

# **Здоровьесберегающие технологии в начальной школе**

## **Планирование использования здоровьесберегающих технологий на уроках технологии и изобразительного искусства в начальной школе**

Учитель технологии и изобразительного искусства МАОУ «СШ № 30» города  
Петропавловска-Камчатского  
Митина Людмила Алексеевна  
2016 год

---

### **Пояснительная записка**

Здоровьесберегающие образовательные технологии (ЗОТ) можно рассматривать как технологическую основу здоровьесберегающей педагогики – одно из самых перспективных систем XXI века, и как совокупность приёмов, форм и методов организации обучения школьников, без ущерба для их здоровья, и качественную характеристику любой педагогической технологии по критериям её воздействия на здоровье учащихся и педагогов

Впервые в качестве одного из важных компонентов в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования включены требования к условиям реализации.

Ряд требований определяет санитарно-гигиенические условия, соблюдение которых обеспечивает безопасность школьной среды для здоровья детей в процессе обучения.

Помимо федерального государственного образовательного стандарта, в силу вступили новые санитарные правила и нормы СанПин 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», которые фактически описывают безопасные для здоровья детей условия обучения в школе.

### **Цель:**

Использовать данные технологии для улучшения состояния здоровья, качества жизни и повышения успеваемости учащихся на уроках технологии и изобразительного искусства.

### **Задачи:**

1. Разработать мероприятия, которые уменьшают риск возникновения заболеваний и повреждений, связанных с учебной и трудовой деятельностью на уроках технологии и изобразительного искусства.
2. Пропагандировать здоровый образ жизни.
3. Помочь каждому ученику осознать свои способности и создать условия для их развития.
4. Способствовать сохранению и укреплению здоровья ученика, осуществлять личностно-ориентированный подход при обучении и воспитании.

В кабинете «Технология и изобразительное искусство», созданы неплохие условия для работы. Окна кабинета обращены на восток, поэтому в классе светло, а утром – солнечно. Ученические столы и стулья – новые, освещение искусственное и естественное. Рабочее место каждого ученика оборудовано так, что все инструменты и приспособления находятся под рукой. Во время рисования школьники пользуются настольными мольбертами и могут работать стоя. На уроках постоянно проводятся физкультминутки, звучит приятная спокойная музыка. При работе DVD-проектора или телевизора используется затемнение окон. Кабинет регулярно проветривается, ежедневно проводится влажная уборка. Кабинет оснащён раковиной. Стены кабинета окрашены в светло-зелёный цвет, шторы подобраны золотистых тонов. В кабинете много комнатных цветов. Всё это способствует комфортной работе школьников на уроках технологии и изобразительного искусства. Однако в современной школе на здоровье детей оказывают влияние многие негативные факторы:

- интенсивность обучения;
- объём учебной нагрузки, количество уроков и их продолжительность;
- снижение двигательной активности;
- увеличение простудных заболеваний;
- нарушение зрения и осанки;
- ухудшение нервно-психического здоровья.

Исходя из этого, необходимо в учебно-воспитательной работе организовать индивидуальный подход с учётом психических и физиологических особенностей учащихся, их состояния здоровья.

**Важная составная часть здоровьесберегающей работы учителя – это рациональная организация урока.**

### **Основные положения здоровьесберегающих рекомендаций:**

1. Структурно урок должен делиться на несколько блоков так, чтобы в него были включены разные виды деятельности.
2. В содержании урока (темы, объекта изучения или выполнения), не акцентировать внимание учеников сразу на нескольких учебных или творческих задачах.
3. Всегда применять главные принципы дидактики: психологичность, деятельность, вариативность, целостность и др. в освоении нового материала.
4. Использовать мультимедийные технологии строго по санитарным нормам, то есть не более 15 минут рабочего времени.
5. Формировать у детей с начала урока позитивное отношение работе, устранять факторы, способствующие неудачной работе, низкой оценки.
6. В процессе работы чаще применять игровые ситуации, поддерживать хорошую работоспособность учеников и достаточную познавательную активность.
7. На уроке включать занятия активно-двигательного характера: динамические паузы, музыкальные физкультминутки.
8. Использовать на уроках минутки психологической разгрузки, гимнастики для глаз, упражнения релаксационного характера.
9. Всегда заканчивать урок на позитивном настрое, чаще хвалить учеников.
10. Определять и фиксировать психологический климат на уроке, следить за соблюдением учащихся правильной осанки, положения тела, в соответствии с видом работы.
11. На уроках технологии строго соблюдать технику безопасности при работе инструментами, учить детей бережному отношению к инструментам.
12. Учить детей соблюдать на уроках правила гигиены.

Физкультминутки следует проводить в первом классе три раза, во втором – два раза, в третьем и четвертом классах - по одному разу.

Физкультминутки могут преследовать разные цели и быть простыми гимнастическими упражнениями под музыку или без неё, но с ритмическими стихами. Физкультминутки можно проводить при помощи презентаций, где изобразительный ряд диктует разнообразные движения для тела, конечностей, головы или глаз. Интересные физкультминутки с элементами ролевой игры и загадок.

В состав упражнений для физкультминуток необходимо включать:

- упражнения по формированию осанки;
- укрепления зрения;
- укрепления мышц рук;
- отдых позвоночника;
- упражнения для ног;

- релаксационные упражнения для мимики лица;
- потягивание;
- психогимнастика;
- упражнения, направленные на выработку рационального дыхания.

Неправильное дыхание ученика приводит к нарушению деятельности сердечно - сосудистой и дыхательной систем, снижению насыщения крови кислородом, нарушению обмена веществ.

Выполняемые упражнения должны давать нагрузку мышцам, которые не были загружены при выполнении текущей деятельности, а также способствовать расслаблению мышц, выполняющих значительную статическую или статико- динамическую нагрузку.

Обязательное условие при проведении физкультминуток – положительный эмоциональный фон в классе.

В здоровьесберегающую систему входит **технология уровневой дифференциации обучения.**

Это – использование на уроках двух- и трёхуровневые задания.

Выполнение любого задания обеспечивает усвоение основных умений и навыков, которые заложены в данном уроке. Универсальные учебные действия реализуются всем классом. Кто-то осваивает их в активной форме, участвует в диалогах, делая выводы, а кто-то – в пассивной форме, постепенно вовлекаясь в активную фазу усвоения нового материала. Практические задания предлагаются как базовая модель выполнения и как творческая форма с применением элементов дизайна, дополнительных функций для изделия.

Для реализации задач сохранения и укрепления здоровья учащихся и педагогов, важным звеном является **педагогика сотрудничества учителя и ученика.**

Важнейшей чертой этой педагогики является **приоритет воспитания над обучением.** Это позволяет в рамках формирования общей культуры личности последовательно воспитывать культуру здоровья школьника.

Главные факторы учебно-воспитательного процесса, это:

- любовь к детям;
- отсутствие прямого принуждения;
- приоритет положительного стимулирования;
- терпимости к детским недостаткам;
- соблюдение права ребёнка на свободный выбор;

- право ребёнка на ошибку;
- право ребёнка на собственную точку зрения.

Всё это оказывает благоприятное воздействие на учащихся и способствует формированию здоровой психики и, как следствие, высокого уровня психологического здоровья

Использование в учебном процессе здоровьесберегающей системы, можно не только добиться укрепления физического и психического здоровья учащихся. Как правило, дети лучше адаптируются в коллективах, легче переносят учебную нагрузку и лучше учатся. Для педагога, работа по этой системе, открывает новые возможности для творческого развития.

Планирование здоровьесберегающей системы для учеников начальных классов составила учитель технологии и изобразительного искусства

Митина Л.А.

### **Интернет – ресурсы**

- Педсовет.org. Всероссийский Интернет-педсовет.-<http://pedsovet.org>
  - Клуб учителей начальной школы.-<http://www.4stupeni.ru>
  - Педсовет.-<http://pedsovet.org>
  - Педагогическое сообщество.-<http://www.pedsovet.ru>
- Управление начальной школой № 1 / 2012

### **Развивающие и обучающие предметные игры и упражнения на уроках технологии и изобразительного искусства в начальной школе**

Учитель технологии Митина Л.А.

#### **Цель:**

Использовать данные игры и упражнения для улучшения физического, психического, эмоционального здоровья младших школьников, повышения успеваемости на уроках технологии и изобразительного искусства, а также для успешного освоения образовательных стандартов начального общего образования (формирования универсальных учебных действий на уроках).

Программы, созданные в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом, требуют нового подхода к преподаванию предметов технология и изобразительное искусство. Учащиеся начальных классов должны получить первоначальный опыт преобразовательной художественно-творческой и технико-технологической деятельности. На уроках необходимо создавать условия для самовыражения каждого ребёнка в его практической творческой деятельности. Именно здесь приобретаются навыки культуры трудовой деятельности, развиваются внимание, наблюдательность, пространственное мышление, воображение, сообразительность, фантазия, творческий подход к любому виду деятельности, эстетическое отношение к окружающему миру.

Основной закон психического развития ребёнка заключается в том, что он в процессе развития и воспитывается и обучается. Это даёт большие возможности ориентировать младшего школьника на творчество, как на норму повседневного существования, на деятельное проявление внутренней свободы, способствующей реализации личностного начала индивида. Представленные игры и упражнения помогут совершенствованию чувственного восприятия ребёнком окружающего мира, так как связаны с умением лучше использовать свои сенсорные аппараты в результате их тренировки. Упражнения помогут процессу преобразования памяти от механической к смысловой, которая приобретает более опосредованный и логический характер.

Вопросы и задания в играх и упражнениях должны помочь младшему школьнику преодолеть неуверенность и стереотипность мышления, приучить к тому, что воображение должно включаться в учебную работу, в реальную действительность, а не превращаться в оторванную от жизни праздную фантазию. Одна из главных задач данных игр и упражнений – развитие произвольного внимания, сознательно направляемого и регулируемого внимания, которого так не хватает младшим школьникам. В игровой занимательной форме, ученики смогут научиться воспринимать графические задания, развить логическое мышление, зрительную память. Ряд заданий и игр направлены на формирование понятия технологического процесса, изучению свойств материалов, приёмов работы с ними. Во время выполнения заданий, должны развиваться речь, эмоциональная гибкость, формироваться положительные черты характера, способность к самовыражению, умению высказывать свои суждения и слушать других. Другими словами, реализуется освоение основных видов универсальных учебных действий, а именно: предметных, познавательных, личностных, регулятивных, коммуникативных.

Игры и упражнения предлагается вводить в урок как вначале, так и в конце занятия. Они могут дополнить закрепление нового материала, проверить знания учеников, использоваться как гимнастика для ума, активизировать внимание учеников к какой-то проблеме или стать частью игровой программы на уроке.

Практика показывает, что использование таких заданий наряду с физкультминутками помогает младшим школьникам быстрее адаптироваться

в школе, легче включиться в учебный процесс, почувствовать радость созидательной творческой деятельности. Главное – это поможет сформироваться такому важному мотиву учёбы, как «хочу учиться потому, что это интересно и мне нравится».

### **Предметные игры и упражнение на уроках технологии**

#### **1.Ролевая игра-загадка о свойствах материалов. 1- 2 класс.**

Что может рассказать о себе бумага.

Ученик получает карточку с названием материала и готовит рассказ об этом материале. Ученики должны угадать, о каком материале идёт речь.

Вначале учитель сам проводит игру, чтобы ученики поняли её суть.

Пример:

«Я гладкая, белая, упругая, гибкая, плотная, прочная. Кто я?»

Ответ: Офисная бумага.

Пример:

«Я разноцветная, гибкая, могу быть гладкой и текстурной, тонкой или плотной, яркой или светлой. Кто я?»

Ответ: Декоративная цветная бумага.

Пример:

«Я жёсткий, прочный, могу быть упругим или ломким, бываю белым и цветным, толстым и тонким, гладким и рифлёным. Кто я?»

Ответ: Картон.

#### **Планируемые результаты:**

##### **Предметные.**

Знать виды материалов, их технологические свойства.

##### **Коммуникативные.**

Уметь оформлять свои мысли в устной форме.

Слушать, понимать, анализировать, уважать чужое мнение.

##### **Познавательные.**

Добывать новые знания.

Делать выводы и обобщения из полученных знаний.

#### **2.Ролевая игра-загадка об обработке материалов. 1 – 2 класс.**

Что можно сделать с разным материалом.

Ученик может получить задание от учителя или сам придумать, о каком материале он будет говорить. Ученики угадывают, о каком материале идёт речь. Ответ может рождаться в процессе коллективного обсуждения.

Пример:

«Меня можно резать, мять, сгибать, рвать, складывать, склеивать, окрашивать, сшивать, утюжить. Кто я?»

Ответ: Бумага, ткань, картон.

Пример:

«Меня можно рубить, пилить, сверлить, строгать, резать, шлифовать, красить, сгибать, лакировать. Кто Я?»

Ответ: древесина.

Пример:

«Меня можно мять, катать, сплющивать, тянуть, сминать, растягивать, примазывать, бить, вдавливать, протыкать, месить, сушить, обжигать, расписывать, украшать. Кто я?»

Ответ: Глина.

### **Планируемые результаты:**

#### **Предметные.**

Знать свойства материалов и способы их обработки

#### **Познавательные.**

Добывать новые знания. Искать и отбирать необходимую информацию.

Делать выводы и обобщать полученные знания.

#### **Регулятивные.**

Анализировать задание, отделять известное от неизвестного.

Выполнять пробные поисковые действия.

#### **Коммуникативные.**

Оформлять свои мысли в устном виде.

Высказывать и обосновывать свою точку зрения.

Слушать и понимать других.

Уважать мнение другого человека.

### **3. Игра «Из истории вещей» 3 – 4 класс**

#### **Угадай, кто я?»**

Пример:



Мы появились много тысяч лет назад у древних скотоводов.  
 Нас делают из металла.  
 Мы бываем маленькими и большими.  
 Наша форма менялась много раз.  
 У нас много разных профессий.  
 Без нас не могут работать портные, парикмахеры, хирурги, дизайнеры, овцеводы, школьники, садоводы, продавцы.  
 Мы есть в каждом доме, но нас часто просто не замечают.  
 Кто же я?  
Ответ: Ножницы.

Пример:

Я появилась много тысяч лет назад. Меня делали из кости, дерева, металла. Меня всегда берегли и хранили в специальной коробочке или мешочке. Я могу быть совсем тоненькой и очень толстой, прямой и даже кривой. Меня знают моряки, любят хирурги, а женщины-рукодельницы всего мира меня просто обожают. Кто же я?  
Ответ: игла.

Пример:

Я появился в первобытные времена. Сначала меня делали из камня, потом из меди и бронзы. Сейчас я железный. У меня много профессий: я и на охоте бывал, и на войне воевал, я и в лесу необходим, в деревне и на даче найду себе работу. Без меня не построить дом, не проложить дорогу в лесу, с пожаром не справиться. Детям меня лучше в руки не давать. Кто я?  
Ответ: топор.

**Планируемые результаты:**

**Предметные.**

Знать историю происхождения инструментов.  
 Знать правила безопасной работы с ними.  
 Знать, какой материал обрабатывается этими инструментами.

**Познавательные.**

Искать и отбирать необходимый материал.  
 Сравнивать и классифицировать факты и явления.  
 Делать выводы и обобщать полученные знания.

**Регулятивные.**

Анализировать задания.

**Коммуникативные.**

Оформлять свои мысли в устном виде.  
 Высказывать и обосновывать свою точку зрения.  
 Слушать и понимать других.

Можно предложить ученикам самим сочинить рассказ от имени инструмента, материала так, чтобы остальные ученики смогли угадать, о чём идёт речь.

#### **4. Игра «Материал – инструмент» 1 – 2 класс**

Слова расположены на доске на карточках.

Нож, игла, ткань, пила, кружева, мех, ножницы, тесьма, кожа, отвёртка, нитки, древесина, линейка, угольник, гладилка, шило, проволока, картон, напильник, бумага, циркуль, молоток, пластилин, вата.

Количество слов может быть разным, в зависимости от того, какие конкретно задачи ставит учитель и в каком классе проводится игра.

**Задание:** Два или четыре ученика должны на скорость распределить инструменты в одну сторону, а материалы – в другую.

##### Инструменты:

Нож, игла, пила, отвёртка,  
ножницы, линейка, угольник,  
гладилка, шило, напильник,  
циркуль, молоток

##### Материалы:

Кружева, мех, тесьма,  
кожа, ткань, нитки,  
древесина, проволока,  
бумага, картон, вата,  
пластилин

#### **5. Игра «Изучаем технологический процесс».**

Технологический процесс – это действие. Оно имеет свою последовательность выполнения.

Задание: Расположи действия по порядку.

Слова даны на карточках.

Слова: Украсил, соединил, разметил, вырезал.

Ответ:

1. Разметил
2. Вырезал
3. Соединил
4. Украсил

Вопрос: С каким материалом мы работали?

Ответ: Бумага, картон, ткань, древесина

## **6. Игра «Построй технологическую цепочку» 3 – 4 класс**

Слова: Выпилил, разметил, отшлифовал, подобрал, покрасил, соединил.

- 1.Подобрал (материал)
- 2.Разметил (чертёж, изображение)
- 3.Выпилил (ножовкой, пилой)
- 4.Соединил (гвоздями, шипами, клеем, болтами)
- 5.Отшлифовал (наждачной бумагой)
- 6.Покрасил (краской)

Вопрос: С каким материалом работал мастер?

Ответ: С древесиной.

Вопрос: Что может получиться в процессе этой работы?

Ответ: Стул, скамейка, табуретка, сундук, стол, полка.

## **7. Построй технологическую цепочку 3 – 4 класс**

Слова: Выкроил, купил, задумал, разметил, снял мерки, разутюжил, соединил, украсил.

- 1.Задумал (что?)
- 2.Купил (что?)
- 3.Снял мерки (чем?)
- 4.Разметил (чем?)
- 5.Выкроили (чем?)
- 6.Соединил (как?)
- 7.Украсил (чем?)
- 8.Разутюжил (чем?)

Вопрос: С каким материалом работал мастер?

Ответ: Ткань.

Вопрос: Какое изделие могло в результате получиться?

Ответ: Одежда.

Вопрос: С каким инструментом работал мастер?

Ответ: Сантиметровая портновская лента, ножницы, игла, линейка.

Такие технологические цепочки ученики могут составлять сами. Объектом может служить любое изделие или предмет.

## **Планируемые результаты:**

**Предметные.**

Знать и уметь выстраивать весь технологический процесс.

Знать виды и свойства разных материалов.

Знать названия инструментов и их назначение.

### **Регулятивные.**

Выполнять пробные поисковые действия.

Уметь формулировать учебную проблему.

### **Познавательные.**

Сравнивать и классифицировать факты и явления.

Добывать новые знания в процессе наблюдений и рассуждений.

Делать выводы и обобщения.

### **Коммуникативные.**

Оформлять свои мысли в устном виде.

Высказывать и обосновывать свою точку зрения.

Слушать и понимать других.

Уважать мнение другого человека.

## **Предметные упражнения на уроках технологии и изобразительного искусства**

Ученики 1-2 минуты рассматривают цветные таблицы, которые потом закрываются.

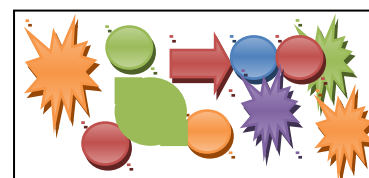
### **1. Упражнение на развитие зрительной памяти**

-Сколько здесь было зелёных кружков? (звёзд, кубиков, других фигурок).

-Сколько было красных кружков?

-Каких кружков было больше, зелёных или красных?

-Каких геометрических фигур было больше: больших или маленьких?



### **2. Упражнение на развитие зрительной памяти и логического мышления**

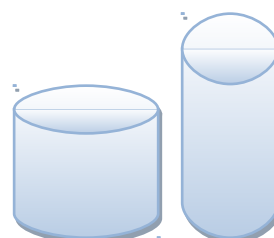
-Сколько здесь квадратов? (любые геометрические фигуры).

-Сколько треугольников?

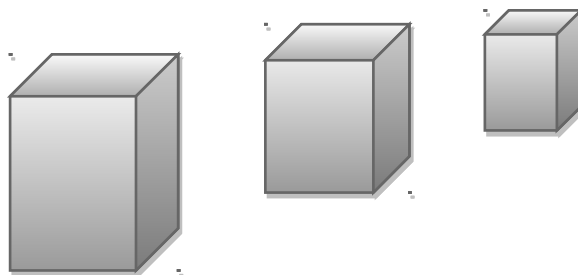
-Каких геометрических фигур больше?



-В какой цилиндр войдёт больше воды?



-Чем отличаются между собой эти коробки?



### 3. Упражнение на развитие внимания

Рассматривается таблица с изображением синих и красных точек.

-Каких точек здесь больше:  
синих или красных?

### Методика использования упражнений

В 1 классе ученики могут рассматривать изображения 1-2 минуты и отвечать на вопросы.

Во 2, 3, 4 классах можно демонстрировать изображения от 10 до 20 секунд, а потом задавать вопросы. Изображения демонстрируются на карточках или рисуются на доске.

### Планируемые результаты

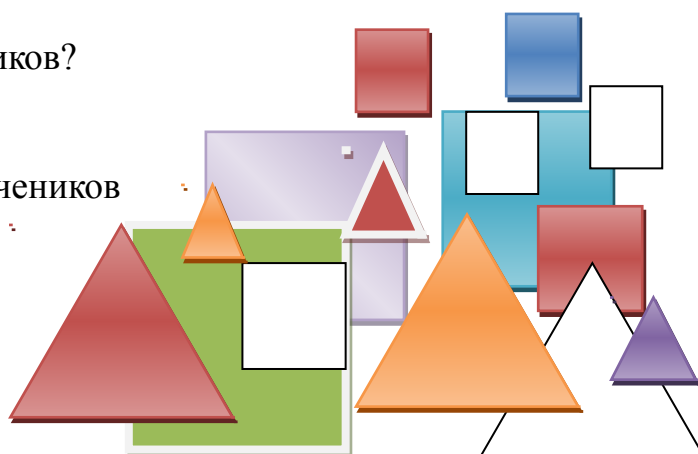
- Развитие зрительной памяти, формирование произвольного внимания, обучение обострённому восприятию цвета, геометрических фигур, умение сравнивать крупные и мелкие формы.
- Развитие наблюдательности, умения концентрировать внимание, умение объективно сравнивать изображаемое общей массой.

В упражнениях можно использовать другие изображения: пчёлки, бабочки, грибочки, зайчики, солнышки, листья, машинки и т.п.

### 4. Упражнение на развитие графической зоркости и внимания

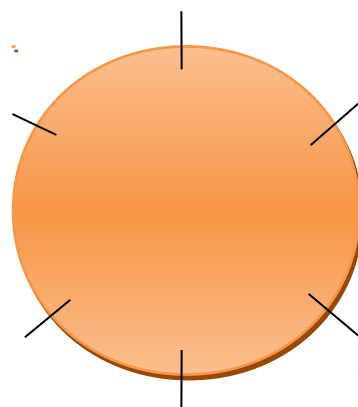
- Сколько здесь больших квадратов?
- Сколько здесь маленьких треугольников?

Фигуры располагаются с учётом  
возможностей и тренированности учеников

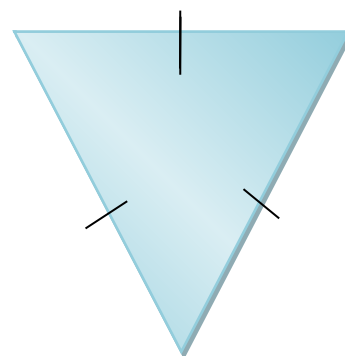


### 5. Упражнения на развитие логического мышления и наблюдательности

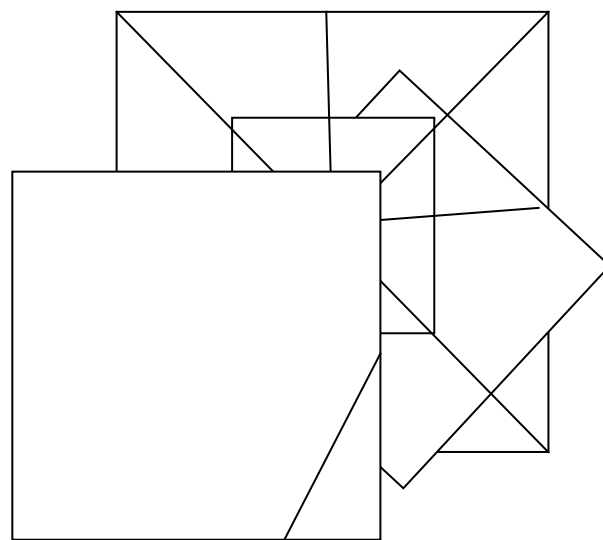
- Сколько гостей получат по куску торта, если его разделить по этим надрезам?



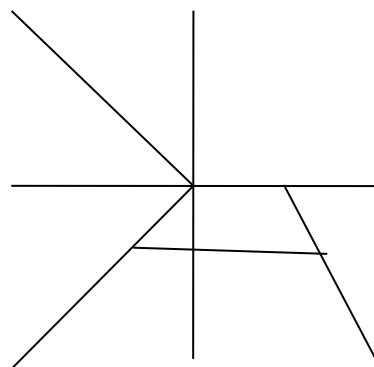
- Сколько треугольников получится, если через эти риски провести отрезки?



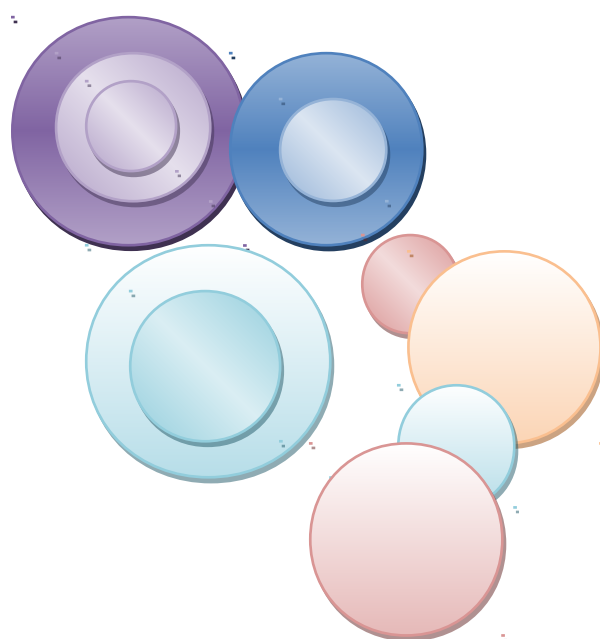
- Сколько здесь квадратов?
- Сколько здесь треугольников?



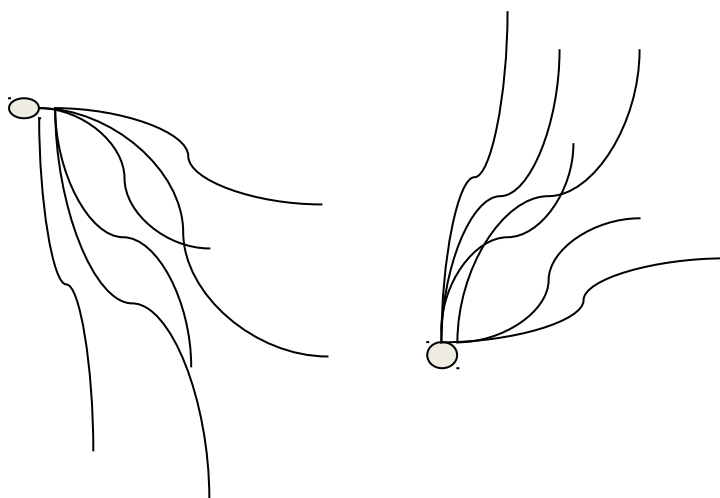
- Сколько здесь треугольников?
- Сколько здесь трапеций?



- Сколько здесь кругов?
- Сколько камешков мальчик бросил в воду?
- Где больше кругов: справа или слева?



- Какая пушинка улетает от нас, а какая летит к нам?



## Методика использования упражнений

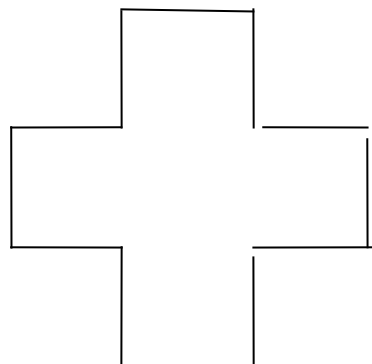
Изображения демонстрируются на листах или рисуются на доске. Ответы ученики могут давать устно, в трудных заданиях выдвигать предположения, так же ответы можно принимать в письменном виде и анализировать их с учениками.

## Планируемые результаты

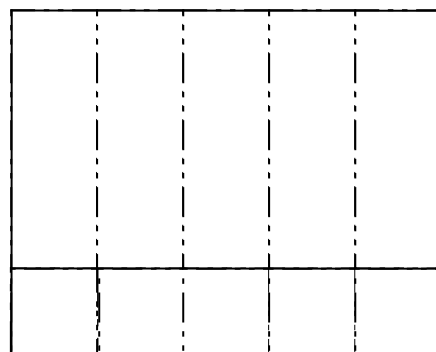
- Развитие наблюдательности, логического мышления.
- Формирование критического мышления.
- Развитие пространственного мышления и воображения.
- Умение удерживать в сознании графический образ, сравнивать и запоминать результаты представлений.

### 6.Упражнения на развитие технологической грамоты.

- Сколько сгибов должно быть на этой развёртке?
- Какое изделие может получиться, если склеить эту развёртку?
- Без чего нельзя склеить развёртку из бумаги?



- Сколько раз складывали этот лист?

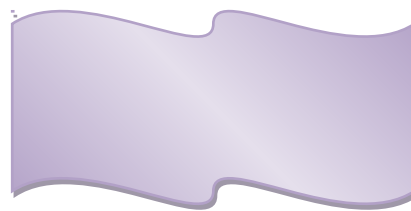


- Сколько у этой конструкции ребер?
- Сколько у конструкции граней?
- Сколько у этой конструкции сгибов





-Сколько раз волокна этой бумажной ленты претерпели растяжение?

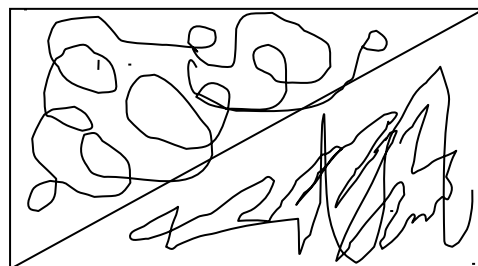


### Планируемые результаты

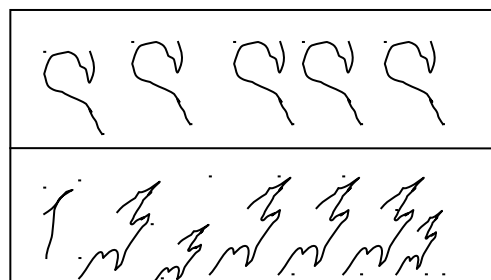
- Формирование графической грамоты.
- Формирование технологической грамоты, умения «читать» и понимать чертежи и схемы.
- Развитие наблюдательности, пространственного мышления.
- Закрепление знаний о свойствах материалов.

### 7.Упражнения на развитие эмоционального восприятия графических изображений

-В каком углу прямоугольного зала люди радуются, а в каком тревожатся?



-Какие каракули рисовал человек весёлый, а какие каракули рисовал человек грустный?



### Планируемые результаты

- Формирование эмоционального восприятия графических изображений.
- Знакомство с ролью линий в изображении
- Развитие воображения, наблюдательности, внимания.

### **Вопросы, которые можно задать ученикам до начала игр и упражнений.**

1. Мы всегда на уроках учимся чему-то новому и полезному?
2. А можем ли мы научиться чему-то новому и полезному во время игр?
3. Хотелось бы вам попробовать поучиться при помощи игр?

Давайте поиграем и потом решим, научились ли мы чему-нибудь новому и полезному.

### **Вопросы, которые можно задавать после проведения игр и упражнений. Рефлексия**

1. Узнали ли мы во время игр что-то интересное?
2. Развивали ли мы во время игр внимание, память, наблюдательность?
3. Какие ещё полезные и нужные качества ума мы развивали в процессе игр?  
(зоркость, память, логическое мышление, умение управлять своим вниманием, умение считать и т.п.)
4. Какой орган человека активнее всего работал во время игр?  
(зрение, слух, мозг)
5. Как наш мозг получал информацию во время игр?  
(зрение, слух)
6. Каким способом мы давали правильные ответы?  
(речью, письменно)
7. Когда вам было сложно играть: в начале или в конце занятий?
8. Как вы думаете, почему так происходит?
8. Какие задания вам показались наиболее сложными?
9. Какие задания вам понравились?
10. Как вы считаете, пригодятся вам в учёбе и жизни новые знания и умения?
11. Понравилось вам играть на уроках?
12. Мне тоже понравилось с вами играть, я узнала много нового и интересного.
13. Приятно чувствовать себя умным, давая правильные ответы?

14. Как считаете, человек учится только в детстве, или это приходится делать всю жизнь?

15. Спасибо всем за хорошую работу.

антиплагиат онлайн — Яндекс 100.00% - Антиплагиат Антиплагиат онлайн - пров

https://text.ru/antiplagiat/unauthorized

ПРОВЕРКА ТЕКСТА НА УНИКАЛЬНОСТЬ Время проверки уникальности: 04.03.2017 14:22 (UTC +03:00)

[+ Новый текст](#) [Архив текстов](#) [API проверки](#)

**Проверка уникальности**

Уникальность: **100.00%**

[Получить ссылку на проверку](#)  
[Зафиксировать уникальность](#)  
[Получить кнопку уникальности](#)

[Подробнее](#)

**Проверка орфографии**

В тексте найдено 58 ошибок:

- Сколько
- левтар пробела
- Каких

[Подробнее](#)

**SEO-анализ текста**

Всего символов: **5240** Заспамленность: **53%**  
 Без пробелов: **4554** Воде: **13%**  
 Количество слов: **700**

[Подробнее](#)

Подсвечено: Неуникальные фрагменты

Предметные упражнения на уроках технологии и изобразительного искусства

Ученики 1-2 минуты рассматривают цветные таблицы, которые потом закрываются.

1. Упражнение на развитие зрительной памяти

- Сколько здесь было зелёных кружков? (звёзд, кубиков, других фигурок).
- Сколько было красных кружков?
- Каких кружков было больше, зелёных или красных?
- Каких геометрических фигур было больше: больших или маленьких?

2. Упражнение на развитие зрительной памяти и логического мышления

- Сколько здесь квадратов? (любые геометрические фигуры).
- Сколько треугольников?
- Каких геометрических фигур больше?

Версии текста:

2 минуты назад (UTC +03:00)

Уникальность	<b>100%</b>	Орфография	<b>58</b>
Всего символов	<b>5240</b>	Заспамленность	<b>53%</b>
Без пробелов	<b>4554</b>	Воде	<b>13%</b>
Количество слов	<b>700</b>		

[Доступность проверки](#)