В останні роки аудіалам був піднесений чудовий подарунок - аудіо-книги. До речі, це ще один із способів визначити свою приналежність до цього типу. Більше подобається цей спосіб навчання? Користуйтеся на здоров'я!

**Кінестетик.** Ці люди більш яскраво сприймають відчуття, дотик, переживання. Як це використовувати в повсякденному житті? Сприймати інформацію емоційно і прив'язувати її до певного відчуття. Ви можете протягом тривалого часу пояснювати кінестетику свою точку зору, наводячи логічні доводи, але нічого не доб'єтесь. Йому необхідно помацати, відчутти і пропустити інформацію через власні емоції. Цю особливість необхідно використовувати. Якщо ви кінестетик? Зв'яжуйте нові знання з відчуттями, які вмієте викликати в уяві.

**Дискрет.** Інформація сприймається через цифри, логічне осмислення, чіткі аргументи. Ця категорія зустрічається рідко. Хоча, якщо бути до кінця чесними, в останні роки психологи помітили, що люди подібного типу почали народжуватися частіше. З чим це пов'язано? Поки чіткої відповіді у фахівців



немає. Тести визначають схильність, але не виключено, що ці люди представляють новий етап еволюції людства. Як жити, якщо Ви дискрет? Шукати логіку в усіх проявах зовнішнього світу, будувати ланцюжки, малювати схеми. Це допоможе зрозуміти глибоку суть незрозумілих і нелогічних, на перший погляд, речей.

За якими типами сприймання ми відчуваємо любов? Як Ви думаєте? *(Відповіді вихованців)*.

Визуал (зорове сприйняття) - по тому, як на нього дивляться.

Кінестетик (тактильне сприйняття) - по тому, як його стосуються.

Аудиал (слухове сприйняття) - по тому, що йому говорять.

Дискрет (дигітальному сприйняття) - по тому, що підказує логіка.

*Вправа «Детектив»*

Ціль: докладно проаналізувати кожен тип сприйняття.

Хід проведення

Учасникам, об'єднаним в 4 групи потрібно описати 4 предмети куплені аудіалом, візуалом, кінестетом та дискретом: (будинок, пилосос, блокнот, піцу).

Питання для обговорення:

*Чи складно було виконувати завдання? Чому?*

*Який тип видався найскладнішим?*

*Тести на визначення провідної півкулі*

Тест №1

Інструкція: Розкласти картки по 3 на 3 групи так, щоб в кожній групі було щось спільне.

Наочний матеріал: 9 карток; на кожній написано по одному слову: «карась», «орел», «вівця», «пір'я», «луска», «шерсть», «літати», «плавати», «бігати».

Оцінка результатів:

*I варіант:*

1-я група карток - «карась», «орел», «вівця».

2-я група карток - «бігати», «плавати», «літати».

3-тя група карток - «шерсть», «пір'я», «луска».

Такий варіант можливий на основі аналізу, коли виділяються загальні істотні ознаки. Переважає II сигнальна система. Розумовий тип. Логічне мислення. Домінування лівої півкулі.

*II варіант:*

1-я група карток - «карась», «плавати», «луска».

2-я група карток - «орел», «літати», «пір'я».

3-тя група карток - «вівця», «бігати», «шерсть».

Предмети і явища узагальнені за їх функціональними ознаками. Переважає I сигнальна система. Художній тип. Образне мислення. Домінування правої півкулі.

*III варіант*

Одночасне виконання I і II варіантів тесту. Змішаний тип.

*Тест №2*

*Інструкція:* Треба визначити в який бік обертається фігура. Якщо за годинниковою стрілкою – на даний момент активна ліва півкуля. Проти – права.



*Вправа «Акваріум»*

Для виконання вправи треба сформувати дві команди. Перша група стає в коло. Його називаємо внутрішнім. Навколо нього стають діти з другої підгрупи, формуючи зовнішнє коло.

**Важливо:** діти з внутрішнього кола мають стояти обличчям до дітей із зовнішнього. Прослідкуйте, щоб кожен мав перед собою пару. Лише за таких умов учні зможуть повноцінно взяти участь у грі.

**Завдання:** обговорити відповідь на





запитання протягом однієї хвилини. Після цього школярі із зовнішнього кола рухаються вправо на одну особу, тобто переходять до наступного учня з внутрішнього кола. Вчитель повідомляє нове запитання лише після того, як учні змінили пари.



#### IV. Заключна частина

*Рефлексія. Вправа «Мікрофон»*

#### Пропоновані запитання для обговорення:

- Розкажи про свій тип сприймання інформації?
- Які недоліки містить кожен тип сприймання?
- Які переваги?
- Чому важливо знати свою домінуючі півкулю?
- Що на сьогоднішньому занятті стало для тебе відкриттям?

#### *Заняття- подорож «Види транспорту»*

*Підготувала: Химич Н. М., керівник гуртка гармонійного розвитку дитини  
«Дошколяр»*

**Мета:** розширювати уявлення дітей про транспорт; вчити класифікувати транспорт за місцем пересування (наземний, водний, повітряний); розвивати пам'ять, мислення, увагу; виховувати наполегливість, інтерес до навчання, культуру поведінки у громадському транспорті.

**Обладнання:** мультимедійна дошка, картинки транспорту, кольорові олівці, сюжетні картинки, незакінчені малюнки.

## Хід заняття

### I. Організаційна частина

**Педагог:** Доброго ранку, мої розумаки! Рада бачити вас на занятті здоровими та в гарному настрої.

А щоб день у нас сьогодні був ще кращим, пропоную привітатись один з одним цікавою «віталочкою». *(Колективне промовляння віршу з рухами (елементами самомасажу)).*

Добрий ранок, посміхнись скоріше,  
І сьогодні цілий день буде веселішим!  
Прокидайтесь ручки, носики і щічки,  
Будете вродливі, як чарівні квіточки.  
Розітрем долоньки сильніше, сильніше,  
Разом всі поплескаємо дружно, сміливіше!



### II. Вступна частина

Я до вас на заняття дуже поспішала та навіть кілька зупинок під'їхала на трамваї. А як ви добирались на заняття? *(відповіді дітей).*

Отже, ви їхали трамваєм, тролейбусом, маршруткою, автомобілем. Як все це ми можемо назвати одним словом? *(діти відповідають).*

Молодці! Що ж, сьогодні з вами поговоримо про види транспорту.

А ви знаєте, що транспорт служить для пересування по землі, воді, у повітрі? В залежності від того, де пересувається транспорт, його поділяють на види. А які саме, ми з вами сьогодні з'ясуємо.

А поки що послухайте вірш.

Чи у поле, чи в садок,



Чи до мене на гостину?  
 Буду скрізь я вас вітати,  
 І сюрпризи готувати.  
 Вже зібралися усі?  
 Тож сідайте у таксі!

### III. Основна частина

Готові до подорожі? Прошу зайняти місця у нашому казковому маршрутному таксі. Сідаємо зручніше і рушаємо хутчіше! *(Діти «стають» пасажирами в маршрутному таксі. «Поїздка» супроводжується демонстрацією анімації(дорога) із відповідними звуками та музичним супроводом).*

Шарудять по дорогах ,веселі шини.

Поспішають по дорогах машини – машини.

Діти, де їздить машина або автомобіль? Як ви думаєте, який це вид транспорту? Правильно, автомобіль – це наземний вид транспорту. Як ви думаєте, який ще транспорт можна віднести до наземного? *(Потяг, трамвай, автобус, мотоцикл...).*



Молодці, пропоную вам подивитись мультим про наземний вид транспорту.

*Перегляд мультфільму з наступним обговоренням.*

Всі ви знаєте, як виглядає сучасний транспорт. А раніше у ваших прабабусь і прадідусів він був інший. Увага на екран! *(Презентація раритетного транспорту).*

*Вправа « Незакінчений малюнок»*

*(Діти отримують картки з картинками -*



зображення видів транспорту), де мають домалювати деталі, яких не вистачає).

Аналіз малюнків. Прийом «щедро оцінка».

Динамічна хвилинка (музика, слайди).

Ми по небі летимо (руки в боки),

На палубі стоїмо (дивимось вдалечінь),

На машині їдемо (керуємо),

Поїзд мчить щодуху (імітація рух поїзда),

Чуху – чуху – чуху!

Прошу зайняти місця у нашому казковому маршрутному таксі. Сідаємо зручніше і рушаємо хутчіше!

Вже зібралися усі?

Тож сідайте у таксі!

Продовжуємо знайомитись з наступним видом транспорту. Послухайте вірш:

Я побудую літак, шолом одягну і в політ.

Крізь хвилясті тумани полечу в інші країни,

Над морями і лісами, над полями й горами.

Облечу всю земну кулю, а потім вернусь додому.

Про що цей вірш? Де літає літак? Правильно. Літак літає в небі. До якого виду транспорту його можна віднести? Молодці, це повітряний вид транспорту. А який ви ще знаєте повітряний транспорт? (діти відповідають).

А чи знаєте ви, що найбільший літак у світі називається АН - 225 «Мрія». Він створений київським конструктором Віктором Толмачовим. Маса літака: 640 тонн (285 000 кг), довжина 84м. Перший політ був здійснений 21 грудня 1988 року.

Та є ще найшвидший повітряний транспорт. Як ви думаєте, який? Правильно,



це – ракета, а найповільніший – повітряна куля.

*Вправа « Малюнок по крапкам »*

Я пропоную вам намалювати свою власну ракету, яку, можливо, ви коли-небудь збудуєте. На картках за допомогою ліній ви маєте з'єднати крапочки - отримаєте малюнок і розфарбуйте його.

Молодці! Уявіть, що ваші ракети полетять в далекий Космос. Як це може бути – подивіться. (*Демонстрація мультфільму із наступним обговоренням*).

Прошу знову зайняти місця у нашому казковому маршрутному таксі. Сідаємо зручніше і рушаємо хутчіше!

Вже зібралися усі?

Тож сідайте у таксі!

Продовжуємо наше знайомство із транспортом далі.

Пливе поважно пароплав

Туди, де він ще не бував.

Морські долає милі,

Перемагає хвилі.

Про який вид транспорту мова йде в вірші? Де можна побачити пароплав?

А маленький братик пароплава - човен, плаває по річці. Який це вид транспорту? Вірно, водний. Чому його так називають? Молодці!

Давайте подивимось мультик про веселого пароплава.

*Перегляд мультфільму із обговоренням.*



Вантажі на заводи, порти, будівництва, до кафе та магазинів перевозить вантажний транспорт. А транспорт, яким перевозять пасажирів, називають...? Правильно - пасажирський транспорт. Що це може бути? Пасажирський транспорт ще називають

громадським. Як потрібно поводитись у громадському транспорті? (відповіді дітей).

### Вправа «Правильно - неправильно»

Я хочу попросити вашої допомоги. У мене є зображення, які ілюструють правила поведінки в громадському транспорті, але художник, який їх малював, щось наплутав. Допоможіть мені з'ясувати, що на малюнках правильно, а що – ні.

(Діти аналізують малюнки-ілюстрації поведінки в громадському транспорті).



Молодці! І таких правил слід дотримуватись у всіх видах транспорту.

## IV. Заключна частина

Молодці, малята. Давайте пригадаємо де ми мандрували, та із якими видами транспорту ознайомились? А щоб перевірити які види транспорту ви запам'ятали я пропоную вам відгадати загадки та розв'язати кросворд? В записуванні слів у клітинки я вам допомагатиму.

Не автобус і не віз,  
маю четверо коліс,  
вік з дорогою дружу,  
все по ній кудись біжу. (Автомобіль)

Пасажирський чи товарний  
Металевий він і гарний.  
Все ховає у вагонах  
І стає лиш на перонах (Поїзд)

Замість крил винти він має,  
Завдяки чому літає. (Вертоліт)

Коник цей на двох ногах  
Будь-який здолає шлях.  
Коли вулицею мчить,

Сил багато птах цей має:  
У повітрі він літає  
Возить у собі людей:  
Татусів, матусь, дітей... *(Літак)*

Біля берега живе,  
Відв'яжи - і попливе.  
Всі рибалки його люблять,  
Бо у ньому рибку вудять. *(Човен)*

Безперервно торохтить,  
А тролейбуси й трамваї  
Дуже легко обганяє. *(Мотоцикл)*

В синім будиночку повно людей.  
Ти теж, певно, бачив будиночок цей.  
По рейках сталевих будиночок мчить.  
– Увага! Я їду! – дзвінок дзеленчить.  
*(Трамвай)*

Руль, колеса і педалі  
В дальній путь разом помчали.  
*(Велосипед)*

Що за чудо – довгий дім,  
Пасажири є у нім.  
Все взуття його з резини,  
А харчується бензином. *(Автобус)*



Молодці! Ви справились із завданням. І подивіться – в червоних клітинках нашого кросворду з'явилось слово «транспорт». І це не просто так, а як нагадування нам про те, що ми сьогодні говорили про...

От і все, діти, бувайте.

Науку мою не забувайте!

Дякую вам за увагу, до нових зустрічей!

*Заняття - квест «У пошуках скарбу рідного краю»*

*Підготувала: Очеретна Л. П., завідувача інформаційно-методичним*

*відділом, кер. гуртка «Екурсів-краєзнавців»,*

*Таранюк Н. Д., методист спортивної та фізкультурно-масової роботи, кер.*

*гуртка журналістики*

**Мета:** закріпити знання вихованців про рідну Батьківщину, її культурні традиції; виховувати повагу та інтерес до минулого нашого народу, формувати ціннісне ставлення до держави, суспільства, мови, сім'ї, самого себе, національну свідомість майбутніх будівників суверенної Української держави; розвивати пам'ять, увагу, фантазію, творчу уяву, дружність та згуртованість; прививати гуртківцям любов до рідної землі.

### **Хід квест-гри**

**Ведуча.** Доброго дня, дорогі друзі! Сьогодні під час нашої гри-квесту, що має назву «У пошуках скарбу рідного краю» ви поринете в історію нашої країни. Але для початку давайте пригадаємо один з найдавніших символів оберегів – український віночок.

- А хто знає, які саме квіти влітали в український віночок?

- У вінок влітали квіти, кожна з яких мала свій символ.

Мак вважається не тільки квіткою мрій, але й символом родючості, краси та молодості; **ромашка** — символом кохання, ніжності та вірності; **соняшник** — відданості й вірності; **волошки** у віночку — символ людяності; **ружа, мальва і півонію** — символи віри, надії, любові; **м'ята** — оберег дитини та її здоров'я; **материнка** — символ материнської любові; **лілея** — дівочі чари, чистота, цнота, **див'ясил** — корінь дев'яти сил, який зміцнює та повертає здоров'я; **безсмертник** — символ здоров'я, загоює виразки, і рани; **цвіт вишні та яблуні** — материнська відданість та любов; **калина** — краса та дівоча врода; **хміль** — гнучкість і розум; **польовий дзвіночок** — вдячність.



Щоб посилити захисну силу вінка поміж квітів вплітали **зілля та листя: полин** — «траву над травами», **буркун зілля** — символ вірності, що може з'єднувати розлучене подружжя; **листя дуба** — символ сили. Але чи не найсильнішим оберегам вважають **барвінок** — символ життя та безсмертя душі людської, оберіг від злих духів.

*(Вихованцям пропонують обрати одну із трьох запропонованих квітів, щоб поділити учасників квест-гри на три команди).*

**Ведуча.** Вітаємо команди! Оберіть, будь ласка, капітанів та назви команд... Усім відомо, що результат квесту залежить не лише від підготовки команд, а й від їхнього бойового настрою та зібраності, але не останню роль відіграє сама фортуна. Тож нехай вона буде прихильна до всіх в однаковій мірі.

По дорозі ви, шановні учасники, як справжні шукачі пригод, зустрінетесь з Мудрецьями, які на вашому шляху будуть чинити складні перешкоди (у ролі Мудреців ваші друзі).

Щоб знайти скарб, треба буде пройти **сім** перешкод. Хто першим подолає всі перешкоди, тому і дістанеться скарб.

Але отримати скарб не так-то просто. Необхідно бути активним, кмітливим, розумним. Кожна перешкода – це віроломне завдання, яке вам необхідно виконати.

На виконання кожного завдання не більше 5 хвилин.

А зараз настав час познайомити всіх вас, шановні друзі, з умовами нашого квесту. Отже, кожна команда отримає маршрутний лист, у якому позначено станції – перешкоди, на яких ви будете виконувати різні завдання. Виконане завдання на кожній станції дасть вам змогу отримати зашифровані елементи ключа, склавши їх ви зможете відкрити чарівну скриню зі скарбом.

Запрошую капітанів отримати маршрутні листи.

А тепер запрошуємо команди у дивовижну подорож по пошуку скарбу.

### **Завдання №1 «Кросворд»**

1. Ця будівля – місце, де під час революційних подій 1919-1920 рр. розміщувалася Директорія Української народної Республіки Симона Петлюри, потім штаб Першої Української радянської дивізії Миколи Щорса. Назвіть її ім'я?
2. Ансамбль монастиря був побудований у 1624 році. Монастир входив до складу оборонного комплексу «Мури». Михайло Грохольський, брацлавський суддя та магнат, відновив монастир 1758 році. Скажіть назву монастиря?
3. Побудована вежа була у 1912 році. Висота її сягала 28 метрів. Зверху була будка для пожежника. І навіть дзвін, в який пожежник в разі потреби дзвонив, попереджаючи людей про пожежу. Як називалась вежа?
4. Після закінчення сьомого класу випускниці отримували атестат на звання вчительки початкової школи, а педагогічного (восьмого) класу — звання домашньої вчительки. Про який навчальний заклад йде мова?
5. Головний архітектор початку ХХ століття, який змінив обличчя міста. Назвіть його прізвище.

6. Який видатний український письменник в жовтні 1891 року склав екстерном іспит в реальному училищі на звання народного вчителя?

7. З 1925 року центральна універсальна Вінницька бібліотека названа на честь відомого біолога. Назвіть його прізвище.

*Елемент Ключа: Дане число буде відповідати*

*літері у алфавіті.*

*(К – 15, Р - 21)*

						7
		3				Т
	2	В	4	5		І
1	Д	О	Г	А	6	М
С	О	Д	І	Р	К	І
А	М	О	М	Т	О	Р
В	І	Н	Н	И	Ц	Я
О	Н	А	А	Н	Ю	З
Й	І	П	З	О	Б	Є
	К	І	І	В	И	В
	А	Р	Я		Н	
	Н	Н			С	
	С	А			Б	
	Б				К	
	К				И	
	И				Й	
	Й					

## Завдання №2 «Стежками України»

Козаки у своїх багаточисельних походах добре використовували знання території. Це допомагало їм обходити ворога і отримувати перемоги у битвах. А чи

знаєте ви територію України ? За хвилину вам потрібно вказати на карті України як можна більше областей.

Автономна Республіка Крим

Вінницька область

Волинська область

Дніпропетровська область

Донецька область

Житомирська область

Закарпатська область

Запорізька область

Івано-Франківська область

Київська область

Кіровоградська область (Кропивницька область)

Луганська область

Львівська область

Миколаївська область

Одеська область

Полтавська область

Рівненська область

Сумська область

Тернопільська область

Харківська область

Херсонська область

Хмельницька область

Черкаська область

Чернівецька область

Чернігівська область



*Елемент Ключа: Дане число буде відповідати літері у алфавіті.*

*(А -1, Є -8)*

### Завдання №3 «Секрет»

На цій зупинці запропоновані секретні шифрограми, в яких зашифровані відомі українські прислів'я про Т.Г. Шевченка.

#### СЕКРЕТНА АБЕТКА

О	Δ	□	#	◇	V	•	:	/	\	+
А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	З	И
-	=	*	(	)	<	>	;	±	≤	≥
І	Ї	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С
÷	×	≠	≈	≡	∩	∞	⊥	△	Ω	↑
Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь	Ю	Я

÷О≤О≥□ \О±;□÷ ;Δ)•÷-□ ×□•≥△ ≥□÷

*Відповідь:* Тарасів заповіт облетів увесь світ.

*Елемент Ключа:* Дане число буде відповідати літері у алфавіті. (З -10, Н -18)

### Завдання №4 «Народна мудрість»

Український народ, шанував звичаї та традиції, знав народні символи. Зараз і ми визначимо, як ви знаєте та шануєте народні символи рідного народу. За одну хвилину потрібно дати якомога більше правильних відповідей. Час пішов.

1. Без них нема України (верба і калина).
2. Мати вишиває його на щастя, на долю (рушник).
3. В одній із народних пісень, Іванко вився за Галею, як ця квітка (барвінок).
4. Вона кожному може накувати долю (зозуля).
5. Вона гріє не лише тіло, але і душу українця (вишиванка).
6. Він – усьому голова (хліб).
7. Українську мову порівнюють із його співом (соловей).
8. Їх насіяла мати у моїм світанковім саду (чорнобривці).

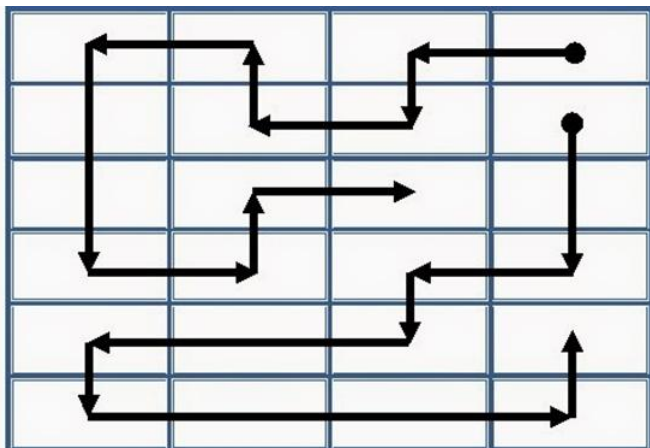
9. Вони прилітають весною і в'ють гніздечка на стрісі (лелеки, журавлі).

*Елемент Ключа: Дана число буде відповідати літері у алфавіті. (А -1, В - 3)*

### Завдання №5 «Шифрувальник»

Дізнайтеся, що написано в цій грамоті.

Зібрати літери в слова вам допоможуть чарівні стрілочки.



<b>И</b>	<b>Ж</b>	<b>Е</b>	<b>Н</b>
<b>Н</b>	<b>А</b>	<b>К</b>	<b>А</b>
<b>Е</b>	<b>І</b>	<b>Ю</b>	<b>К</b>
<b>В</b>	<b>М</b>	<b>Ж</b>	<b>А</b>
<b>А</b>	<b>Н</b>	<b>И</b>	<b>Ь</b>
<b>В</b>	<b>Ч</b>	<b>У</b>	<b>С</b>

**Відповідь:** Не кажи не вмію, а кажи навчуся.

*Елемент Ключа: Дана число буде відповідати літері у алфавіті.*

*(С -22, Т-23)*

### Завдання №6 «Склади картину»

Скласти з пазлів репродукцію картини І. Рєпіна «Як козаки листа писали турецькому султану».



*Елемент Ключа: Дана число буде відповідати літері у алфавіті. (В – 3)*

## Завдання №7 «Закодоване слово»

На зупинці учасники гри отримують останній елемент ключа. Кожен елемент ключа відповідає порядковому номеру літери алфавіту. Потрібно скласти зашифроване слово, щоб відкрити скриню зі скарбом.

*Елемент Ключа: Дане число буде відповідати літері у алфавіті. (0 - 19)*

**(Краєзнавство)**

## Ведуча.

Шановні учасники нашого квесту, ви подолали всі перешкоди, показали, що вмiєте працювати в командi, виявили знання з iсторiї рiдного краю, продемонстрували свою ерудицiю. Всi команди гiдно боролися за перемогу, але у кожному змаганнi є переможцi. Першою до фiнiшу дiйшла команда «...»!

А тепер найвiдповiдальнiший момент нашої гри. Переможцi отримують скриню зi скарбом. Давайте вiдкриємо її i побачимо, що там. *(Переможцi дiстають скарб - карту м. Винниці).*

## Маршрутні листи квесту

**МАРШРУТНИЙ ЛИСТ**  
Команда 1

- Завдання №1 «Кросворд» (221а)
- Завдання №2 «Стежками України» (237)
- Завдання №3 «Народна мудрість» (235)
- Завдання №4 «Шифрувальник» (креатив-зона)
- Завдання №5 «Склади картину» (балкон басейну)
- Завдання №6 «Закодоване слово» (221)

**МАРШРУТНИЙ ЛИСТ**  
Команда 2

- Завдання №2 «Стежками України» (237)
- Завдання №3 «Народна мудрість» (235)
- Завдання №4 «Шифрувальник» (креатив-зона)
- Завдання №5 «Склади картину» (балкон басейну)
- Завдання №1 «Кросворд» (221а)
- Завдання №6 «Закодоване слово» (221)

**МАРШРУТНИЙ ЛИСТ**  
Команда 3

- Завдання №3 «Народна мудрість» (235)
- Завдання №4 «Шифрувальник» (креатив-зона)
- Завдання №5 «Склади картину» (балкон басейну)
- Завдання №1 «Кросворд» (221а)
- Завдання №2 «Стежками України» (237)
- Завдання №6 «Закодоване слово» (221)

## ВИСНОВКИ

Мета нестандартних гурткових занять — це вироблення окремих умінь, навичок, а також повне врахування вікових особливостей, інтересів, здібностей кожного гуртківця. Головні елементи традиційного заняття — сприймання нових знань, їх засвоєння, узагальнення й застосування — присутні й на нестандартних заняттях, але в незвичайних формах.

Запровадження нестандартних форм організації навчально-виховного процесу в практику роботи гуртків позашкільного навчального закладу дає можливість перетворити процес навчання у цікавий та захоплюючий процес, де дитина може реалізувати свої потреби в знаннях та вміннях, де створені умови для формування повноцінної особистості. Завдяки проведенню нестандартних занять керівники дитячих об'єднань зацікавлюють дітей та юнацтво творчістю, сприяють активізації навчальної діяльності та підвищенню результативності навчання вихованців зокрема та гуртках в цілому.

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Вісник Чернігівського державного педагогічного університету/ Вип. 80 / Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка; гол. ред. Носко М.О. – Чернігів : ЧДПУ, 2010. – 232 с.
2. Волкова Н.П. Педагогіка. - К., 2001.
3. Ж. Вісник позашкілля випуск №7, 2011 р., ст.. 13-15.
4. Ж. Позашкілля №5, 2015 р., ст.. 52-53.
5. Ж. Позашкілля №8, 2015р., ст.. 39-48.
6. Зміст і методика позакласної виховної роботи / Авторський колектив: О. В. Безпалько, І. О. Трухів, А. Й. Капська та ін. - К., 1993.
7. Карпенчук С.Г. Теорія і методика виховання. - К., 1997.
8. Кузьмінський А.І., Омеляненко В.Л. Педагогіка. -К., 1997.
9. Лозова В.І., Троцько Г.В. Теоретичні основи виховання і навчання. - Харків, 2002.
10. Мойсеюк Н.Е. Педагогіка. - К., 1999.
11. Практичний довідник керівника гуртка/Укл. Дрянєва С. О., Олексенко Д. М. – Бердянськ: КДЮТ «Зоряний», 2014.
12. Рувинський Л. І. Методика виховної роботи - М., 1989.
13. Сирошенко Т. Від навчання до праці – К., 2000 р., «Педагогічна преса».
14. Сущенко Т. І. Позашкільна педагогіка : навч. посіб. / Т. І. Сущенко. – К.: ІСДО, 1996. – 144 с.
15. Цвірова Т. Д. Розвиток дитячої творчості в умовах позашкільного закладу: сторінки історії та сучасність / Т. Д. Цвірова. // Науковий вісник Донбасу. - 2010. - № 2.

## Інтернет-джерела

1. <http://osvita.ua/school/method/732/>
2. <http://xt.od.ua/50-uncategorised/479-suchasne-zanyattya-gurtka>
3. <http://ppdut.pl.ua/suchasne-navchalne-zanyattya-yak-vazhliva-skhodinka-u-profesijnomu-zrostanni-kerivnika-gurtka.html>



4. [http://www.dniprovskiy-cdut.edukit.kiev.ua/metodichni\\_rekomendacii/ce\\_vse\\_dlya\\_kerivnika\\_gurtka/na\\_dopomogu\\_kerivniku\\_gurtka/](http://www.dniprovskiy-cdut.edukit.kiev.ua/metodichni_rekomendacii/ce_vse_dlya_kerivnika_gurtka/na_dopomogu_kerivniku_gurtka/)
5. <https://vseosvita.ua/library/organizacia-provedenna-gurtkovogo-zanatta-v-pozashkilnomu-navcalnomu-zakladi-238336.html>
6. <http://locentum.lviv.ua/wp-content/uploads/2011/02/Visnyk7.pdf>
7. <https://naurok.com.ua/zbirnik-gurtkovih-zanyat-suchasni-tehnologi-osvitnogo-procesu-v-zakladi-pozashkilno-osviti-48746.html>