



**На Урок**  
освітній проект

# Як зробити урок цікавим: перевірені лайфхаки

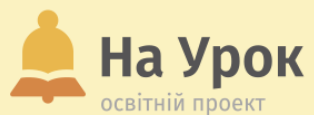


## ПРО ЛЕКТОРА

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

### НАТАЛІЯ КРИВКО

- Полтавська гімназія №33, учитель інформатики та математики, спеціаліст вищої категорії, учитель-методист.
- Увійшла до ТОП-50 GLOBAL TEACHER PRIZE UKRAINE-2018, 2019.
- Переможниця міського, обласного та учасниця Всеукраїнського етапу конкурсу «Учитель року» в номінації «Інформатика».
- Лауреат Всеукраїнського конкурсу сучасних освітян від Івана Іванова та провідних компаній «Умію вчити!» від Центра нової освіти Івана Іванова.
- Учасниця та спікерка вчительських сесій на 1, 2, 3, 4 Міжнародних (не) конференціях EdCamp Ukraine 2015, 2016, 2017, 2018 (м. Харків).
- Працювала у команді mini-EdCamp Poltava 2018, допомогала в організації mini-EdCamp Poltava 2017 (с. Ковалівка).
- Проводить заняття для вчителів Полтавської області на базі ПОІППО ім. Остроградського (Творча майстерня Наталії Кривко).



## ПРО НАС

- Освітній журнал
- Бібліотека розробок
- Онлайн-тести
- Вебінари
- Олімпіади та конкурси

✉ [info@naurok.com.ua](mailto:info@naurok.com.ua)

f <https://www.facebook.com/naurok.com.ua>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



## **ПЛАН ВЕБІНАРУ**

- 1. Незвичне домашнє завдання.**
- 2. Візуалізація (комікси, майнд-карти, мультфільми, презентації).**
- 3. Гра або її елементи.**
- 4. Персоналізація.**

# Незвичне домашнє завдання



- Д/з від випускника, експерта, відомої особистості, іншого вчителя...
- Самостійне складання словників термінів, розташування їх за темами
- Самостійне складання задач або створення тестів (наприклад, учні самі можуть створити «кахути»)
- Розробка нових варіантів правил, формулювань, наочних посібників, схем, таблиць
- виправлення помилок, розпізнавання фейків



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Візуалізація



- Комікси
- Майнд-карти
- Мультфільми
- Презентації

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

## Досвід

**Досвід** (ім.) - товщина  
набитої на лобі гулі



Ді педія



# Комікси

**Чим такий формат може бути корисний на уроці?**

1. Візуалізація.
2. Захоплюючий сюжет.
3. Повторення.
4. Творчість.
5. Логіка і мислення.
6. Мода.
7. Універсальність.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# Майнд-карти



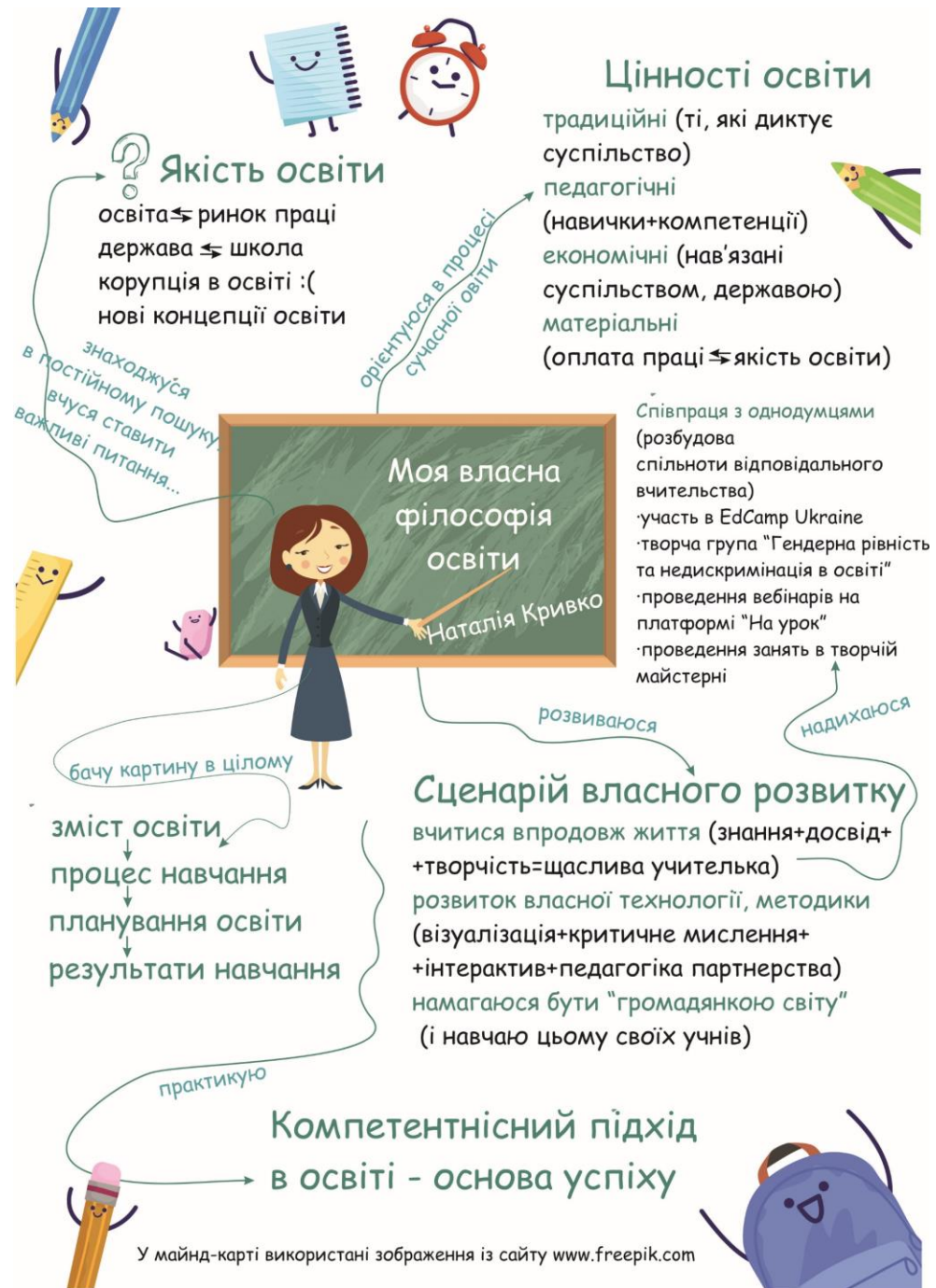
Чим такий формат може бути корисний на уроці?

- розвиток творчих і аналітичних здібностей учнів;
- формування пізнавальної мотивації в процесі навчання;
- отримання досвіду самостійної організації пізнавального процесу;
- досвід пошуку інформації в книгах, словниках, довідниках, інтернеті;
- вміння міркувати, робити висновки, приймати рішення;
- розвиток критичного і рефлексивного мислення.

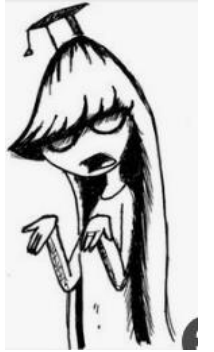
МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ







# Скрайбінг+мультфільми



## Ідея для вчителя!



- Починаючи з 5 класу можна підключити до створення скрайб-історій учнів. Напевно у вашому класі є учень, який любить малювати смішні піки, картинки. Знайти його нескладно. Своєю творчістю він, звичайно, прикрашає поля зошитів, парту, за якою сидить, а нерідко і шкільні підручники.
- Зверніться до нього за допомогою. Він може реалізувати свій талант, супроводжуючи вашу розповідь малюнками на дошці. Такий урок запам'ятається всім!
- В кінці уроку можна розповісти про те, що в сучасному світі скрайбер - це ціла професія. Є студії, які допомагають великим компаніям проводити презентації та конференції. Працівники таких студій виступають разом з доповідачами, створюючи яскраву історію за допомогою маркерів.

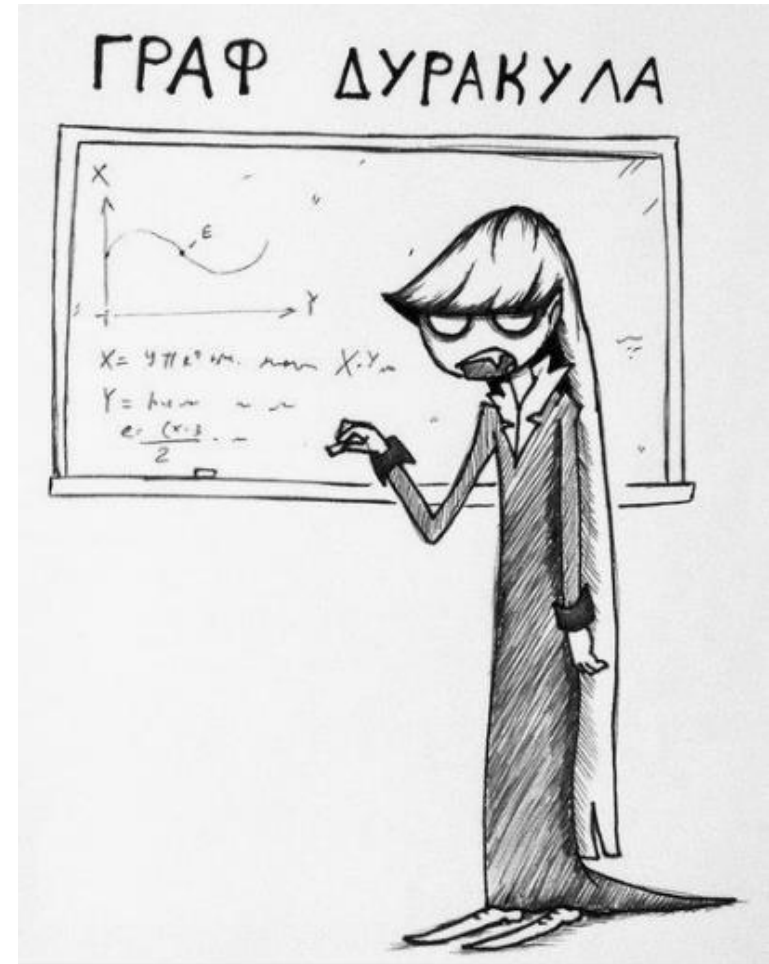
МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Презентації



## Чим такий формат може бути корисний на уроці?

- дозволяють зробити урок цікавим, продуманим, пізнавальним;
- підвищують мотивацію навчання;
- гарантують безперервний зв'язок у відносинах «учитель - учень»
- сприяють розвитку в учнів продуктивних творчих функцій мислення, росту інтелектуальних здібностей, формування операційного стилю мислення.



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



A black, spherical, mesh-covered microphone is positioned in the foreground on the left side. The background is a large, blurred audience of people seated in rows, suggesting a conference or presentation setting. Two text boxes are overlaid on the right side of the image: a light yellow one above a dark green one.

Успіх вашого виступу

на 50 % залежить від презентації



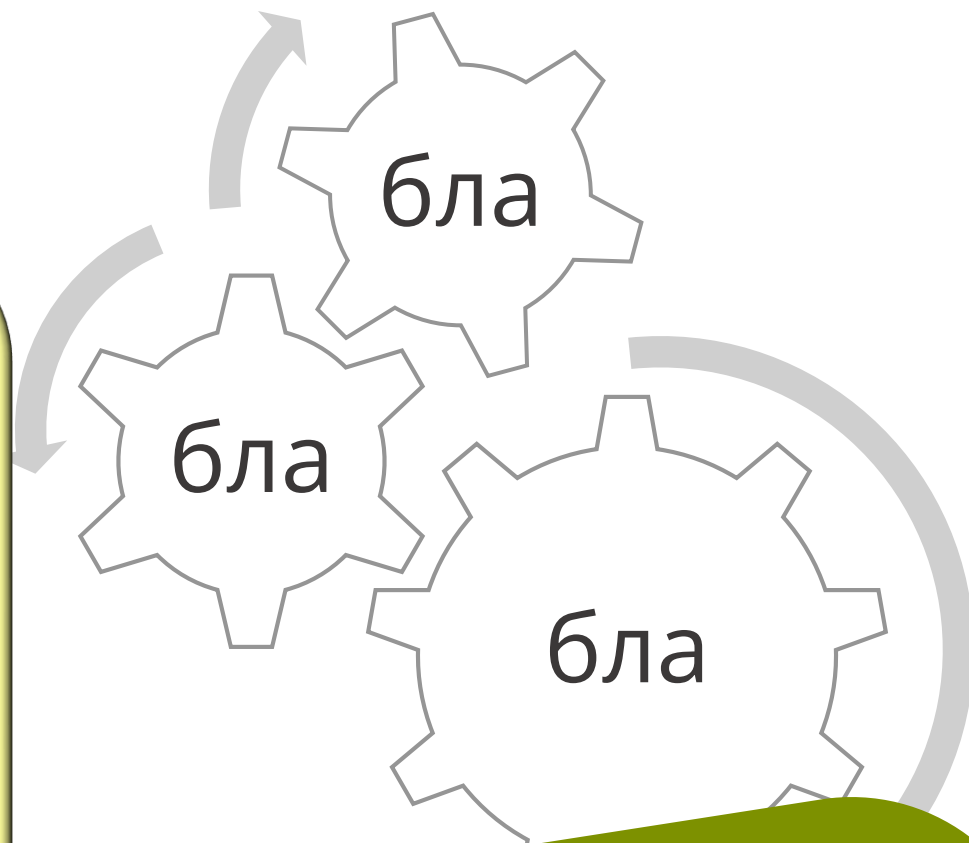
Тоді зробіть інформацію

ПРИВАБЛИВОЮ



Перетворіть текст

1. Бла-бла-бла
2. Бла-бла-бла
3. Бла-бла-бла-бла
4. Бла-бла



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

В СХЕМУ

Так виглядає текст

# Основні принципи дизайну презентації і слайдів

- **Композиція** (латинською compositio — складання, зв'язування) — наука про узгодження складових об'єкта для надання йому зовнішньої привабливості та функціональності, а також і результат такого узгодження.
- **Колористика** — наука про колір, його властивості, особливості сприйняття кольорів людьми різних вікових і соціальних категорій тощо.
- **Ергономіка** (грецькою έργος — праця і νόμος — закон) — наука про ефективність використання людиною пристроїв, засобів, інструментів на основі врахування особливостей побудови й функціонування людського організму.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



А так виглядає схема

# Основні принципи дизайну презентації і слайдів

## Композиція

*наука про узгодження складових об'єкта для надання йому зовнішньої привабливості та функціональності, а також і результат такого узгодження.*

## Колористика

*наука про колір, його властивості, особливості сприйняття кольорів людьми різних вікових і соціальних категорій тощо.*

## Ергономіка

*наука про ефективність використання людиною пристроїв, засобів, інструментів на основі врахування особливостей побудови й функціонування людського організму.*

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

АЛЕ...

Залиште тільки найважливіше

**Основні  
принципи  
дизайну  
презентації**


Композиція

Колористика

Ергономіка

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

ОСКІЛЬКИ...



Все інше ви розповісте самі



Стільки, щоб погляд


Його охопив за 3 секунди

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

...а інакше







Замість того, щоб слухати вас...

Аудиторія буде читати слайди

Навіщо тоді спікер?

Можна роздрукувати слайди та  
роздати аудиторії

Нехай самі читають



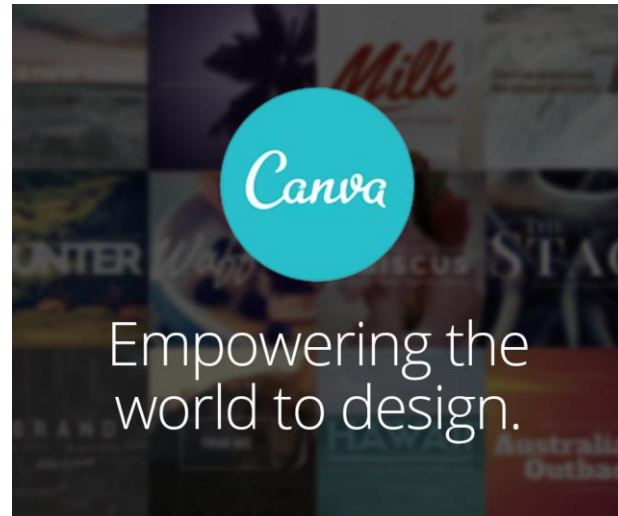
# Padlet



Сервіс для обміну ідеями, матеріалами за допомогою стікерів, у яких можна писати текст, додавати фото і відео, посилання.



# Canva



Онлайн-платформа, що містить безліч графічних елементів, за допомогою яких ви зможете зробити все – від презентацій та постерів до візитних карток і запрошень.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# Гра або її елементи

## Три головні елементи гейміфікації

- Динаміка, створення легенди.
- Мотивація.
- Взаємодія користувачів.



# «Alias»



**Аліас (Alias)** — командна гра, подібна до Актівіті, але на відміну від першої тут не буде малювання, показухи і т. д. — треба максимально швидко пояснити своїй команді задані слова без використання однокореневих. Чим більше слів вгадано — тим швидше команда просувається до перемоги.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# «Де логіка?»

У кожному випуску шоу «Де логіка?» беруть участь дві команди, які змагаючись один з одним, показують своє вміння правильно мислити і знаходити логічні зв'язки між різноманітними предметами, явищами і персонажами, зображеними на картинках.

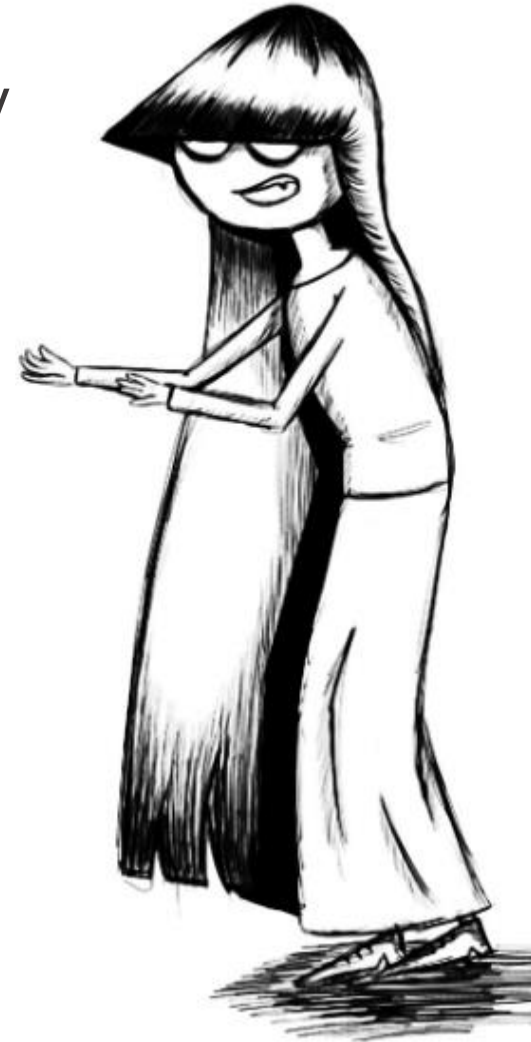
Говори те, що думаєш

Наживи собі ворогів 😊

# Персоналізація



- Поводьтесь нестандартно! Вийдіть за звичні рамки, адже особистість і поведінку вчителя на уроці вкрай важливі.
- Приводьте більше цікавих прикладів з особистого досвіду, адже педагог, в першу чергу, - це творча людина і неординарна особистість. Яскраві життєві приклади запам'ятовуються набагато краще, ніж вигадані...
- Будь-яку тему можна зробити цікавою, якщо підключити до неї особистий досвід учня, його думку або інтереси



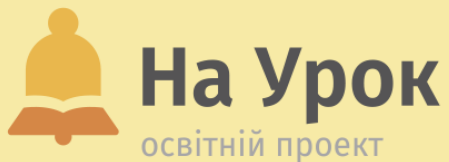
МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

**ЧЕКАЄМО НА ВАШІ  
ЗАПИТАННЯ В ЧАТІ**

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# ДЯКУЄМО ЗА УВАГУ!

Залишилися запитання?

Надсилайте їх на електронну адресу:

 [webinar@naurok.com.ua](mailto:webinar@naurok.com.ua)

Бажаєте стати лектором?

 [Заповніть форму](#)

Не хочете пропустити вебінар?

 [Реєструйтесь завчасно](#)