



МАНДРУЄМО НАВКОЛО СВІТУ

Ознайомлення з тваринним і рослинним світом різних материків

Алла КРАМАРЕНКО, д-р пед. наук, професор,
завідувач кафедри початкової освіти, Бердянський
державний педагогічний університет, Запорізька обл.



Вивчення природи материків пов'язане з опрацюванням великого масиву інформації. Тож педагоги запитують: як не загасити допитливості учнів, їхнього прагнення до пошуку й відкриттів копіткою роботою, як перетворити урок на захопливу пригоду? Найефективніший шлях — упровадження в освітній процес діяльнісних методів роботи. Це і проекти, й створення лепбуків та інтелект-карт, і багато інших цікавинок, що заохочують дітей до спостережень та досліджень.

Кілька з них представляємо вашій увазі.

НАВЧАЛЬНІ ПРОЕКТИ

Уже кілька років поспіль у практику шкільної освіти активно впроваджують метод проектів, завдяки якому діти вчаться самостійно мислити, знаходити та розв'язувати проблеми, прогнозувати результати й можливі наслідки своєї діяльності, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки.

Розглянемо деякі види проектів.

Дослідницькі. Повністю підпорядковані логіці дослідження і мають відповідну структуру: визначення теми, обґрунтування її актуальності, визначення предмету й об'єкта, завдань і методів, окреслення методології дослідження, висунення гіпотез щодо розв'язання проблеми і накреслення шляхів її вирішення.

Творчі. Не мають детально розробленої структури спільної діяльності. Вона розвивається, підпорядковуючись кінцевому результату, прийнятій групою логіці спільної діяльності, інтересам учасників проекту. Учні заздалегідь планують, у якій формі представляти результати, наприклад, у вигляді колективного колажу, добірки світлин, свята тощо. І тоді працюють задля досягнення мети.

Ігрові. Учасники беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту. Це можуть бути як літературні персонажі, так і реальні особистості. Діти імітують їхні соціальні й ділові стосунки, які ускладнюються ситуаціями, що їх вигадали учасники. Міра творчості учнів у таких проектах дуже значна, але домінує у них все ж таки гра.

Інформаційні. Спрямовані на збирання інформації про певний об'єкт, явище, ознайомлення учасників із цією інформацією, її аналіз та узагальнення фактів. Такі проекти передбачають добре продуману структуру, можливість систематичного коригування у ході роботи.

Практикоорієнтовані. Результат діяльності чітко визначено від самого початку — він орієнтований на соціальні інтереси учасників. Проект потребує складання загального сценарію діяльності всіх задіяних у ньому з визначенням функцій кожного з них. Особливо важливі в цьому випадку чітка організація координаційної роботи у вигляді поетапних обговорень та презентація одержаних результатів і можливих засобів їх упровадження в дійсність.

Однак слід зазначити, що на практиці частіше доводиться мати справу з проектами змішаних типів.

Проектна діяльність сприяє розвитку самостійності учнів, яка реалізується як в індивідуальній, так і в парній та груповій роботі. Проект завжди передбачає розв'язання певної проблеми за допомогою різноманітних методів і засобів навчання та інтеграцію знань і вмінь з різних галузей науки, техніки тощо.

До вибору теми проекту варто залучити всіх учасників, аби з'ясувати, яке питання насправді актуальне і цікаве для дітей. Коли тема дуже широка, її доцільно розбити на мікротеми й оформити у вигляді міні-проектів.

Приступаючи до роботи, учні мають чітко розуміти, яких результатів і в які терміни вони мають досягти.

Успішній реалізації проекту також сприяє високий рівень особистої відповідальності окремих його учасників: що він вищий, то якісніший кінцевий продукт. Саме тому за самоорганізації роботи в групі найвідповідальніші завдання треба доручати тим учням, які мають краще розвиненіше почуття відповідальності.

Обов'язково слід обговорити **правила успішної взаємодії учнів у групі**:

- Усі члени групи рівні.
- Групи не змагаються між собою, а працюють на спільний результат за різними напрямками.
- Усі учасники мають відчувати задоволення від спілкування і спільної праці.
- Відповідальність за кінцевий результат несуть усі члени групи.

Варто також пам'ятати, що результати проектної діяльності мають бути матеріальними, тобто оформленими у вигляді альбому, комп'ютерної газети, плаката, добірки віршів, світлин тощо.

Детальніше розкриємо особливості організації проектної діяльності учнів на уроках природознавства у 4-му класі під час вивчення розділу *“Природа материків і океанів”*.

Тварини материків

Проект для учнів 4-го класу

Об'єкти дослідження — тварини і рослини різних материків.

Предмет дослідження — незвичайні факти із життя тварин і рослин, що поширені в різних куточках планети, їх охорона.

Форми роботи: складання інтерв'ю (письмово) з певною тваринкою, діалогів та монологів; створення описів місць проживання тварин; написання повідомлення в рубрику лісової газети *“Лісові новини”*, орієнтованого на певну тварину (такого, що її зацікавить), та репортажу про тварину.

Зміст роботи

1. Дослідження особливостей зовнішньої будови, розмноження та харчування представників різних класів тварин: комах, риб, земноводних, плазунів, птахів, ссавців, травоядних.
2. Збирання цікавих фактів про тварин — представників кожної з груп.

Наприклад

Птахи, що не вмють літати: африканський страус ему (вага яйця — 1,7 кг); ківі; пінгвіни.

Ссавці, що повернулися до моря: кити; дельфіни.

3. Збирання інформації про тварин-рекордсменів.

Наприклад

Чемпіони серед комах:

- за можливостями зору — бабка;
- за довжиною стрибка — блоха;
- за силою — мураха.

Тварини-велетні: бурий та білий ведмеді, жираф, бегемот, гренландський кит, крокодил, слон, удав анаконда, морж, слонова черепаха, африканський страус.

4. Складання абеток представників різних класів тварин.
5. Вивчення особливостей пристосування тварин і рослин до життя, засобів захисту.
6. Збирання інформації про тварин, що ввійшли в історію.

Наприклад

- На честь коня Александра Македонського Буцефала було названо місто. Нині це територія Пакистану, а місто перейменовано на Джалалпур.
 - У Німеччині встановлено пам'ятник свині, яка знайшла кам'яну сіль.
 - Оленям за те, що врятували місцевих жителів від нашествия змій, повитоптувавши їх, споруджено пам'ятник на острові Родос (Греція).
 - У США є пам'ятник чайкам, які врятували поля від нашествия сарани.
7. Дослідження причин вимирання деяких видів рослин і тварин. Визначення природоохоронних заходів.
 8. Опрацювання запитань пошуково-творчого характеру.

Орієнтовний зміст запитань

- На прапорах яких країн зображено тварин?
- Тіла яких тварин вкриті мушлями?
- Чи існують отруйні риби?
- Чи існують отруйні жаби, ропухи?

Бібліографія

ОРГАНІЗУЙТЕ ПРОЕКТ РАЗОМ ІЗ ЖУРНАЛОМ “УПШ”

Аби залучити дітей до цікавої пізнавальної діяльності, скористайтеся розробками таких природничих проектів, поданих у попередніх випусках:

- [“Не зривай первоцвіти” \(2015, №2\).](#)
- [“Моря України” \(2015, №7\).](#)
- [“Диво-коник” \(2015, №2\).](#)
- [“Бджілки — невтомні трудівниці” \(2016, №9\).](#)
- [“Зелені горби і зелені луки — зелена аптека лежить навкруги” \(2016, №2\).](#)
- [“Як ростуть рослини?” \(2017, №5\).](#)
- [“Гриби українських лісів” \(2017, №8\).](#)
- [“Про осінь нині ми дізналися багато. Цікаво разом над проектом працювати!” \(2017, №10\).](#)

Замовте попередні випуски в редакції.

Телефонуйте: (067) 504-50-22, (050) 761-72-59



ВИВЧАЙТЕ АНГЛІЙСЬКУ ІЗ ЖУРНАЛОМ “ДЖМІЛЬ”

Рубрика **ПОЛІГЛОТ** пропонує цікаві ідеї для ваших уроків: ігри, співаночки, руханки тощо.

Наприклад, у випуску № 2 за 2018 рік знайдете переспів відомої римівки “**Hickory, dickory, dock**”, який допоможе закріпити назви тварин англійською, а також її літературний переклад, ноти та два варіанти гри з пісенькою.

Hickory, Dickory, Dock

Hickory, dickory, dock,
The **mouse**
went up the clock.
The clock struck **one**,
The **mouse** went down,
Hickory, dickory, dock.

Hickory, dickory, dock,
The **cat** went up the clock.
The clock struck **two**,
The **cat** went down,
Hickory, dickory, dock.



Тваринка на кожну годинку

Гікорі, дікорі, док,
Годинник
все цок та цок.
Тут **мишка** йде.
Він **першу** б'є –
І **мишка** шусть у куток!

Гікорі, дікорі, док,
Годинник все цок та цок.
Тут **киця** йде.
Він **другу** б'є –
І **киця** шусть у куток!

Ознайомитися з матеріалом і завантажити картки –
зображення тварин для гри можна на сайті
jmil.com.ua/2018-2/polyglot



ПЕРЕДПЛАТИТИ