

Міністерство освіти і науки України
Чернівецький національний університет
імені Юрія Федьковича

МАТЕРІАЛИ

студентської наукової конференції
Чернівецького національного університету
імені Юрія Федьковича

ФАКУЛЬТЕТ МАТЕМАТИКИ ТА ІНФОРМАТИКИ

12-14 квітня 2022 року



Чернівці
Чернівецький національний університет
імені Юрія Федьковича
2022

<i>Мицишин Р.</i> Вивчення теми “Комп’ютерні презентації” у 5-6 класах за програмами НУШ	63
<i>Онищук О.</i> 65 Патріотичне виховання на уроках математики.....	65
<i>Паладюк А.</i> Застосування цілої та дробової частини дійсного числа в математичних конкурсах, турнірах та олімпіадах	67
<i>Паламарюк І.</i> Методичні особливості проведення інтерактивних уроків у 5–6-х класах ЗЗСО	69
<i>Панченко Ю.</i> Розробка інформаційної та платіжної системи планування відпочинку в м. Чернівці	71
<i>Панчук І.</i> Прикладні задачі на уроках геометрії	73
<i>Петрусяк М.</i> Тестування програмного забезпечення (ручне та автоматизоване).....	75
<i>Ройлян К.</i> Метод мейкерства на уроках математики у 6 класі	77
<i>Слободян Г.</i> Хмарні технології для аналізу знань учнів у роботі вчителя	79
<i>Стефурак Д.</i> Застосування фреймворка Flutter для генерації та проходження тестів при вивченні іноземних слів	81
<i>Стефурак Х.</i> Гіперкомплексні числові системи..... на факультативних заняттях в ЗЗСО	83
<i>Стовбик А.</i> Методика навчання вибіркового модуля “Веб-технології” у шкільному курсі інформатики	85
<i>Терешонкова О.</i> Чат-бот для пошуку необхідної інформації переселенцями у м. Чернівці	87
<i>Усатюк І.</i> Онлайн-сервіси для створення інтерактивних вправ, тестувань та опитувань	89
<i>Циганаш В.</i> Створення настільного додатку для визначення жанру книжок.....	91
<i>Шанин А.</i> Проектування низькорівневого програмного забезпечення для маршрутизаторів на платформі ARM... ..	93
<i>Швед А.</i> Веб-сайт “Bilingual”	95

Методичні особливості проведення інтерактивних уроків у 5–6-х класах ЗЗСО

Інтерактивний урок є особливим типом, адже під час цих уроків як ніколи відбувається активна взаємодія учнів з вчителем та учнів між собою. Нині не постає проблема у кількості інформації чи їх відкритості та доступності, а саме у передачі та розвитку. Тому цю проблему варто вирішувати ще зі школи. Саме тому актуальним є вдосконалення форми організації навчання у ЗЗСО.

При проведенні уроків не варто забувати, що учні мають бути мотивовані, зацікавлені та готові з великим ентузіазмом до розв'язування поставлених перед ними завдань. Проведення кожного уроку вимагає виконання певних вимог, тому дотримання структури уроку є дуже важливим. Структура інтерактивного уроку повинна складатися з таких етапів: мотивація, оголошення теми та очікуваних результатів, подання інформації, інтерактивна вправа та підведення підсумків.

Звичайне читання чи лекція сприяють засвоєнню лише 5-10% матеріалу, відео чи дискусії - 20-50%, та найбільших результатів можна досягти саме через практику, інтерактивні вправи та навчання інших - 90% і більше. А тому найбільша увага має приділятися саме інтерактивним вправам. За допомогою сайтів learningapps.org, kahoot.it та ін. можна розробляти власні інтерактивні вправи, які допоможуть при проведенні уроків математики. Проте для ефективного інтерактивного уроку не є обов'язковим залучення певних технологій. Можна обійтися низкою інтерактивних ігор та вправ.

В кожній інтерактивній вправі доцільно зберігати послідовність певних етапів.

- Для початку варто розповісти учням правила гри, дедлайни кожної вправи та мету їх виконання;
- Розподілити дітей на групи у потрібній кількості, і надати кожному відповідні ролі та завдання. Вчитель

намагається надати можливість учням самотійно навчитися, та показати себе якнайкраще у колективній роботі;

- Важливим етапом організації роботи є рефлексія, можна зрозуміти рівень досягнутих результатів, власний рівень подання матеріалу та те, що моментами не засвоєно.

Зазначимо, що найпоширенішими є моделюючі інтерактивні ігри, які полягають в тому, що учні є так званими «героями» і мають своє завдання. В процесі гри учні стикаються з проблемами, які полягають у недостатній кількості інформації для продовження гри. У цьому випадку вчитель не підказує учням, а тільки надає їм допоміжні питання чи твердження. Доцільно завершувати сценарій гри рефлексією, яка допоможе зрозуміти рівень вивчення теми.

Список літератури

1. Кроуфорд А., Саул В., Метьюз С, Макінстер Д. Технології розвитку критичного мислення: Науково-методичний посібник для вчителів ЗОНЗ. Переклад з англ. – Київ: Плеяда, 2006. 217 с.

2. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. – Київ: Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.

3. Інтерактивні методи навчання. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.pedrada.com.ua/article/2316-interaktyvni-metody>.