

Харківська районна державна адміністрація
Відділ освіти
Покотилівська станція юних натуралістів
Харківського району

Н.О.Веріженко

**ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В
РОБОТУ ГУРТКА «ЮНІ ЛІСІВНИКИ»**



Харків 2011

**Рекомендовано методичною радою
інформаційно-методичного центру відділу освіти
Харківської районної державної адміністрації
Протокол № ____ від _____ 2011 року**

Рецензенти: Леженіна І.П., доцент кафедри захисту рослин ХНАУ ім. В.В. Докучаєва

Автор: Веріженко Наталя Олександрівна, керівник гуртка «Юні лісівники» Покотилівської станції юннатів при Бабаївській ЗОШ.

Впровадження інтерактивних технологій в роботу гуртка «Юні лісівники». – Харків, 2011. – 51 с.

Екологічне мислення має формуватися ще в дошкільному віці і супроводжувати людину все його життя. Особливим періодом у формуванні є шкільний період, коли закладається наукова база. Ефективність екологічної освіти та виховання залежатиме від ряду факторів, серед яких одне з головних місць належить вибору педагогічних технологій, методів та окремих прийомів.

У збірнику вміщено методичні та практичні матеріали щодо впровадження інтерактивних технологій, які можна використовувати не лише на заняттях гуртка, але і в позаурочний час з учнями молодшого та середнього віку.

ЗМІСТ

I.	Вступ.....	4
II.	Технології інтерактивного навчання.....	8
1.	Технологія ситуативного моделювання.....	13
2.	Технологія проєктивного навчання.....	16
III.	Висновки.....	20
	Список використаних джерел.....	21

Додатки

ВСТУП

Багато вчених вважають, що в наші дні у людей знизилася гострота сприйняття екологічних проблем. Сьогодні люди стурбовані своїми побутовими проблемами і не надають екологічній проблемі належної уваги. Це дуже небезпечно, оскільки вирішення екологічних проблем може відкладатися на невизначений час. Три покоління жителів нашої країни не знають про стан навколишнього середовища і правил поведінки у ній, або знають дуже мало. Причиною цього є відсутність безперервної екологічної освіти та виховання. Сучасні школярі чудово розбирається в комп'ютерах, складають бізнес-плани, можуть орієнтуватися в сучасному живопису. Але сьогодні очевидно і те, що сучасні діти не знають самого простого: які рослини їх оточують, які птахи водяться в наших лісах. Вони знають космічні закони, але мало орієнтуються в навколишньому природному середовищі, з яким їх пов'язує все життя.

Екологічні проблеми можна і потрібно обговорювати з дітьми різного віку, так як серед дітей багато байдужості і навіть жорстокості до всього живого. І навіть, якщо в початковій школі будуть знайомити з фактами стану природи, то цього буде недостатньо через відсутність зв'язку теорії і практики. Набуті знання в поєднанні з практичною діяльністю учнів поглиблюють переконання, формують екологічне мислення. Екологічне мислення має формуватися ще в дошкільному віці і супроводжувати людину все його життя. Особливим періодом у формуванні є шкільний період, коли закладається наукова база.

У процесі вибору технологій і методик екологічного виховання необхідно враховувати, що ступінь виховного впливу залежить від того, скільки і які органи чуття учнів беруть участь у їхньому сприйманні та чи включені ці діти у відповідні види діяльності. Сьогодні широко застосовуються інтерактивні методи виховання, які спираються на активну

взаємодію учнів один з одним. У процесі такої взаємодії формуються нові знання, розвивається емоційно-чуттєва сфера.

Інтерактивні (від англ. *inter* - "між"; *act* - "дія") технології в дослівному перекладі означають - методи, що дозволяють навчатися взаємодіяти між собою; а інтерактивне виховання - виховання, побудоване на взаємодії всіх учнів, включаючи педагога. Ці методи найбільш відповідають особистісно-орієнтованого підходу, так як вони припускають колективне навчання у співпраці. Педагог частіше виступає лише в ролі організатора процесу навчання, лідера групи, творця умов для учасників ініціативи. Дані технології цікаві тим, що при проведенні занять, залежно від цілей і тимчасових можливостей, можна обмежитися використанням їх окремих елементів (етапів).

Говорячи про інтерактивні технології виховання екологічної культури, маю на увазі таке поєднання психолого-педагогічних прийомів і методів, що дозволяє учневі просунути в особистісному розвитку і вийти на новий рівень якості життя. Рушійною силою розвитку виступає екокультурний дисбаланс у відносинах індивіда з навколишнім середовищем, на ліквідацію якого і спрямовані виховні технології.

У контексті світових тенденцій екологічне виховання може і повинно бути лише інтерактивним та особистісноорієнтованим, тобто спрямованим на свідоме формування цінностей особистості, окремих соціальних груп, суспільства в цілому.

На використанні інтерактивних методів безпосередньо наголошує Європейська стратегія освіти в інтересах збалансованого розвитку, в контексті якої розглядається формування екологічної компетентності школярів.

Серед глобальних екологічних проблем сучасності побутові екологічні проблеми виокремлюється тим, що кожен з нас безпосередньо причетний до неї. Ця причетність виявляється не лише в тому, що щодня й щохвилини ми використовуємо електроенергію, воду, спричинюємо утворення сміття та стічних вод.

Така безпосередня причетність дає змогу вирішити головне протиріччя сучасної шкільної екологічної освіти - між глобальністю представлених у різних навчальних предметах екологічних знань і можливостями дітей у їх застосуванні, обмеженими соціальним статусом і роллю, віковими психофізичними особливостями тощо. Адже якими міцними не були б знання дітей про закономірності існування біосфери, природно-ресурсний потенціал території України, поняття про раціональне використання природних ресурсів залишаться на рівні теоретизування, не даючи змоги практично застосувати здобуті знання, оскільки не відповідає тим реальним ситуаціям, у яких перебувають школярі. Реально школярі не в змозі впливати на стратегію використання природно-ресурсного потенціалу країни і протистояти промислового забрудненню, браконьєрству тощо. Означене протиріччя призводить до формування в школярів уявлення про екологічні проблеми як щось дуже від них далеке, до чого вони не причетні; про охорону довкілля як царину професійної діяльності фахівців, політиків і державних діячів; а можливість особистої участі у вирішенні проблем довкілля вони вбачають лише за умов, коли стануть міністрами екології. Звернення до побутових екологічних проблеми дозволяє наблизити навчання до життя, пов'язати теоретичне знання з практичною дією, не потребуючи спеціальних умов чи ситуацій.

Діти здобувають можливість безпосередньо, систематично і самостійно брати участь у вирішенні важливої екологічної проблеми, відповідно регулюючи свій вибір товарів повсякденного вжитку та пов'язаних з їх використанням моделей поведінки, удосконалюючи свій спосіб життя на основі відповідної екологічної інформації. У таких ситуаціях вибір здійснюється без будь-якого тиску чи заохочення ззовні, лише на основі знань, суб'єктивних ставлень і досвіду, а отже, демонструє систему пріоритетів і цінностей, освіченість і вміння особистості.

Звернення до побутових екологічних проблем дає змогу забезпечити умови для систематичного здійснення дітьми екологічно виважених вчинків,

вправляння у екологічно компетентних діях. Зусилля дітей з регулювання власного споживання швидко можуть бути підкріплені реальними, відчутними досягненнями, а успіх сприятиме закріпленню екологічних переконань, інших внутрішніх стимулів і зразків поведінки.

Вихованню екологічно-компетентної особистості сприяє спрямована систематична робота з екологічного виховання в гуртку «Юні лісівники» з використанням інтерактивних технологій.

ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Ефективність екологічної освіти та виховання залежатиме від ряду факторів, серед яких одне з головних місць належить вибору педагогічних технологій, методів та окремих прийомів. Ця галузь гурткової екологічної освіти ще недостатньо досліджена.

Однією із перспективних і дієвих педагогічних технологій навчання в гуртку є *співпроективна*. Стратегія даної технології полягає у співпраці учителя й учня на рівні проективної діяльності. Реалізація спільного проекту формує в дітей вміння висувати екологічно обґрунтовані гіпотези, пропозиції, робити узагальнення, критично ставитись до екологічної інформації, у результаті чого діти навчаються передбачати очікувані наслідки, усувати негативні причини, дотримуватися безпечної поведінки, знаходити і й приймати спільне рішення.

Сучасними в реалізації екологічної освіти є застосування *мультимедійних технологій*, зокрема навчальних комп'ютерних технологій, що сприяє навчанню школярів моделювання екологічних ситуацій, обробки результатів спостереження, що значно розширюватиме кругозір, зближує навчання з життям, надає інформацію про проблеми взаємодії між людьми й довкіллям..

Організаційно-діяльнісній педагогічній технології належить першорядне місце щодо чіткої, поетапної системи екологічної підготовки підлітків. Стратегією цієї технології є формування емоційно-ціннісної сфери (мотивації до екологічно-безпечної поведінки, зацікавленості у вивченні екології).

Упровадження *особистісно зорієнтованої* педагогічної технології відіграє провідну роль у формуванні громадянської відповідальності дітей, гуманне і дбайливе ставлення до сусідів по планеті; наполегливість, стриманість у бажаннях; самооцінювання своїх вчинків. Методика вказаної вище технології ґрунтується на індивідуальному підході до кожної дитини, урахуванні навчальних можливостей, темпу навчання, здібностей. Основною

ідеєю є розвивальний підхід, тобто не надання педагогом готових знань, а навчання уміння їх здобувати та переносити в реальні життєві ситуації.

Зазначені технології ґрунтуються на інтерактивному (діалоговому навчанні), коли у процесі діалогу або полілогу вчитель спонукає учня до спільної діяльності.

Головними ознаками інтерактивної взаємодії є:

Багатоголосся. Це можливість кожного учасника педагогічного процесу мати свою особисту точку зору з будь-якої даної проблеми.

Діалог. Діалогічність спілкування педагога та учнів передбачає їх уміння слухати і чути один одного, уважно ставитися один до одного, надавати допомогу у формуванні свого бачення проблеми, свого шляху вирішення задачі.

Розумова діяльність. Вона полягає в організації активної розумової діяльності педагога і підопічного. Не трансляція педагогом в свідомість підопічного готових знань, а організація їх самостійної пізнавальної діяльності.

Свобода вибору. Ведучі умови для створення ситуації успіху - позитивне і оптимістичне оцінювання учнів.

Усвідомлена творчість. Це процес усвідомленого створення учнями і педагогом нового для себе сенсу по досліджуваній проблемі. Це вираження свого індивідуального ставлення до явищ і предметів життя.

Рефлексія. Це самоаналіз, самооцінка учасниками педагогічного процесу своєї діяльності, взаємодії.

Центральною частиною заняття в гуртку є інтерактивна вправа. Варто зауважити, що в науковій літературі відсутня будь-яка класифікація інтерактивних технологій. Та залежно від мети заняття та форм організації діяльності вихованців можна розподілити їх на 4 групи:

- Інтерактивні технології кооперативного навчання.
- Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
- Технології ситуативного моделювання.

- Технології опрацювання дискусійних питань.

Для ефективного застосування інтерактивних технологій треба:

- дати завдання гуртківцям для попередньої підготовки: прочитати, продумати, виконати самостійні підготовчі завдання;
- відібрати для заняття такі інтерактивні вправи, які б дали учням „ключ" до засвоєння тем;
- під час самих інтерактивних вправ дати дітям час подумати над завданням, щоб вони виконували його серйозно;
- на одному занятті можна використовувати одну (максимум - дві) інтерактивні вправи, а не цілий калейдоскоп;
- проводити швидкі опитування, самостійні дослідницькі роботи з різноманітних матеріалів теми, що не були пов'язані з інтерактивними завданнями.

Інтерактивне навчання використовують за умови застосування фронтальної (керівник проводить заняття одночасно з усією групою) та кооперативної (усі вихованці активно навчають одне одного) форм організації навчальної діяльності учнів (інтерактивні технології передбачають саме ці дві форми). Кожна з цих форм має свої особливості, які необхідно враховувати, підбираючи ті чи інші способи організації засвоєння учнями знань.

Фронтальна форма організації занять в гуртку має більшу кількість слухачів від тих, хто говорить. Усі вихованці в кожен момент часу працюють разом чи індивідуально над одним завданням із подальшим контролем результатів.

Кооперативна форма діяльності гуртківців полягає в тому, коли в ході заняття, окрім засвоєння нових знань, умінь і навичок, група дітей навчає кожного свого члена. Це передбачає систематичну участь кожного учня в навчанні всіх.

За кооперативної форми організації занять провідну роль відіграє спілкування і взаємодія дітей одне з одним. Продуктивною кооперативна робота може бути лише тоді, коли склад груп постійно змінюється і кожен

вихованець так чи інакше спілкується з усіма іншими. Поділ дітей на групи та надання кожній із них завдання — чудовий засіб розвинути в них соціальне почуття. Вони більш занурюються в навчання, оскільки роблять це разом з однолітками. Одного разу залучені до спільної роботи, учні вже відчують потребу обговорити те, що вони роблять разом, що веде до зміцнення зв'язків між ними. Кооперативне навчання сприяє активному засвоєнню матеріалу. Спільні дії у малих групах, обговорення матеріалу з іншими, навчання одне одного дають можливість зрозуміти, опанувати матеріал.

Кооперативна навчальна діяльність - це модель організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою.

До кооперативних технологій належать:

- робота в парах («Обличчям до обличчя», «Думати, працювати в парі, обмінюватися думками»);
- змінювати трійки;
- два - чотири - усі разом;
- карусель;
- робота в малих групах;
- акваріум.

До фронтального навчання відносять інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну роботу всієї групи:

- *обговорення проблеми в загальному колі;
- *мікрофон;
- *незакінчені речення;
- *мозковий штурм;
- *навчаючи-вчуся («Кожен навчає кожного»);
- *ажурна пилка;
- *аналіз ситуації.

Модель навчання у грі - це побудова навчального процесу шляхом включення дитини до гри (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються):

- імітації;
- спрощене судове слухання;
- розігрування ситуації за ролями («рольова гра», «програвання сценки», «драматизація»).

Інтерактивні технології охоплюють чітко спланований очікуваний результат, окремі методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, а також умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів

ТЕХНОЛОГІЯ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

Екологічні ігри - це форма екологічної освіти та виховання екологічної культури, заснована на розгортання особливої ігрової діяльності учасників, стимулююча високий рівень мотивації, інтересу до природи. У практиці позашкільного виховання екологічної культури існує наступна класифікація екологічних ігор: змагальні екологічні ігри, рольові екологічні ігри .

Основні завдання педагога при використанні ним екологічної гри полягають у наступному:

- ✓ формування системи знань про природу;
- ✓ формування мотивів, потреб, звичок, екологічно доцільного поведінки і діяльності в природі;
- ✓ формування комунікативних умінь і навичок.

Технологія проведення екологічної гри полягає в наступному:

Керівник вибирає розділ програми і теми, в яких можна проводити екологічні ігри. Визначає місце вибраного розділу і теми в системі виховання екологічної культури, виділяє основні поняття, ідею, що формують систему відносин. Складає структуру і хід екологічної гри. Визначає систему педагогічних умов, побудованих на основі ігрового методу, що забезпечують ефективне формування екологічних знань по обраній темі. Визначає систему завдань для перевірки стартового рівня сформованості знань і відносин, проводить діагностику. Складає комплекс завдань з метою перевірки ефективності використання гравального методу виховання екологічної культури.

У грі центральним стержнем повинні виступати не ерудиція чи кмітливість, а моральна позиція особи, взаємостосунки між людьми, їх гуманне, турботливе ставлення один до одного та до природного середовища.

Колективний характер ігор, їх емоційна наповненість, часто гостра проблемність обговорюваних питань. Дозволяють спрямувати увагу на вирішення невідкладних питань охорони довкілля.

Симуляції, або імітаційні ігри

Імітаціями (іграми) називають процедури з виконання будь-яких простих відомих дій, які відтворюють, імітують певні явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконують інструкцію. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення імітації учні отримують подібний результат, але він не завжди однаковий. Дуже важливо, щоб ці результати обговорювалися. Імітаційні ігри розвивають увагу, навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми.

Рольова гра. Драматизація

Щоб провести рольову гру, необхідно, щоб кожен її учасник чітко знав свою роль, зміст, мету гри. Мета рольової гри - визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри. Такі ігри використовують і для вироблення конкретних навичок. Вони сприяють формуванню в учнів власного ставлення до ситуації, сприяють розвитку уяви, формуванню навичок критичного мислення, співчуття тощо. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Спочатку практикують прості вправи з поступовими ускладненнями.

Для вчителя використання інтерактивного навчання розкриває перспективи для фахового росту, для самовдосконалення, для навчання разом з учнями.

Ігровий підхід до формування екологічних знань включає створення особливого простору навчальної та виховної діяльності, у процесі якого гуртківець готується розв'язувати життєво важливі екологічні проблеми й реальні утруднення, "проживаючи" ці ситуації та способи їх подолання під час ігрової пізнавальної діяльності. Наприклад, у восьмикласників велике зацікавлення викликає таке завдання, коли їм пропонується скласти сценарій акції "Життя без сміття" або рекламу та антирекламу вторинного використання поліетиленових пляшок і пакетів.

Інноваційне ж іде від установки гри, яка сприяє тому, щоб дитина вірила або не вірила у все, що відбувається в сюжеті ігри. У багатьох іграх "функція реального" присутня чи то у вигляді умов, чи то у вигляді предметів - аксесуарів, чи то в самій інтризі гри. А. М. Леонт'єв довів, що «дитина опановує більш широким, безпосередньо недоступним йому колом дійсності, тільки в грі. Бавлячись та граючи, дитина знаходить себе і усвідомлює себе особистістю. Для дітей гра - сфера їх соціальної творчості, полігон його суспільного і творчого самовираження».

Отже, гра відтворює стабільне та інноваційне в життєвій практиці і є діяльністю, в якій стабільно відображаються саме правила та умовності гри - у ній закладено стійкі традиції і норми, а повторюваність правил гри створює тренінгову основу розвитку дитини.

ТЕХНОЛОГІЯ ПРОЕКТНОГО НАВЧАННЯ

Наступна методика, що застосовується у організації роботи гуртка «Юні лісівники», - це проектна діяльність, яка передбачає складання екологічних проектів.

Діяльність щодо складання екологічних проектів сприяє активізації творчого потенціалу школяра, надає можливість вільного вибору в прийнятті рішень. Складаючи екологічні проекти, гуртківці аналізують соціальні стосунки, різні види ставлень людей до природи, намагаються побудувати соціальні відносини, що сприятимуть вирішенню певної екологічної проблеми, узагальнюють та систематизують здобуті знання. Екологічні проекти відтворюють різні життєві ситуації у їхньому бажаному розвитку. Як зазначає Титаренко Т. М., спосіб відтворення ситуації стає ключовим для подальшого переживання та діяння особистості. Вирішення проблемної ситуації, покладеної в основу екологічного проекту, вимагає комплексного підходу до різних сфер життя людини, практичного застосування набутих знань, вмінь та життєвого досвіду, усвідомлення себе в ролі компетентної людини.

Проте в аспекті розгляду методу проектів як ефективного інноваційного нововведення в освіті всі автори без винятку вказують на такі позитивні моменти його реалізації:

- доцільність інтегрованості методу проектів з процесом навчання в будь-якому без винятку освітньому закладі;
- актуальність для сьогодення способів організації результативної самостійної діяльності учнів та її керованість;
- дієвість підходів до формування пізнавальних інтересів учнів, мотивації їх пізнавальної активності та пізнавальної самостійності;
- продуктивність творчої самореалізації кожної особистості;
- спрямованість на розвиток інтелектуальних здібностей та фізичних можливостей вихованців, становлення їх емоційно-вольової сфери;

- досяжність цілеспрямованої пізнавальної діяльності, проникнення в сутність досліджуваних процесів (явищ);
- можливість формування потреби в самостійній навчально-пізнавальній діяльності;
- устанавлення раціонального, педагогічно обґрунтованого використання ІКТ;
- забезпечення полілогічного спілкування між учасниками проектної діяльності;
- поєднання індивідуальних форм пізнавальної активності з груповими та колективними формами взаємодії учасників проектної діяльності;
- корекція процесу здійснення проектної діяльності з метою пошуку найбільш ефективних способів отримання конкретного (практичного) результату чи створення певного матеріального (інтелектуального) продукту.

У педагогічній практиці розрізняють такі типи проектів: дослідницькі; творчі; ігрові; інформаційні. У процесі формування екологічної компетентності гуртківців перевага надається творчим і дослідницьким проектам, як таким, що найбільше спонукають особистісний розвиток учнів старшого шкільного віку. У творчих та дослідницьких проектах кожен вихованець виявляє особисту ініціативу, учиться самостійно здобувати відповідні знання, пропонує свої ідеї, діяльність учнів підпорядковується кінцевому результату.

Екологічні проекти спрямовані на подолання суперечностей у взаємодії з природою, що здебільшого викликані економічною і політичною нестабільністю, життєвими стереотипами, владою щоденних звичок у ставленні до природи. Наприклад, у проекті «За краще селище разом» дітям пропонується знайти шляхи вирішення екологічної проблеми, яка є найбільш актуальною саме для нього, а також виробити свій особистий творчий підхід щодо розв'язання цієї проблеми.

Проект «Вплив забруднення атмосфери на ступінь пошкодження дуба черешчатого» являє собою дослідження особливостей та етапів виробничої діяльності, можливих альтернативних рішень у розв'язанні проблем екологічної безпеки підприємства. Процес складання цього проекту стимулює інтерес учнів до вирішення екологічних проблем та усвідомлення ланцюга забруднень навколишнього середовища у процесі певної виробничої діяльності. У ході проектної діяльності відбувається усвідомлення гуртківцями власних можливостей, розвивається здатність до адекватної самооцінки, задіюється внутрішній механізм відповідальності за реалізацію екологічного проекту; формується здатність до розвитку та підтримки екологічного партнерства на різних рівнях: з державними інститутами, місцевим самоврядуванням, неурядовими організаціями, громадськими об'єднаннями, підприємствами, населенням тощо. Всі ці ознаки і є складовими екологічної компетентності гуртківців. До кожного проекту надається пояснення, приблизна план-схема щодо його складання, а також необхідний понятійний апарат. У старшому шкільному віці важливим є спонукання самовиховання, оскільки цей вік характеризується зміною потреб та інтересів особистості, формуванням ставлення до себе та до навколишньої дійсності, психологічною готовністю особистості до самовдосконалення.

До проєктивної діяльності можна віднести виконання ситуаційних завдань. Дітям можна запропонувати такі *ситуаційні завдання*:

Завдання 1. На лісовій галявині грибники розвели багаття. Вони обідають, відпочивають. Їхні діти ламають гілки березок, щоб захищатися від комарів. Відпочили й пішли далі, не зовсім загасивши багаття. Експертні очікування на 4 години, рік, 10 років.

Завдання 2. Мешканці міста, збираючи чорниці, сіли відпочити. Консервні банки, поліетиленові пакети, скляні пляшки вони залишили після себе. Доведіть ваші експертні очікування на 1 рік, 10, 100 років.

Завдання 3. На берег річки заїхала вантажівка, звалила виробниче сміття: якийсь порошок, металеві банки з-під фарби, будівельні відходи. Ваше

експертне передбачення через рік, 10, 100 років. Після розв'язання завдань учням пропонується прийняти експертне рішення.

Таким чином, проектування може стати засобом соціального й інтелектуально-творчого саморозвитку всіх суб'єктів освіти (вихованців, керівників гуртків, батьків), а в більш вузькому розумінні - засобом розвитку проектних здібностей.

ВИСНОВОК

Отже, технологія інтерактивного навчання - така організація процесу роботи в гуртку, за якої неможлива неучасть у процесі пізнання: або кожен вихованець має конкретне завдання, за виконання якого він повинен публічно відзвітуватися, або від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед групою завдання.

Інтерактивне навчання дозволяє вирішувати одночасно декілька завдань. Головне - воно розвиває комунікативні вміння і навички, допомагає встановленню емоційних контактів між учнями, забезпечує виховну мету, оскільки привчає працювати в команді, прислуховуватися до думки однокласників. Як показує практика, використання інтерактива в процесі заняття, знімає нервову напругу учнів.

Розглядаючи інтерактивні технології навчання як інноваційні, слід пам'ятати, що будь-яка педагогічна технологія буде мертвою, якщо реальні люди, які її втілюють, не сприйматимуть її як цілісну систему. Розроблена і описана технологія - це одне, а її реалізація - зовсім інше, бо несе відбиток особистості, інтелекту конкретного керівника, який здійснює навчання на кожному занятті шляхом застосування відповідних підходів до виховання.

ДОДАТКИ

Благодійний екологічний проект

«За чисте селище разом»

1. Тематичний напрямок проекту: екологічний
2. Назва проекту: За чисте селище разом
3. Назва навчального закладу, який подає проект: Бабаївська загальноосвітня школа I-III ступенів Харківської районної ради Харківської області
4. Виконавці проекту: керівники – вчитель початкових класів Веріженко Н.О.,; вчитель початкових класів - Вепрецька Л.Ф., учні 4 класу.
5. Партнери та спонсори проекту: Бабаївська селищна рада.
6. Цільова аудиторія: селищна громада.
7. Географічна територія, на яку поширюється діяльність проекту: смт Бабаї Харківського району Харківської області.
8. Мета проекту: аналіз екологічного стану природи селища, в тому числі забруднення, його причини; формування екологічної свідомості селищної громади, гуманності у ставленні до живої природи, до інших людей, розвиток відповідальності за ставлення до природних об'єктів, за поведінку та дії в природі, інформування про взаємозв'язки з природою, про об'єкти природного оточення, які потрібно вміло використовувати і охороняти; виховання бережливого ставлення до них.
9. Завдання проекту: визначити об'єкти природи, які потребують захисту, і надати їм необхідну допомогу.
10. Терміни реалізації проекту: вересень – травень.
11. актуальність проекту: в зв'язку з тим, що довкілля селища дуже забруднене і потребує активного втручання людини з метою його покращення, тому що це наше майбутнє і майбутнє наших дітей.
12. Етапи реалізації проекту:
13. I етап – підготовчий
14. Опис заходу для здійснення етапу: екскурсія. Поділ дітей на групи. Дослідження групами дітей об'єктів лісу, річки, ставка.

Термін реалізації: з 2.09 по 2.10.09

Очікуваний результат здійснення заходу: вивчити стан об'єктів дослідження, з'ясувати причини забруднення, пошкодження, проілюструвати їх.

Відповідальні за виконання заходу: керівники проекту.

II етап – пізнавальний

Опис заходу для здійснення етапу: бесіда, мета якої підведення підсумків під час екскурсії і самостійних спостережень. Учителі та учні обмінюються отриманою інформацією, обговорюють, приймають попередні рішення.

Термін реалізації: з 2.10 по 5.10.09

Очікуваний результат здійснення заходу: отримання необхідних знань учнями – учасниками проекту.

Відповідальні за виконання заходу: учні – керівники груп.

III етап – літературно-художня композиція «Екологічними стежками рідного краю»

Опис заходу для здійснення етапу:

Термін реалізації: 22.10.09

Очікуваний результат здійснення заходу: акцентування уваги жителів селища Бабаї до проблем навколишнього середовища.

Відповідальні за виконання заходу: керівники проекту та учні

IV етап – просвітницький

Опис заходу для здійснення етапу: учасники проекту виготовляють рекламні листівки і плакати, у яких розповідають і попереджають жителів селища про те, яку серйозну загрозу для них несе забруднення довкілля.

Термін реалізації: листопад - грудень

Очікуваний результат здійснення заходу: конкретні дії по збереженню навколишнього середовища в майбутньому (прибирання територій, посадка дерев, розчищення джерел та ін.)

Відповідальні за виконання заходу: учасники проекту.

V етап – співпраця із селищною радою та громадою селища.

Опис заходу для здійснення етапу: вручення проекту селищному голові Морозу О.В.

Термін реалізації: січень 2010 р.

Очікуваний результат здійснення заходу :отримання допомоги в реалізації проекту.

Відповідальні за виконання заходу: учасник проекту Трофимов Владислав

VI етап – екологічний двомісячник

Опис заходу для здійснення етапу: команди «екологів» та жителі селища Бабаї вирушають на допомогу об'єктам природи

Термін реалізації: квітень - травень

Очікуваний результат здійснення заходу: виявлення і знищення стихійних смітників, озеленення територій селища, прибирання присадибних ділянок, волонтерська допомога людям похилого віку у наведенні порядку присадибних ділянок

Відповідальні за виконання заходу: учні – учасники проекту

15. Очікуваний результат від проекту: покращення стану навколишнього селища Бабаї, знищення стихійних смітників, озеленення селища, розчищення джерел.
16. Очікувані результати реалізації проекту: підвищення рівня екологічної свідомості місцевої громади.
17. Можливості подальшого розвитку проекту: у перспективі залучення учнів старшої школи, молоді селища та Бабаївського шкільного лісництва.
18. Можливості моніторингу результатів проекту: щомісячний рейд стану довкілля.

Дидактичні екологічні ігри

«Посади рослину»

Мета: закріплення знань про умови життя рослин.

Завдання: правильно вибрати місце зростання для конкретної рослини.

Обладнання : м'яч.

Хід гри

Гравці стають у коло, ведучий у центрі з м'ячем.

Ведучий кидає м'яч будь-кому з гравців і називає рослину. Той, кому кинуто м'яч, ловить його і називає, де можна посадити названу рослину, і кидає м'яч ведучому. Виграє той, хто без помилки проведе гру. Якщо гра продовжується, переможцем стає ведучий.

«Лісові поверхи»

Мета: закріплення поняття «ярусність»

Завдання: заселити ліс по ярусах.

Обладнання: картки з зображенням рослин і тварин, що живуть у лісі у різних ярусах, шпильки.

Підготовка до гри: будь-яким способом окреслюється «площа лісу» на майданчику. Всі гравці діляться на 2 команди: перша – рослини, друга – тварини. Міркують над питанням – хто перший повинен заселити ліс – рослини чи тварини? Чому? Кожен гравець прикріплює собі на одяг картинку. Ведучий: рослини першого, найвищого ярусу, станьте на найдальшій від нас межі лісу. Гравці стають на межі в один ряд. «Рослини» нижчого ярусу станьте на найближчій до нас межі лісу. Гравці присідають в один ряд. «Рослини інших ярусів, знайдіть своє місце в лісі». Коли рослини заселили ліс, ведучий разом з усіма гравцями обговорює чи правильно рослини зайняли свої місця. Якщо хтось помилився, йому підказують, в якому ярусі його місце і чому, а команді за кожну помилку нараховується штрафне очко. Ведучий: «Ліс заселяють тварини». Гравці другої команди стають між рослинами свого ярусу: знову обговорюють правильність завдання.

Правила гри: птахи можуть поселятися у будь-якому ярусі, якщо на картці не написана назва птаха. Якщо ж назва є, то птах заселяє той ярус, у якому він будує своє житло.

Обговорення гри:

1. Скільки ярусів у нашому лісі?
2. Який ярус знищується, коли випасають худобу, масово заготовляють лікарські рослини, ягоди, трави?
3. Який ярус зникає при вирубуванні лісу?
4. Які тварини залишають ліс?
5. Як зберегти ліс?

Під час обговорення гри команди нараховують 5 балів за кожну правильну відповідь або доповнення. Після обговорення від загальної суми балів команди віднімаються штрафні бали і визначають команду – переможця.

«Кому потрібен дуб?»

Мета: осмислення зв'язків у живій природі.

Завдання: довідатись, кому потрібен дуб, і кожного правильно поселити.

Обладнання: великий малюнок дуба. У дітей – картки з малюнками різних тварин, гнізд, грибів, моху.

Підготовка до гри: картки діти вибирають за кілька днів до проведення гри і готуються розповісти про те, що зображено на картці і яке відношення їх герой має до дуба.

Хід гри

Ведучий запрошує до зображення дуба:

- Хто живе в кроні дерева?

Діти по черзі прикріплюють малюнки тварин і говорять:

- Я білочка, я тут живу, часом ласую жолудями. Дружу з дубом.

Коли всі виставлять свої картки, діти обговорюють, чому дуб не любить хруща, дикого кабана і зафарбовують картки в червоний колір.

Далі керівник гуртка запитує:

- Які ще картки треба зафарбувати в червоний колір?

Діти називають, хто дубові шкодить, і зафарбовують картки.