

С. І. Якименко

Н. В. Іванець

Педагогічні технології в початковій школі

Збірник інтерактивних вправ



С. І. Якименко, Н. В. Іванець

**Педагогічні технології в початковій школі.
Збірник інтерактивних вправ**

*Методичний посібник для студентів
закладів вищої освіти*

Миколаїв
2018

ББК 74.202.43я73
УДК 373.3.091.3(075.8)

*Рекомендовано вченою радою
Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського
(Протокол № 11 від 21 грудня 2018 р.)*

Рецензенти:

Сокурєнко О. О. – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти МОППО

Шарата Н. Г. – доктор педагогічних наук, доцент кафедри українознавства Миколаївського національного аграрного університету

Я 45

Педагогічні технології в початковій школі. Збірник інтерактивних вправ: методичний посібник/С. І. Якимєнко, Н. В. Іванець. – Миколаїв: СПД Румянцева, 2018. – 85 с.

ББК 74.202.43я73
УДК 373.3.091.3(075.8)

Мета посібника – сприяти оволодінню студентами знань про сучасні ефективні технології інтерактивного навчання, про методику їх застосування під час організації навчання здобувачів освіти І ступеня, про потребу в інтерактивному навчанні в Україні взагалі, а також про ефективні прийоми успішної педагогічної діяльності і майстерності вчителя та її значення для навчання і виховання дітей.

Матеріали навчального посібника можуть бути корисними для студентів спеціальності «Початкова освіта» педагогічних коледжів, закладів вищої освіти, аспірантів.

© Якимєнко С. І., Іванець Н. В., 2018
© СПД Румянцева, 2018

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
РОЗДІЛ I ПОТРЕБА В ІНТЕРАКТИВНОМУ НАВЧАННІ В УКРАЇНІ	5
РОЗДІЛ II ПІДБІРКА ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ	14
2.1. Візуалізована лекція.....	15
2.2. Дискусія.....	20
2.3. Метод мозкового штурму.....	27
2.4. «Капелюхи»	32
2.5 Аналогії	35
2.6 Обговорення.....	35
2.7 Сімейні історії.....	36
2.8 Стратегії невеличких груп.....	36
РОЗДІЛ III ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗВО ТА ЗСО	38
3.1 Конспект занять інтегрованого навчального дня в 2 класі.....	38
3.2 Конспект занять інтегрованого навчального дня в 1 класі на основі співучителювання.....	49
3.3 Сценарій інтегрованого дня у 2 класі	62
3.4 Розробка практичного заняття із застосуванням інтерактивних технологій з дисципліни «Дидактика» (II курс)	74
3.5 Розробка практичного заняття із застосуванням інтерактивних технологій з дисципліни «Педагогічні технології в початковій школі» (IV курс).....	76
3.6 Розробка практичного заняття із застосуванням інтерактивних технологій та методики розвитку критичного мислення з дисципліни «Педагогічні технології в початковій школі» (IV курс).....	79
3.7 Розробка практичного заняття із застосуванням інтерактивних технологій з дисципліни «Методика розвитку критичного мислення» (I курс)	82
ЛІТЕРАТУРА	84

ПЕРЕДМОВА

Ми живемо в епоху глобальних соціальних та економічних змін, на порозі інформаційної ери, яка визначає нові цивілізаційні стандарти. В інформаційному суспільстві успіх розвитку є результатом вмілого примноження та використання ресурсів знань, обсяг яких зростає швидкими темпами. Завданням освіти є ефективно перенесення знань у свідомість їх користувачів і вміння успішно їх застосувати у всіх сферах життя. У зв'язку з цим щораз більша увага приділяється дидактичним методам, які сприяють швидкому та успішному поширенню ресурсів знань, – що і є першим приводом до нашого зацікавлення інтерактивними методами навчання.

Знання, записані у свідомості індивідуумів, не є єдиним чинником успішного розвитку. Дуже важливий вплив на темп розвитку держав та народів має набір чинників, які називаються «соціальним капіталом». Під цим поняттям розуміють «ресурси вмінь, інформації, культури, знань та творчості індивідуумів, а також зв'язки між людьми та організаціями». Суспільний капітал створює все те, що вміють робити люди завдяки своєму талантові, знанням, вмінням, структурам, організації праці, активності, співпраці та суспільній терпимості. Він не тільки інтегрує потенціали особистостей, але також і значною мірою створюється інституціями та помножується через їхню здатність до співпраці.

Очевидно, що соціальний капітал є похідним від культури в широкому розумінні, яка формує суспільну позицію, визначає норми поведінки, а також встановлює етичні та естетичні цінності.

І це є приводом нашого зацікавлення інтерактивними методами нашого навчання. Вони не лише покращують навчання, але також формують партнерські відносини між учнем та вчителем, вчать співпраці та спільних дій, дозволяють природним способом досягнути стандартів демократичної культури.

У процесі освоєння активних форм навчання, взаємного збагачення набутим досвідом освітніх технологій виникла ідея написання методичного посібника, який був призначений для підвищення рівня та якості освіти та фаховості науково-педагогічних кадрів.

Сподіваємось, що це видання стане однією з тих цеглин, які лежатимуть у фундаменті громадянського суспільства в Україні в умовах розбудови Нової Української школи, а також поглибить і розширить партнерську співпрацю між викладачами і студентами.

РОЗДІЛ I

ПОТРЕБА В ІНТЕРАКТИВНОМУ НАВЧАННІ В УКРАЇНІ

Залежність підготовки та кваліфікації спеціалістів усіх галузей знань та зокрема державних службовців від змін у системі державного управління зумовлено структурною подібністю цілого та його частин. У період переходу України від нормативно-адміністративної до демократичної системи якісно змінюються механізми функціонування держави, яка покликана слугувати суспільству та надавати ефективні послуги населенню (і не лише адміністративні). Одним із найважливіших критеріїв ознак фахівців різних спеціальних підготовок був і залишається рівень їхнього професіоналізму, який досить складно досягти при структурі вертикальної організації системи вищої освіти та її галузевому поділі, що вже не відповідають вимогам сьогодення. Навпаки, слід розширювати фундаментальність та широкопрофільність базової освіти, збільшувати її варіативність та міждисциплінарність, що є властивим для більшості європейських систем підготовки спеціалістів. Згідно із загальними тенденціями освітнього процесу (гуманізація, демократизація, диференціація, спеціалізація, безперервність) особистісне спрямування людського потенціалу набуває важливого значення. Саме освіта є «могутнім способом створення соціокультурного обличчя людини – її особистості». В нових непростих соціально-економічних умовах Української держави, політична, соціальна, економічна та інтелектуальна трансформація нашого суспільства відбувається в досить стислому часовому форматі, від сучасного спеціаліста вимагається нові знання і, що найголовніше, стійкі професійні вміння та навички. Формування таких спеціалістів проходить шляхом підготовки, перепідготовки та підвищення кваліфікації у вищих навчальних закладах та закладах післядипломної освіти різних рівнів акредитації, і саме в рамках дорослого періоду людського життя: від 16 (18) до 60 років. Такі особи на відміну від недорослих (дітей) мають відносно ефективні фізіологічні та психологічні функції, зокрема мислення та емоційно-вольову сферу, а також значний обсяг життєвого досвіду та рівень самосвідомості, що є достатніми для їх самореалізації та відповідальної самокерованої поведінки. Слід зауважити, що можливості та здібності дорослих людей (яких ми надалі визначатимемо як слухачів) є також іншими ніж можливості та здібності навчання недорослих. З часом деякі фізіологічні функції людини (слухача), пов'язані з процесом навчання, дещо слабшають (знижується, зір, слух, погіршується пам'ять та гнучкість мислення, зменшуються деякі моторні реакції), однак з'являється вміння робити обґрунтовані та раціональні висновки, виконувати детальний

аналіз ситуацій. Саме мислення дорослих відрізняється більш гнучкими переходами у взаємозв'язках образних, логічних і діючих компонентів, аніж у дітей. Слід зауважити, що історичний досвід показує (про що є значна кількість яскравих прикладів), що здатності до навчання дорослих людей віком від 20 до 60 років істотно не змінюється, а у представників професій розумової праці ці здібності зберігаються навіть ще довше.

Слід зауважити, що навчання є доволі складним процесом, який містить у собі непрості види психічної та практичної діяльності об'єктів та суб'єктів (тих, кого навчають, та тих, хто навчає), а його організація є багатофакторною функцією таких компонентів, як особливості учасників процесу (лектори, слухачі), характеру, змісту, засобів, джерел, форм та методів навчального процесу та умов його організації. Однак в Україні система навчання дорослих людей, на чийх плечах сьогодні лежить відповідальність за формування засад та реалізацію програм соціально-економічного розвитку українського суспільства, ще не стала цілісно розвинутою підсистемою освітніх послуг, а надалі використовує певні усталені аспекти системи освіти попередніх часів.

Наша держава володіє потужним людським потенціалом, рівень якого є головною домінантою у вимірюванні індексу людського розвитку. Вже протягом останніх десятиліть досягнутий визначний рівень освіти, який вимірюється як сукупний індекс грамотності дорослого населення та сукупна частка учнів і студентів, і становить більше 99% та 78% відповідно, що є в числі найвищих показників серед інших країн світу.

Якщо розглянути розвиток освітніх (чи педагогічних) технологій в системі підготовки та підвищення кваліфікації кадрового потенціалу управлінської сфери в історичному контексті, які вже набули свого застосування в Україні, то можна стверджувати, що в сенсі активізації навчання, зростання його навчально-пізнавального характеру, усі відомі методи навчання можна класифікувати на неімітаційні та імітаційні. До перших відносять засоби активізації пізнавальної діяльності тих, хто навчається на лекційних заняттях, а до других – здійснення та ініціювання навчально-пізнавальної діяльності дорослих шляхом імітації умінь та навичок, достатніх для їх фахової (спеціалізованої) діяльності (див. рис.1.).

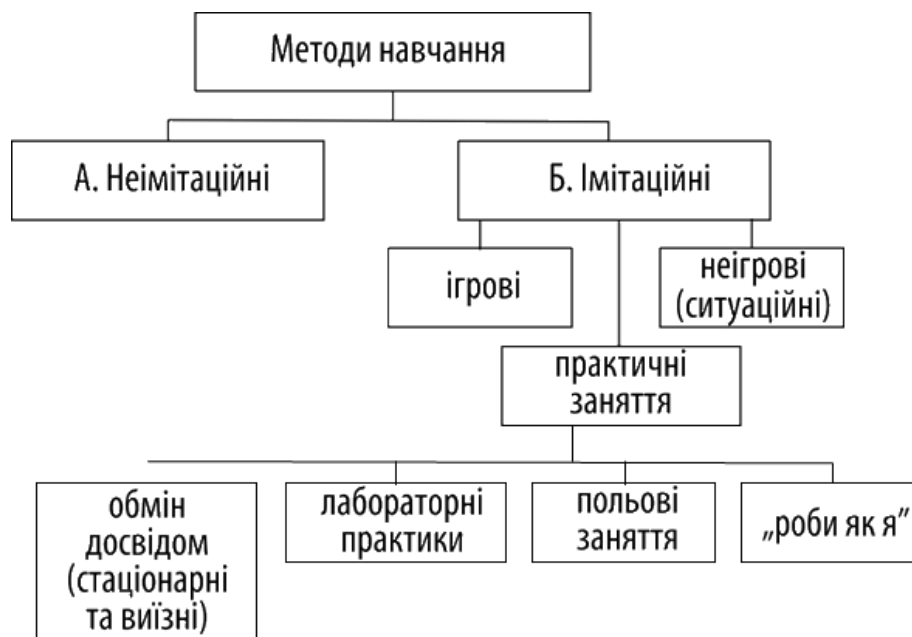


Рис. 1. Класифікація методів навчання

Варто стисло зупинитись на розгляді першої групи форм занять, які схематично зображені на рис. 2. До них належать:

– *лекція-бесіда (діалог з аудиторією)*. Надає можливість встановлення безпосереднього контакту лектора із слухачем;

– *лекція-диспут*. Протягом занять відбуваються не лише відповіді на окремі запитання теми, але й вільний обмін думками між лектором та аудиторією в інтервалах між логічними поділами лекційного матеріалу;

– *проблемна лекція*, протягом якої відбувається розв’язання певних проблем, які формулює лектор в ході занять. Виклад матеріалу може бути як у вигляді проблемної бесіди (елементи інтерактивності) так і монологічним (наказовим);

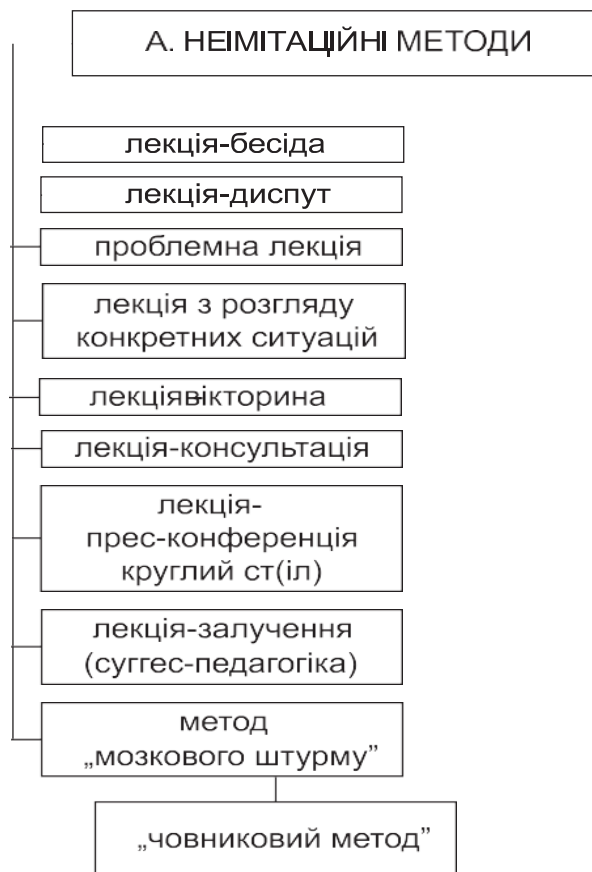


Рис.2. Структура неімітаційних методів навчання

– **лекція з розгляду конкретних ситуацій**. Подібна до лекції-диспуту, однак на обговорення зазвичай ставлять не певну проблему, а конкретну актуальну ситуацію.

– **лекція-вікторина** – потребує постійного звернення до практичного (чи життєвого) досвіду слухачів;

– **лекція-консультація** загалом побудована на роз’ясненні найбільш складних або важливих запитань з предмету (теми), які безпосередньо ставлять слухачі лекторові. Можливий вільний обмін думками;

– **лекція-прес-конференція**, на яку запрошують фахівців, експертів, консультантів. Застосовується для розгляду складних та широкоформатних тем, де рівень компетенції конкретного викладача вже недостатній. Іноді цей вид занять носить назву «**круглого столу**»;

– **теоретична співбесіда**, яка зазвичай проводиться як із групою слухачів (так і в індивідуальному форматі). Дає змогу не лише розглянути і засвоїти певний матеріал, але й одночасно забезпечити контроль знань;

– **метод залучення (суггеспедагогіка)**, який ґрунтується на релаксації, відповідному впливові педагога на слухача, під час якого створюється визначений вплив на переконання чи рішення останнього без примусу чи

установки. Ініціюється раціональне міркування, що все разом у кінцевому результаті посилює творчі спроможності слухача;

– **метод мозкового штурму**. Дозволяє вільно висловлювати свої пропозиції (досить часто несподівані та неадекватні) в контексті запропонованої теми. Мозковий штурм стихає, коли потік пропозицій зупиняється, після цього настає етап обговорення. Модифікацією вищезазначеного методу є «човниковий метод», під час проведення якого учасники поділяються на дві групи: генерації ідей та їхньої критики. Робота цих груп проводиться в різних навчальних приміщеннях. Мозкова атака починається у групі генерації ідей, після чого отримані там пропозиції скеровуються у групу критики, де і проводять відбір цікавих та перспективних пропозицій, які знову передаються на наступний розгляд у першу групу. Робота повторюється, доки не буде отримано оптимально прийнятий результат.

Описані вище діалогові технології (за винятком двох останніх: методів занурення та мозкового штурму) наразі є домінуючими в освітньому просторі України (саме їм належить лівова частка аудиторних годин у робочих планах навчальних та професійних програм освітніх закладів вищої школи та закладів післядипломної освіти). Із входженням нашої системи освіти у Болонський освітній процес ця ситуація, безперечно, змінилась – більше застосовуються інтерактивні навчальні технології, що сприяє зростанню якості освіти та рівню професійності фахівців, їхній мобільності, конкурентоспроможності на ринку праці.

Однак, враховуючи реалії сьогодення, ми повинні в новій силі використати особливості діалогових технологій, які сприяють створенню комунікативного оточення тих, хто навчається розвитку співробітництва на рівнях «педагог-слухач», «слухач-слухач», «педагог-автор» чи «автор-слухач» в процесі постановки та вирішення освітніх завдань. Для цього необхідно навчитись «полемічній майстерності», освоїти методи переконування опонента, відстоювання своїх позицій, заперечення чужої (неправильної) точки зору, володіти технологією риторики.

Більш ефективними для роботи з дорослою аудиторією (і не лише дорослою) слід вважати інтерактивні методи навчання, які, в основному, мають імітаційні форми проведення (див. рис. 3). Специфіка цих освітніх методів припускає їхній поділ на ігрові та неігрові.



Рис. 3. Структура імітаційних методів навчання

Організація навчального процесу у формі гри не є альтернативною щодо інших методів, в тому числі і вищезазначених. Однак під час їх проведення як і аналіз конкретних чи віртуальних ситуацій, так і розв’язування фахових задач, і виконання лабораторних чи польових практик (зокрема навчальних дисциплін із царини техніки чи будівництва) сприяють закріпленню та нагромадженню необхідних знань, відпрацюванню стійких навичок та вмінь. В учасників гри формується не лише індивідуальна відповідальність, але й відповідальність за роботу всієї команди, оскільки успіх заняття в цілому залежить від узгодженості та взаємодії усіх учасників ігрового поля.

Існують такі види ігрових занять:

– *ігри тренувального характеру (ігри-вправи)*, які містять непросту для виконання фахову ситуацію із певним визначеним порядком дій (наприклад: «Як я готую звіт про науково дослідну роботу...» чи «Як я проведу презентацію діяльності ...» тощо). Чисельність малої групи зазвичай складає від 2 до 6 (8) осіб. Тривалість самої гри – 10-20 хвилин;

– *ігри-інсценівки (ігри-імітації)* дають змогу на основі виконання ігор, які ґрунтуються на розгляді фрагментів (чи повного набору) конкретної діяльності (того чи іншого виду), відпрацювати комунікативні навички. Можливими темами занять можуть бути: «Я готуюсь до виступу на конференції», «Я здійснюю прийом відвідувачів у відділі соціального захисту» тощо;

– *комплексні дієві ігри (розв’язання кейс-стаді)*, які в обов’язковому порядку містять елементи імпровізації в діях слухачів. Тематика занять

зазвичай скерована на вирішення ситуацій саме методом згурпованої командної роботи. Максимально ділова гра може тривати навіть до чотирьох академічних годин. Ділові ігри, зазвичай, складаються із трьох послідовних етапів: підготовчого, ігрового та заключного. Другий та третій етап проводяться в процесі самого заняття, а перший – на його початку;

– **ігри-змагання**. На цих заняттях одне і те ж завдання видається двом малим групам слухачів, після чого проводиться порівняння отриманих результатів та вибір найбільш оптимального вирішення проблеми;

– **ігрове проектування** (інша назва – управління проектами) – метод досить подібний за технологією проведення до методу ділових ігор та має те ж саме призначення, розширення пізнавальної діяльності слухачів. Основна відмінність полягає у предметі моделювання. Якщо у форматі ділової гри імітується вирішення завдань в умові реальної чи віртуальної поведінки об'єкту, то в останньому із названих випадків – імітується чи відтворюється процес створення або ж удосконалення об'єкта. Прикладом таких освітніх занять можуть бути складання міні-проектів відповідно до стратегії розвитку території, управління організацією, установою (чи іншою інституцією);

– **соціально-психологічний тренінг** – формує у слухачів практичні навички управляти стилем своєї поведінки через усвідомлення того, як його сприймає оточення йому симпатизують чи виявляють до нього антипатію. Основою цього методу є флуктуації (перебудови) внутрішньої установки індивіда, які визначають подальшу зміну ставлення, як до себе, так і інших. Виконуючи певні тренінги утверджуються навички та вміння проводити спостереження, визначати реальний стан іншої людини (навіть за невербальними методами) та коригувати свою поведінку в суспільстві. Тренування такої особливої чутливості (умовно «походити в чужих мештах»), відчувати стан іншої людини, навчитись співпереживати з нею сприяє вихованню у слухачів такого відчуття (і досить благородного), як емпатія.

Зазвичай такі тренінги (що знайшли найбільше застосування в освоєнні технологій соціальної роботи, конфліктології, налагодженню зв'язків з громадськістю тощо) поділяють на дві головні групи: орієнтовані на розвиток спеціальних умінь (навичок) та ті, що скеровані на отримання досвіду з аналізу ситуацій спілкування.

До неігрових імітаційних методів належать:

– **ситуація (широкоформатна)**, для подальшого розгляду проблемної широкоформатної ситуації слухачам необхідно проаналізувати та оцінку явища і виробити схему її вирішення. Зазвичай цей метод найбільш доцільно застосовувати у навчанні тих слухачів, для яких запропонована ситуація найбільш наближена до їх фахової діяльності;

– **мікроситуація**, відрізняється від попереднього методу тим, що її опис повинен бути досить лаконічним, стислим, однак точно описувати сутність проблеми (чи конфлікту). Мікроситуація часто може бути фрагментом лекції-дискусії.

– **ситуація-ілюстрація** скерована на опис нового досліджуваного матеріалу. Слугує закріпленню та поглибленню знань, активізації взаємного обміну знаннями та досвідом між слухачами;

– **ситуація-проблема (ситуаційна задача)**. Під час проведення такого заняття слухачам пропонують провести не лише аналіз чинної ситуації, але і прийняти обґрунтоване рішення. Однак коли проблема, яку розглядають, виходить за межі якоїсь конкретної фахової діяльності (є більш широкою, наприклад, соціально-економічний розвиток регіону), тоді її можна назвати фаховою задачею. Ці фахові задачі можуть бути використані не лише для отримання знань, але й на етапі їх перетворення на вміння та навички. Фахові задачі можна розглядати в контексті лекцій, бесід, виконання самостійних завдань. Їх можна скеровувати як на потреби окремих слухачів, так і всій навчальній групі загалом;

– **ситуація-інцидент** зазвичай спрямована на подолання особистої інертності слухача та вироблення (формування) в нього адекватних засобів поведінки у складних стресових умовах (чи ситуаціях). Головна відмінність від вищезазначених методів конкретних ситуацій полягає в тому, що ситуація, яку розглядають у форматі названого методу, має характеристики несприятливих для сприйняття умов (наявність значної кількості факторів протидії).

– **«інформаційний лабіринт»**. Значною мірою це буде розгляд документообігу в певній організації чи установі. До нього входять діяльність щодо прийому, реєстрації документів, їх руху та пошуку, відповідних операцій розгляду, походження, візування, формування у справи та подальше зберігання. Заключна частина «інформаційного лабіринту» провадиться у формі дискусії, де обговорюються всі виконані процедури та прийняті рішення

Традиційно великою популярністю, зокрема в системі підвищення кваліфікації, користуються заняття з обміну передовим досвідом, які сприяють оволодінню найбільш цінним досвідом з різних сфер політичної, економічної, соціальної, духовної діяльності.

Звичайно, в освітньому просторі України знаходять застосування також інші педагогічні технології, наприклад метод Оксфордських дебатів «снігової кулі» тощо. Напевно, багато з методів, про які йшлося вище, мають іншу назву в освітніх технологіях інших країн. Однак, без сумніву, для впровадження активних методів навчання немає альтернативи.

Є лише певні проблеми у їх застосуванні. Так, значна потреба виникає під час проведення активних навчальних заходів у необхідності використання широкої палітри технічних засобів навчання (ТЗН), до яких відносяться різноманітні білі дошки, модераційні (коркові, магнітні) таблиці (дошки), фліп-чарти зі змінними блокнотами, кодоскопи для проектування прозірок, відеозасоби (відеокамери, відеопрогравачі та телевізори), модераційні валізи, аудіозасоби (лінгафонне обладнання та для синхронного перекладу), різноманітні симулятори (тренажери, стенди тощо), що широко використовуються для відпрацювання практичних навичок управління (чи керування) складною технікою (військовою—літаки, гелікоптери, танки тощо); технічні засоби пересування – автомобільна техніка різних видів; виробниче обладнання - екскаватори, гірничі комбайни та інше. Цей список ТЗН можна продовжувати і далі, однак найбільш чільне місце в ньому має саме персональний комп'ютер, застосування якого в навчальному процесі є значним. Зокрема для проведення мультимедійної презентації чи викладу навчального матеріалу.

Як видно з викладеного матеріалу, Україна володіє потужною мережею навчальних закладів, високопрофесійним викладацьким складом, значна частина якого здатна проводити навчальний процес активними методами (зокрема представників молодшої генерації), в тому числі й у дистанційному форматі.

Однак світовий процес переходу від індустріального до інформаційного суспільства, а також значні соціально-економічні зміни, що відбуваються зараз у Україні, вимагають суттєвих змін у багатьох сферах діяльності нашої держави, подальший розвиток яких, безумовно, залежить від стану національної системи освіти. Навіть маючи такі вражаючі кількісні показники нашого людського потенціалу, до якого відносять освіту та кваліфікаційний рівень українських працівників, можна стверджувати, що цього недостатньо для розуміння багатьма з них складних ринкових перетворень, в які увійшла наша держава. А ці перетворення потрібно не лише збагнути, хай на півдорозі, а можливо, навіть на прикінцевих стадіях руху у світовий соціально-економічний процес, обов'язково надолужити все втрачене раніше, щоб посісти відповідне місце серед економічно розвинених країн світу, зокрема європейського континенту.

Величне завдання стоїть перед українською освітою, у програмних документах якої передбачено забезпечення розвитку національної освіти на основі нових прогресивних тенденцій, запровадження у навчально-виховний процес новітніх педагогічних технологій (а саме інтерактивних) та науково-методичних досягнень, створення нової системи інформаційного забезпечення.

РОЗДІЛ II

ПІДБІРКА ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ

Інтерактивні методи не можуть бути «мистецтвом заради мистецтва»:

– вони повинні чітко реалізувати ціль заняття, повинні попросту підвести до очікуваних результатів. З іншого боку, сама суть інтерактивності вводить елемент непередбачуваності. Отже, результат є з одного боку ефектом підготовки зі сторони ведучого (тренера), а з іншого – наслідком цілої гами реакцій, які виникають під час заняття. Навчальна група не є лише сумою індивідуумів, для яких ведучий проводить заняття

– завдяки цим методам група створює нову творчу освітню якість. Далі подаємо описи десяти інтерактивних методів, які застосовують найчастіше. Вони, проте, не є готовими «рецептами», які слід реалізувати з оптичною точністю. Це радше загальні вказівки з конкретними прикладами застосування. Тренер, який хотів би використати цей опис у своєму вишколі, повинен щоразу модифікувати їх, пристосовуючи до визначених цілей та до характеру конкретної групи.

Кожен опис складається з чотирьох головних елементів (модифікації виникають з різних характеристик методу):

– у першій частині намагаємося дати опис суті методу, його переваги і недоліки, інформуємо, за яких обставин та при реалізації яких цілей їх найкраще застосовувати;

– друга частина – це опис методу – послідовність чергових дій, представлений коротко і з неминучими узагальненнями;

– у третій частині пропонуємо табличку: це свого роду методична розробка, приклад сценарію вишколу конкретної групи користувачів цього методу;

– четверта частина – це матеріали, що розміщені в конверті в кінці книжки. (роздатковий матеріал).

Заохочуємо ведучих, щоб, якщо ці матеріали відповідатимуть їхнім навчальним цілям, використали їх для потреб своїх знань. Будемо вдячні, якщо вони, вручаючи їх своїм студентам (чи слухачам), згадають про авторів.

Автори чергових описів не є, як правило, авторами описуваних методів. Вони є практиками, які познайомилися ближче з цими методами під час проведення занять і пристосували їх до своїх потреб, адже методи кружляють в середовищі тренерів без прізвищ авторів – правдоподібно фактичний автор методу дуже здивувався б, оглядаючи черговий варіант свого методу у викладенні тренерів з іншого кінця світу. Методи є як би знаряддями праці в руках досвідченого тренера, який пристосовує їх відповідно до власних потреб, відчуттів та характеру. І так слід підходити до поданих далі описів: при застосуванні можуть виникнути чергові варіанти того самого методу.

2.1. ВІЗУАЛІЗОВАНА ЛЕКЦІЯ

Лекція – це дидактичний найменш інтерактивний метод. Активним є найчастіше сам лектор, слухачі пасивно слухають, записують, зрідка, якщо викладач погодиться, ставлять питання. Між учасниками навчального процесу часто немає жодної інтеракції. Разом з тим лекція є тим методом, що найчастіше застосовується, і слід визнати, що зовсім уникнути її не вдасться.

Потрібно, однак, усвідомити певні негативні сторони лекції, оскільки вона найменше активізує слухачів. Кожен, незалежно від психологічних та педагогічних досліджень, може сам собі відповісти, скільки насправду запам'ятав через три години після лекції, а скільки через три дні. Через пасивність слухачі сприймають, знання як суто теоретичні, які зовсім не базуються на їх власному досвіді. З лекції не обов'язково має виникнути дія, та і сама лекція рідко спонукає до дії.

Неможливість співпраці між слухачами призводить до того, що вони навіть після багатьох спільно прослуханих лекцій не знайомі між собою, отже, цілком не підготовлені до співпраці.

Однак у багатьох випадках лекція не заміняє, оскільки просто потрібно подати певну суму знань, невідому досі учасникам навчання і яка не впливає з їхнього досвіду. І навіть більше – лекція, яку читає досвідчений викладач, може включати певні інтерактивні елементи, починаючи зі встановлення зорового контакту викладача із слухачами через жарт, анекдот чи через переривання лекції короткими питаннями та дискусією. Варто поєднувати лекцію з іншими методами, ділити її на фрагменти, перериваючи грою, яка дозволила б перевірити, як засвоюються знання. Хай краще лекція буде вступом, підведенням підсумків, роз'ясненням, ніж самостійною частиною навчального процесу. Якщо не вдасться уникнути лекції, тоді слід подбати про те, щоб вона якнайбільше спонукала до активності, вимагала уваги, щоб залучений був не лише слух, а й очі тих, хто навчається.

Питання перед лекційним курсом

Перш ніж почнемо працювати над лекцією, спробуємо відповісти на кілька основних питань.

Хто?

Ким я є як викладач у даній ситуації? Можу читати лекцію як керівник для підлеглих, але можу також як підлеглий доповісти керівництву про результати своїх досліджень. Можу доповісти як фахівець з маркетингу певної фірми (а фірма не лише хоче поінформувати про продукт, але й заохотити до купівлі). Можливо, я, як викладач, представляю певну групу, яка доручила мені презентувати спільні погляди і розраховує на мою лояльність.

Також під час самого вишколу по-різному може бути визначена моя роль: на початку, при вступі, я, можливо, як Сократ, змушений буду лише ставити питання, потім виступатиму в ролі особи, яка разом з групою шукає відповідь.

В іншій ситуації, наприклад, під час підведення підсумків, моя робота полягатиме у зведенні результатів роботи групи у єдине ціле, одночасно демонструючи, чого група досягла. Можливо, виступлю і в ролі експерта, завданням якого є виявлення істини у суперечці.

На кого скерований виступ?

Тут порадимо викладачеві разом з організатором вишколу опрацювати розділи цієї книги «Ролі в навчальній групі» та «Планування інтерактивних занять».

З якою метою?

Чого прагну добитися своїм виступом? Якщо хочу підвести навчальну групу до спільної праці, то не можу подавати, можливо, відомих мені рішень. Перед підведенням підсумків та на завершення не буду множити нові проблеми. А якщо метою лекції є заспокоєння емоцій розгублених учасників? Чи маю своїм виступом вшанувати чийсь пам'ять? Можливо, моя лекція – це переконання, і я хочу спонукати змінити погляд чи спосіб дії? У будь-якому випадку точне визначення цілей може мати вирішальне значення для виступу.

Найчастіше лекції з позицій цілей діляться на п'ять категорій:

- **інформативні** – коли переказуємо інформацію, формулюємо дефініцію, вчимо, як вчинити у тій чи іншій ситуації, пояснюємо явища;
- **переконливі** – коли хочемо переконати слухачів, укріпити чи змінити їхні погляди, заохочуючи до відповідної дії;
- **залежні від обставин** – коли хочемо когось або щось вшанувати, виголосити важливу заяву, зробити щось приємне для слухачів;
- **переговорні** – коли ведемо політичні або торговельні розмови, розв'язуємо конфлікти або проводимо кваліфікаційні розмови під час влаштування на роботу;
- **консультативні** – коли виступаємо на нараді чи під час дискусії, завданням яких є розроблення положення, прийняття рішення або вирішення проблем.

Що?

На картці (кількох чи багатьох!), яку назвемо цим коротким словом, будемо записувати (а багато і викреслювати) всі думки, формулювання, які схочемо використати надалі. Яка інформація, яке формулювання найкраще реалізують поставлену мету.

Суттєвим під час доброї підготовки до лекції є не лише те, що хочемо сказати, але і те, що спокійно можемо і упустити. Пам'ятаймо, що наша лекція має бути короткою (стислою), треба вибирати таку її тривалість, щоб слухачам не було нудно, щоб не завалити їх кількістю слів, яких і так усіх не запам'ятають. Існує добре прислів'я: «Дурень говорить, що знає, мудрий знає, що говорить...»

Як?

Яку форму повинен мати виступ? Який його стиль? Які емоції? Скільки часу слід виділити для виступу? Яка оправа: фон, приклади, графіки, ілюстрації...

Враховуючи різні стилі мовлення:

– можна лекції надати форму спогадів, опираючись на власний досвід, посилаючись на власні дослідження – але можна також опиратися на інші широкі дослідження і показати свою ерудицію;

– можна апелювати до відчуттів чи інтелекту розчулити, розсердити, розвеселити слухачів, або краще аргументувати, переконувати їх раціональними доказами;

– можна говорити піднесено, активно використовуючи запас іншомовних слів та висловів, можна говорити холодно, дистанціюючись, а можна ще інакше: з гумором, часто вплітаючи у розмову анекдоти та жарти.

Приклади можна ще продовжити, але слід пам'ятати про пристосування форми до цілей, що стоять перед лекцією. Так форма лекції може бути різною:

– деякі викладачі пишуть текст лекції, а потім її зачитують (не радимо застосовувати цю форму). Така лекція завжди виходить штучною і нудною, нема більших шансів на зоровий контакт та елемент активізації аудиторії;

– інші пишуть лекцію, вивчають її напам'ять, потім виголошують, заглядаючи час від часу в текст. Так краще, але все одно штучно;

– ще краще, якщо запишемо собі пункти виступу, найкраще кольоровими ручками, включимо цитати і, заглядаючи в таку заготовлену конструкцію лекції, впевнені, що нічого не випустимо, виголошуємо лекцію з пам'яті, з поглядів та невербальних комунікатив слухачів: бачимо, що треба краще пояснити, на чому поставити акцент, що краще обминути; напевно, найбільш досвідчені відважаться говорити цілком спонтанно, без карток та нотаток, покладаючись лише на пам'ять та чіткість мислення. Ефект для групи може бути чудовий, але виникає ризик відійти від теми.

Скільки часу в розпорядженні?

Скільки маю часу на підготовку, а потім на виступ? Чи виступлю один раз чи кілька? Чи можу в лекцію ввести інші форми – скільки можу присвятити їм часу?

В яких умовах читаю лекцію?

Наскільки великим буде приміщення? Яка у ньому акустика? І якщо приміщення дуже велике, то чи є у ньому мікрофони? Яка форма приміщення? У якому місці будемо стояти, звідки і під яким кутом будуть на нас дивитися слухачі? Яке обладнання матимемо у розпорядженні: таблиці, плакати, проектор...

Все це вкрай важливе, виголошення лекції з-за кута столу у формі літери «Т» не дасть ефекту: після кількох слів особи, які нас не бачать, почнуть шепотіти між собою, і успішна промова закінчена! Варто перевірити розташування столів у приміщенні за кілька хвилин, а ще краще за кілька годин перед лекцією.

Три речі

Добра лекція має складатися з трьох речей. Вживаючи традиційне визначення, це-вступ, розвиток теми та закінчення.

Скажи, що хочеш сказати

Почни з жарту або неочікуваного твердження, приверни увагу. Можеш почати з надзвичайного повідомлення, яке потім сам і заперечиш. Але не будь нудним! Передусім цікаво скажи, про що хочеш говорити, яку тезу довести, в чому переконати. Пам'ятай: маєш лише кілька хвилин, щоб переконати слухача, що тебе варто слухати!

Скажи те

Тепер можеш дотриматись обіцянки: доведь тезу, переконуй, інформуй, вшановуй, застерігай. Пам'ятай, однак, що ніхто не слухатиме тебе напружено кілька годин, навіть якщо організатори дали тобі стільки часу. Дозволь слухачам кожних кільканадцять хвилин порухатись, пожартуй, задай кілька питань, дозволь їм коротку дискусію, врешті, коли побачиш сонливість на обличчях, попроси їх встати і вдихнути якомога більше повітря або нехай всі разом спробують досягнути руками стелю, не журись, навіть якщо до стелі 5 метрів.

Добре запам'ятовують і розуміють чітко впорядковану лекцію: запам'ятаю твій висновок, якщо дозволиш мені запам'ятати назви частин. Отже, чітко відділи їх одну від одної, повтори кілька разів. Але краще запиши на фліпі. Пам'ятай, однак, що «ємність» сприйняття слухачів має свої межі – намагайся не вводити в одну лекцію більше, ніж три проблеми.

Пам'ятай про принципи вербальної та невербальної комунікації, що говориш не лише словами, а й своєю позою, мімікою, тембром голосу.

Скажи, що було сказано

На завершення коротко повтори найкраще вже іншим способом те, що ти сказав. Підкресли те, що ти намагався довести, встав знову анекдот. Повтори тезу, акцентуючи, що тобі вдалося, на твою думку, її довести.

Візуалізація

Близько 55% того, що знаємо про навколишній світ, доходить до нас за посередництвом погляду, лише 7% довідуємось зі сказаних слів. Тому лекцію ілюструємо, візуалізуємо за можливістю. Це дозволить слухачам краще запам'ятати її зміст. У розпорядженні можемо мати багато речей: таблицю з крейдою, плакати, роздаткові матеріали, фолії, діапозитиви, а в найсучасніше обладнаних навчальних центрах також великі екрани та проектори, які

дозволяють демонструвати матеріали безпосередньо з комп'ютера (див. табл. 1). Спробуємо оцінити їх як з боку форми, так і змісту.

Таблиця 1

Форми	
Таблиця з крейдою (чи маркерами)	Добра, якщо нема чогось ліпшого, її вада – осипається крейда (це не стосується білої таблиці, де використовують маркери), а також те, що швидко все записується і треба витирати — до цього запису вже неможливо повернутись.
Фліпчарт	Його можна приготувати завчасно і поступово відкривати фліпи аркуші– демонстрування всього відразу відверне увагу слухачів від викладу. Можна записувати в ході лекції – лише не стояти спиною до слухачів, а записані фліпи розвішувати на стінах. Таким способом слухач легко повернеться до ходу лекції, якщо задумається чи забуде.
Роздатковий матеріал	Можна його поєднати із фліпами (можуть мати той же зміст), головне, щоб слухачі сконцентрувались на слуханні, а не записуванні. Можна їх роздати всі відразу скріпленими, але тоді принаймні за годину до лекції, в іншому випадку матеріали і відвертатимуть увагу. Можна (і це краще) роздавати їх в ході лекції, заохочуючи до записування на розданих матеріалах. Дедалі частішою формою є роздавання видруканих матеріалів мультимедійної презентації, що демонструються з комп'ютера, тоді на розданих матеріалах слухач зможе зробити свої записи. Метод неварто застосовувати, якщо для нас важливе зростання напруги чи підведення слухача до власного розкриття тези, яку намагаємось довести.
Фолії	Інша форма таблиці. Фоліограми дозволяють показати аудиторії скопійовані графіки з інших матеріалів. Фоліограми як копії можуть бути також роздані, і на них можна писати фломастерами.
Діапозитиви	Придатні лише як ілюстраційний матеріал, менше до матеріалів дискусії (таблиці, графіки). Недоліком є необхідність затемнення навчального приміщення, що ускладнює зоровий контакт з учасниками, а їм – записування навчального матеріалу

Фільми	Мають бути дуже короткими вставками у лекцію. В іншому випадку вони виконуватимуть роль самостійної дидактичної форми. Мультимедійна техніка дозволяє також демонструвати короткі фільми з комп'ютера, однак вони не мають перевищувати кількох хвилин.
Зміст	
Пункти виступу	Можливі як тоді, коли ми їх підготували завчасно і поступово відкриваємо, так і тоді, коли створюються в ході лекції; дозволяють краще запам'ятати конструкцію лекції. Мають бути максимально короткими.
Схеми	Дуже добре, якщо вони прості і не включають надмірної кількості деталей. Якщо ж деталізація необхідна, треба подбати про те, щоб поділити схему на елементи і презентувати їх окремо.
Таблиці	Мають бути не дуже складними, деталі можуть бути включені у роздаткові матеріали. Пам'ятаймо, що матеріали мають ілюструвати, а не закривати.
Графіки	Графік має бути підібраний відповідно до змісту лекції; варто застосовувати графіки на фолії, що дасть можливість накладати один графік на інший і демонструвати динаміку процесу.
Ілюстрації	Варто їх застосовувати, однак економно, бо можуть затінити викладача та розсіювати увагу.
Жартівливі ілюстрації та малюнки	Задум добрий, однак не варто їх використовувати надмірно. Розряджають атмосферу, інтегрують малюнки групи, дають можливість відпочити.

2.2. ДИСКУСІЯ

Суть методу

Дискусія є інтерактивним методом, який використовують найчастіше, іноді не обдумуючи, як просте завершення лекції або вільний обмін думками. Для чого і коли застосовувати дискусію як форму занять?

Дискусія дозволяє не лише краще запам'ятати матеріал, але й наблизити його більше до себе. Задаючи питання, дискусіант має його сформулювати, «вдягнути» у власну лексику, глибше вникаючи цим самим процес мислення партнера чи викладача. Теж саме «привласнення» проблематики виступає тоді, коли дискусіант протестує або скорочує висловлювання мовця – у будь-якому випадку перестає бути пасивним, по-своєму переробляє новий матеріал.

З'являється можливість підтвердження свого розуміння, скорочення, корегування, а це вже робота на власному матеріалі, а не зовнішньому. Хороша дискусія перетворює пасивно отриману інформацію на дію, після чого настає найефективніший спосіб отримання знань.

З хорошої дискусії отримує користь не лише окрема особа, але й вся група. Процес мислення стає спільним. Завдяки дискусії дізнаємося не лише те, що хотів сказати викладач, але й те, як ми сприйняли його слова і які є відмінності у сприйнятті та перетворенні нової інформації.

Все це звучить досить гарно, але не кожна дискусія дає позитивний ефект. Хто з нас не брав участі у зустрічах, в яких дискусія полягала у перекрикуванні одних одними, не слухаючи нікого; хто не слухав затяжних монологів» постійних диспутантів»; хто не мав відчуття, що «вся ця розмова не мала жодного сенсу»? Що слід зробити, щоб дискусія була плідною та мала сенс?

Як підготувати якісну дискусію?

Потрібно почати спочатку, тобто дати відповідь на питання: для чого ми хочемо організувати цю дискусію, яка форма дискусії в цій ситуації буде найкращою?

Як визначити мету розмови?

Звісно, що конкретна мета завжди буде пов'язана з темою вишколу чи зустрічі та залежатиме від тих осіб, з якими працюємо. З точки зору мети можна виділити три важливих види розмови: дискусія, дебати та переговори, які наведені в табл. 2.

Таблиця 2

Дискусія	Використовуємо її тоді, коли метою є спільний пошук істини, найкращого виходу із ситуації, коли потрібно розглянути проблему з багатьох позицій, перш ніж настане час для прийняття рішення, коли для нас важливим є залучення у спільний процес мислення досвіду багатьохучасників. У дискусії слухаю партнера чи викладача, для того щоб як найкраще зрозуміти, як найповніше сприйняти його спосіб мислення та досвід. Намагаюся бути найбільш відкритим до всього, що для мене нове і навіть незвичне. Жодного почутого формулювання чи аргументу невідкидаю, поки його ретельно необміркую. Охоче погоджуюся на гіпотетичне продовження розмірковувань, з якими зрештою непогоджуюсь, оскільки дуже хочу знати, куди це розмірковування веде...
-----------------	---

Дебати	<p>Є чудовими, коли ідеться про гостре одночасне бачення проблеми, коли погляди розділені поміж учасниками групи, яка повинна здійснити вибір, а не узгодити позиції.</p> <p>Дебати – це форсування власної позиції, «війна словами», прагнення виграти, показати себе кращим перед третіми особами.</p> <p>У дебатах слухаю партнера (в певному сенсі суперника) з тим, щоб знайти найкращий аргумент проти його тези, уточнюю та відточую власну позицію, намагаюся показати абсурдність висловлювань іншої сторони, вказую на всі слабкі сторони її аргументації.</p> <p>У дебатах найчастіше не йдеться пропереконання противника – ставкою є мислення та вибір, зроблений слухачами. Бувають провокаційні дебати, в яких противник намагається найгостріше висловитися проти тези лише для того, щоб захист, прихильники тези, могли їх відкинути і тим самим ще міцніше підтримати тезу. Добрим прикладом дебатів є оксфордські дебати.</p>
Переговори	<p>Використовуються тоді, коли метою є узгодження спільної дії, коли необхідні знання вже зрештою має кожен з учасників групи, натомість потрібно почати спільну дію.</p> <p>У переговорах слухаю партнера, щоби виловити всі спільні елементи, які вселяють надію на гармонію, співпрацю або хочаб можливий компроміс. Якщо в дебатах спеціально загострюється суперництво, то в переговорах іде пошук таких розв'язків, які створять можливості для співпраці, незважаючи на відмінності.</p>

Фатальним є, коли в ході розмови забувають про її мету та змінюють її вид, наприклад, з переговорів на дебати.

Вибір форми дискусії

Коли знаємо, чого хочемо досягнути через дискусію та коли добре знаємо групу, з якою працюємо, знаємо умови, в яких будемо працювати (кількість та площу приміщень, розташування стільців та столів, звукове підсилення, освітлення тощо), можемо вибрати відповідну форму дискусії. Маємо на вибір достатній набір форм, які наведені в таблиці 3.

Дискусія є часто не менш важливою частиною іншого інтерактивного методу, адже специфічною формою дискусії є мозкова атака, техніка номінальних груп, використовують дискусію також в анкетах «5 із 25», при аналізі конкретного випадку та плануванні дій.

Лінійна дискусія	Це найменш інтерактивна форма дискусії. Учасники, як правило, дискутують між собою, а не за удиторією, а при поганій організації часто буває так, що презентують окремі лекції, як і незавжди пов'язані одна з одною. Слухачі отримують більш багатобарвний образ проблеми, ніж на лекції, але залишаються так само пасивними.
Питання та відповіді	Застосовують їх, зазвичай, після лекції як елемент засвоєння знань, в'яснення сумнівних місць. Питання можуть задавати слухачі викладачеві і навпаки. Багато тренерів використовують питання та відповіді як самостійний метод навчальної роботи. Відповідно відібрані питання, поставлені в добрій послідовності, дозволяють групі самостійно прийти до очікуваних розв'язків. Учасники можуть отримати переконання, що самі розв'язали проблему, а не отримали її готовий розв'язок. Платон, розповідаючи про промови Сократа в Афінах може нас переконати, що нічого нового ми тут не відкриваємо – метод старий, як і філософія.
Керована дискусія	Ведучий виконує тут роль експерта, просить задавати питання, висловлювати незгоду, скорочувати відповіді. Підказує ми та проблеми і так керує дискусією, щоб у її ході в'яснити всі незрозумілі місця і водночас дозволити, щоб кожен з учасників власними словами представив проблему. Викладач виступає тут у ролі ведучого – не лише веде дискусію та надає слово, але й активно бере участь у ній, визначає напрямки та зміст розмови, підсумовує та завершує достатньо обговорені елементи.
Публічна дискусія	Від попередньої відрізняється роллю ведучого, може також відрізнятися кількістю учасників у групі. Публічна дискусія може відбуватися в більшому приміщенні, і активність кожного учасника не є найважливішою умовою. Ведучий стежить за порядком, надає слово, контролює за час окремих висловлювань, підсумовує та завершує дискусію, проте не втручається у зміст самої дискусії.
Дискусія у підгрупах	Застосовується там, де занадто велика група у неможливу активну участь кожного. Підгрупи можуть реалізувати те саме завдання, продискутувати ту саму проблему, можуть мати різні завдання. Дискусія в підгрупах є елементом цілого і повинна

	закінчитися пленарним підведенням підсумків. Дуже важливо точно поставити завдання перед підгрупами і впевнитися чи однаково їх розуміють.
Вільна дискусія	Ведучий зводить свою роль до мінімуму, лише встановлює тему, а потім залишається осторонь, не втручається в її хід, а рідше спостерігає, як група шукає розв'язування, щоб потім разом з учасниками обговорити увесь його хід. Вільна дискусія придатна там, де ставлять мету навчити інтеграції та створити спільну роботу команди.

Роль ведучого дискусії

Дискусія має бути ефективною. Це означає, що після її закінчення учасники дійсно зможуть стверджувати, що щось вирішили чи краще зрозуміли, запланували якусь спільну роботу, створили більш інтегрований колектив, почали краще і швидше розуміти один одного. Ефективність дискусії найбільше залежить від ведучого. Дискусія, «випущена на стихію», доволі швидко перетворюється на пусту балаканину, з якої нічого не виникає; буває, що вона перетворюється на сварку або з неї віє нудьга, або незважаючи на багато цікавих формулювань мало хто запам'ятав, про що йшлося на початку.

Щоб дискусія була корисною, її слід добре підготувати, провести, потрібно також подбати про відповідну атмосферу. Придивімося уважніше до чотирьох принципів, наведених в табл. 4, про які завжди має пам'ятати ведучий.

Таблиця 4

Вступна інформація	Дискусія не вдасться, якщо учасники не знатимуть теми заздалегідь. Потрібно завчасно передати основні інформативні матеріали, пояснити учасникам завдання і як над ним працювати. Можна також розіслати матеріали разом із запрошеннями, до участі, можна роздати попереднього дня. Врешті якщо дискусія має бути продовженням лекції, можна перед лекцією подати основну інформацію та питання учасникам, щоби вони слухаючи, пристосовували матеріал лекції до майбутньої дискусії. Добре також роздати основні тези лекції на аркушах, слухачі зроблять на них нотатки лекції та підготуються до дискусії.
---------------------------	---

Матеріали	<p>Можуть бути різними. Дискусія буде більш впорядкованою, якщо принципові проблеми (питання) учасники матимуть завжди перед очима. Вони повинні висіти на таблицях чи плакатах, головне, щоб їх усі одночасно бачили, варто їх також вручити у формі копії кожному учаснику. У текстах матеріалів можуть також бути подані описи конкретних випадків, для яких дискусія має знайти розв'язок, тут можуть бути тези, які диспутанти мають відкинути чи підтвердити, можуть бути цілі можливості співпраці, які мають стати предметом дискусії та переговорів.</p> <p>Варто пам'ятати: хороший матеріал дозволяє не лише краще запам'ятати зміст дискусії, значною мірою він його впорядковує, завдяки цьому він стає спільним для усього колективу.</p>
Приміщення	<p>Розставлені заздалегідь столи мають відповідати вибраній формі дискусії. У випадку публічної дискусії варто перевірити підсилювальну апаратуру (різним є звукупорожньому та заповненому людьми приміщенні!), а навіть те, або легковий ти з приміщення чи підійти до мікрофона. Настоликах мають лежати чисті аркуші паперу для нотаток.</p>
Атмосфера та умови	<p>Хороша атмосфера має велике значення. Створюють її передусім люди, зокрема учасники дискусії, а також облаштування приміщення, те, чистворені умови для спільної праці, чи на столиках або поблизу є вода та склянки, печиво, а у перерві кава та чай. Все це, звісно, має бути підготовлено заздалегідь.</p>

Керування та процедура

Дискусія в навчальному процесі може мати дуже вільну форму. Спостерігаючи збоку, може скластися враження, що все чудово іде само собою, що група ідеально інтегрована, і їй ведучий уже не потрібен. Така думка була би чудовим компліментом для нього. Ведучого не обов'язково бачити, він не повинен впадати у вічі, натомість має бути ефективним, зобов'язаний перевірити, щоб усі елементи дискусії (зміст, активність учасників, порядок) були використані (здіяні).

Ведучий відповідає за зміст дискусії, а також за те, щоб весь необхідний матеріал був обговорений і за процес, тобто в який спосіб цей зміст буде продискутований. Особливу увагу ведучий має звернути на такі чотири питання:

- порозуміння, або як учасники дискусії спілкуються між собою (чи всі члени групи мають нагоду виступити і скористатися з цього права? Чи не

переривають один одного? Чи застосовують принцип активного слухання? Чи формулюють свої думки коротко та однозначно?);

– членство, тобто наскільки група прислухається до думки кожного учасника дискусії (коли певні особи почуваються виключеними і відчують, що не належать до групи, ми втрачаємо можливість їхнього внеску в загальну дискусію, оскільки вони участі в дискусії не беруть і разом з іншими ізольовані від роботи і, що гірше, погано впливають на атмосферу в групі, збільшуючи апатію і/або агресію);

– атмосфера, тобто як учасники ставляться один до одного, як виражають свої емоції, наскільки добре та безпечно працюється кожному учасникові;

– норми (процедури), тобто принципи, згідно з якими учасники процесу всі вирішили проводити дискусію (наприклад, час на окремі виступи, послідовність виступів, способи вираження згоди чи незгоди).

Ведучий має дотримуватись в ході дискусії тривалістю близько 60 хвилин принципів, поданих в табл. 5.

Таблиця 5

Відкриття	<ul style="list-style-type: none"> – Привітання та представлення учасників дискусії, зокрема експертів або доповідачів лінійної дискусії. – Представлення теми та основної цілі дискусії, програми спільної роботи та способу оцінювання ефективності дискусії. – Нагадування про обов'язкові норми та принципи під час дискусії. 	близько 5 хв.
Вступ	<ul style="list-style-type: none"> – Постановка принципів питань та проблем, з якими диспутанти мають впоратися (це може зробити і експерт). 	близько 5 хв.
Проведення	<ul style="list-style-type: none"> – Надання слова диспутантам (згідно з процедурою або через певні мотиви та стеження за порядком з позиції «другого плану»). – Звертання уваги на те, чи всі мають можливість виступити, чи ніхто не почувається чужим, чи його голос не заглушений іншими учасниками, тактовно заохочує до участі. – Стеження за тим, щоб всі необхідні аспекти проблеми були обговорені. – Стеження, щоб диспутанти невідхилялись від запропонованої теми. – Дотримання сприятливої атмосфери під час 	близько 40 хв.

	<p>проведення дискусії, як учасники звертаються один до одного, панує над їхніми емоціями.</p> <p>– Збирання результатів дискусії на окремих етапах, звертання уваги учасників на вже пройдений ними відрізок шляху.</p>	
Закінчення	<p>– Підведення підсумків усієї дискусії, нагадування про хід розмови, підкреслювання узгодження та результатів спільної праці.</p> <p>– Оприлюднення висновків, зокрема щодо подальшої роботи групи.</p> <p>– Закриття дискусії та подяка її учасникам</p>	решта часу

2.3. МЕТОД МОЗКОВОГО ШТУРМУ

Суть методу

Метод мозкового штурму, або мозкова атака, – це метод роботи з навчальною групою настільки ж результативний, як і тривіальний, а часом недооцінюваний. Широкого використання цей метод набув у США, де з його допомогою працюють бізнесові і маркетингові фірми, неурядові та навіть урядові організації такі, наприклад, як ФБР. На нашому континенті його продовжують трактувати ніби з позиції «мачухи», і все це через його вочевидь такий вільний та забавний характер. Тим часом при відповідному застосуванні цього методу, вмілій підготовці та проведенні можна досягнути чудових результатів, часом зовсім неочікуваних.

Однак, можливо, варто почати з однієї байки, яку можна розповісти при введенні групи у засади мозкової атаки (а в кожній байці є зернинка правди). Отож, як винайдено метод під назвою «мозкова атака»? Одного разу на океані трапилася екологічна катастрофа – потонув великий танкер і з нього почала витікати нафта. Величезна нафтова пляма почала наближатися до суші. Терміново було скликано кризовий штаб, до складу якого входили фахівці з багатьох галузей, а також особи, не цілком компетентні у цьому питанні. Штаб почав гарячково шукати способи нейтралізації небезпеки, проаналізував багато різних можливостей та різноманітних ідей, які подавались. Серед них були і побудова обмежувальної загорожі чи підпалювання нафтової плями на поверхні води та багато інших, але з різних міркувань жодна з них не могла бути реалізована в існуючих умовах. Після багатогодинної дискусії та в ситуації повної апатії виникла ідея, подана, здавалося б, для жарту: можливо, слід було випустити на нафтову пляму стадо тюленів, які б своїм хутром увібрали забруднення. Ідея, на перший погляд, смішна та забавна, однак після глибшого обміркування штаб підготував спеціальні поплавки зі штучного матеріалу, подібного до хутра тюленя, на якому нафта прекрасно осідала. В такий спосіб

завдяки нібито неправдоподібній ідеї, вдалося розв'язати таку складну проблему.

Щоби добитися подібних позитивних ефектів, потрібно знати, коли саме слід застосовувати цей метод, відчувати його сильні та слабкі сторони, а також краще володіти методикою.

Мозкова атака є методом розв'язання конкретної проблеми через висловлювання учасниками ідей та пропозицій щодо розв'язку. Підставою є використання величезної сили взаємних асоціацій поміж учасниками. Більшість ідей генерується завдяки уяві окремих учасників, а також завдяки виникненню асоціацій у їх решти.

Коли застосовувати метод?

- якщо перед групою поставлено дуже конкретну проблему;
- якщо група в міру однорідна та її члени не боятимуться висловити на форумі власні ідеї;
- у невеликих групах, найкраще близько 10 осіб;
- добре, коли члени групи знаходяться на одному інтелектуальному рівні;
- добре, коли в групі є гендерна рівність, це приводить до суперництва та виникнення цікавих ідей;
- добре, коли метод використовують у не дуже великому приміщенні, де на стінах можна розмістити фліпчарти із записаними на них ідеями;
- слід подбати про добру атмосферу в групі, оскільки вільна атмосфера гри сприяє виникненню нових ідей та асоціацій.

Переваги:

- добре застосований метод приведе до досить значної кількості розв'язків;
- метод можна успішно застосовувати до розв'язування проблем різноманітних галузей, і не лише в освіті;
- приводить до посилення інтеграції групи;
- збільшує власну ініціативу, впевненість у собі, творче мислення учасників.

Труднощі:

- важко добитися від учасників утриматися від взаємної критики;
- труднощі при проведенні навчань у більших групах;
- неефективний при занадто загально сформульованій проблемі.

Принципи участі в мозковій атаці:

- «не дозволяється критикувати ідеї» – обов'язкова умова для доброго застосування методу;
- кожную ідею слід записувати по можливості якнайправильніше, однак стисло;

- не слід обмежувати кількість ідей, пам'ятаючи, що важлива саме їх кількість, а оцінювання буде здійснено в наприкінці заняття;
- важливі ідеї зазвичай нестандартні, на перший погляд, безглузді та недоречні;
- бажане якнайширше використання та розвиток вже названих ідей чи пропозицій.

Матеріали:

- фліпчарти, на яких записуватимуться тема та ідеї;
- фломастери (найкраще кілька кольорів);
- клейка стрічка («малярська») для приклеювання фліпів на стінах.

Хід заняття (час біля 90 хвилин)

Етап I – вступ

Тренер записує на дошці проблему, яка сформульована конкретно та стисло, найкраще у формі питання. Далі пояснює, чому група займатиметься саме цим питанням.

Етап II – принципи

Рекомендується почати з байки, яка дозволить усвідомити ідею мозкової атаки. Тренер роз'яснює учасникам принципи участі в мозковій атаці з особливим наголосом на забороні критикувати та оцінювати ідеї на першій фазі застосування методу.

Етап III – виголошування ідей

Тренер починає записувати ідеї та заохочувати учасників до активності, хвалячи особливо перших та тих, що подають незвичні ідеї. Добре поділити ролі та вибрати одну особу з числа слухачів для записування ідей. Тоді тренер має розв'язані руки і може більше сконцентруватися на модерації, заохочуючи групу до активності, в той час, як відбувається швидкий та правильний запис усіх пропозицій. У більшій групі (або при винятково великій кількості ідей, що з'являються) варто до записування залучити більше осіб. На цьому етапі тренер повинен звернути особливу увагу на те, щоби члени групи не критикували (і невербально теж) ідей інших, ані їх оцінювали. Будь-який вираз осуду (так само і з боку тренера!) спричинить замкненість учасників.

Етап IV – вияснення

Після закінчення часу, визначеного на подавання ідей, тренер пропонує задавати питання для вияснення незрозумілих ідей. Для цього він може зачитати всі надані пропозиції та вияснити сумнівні місця. Однак роз'яснення має право давати лише автор власної ідеї.

Етап V – оцінювання

На цьому етапі настає вже оцінка ідей (чи пропозицій) з метою пошуку розв'язку. Варто почати з пропозиції викреслювати ті елементи, які повторюються, та об'єднання подібних. Після такого впорядкування слід

провести голосування з метою вибору з довгого списку розв’язків найбільш влучних, на думку групи, ідей – наприклад, кожен має чотири голоси і віддає їх за ту чи іншу ідею (можна віддати також кілька голосів за одну ідею). Пропозиції, вибрані групою шляхом голосування, варто записати на нових фліпах і розвісити на стіні, після цього слід ще попрацювати над пропозиціями вибраними групою, намагаючись їх уточнити, відкинути непотрібні елементи чи, можливо, розширити навіть деякі з них.

Приклад сценарію мозкової атаки

Тема:

«Як підвищити інтерес студентів університету до занять»

Цілі:

- визначення методів та способів підвищення привабливості форми занять;
- створення привабливої форми проведення занять;
- збільшення активності та зацікавлення студентів заняттями;
- інтеграція викладачів та обмін досвідом.

Ролі ведучих:

Тренер – проводить мозкову атаку, є модератором та мотором групи, дбає про дотримання правил та творчої атмосфери в групі.

Записувач – швидко і правильно записує ідеї та пропозиції учасників групи.

Адресати – учасники

Група з 10 викладачів університету.

Сценарій

Час, хв.	Тема та фрагменти дій	Ведучий і матеріали
5	Вступ – постановка проблеми та запис теми тренером «Як підвищити інтерес студентів університету до занять» (записана тема весь час висітиме в аудиторії), роз’яснення, чому саме група нею займається. Можливим є вибір другої особи для записування.	Запис теми на фліпчарті. Підготовка особи, що записуватиме. Матеріали: фліпчарти та кольорові фломастери.

5	<p>Принципи – роз’яснення тренером принципів мозкової атаки. Наголосна: «всі ідеї важливі», «утримаймося від критики» «потрібний кожен голос», «не перебиваймо», «чим більше ідей, тим краще», «хай ідеї інших стануть для нас натхненням».</p>	<p>Тренер починає з історії про тюленів. Ведучий чітко наголошує на забороні оцінювання та будь-якої критики, заохочуючи до нестандартних ідей. Роздає учасникам також принципи мозкової атаки, записані на листках. На одному фліпі слід записати: –«не критикуємо»; –«не даємо оцінки»; –«всі ідеї важливі».</p>
20	<p>Висловлювання ідей – часте повторювання: «чудово», «прекрасна ідея», «супер». Заохочування надзвичайно важливе для збудження фантазії, і, що найважливіше, – учасники стають відважнішими.</p>	<p>Тренер дбає про активність групи, заохочує до генерування нових ідей. Реагує швидко та рішуче на спроби критики та оцінювання. Записувач намагається швидко та правильно записувати. Заповнений фліп можна приклеїти до стіни клейкою (малярською) стрічкою. Після закінчення подавання ідей тренер повинен подякувати за винахідливість, похвалити групу за активність, а особливо за нестандартність, не оцінюючи конкретні висловлювання. Матеріали: клейка(малярська)стрічка</p>
10	<p>Роз’яснення–тренер питає учасників, чи всім зрозумілі записані ідеї, а враз і сумніву просить автор і в ідеї про уточнення, може на пропозицію автора змодифікувати запис.</p>	<p>Після закінчення часу, відведеного на подавання ідей, важливо утримати групу від оцінювання. Можна ще раз перечитати всі записані пропозиції, спитати, чи все зрозуміло. В ході вияснення сумнівних місць голос має лише автор ідеї.</p>

50	<p>Оцінювання – на цій останній фазі варто почати з впорядкування пропозицій шляхом викреслювання тих, що повторюються, та об'єднання подібних (10хв.); далі йде визначення способу відбору найкращих ідей, наприклад, шляхом голосування (5 хв.); голосування (5 хв.); доопрацювання вибраних ідей (доповнення, розширення) (30хв.).</p>	<p>Тренер може закреслювати подібні твердження помітками того самого кольору чи об'єднувати тим самим кольором.</p> <p>Слід запропонувати спосіб вибору найкращих пропозицій, наприклад, залежно від кількості ідей встановити кількість голосів, що отримує кожна особа. Відібрані найкращі ідеї (наприклад, 4–5) варто записати на новому фліпі.</p> <p>Обговорення вибраних ідей з метою їх доповнення чи кінцевого редагування.</p>
----	--	---

2.4. «КАПЕЛЮХИ»

Суть методу

«Капелюхи» – це метод, що ознайомлює учасників з етапами роботи колективу, роллю комунікації в групових процесах, а також етапами планування.

Як більшість симуляцій, він є дуже привабливим методом навчання, однак вимагає від викладача ретельної підготовки, яка дозволить реалізувати всі його цілі. «Капелюхи» дозволяють відпрацювати значну кількість вмінь, однак перед заняттями слід детально продумати, які з них викладач запропонує (робота в групі, планування чи пізнавальний цикл). Симуляція вимагає від учасників заангажованості, однак їй мають передувати заняття, під час яких учасники групи знайомляться між собою. Ведучий у свою чергу має знати групу настільки, щоб визначити спостерігачів.

Коли застосовувати?

- Коли хочемо продемонструвати цикли навчання;
- Коли хочемо проілюструвати процеси, що відбуваються в команді – мотивація, ототожнення себе із роботою команди;
- Коли метою занять є розвиток комунікації в середині групи та між групами;
- Коли проводимо заняття на тему планування та роботи в групі;
- Коли в заняттях бере участь не більше 30 осіб.

Переваги:

- Учасники можуть спостерігати та аналізувати реальну поведінку;

– За підтримки тренера учасники можуть створити модель ідеальної поведінки у даній ситуації;

– Учасники навчаються через власну дію;

– Всі учасники залучені до роботи.

Труднощі:

– Необхідність великої кількості матеріалів (ножиці, папір різних розмірів, лінійки, скріпки, тощо);

– Учасники часто сприймають цю вправу як гру;

– У приміщенні мають бути столи, які можна відповідним чином поставити для роботи у командах (для кожної групи окремо).

Хід заняття

Етап I – ознайомлення (10 хв.)

Викладач/ведучий інформує учасників проте, що вони будуть поділені на групи по 5–7 осіб, в кожній з яких кожна буде окремим «підприємством» з проектування капелюхів. Завдання кожної групи – підготувати детальну інструкцію для створення капелюха. Проект має задовольняти вимоги, зазначені в інструкції, яка наведе на також в Додатку 3.3. Капелюх буде закуплений для впровадження тоді, коли його виробництво буде рентабельним (його вартість не повинна перевищувати 400 грн.). Калькуляція коштів та вимоги до виконання капелюха записані в інструкції для колективу («підприємства»).

У кожній малій групі ведучий визначає спостерігача, який безпосередньо не братиме участі в роботі групи. Його завданням буде записування поведінку окремих її членів та спостереження за процесами в групі (способи прийняття рішень, розподіл обов'язків та ролей). Робота спостерігача надзвичайно важлива, отже, це мають бути особи, які зможуть записати всі суттєві процеси та поведінку.

Тренер повідомляє, що група працюватиме над завданням у два етапи: вступному (не слід називати його етапом планування) та проектування. Всі необхідні матеріали групи отримують на другому етапі.

Етап II – вступ (5 хв.)

Учасники отримують інструкцію, після ознайомлення з нею мають час для трьох запитань. На цьому етапі кожна група має визначити «директора» підприємства.

Етап III – проектування (25 хв.)

Ведучий просить, щоб «директори» отримали всі необхідні матеріали (папір, ножиці тощо). Після чого кожна група має 20 хв. Для написання детальної інструкції, беручи до уваги вказівки щодо конструкції та кошторису

(інструкція може включати лише один рисунок). Кожна група може виконати також модель капелюха. Однак має його ховати від конкурентів. На цьому етапі ведучий має уважно спостерігати за поведінкою окремих членів команди, за процесами, що відбуваються в групах, та етапами роботи над проектом. Особливу увагу слід звернути на:

- Етапи роботи над проектом;
- Заангажованість членів команди;
- Спосіб вибору ідеї, над якою вирішено далі працювати (ідея щодо капелюха) – через вольове рішення лідера, голосування усіх членів колективу, рішення найактивніших учасників;
- Поділ роботи у виготовленні прототипу капелюха – чи заплановано поділ праці, чи всі залучені до роботи, чи хтось стежить за часом;
- Спосіб мотивації в команді.
- Ролі в групах;
- Спілкування членів команди.

Етап IV – оцінка проектів (10 хв.)

Ведучий просить усі команди подати калькуляцію коштів та записує їх на таблиці так, щоб ще могли бачити всі команди.

Етап V – виробництво капелюха (15 хв.)

Ведучий інформує, що замовник вирішив перевірити всі проекти (не можна цю інформацію подавати учасникам раніше.) З цією метою інструкції, які написали команди, передаються конкурентному підприємству (прототипи залишаються схованими).

Завданням груп є виконання капелюха за поданою інструкцією (групи між собою не спілкуються).

Етап VI – тестування капелюхів (10 хв.)

Ведучий просить передати капелюхи на тестування. Перевіряє, чи вони виконані згідно із встановленою інструкцією (закривають маківку голови, тримаються на голові тощо).

Етап VII – підсумки (30 хв.)

З позиції навчання цей етап є ключовим. Перед обговоренням змістовної частини симуляції ведучі повинні зробити можливим для учасників «вихід» з емоційного стану, пов'язаного з проведенням примірювання капелюхів тощо. Напочатку варто поставити кілька питань, що стосуються відчуттів учасників (як вам сподобалася симуляція? Чи ви добре почували себе у ролі проектантів?).

2.5 АНАЛОГІЇ

Аналогії – це прекрасний спосіб примусити дітей думати про тему творчо і часто гумористично. Аналогіями називаються твердження про те, як надана тема схожа на іншу тему, яка, на перший погляд, не має нічого спільного з першою. Ця вправа найкраще працює в невеликих групах, які можна збирати протягом заняття.

Заняття: групи, що дзижчать.

Тривалість: 15–20хвилин.

Основні пункти

Оберіть аналогію. Найкраще спробувати будь-яку аналогію заздалегідь, аби просто упевнитись, що можна підібрати деяку схожість.

Деякі з прикладів:

Наш клас схожий на вулик тому, що... .

Діти нашого класу схожі на квіти тому, що... .

Напишіть аналогію вгорі роздавального матеріалу.

Об'єднайте дітей у невеличкі групи по 4–6 осіб. Дайте кожній групі приблизно 3–4 хвилини для мозкового штурму ідей. Дайте попередження за 30 секунд до закінчення наданого часу (часто найбільш творчі відповіді з'являються тоді, коли додається тиск).

Попросіть кожну з груп обрати найкращі з трьох їхніх відповідей. Проведіть циклічний мозковий штурм таким чином, щоб кожна група ділилася відповідями по черзі. Занотуйте їхні ідеї.

2.6 ОБГОВОРЕННЯ

Ви можете використовувати дискусії для заохочення учнів до обговорення їхнього досвіду у формі розповіді. Створіть клімат підтримки групи для комфортного відчуття роздумів над досвідом у минулому, уроках із нього, а також використання цих роздумів як можливості для зростання. Роль вчителя — ставити питання і керувати дискусією таким чином, щоб учасники мали змогу детально обговорити ці питання.

Заняття: метод ситуацій, дискусія.

Тривалість: 20–30хвилин.

Основні пункти

Запропонуйте ситуацію.

Попросіть групу проаналізувати представлену історію. Що відбувалося? Що проходило добре, а що — ні? Яка додаткова інформація була б корисною для кращого розуміння такої ситуації? Що б вони зробили в такій ситуації інакше?

Попросіть групу описати та порівняти точки зору різних дійових осіб в історії. Попросіть учнів поділитися реальними ситуаціями, в яких вони перебували чи про які чули, схожі на ті, що відображені в історії. Як цю ситуацію було вирішено? Попросіть їх подумати про те, чого вони навчилися з цього досвіду. Попросіть дітей згадати подібні ситуації, з якими вони зустрічалися. Що було добре? Що можна було б зробити краще? Що б вони зробили інакше? Попросіть «досвідчених практиків» поділитися найціннішими, на їхню думку, уроками з цієї теми, колись отриманими.

2.7 СІМЕЙНІ ІСТОРІЇ

Ця робота направлена на те, щоб допомогти вчителю та учням дізнатися більше один про одного. Корисно провести заняття про сімейні справи, зв'язки, несхожості, культуру.

Заняття: розповідь цікавих історій.

Тривалість: 2 хвилини на одного учня.

Основні пункти

Запропонуйте учням представити себе за допомогою стислої історії про їхнє ім'я, по-батькові, прізвище, сімейні анекдоти, культурну спадщину, прізвиська тощо. Залежно від розміру групи учні можуть ділитися своїми історіями в парах, малих групах або у великій групі.

Після того, як дітлахи мали нагоду розповісти свої історії і представити себе, підсумуйте роботу, висвітливши такі моменти, як, наприклад, розмаїтість класу (кожний має історію і може розповісти про те, ким він є, що цінує, що є важливим для нього; що кожна історія сім'ї є важливою).

2.8 СТРАТЕГІЇ НЕВЕЛИЧКИХ ГРУП

Невеличкі групи планують здійснення рольової гри до того, як вона презентується всьому класу. Ця процедура допомагає повністю задіяти всіх учнів.

Заняття: ситуативний аналіз, рольова гра.

Тривалість: 20–30 хвилин. **Основні пункти**

Перед початком розробіть ситуацію. Об'єднайте учнів у групи. Роздайте інформацію про ситуацію та роль кожної з груп. Попросіть кожну групу обговорити та домовитися про стратегії, якими вони будуть користуватися у рольовій грі. Дайте їм достатньо часу на підготовку для сумлінного розгляду їхніх ролей. Попросіть добровольця від кожної з груп зіграти ситуацію.

Ознайомте іншу частину групи, яка складається зі спостерігачів, про те, що саме вони повинні шукати у рольовій грі. Добре, якщо спостерігачі занотуватимуть свої спостереження у визначеній вами формі.

Проведіть рольову гру. Проведіть загальну дискусію після цього, включаючи порівняння планів та очікувань групи з тим, що відбулося насправді.

Використайте нотатки спостерігачів для управління подальшими дискусіями.

РОЗДІЛ III

ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗВО ТА ЗСО

3.1 КОНСПЕКТ ЗАНЯТЬ ІНТЕГРОВАНОГО НАВЧАЛЬНОГО ДНЯ В 2 КЛАСІ

Сфера життєдіяльності – Людина і Всесвіт. Людина і культура

Наскрізний змістовий модуль – Космічна мандрівка

Підтема наскрізного змістового модуля (тема дня) – Зоряна книга легенд та міфів

Очікувані результати

Мовно-літературна галузь

Учень/учениця:

- сприймає і усвідомлює усні висловлювання;
- розповідає про те, що найбільше вразило і схвилювало в усному повідомленні;
- уважно списує з друкованого тексту;
- створює короткі висловлювання на задану тему;
- виділяє звуки у словах;
- визначає позицію букви в слові;
- поділяє слова на склади.

Математична галузь

- знає назви чисел у межах 20;
- лічить десятками до 100;
- порівнює числа;
- розв’язує математичні задачі за змодельованою ситуацією;
- самостійно складає вирази та знаходить їх значення;
- розпізнає знайомі геометричні площинні та об’ємні фігури серед об’єктів навколишнього світу й на малюнках.

Природнича галузь

- пояснює взаємозв’язки між об’єктами та явищами живої й неживої природи;
- розуміє тексти природничо-міфологічного змісту;
- пояснює зміну дня і ночі;
- упізнає явища природи в легендах та міфах.

Технологічна галузь

- усвідомлює необхідність дотримання правил техніки безпеки при роботі з інструментами й матеріалами;
- дотримується алгоритму послідовної роботи під час створення виробу;
- створює аплікацію з паперу.

Мистецька галузь

- сприймає музичні твори, відтворює їх у рухах;
- інтерпретує художні образи, виявляє ціннісне ставлення до мистецтва;
- виявляє художньо-образне, асоціативне мислення.

Історична галузь

- працює з різними джерелами історичної інформації, аналізує та критично оцінює її зміст;
- осмислює зв'язки між минулим і сучасним життям.

Матеріали та обладнання: картонна зірка, шапочки-скафандри (за кількістю учнів); великий та малий конструктори (будівельні блоки різного кольору й форми); відеоматеріали, кейс для виготовлення виробів з паперу, картки із завданнями, обручі для розвивальної гри, зоряна карта, роздаткові планшети (за кількістю учнів), аудіозапис, картки для складання звукових моделей слів, світлини зоряного неба, мультимедійний комплект, бутафорні паски безпеки, іграшковий циферблат з рухомими стрілками, обручі (2 синіх, 2 червоних, 1 зелений), зображення космічної тематики, клей, щіточки для клею, паперові зірочки різного розміру.

I ЕТАП. РАНКОВЕ РАНДЕВУ

1. Вітання вчителя з дітьми

Доброго ранку, дітки! Я пропонувала вам поспілкуватися з батьками і дізнатися під яким знаком зодіака ви народилися. Сьогодні і справді незвичайне ранкове вітання. Я хочу, щоб ви назвали своє ім'я і свій знак зодіака, висловивши побажання сусідові справа (*передається зірка по колу*).

Я Світлана. Народилася під знаком Овна. Бажаю своїй сусідці Оленці гарного настрою.

2. Вправа «Очікування»

У далеку давнину, коли ще не було книг, дітям розповідали міфи та казки, дивлячись на нічне небо. Багато з них дійшли й до нас. (*Вчитель знайомить дітей з гномом; роль гнома виконує учень старших класів із театралізованого гуртка*)

- Ви погоджуєтеся, діти, щоб гном став нашим приятелем?
- Чого ви очікуєте від сьогоднішнього знайомства?

Наш приятель гном отримав доручення від головного астронома – познайомити нас з вами із легендами та міфами нічного неба. *(Гном звертається до дітей з питанням чи зацікавила їх пропозиція, чи готові вони мандрувати з ним і знайомитися з міфами та легендами нічного неба. Гном запрошує дітей вирушити в фантастичну казкову мандрівку в країну тисячі Сонць)*

Вчитель:

- Хочу поцікавитися, а чи знаєте ви, хто такий астроном?

Словникова скринька гнома-астронома

Астроном - людина, яка досліджує космічний простір.

- Пропоную називати нашого гнома гномом-астрономом.
- Чи готові ми з вами до такої мандрівки?
- Які правила ми маємо пригадати перед мандрівкою?
- Отже, сподіваюся, що ми разом проведемо з вами цікаву мандрівку.

II ЕТАП. ІНТЕГРОВАНІЙ БЛОК ОСВІТНІХ ПЛОЩИН

1. Технологічна площина

Гном-астроном звертається до дітей:

- Хто з вас знає, що таке космос? *(висловлювання дітей)*
- Сьогодні ми з вами вперше вирушаємо в космічну мандрівку. Як ви вважаєте, а що нам для цього потрібно?
- А для цього нам з вами треба побудувати космічний літальний апарат. *(Індивідуальна творча робота дітей з конструктором)*

(Вчитель орієнтує дітей на етапи виконання конструкторського задуму (картка-алгоритм етапів виконання), на техніку безпеки)

Гном-астроном з великого конструктора будує на килимі великий космічний апарат *(де зможуть розміститися на стільчиках діти класу)*. Гном-астроном задалегідь приготував для дітей шапочки-скафандри *(щоб діти мали змогу відчувати себе справжніми астронавтами)*

Гном звертається до дітей з проханням уявити себе астронавтами і на своїх сконструюваних літальних апаратах підлетіти до космічного майданчика і пересісти в літальний апарат.

Словникова скринька гнома-астронома

Астронавт (космонавт) - спеціально підготована людина, що здійснює політ у космічному просторі.

Руханка «Я – астронавт» (вільні рухи дітей – імітація перебування астронавта в космічній невагомості)

2. Мовно-літературна площина

Аналітико-синтетичні вправи зі словом

Вчитель звертається до дітей з проханням відгадати словосполучення, яке є назвою космічного літального апарату, за першими літерами – відповідей на загадки (*робота в парах*)

- Нам потрібно відгадати назву нашого літального апарату і тоді ми зможемо з вами мандрувати в космічному просторі і дізнатися для себе багато нового.

Вчитель пояснює дітям, що відгадавши загадку, вони підбирають картку-малюнок, на зворотній стороні якої написано букву та її місце в назві літального апарата.

Зібравши словосполучення – назву «Космічна стріла», діти прочитали його, а гном-астроном, пройшовши між дітей вручив кожному з них планшет із зірочкою, як нагороду за гарну працю. (*У планшеті також знаходяться картки з цифрами*)

Вчитель:

- Яка гарна назва корабля – «Космічна стріла». З яких двох слів вона утворилася? («Космічна» і «стріла»).
- Що об'єднує ці два слова?

Постановка навчальної задачі

Отже, для того, щоб ми склали текст про літальний апарат «Космічна стріла», у якому всі речення виражають закінчену думку, нам потрібно колективно усно попрацювати над матеріалом. Думаємо всі разом, а відповідаємо по-одному.

Структура тексту:

1. З яких частин складається текст? (зачин, основна частина, кінцівка)
2. Що об'єднує всі названі частини? (заголовок)
3. Чим складові частини тексту виділяються одна від одної? (абзацом)

(*Творча розповідь дітей про подорож на «Космічній стрілі»*)

Фонетична вправа

1. Назвати слово «стріла» і поділити слова на склади хлопками рук.
2. Визначити наголошений і ненаголошений склади.
3. Назвати голосні звуки в слові, приголосні (*використання звукових карток*)
4. Який звук чуємо на початку слова? А який в кінці?

Розширення уявлень учнів про космічний простір.

Розповідь вчителя з елементами бесіди та відеосупроводом

Нічне зоряне небо. Дивимося ми на нього, давилися на нього і наші пращури, давні люди. Небо слугувало для них компасом, годинником, календарем. За зірками знаходили напрямок мандрівники. У зірок запитували, чи скоро ранок. За зірками визначали, чи скоро прийде весна, чи скоро засіювати поле... Небо було потрібним людині завжди і в усьому. І люди довго дивлялися в нього, дивувалися, милувалися і думали: «А що то воно таке зірки?». Споконвіків

дивиться Орій-хлібороб в своє зоряне небо, бо в нього завжди виникало бажання виростити гарний урожай, бо коли врожай вдасться гарний, то й доля його буде щасливою. А щоб якомога точніше зазначити час сівби, а разом передбачати і своє майбутнє, мав він такий годинник, який ніколи його не підводив. Це – зоряне небо.

– Чому сонце з'являється з одного боку, а ховається з іншого?

Багато запитань-загадок було у давніх людей. Але велика спостережливість, бажання пізнати, цікавість допомогли декотрим із них здогадуватися, припускати. Вони прагнули пояснити все те іншим. За це таких перших учених у давні часи суворо карали. їх заточували у в'язниці, страчували. Проте люди не припиняли мріяти, мріяти про небо. Вони склали свої легенди та міфи про небо...

– Чи зацікавив вас космічний простір?

– Чи хотіли б ви дізнатися більше про зірки?

– Чи хотіли б ви знати історію життя тих людей, які вперше досліджували космос?

– А чи готові ви вирушити в мандрівку? Якщо так, то замружте оченята і уявіть, що ви в космічному кораблі і готуетесь до старту.

3. Математична площина

Вчитель пропонує рахунок в зворотному порядку: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – старт!

– Ракета повільно неначе жива піднеслася над землею і прискорюючи хід помчала у височінь космічного простору.

Проблемно-навчальна ситуація

Задача руханка «Політ «Космічної стріли»»

(Діти виконують роль пасажирів літального апарату. Учитель розміщує 5 платформ для приземлення космічного корабля на однаковій відстані одна від одної, що імітують відстань, яку пролітає космічний апарат за 1 год.)

Вчитель:

– Діти, уявіть, що ми летимо в «Космічній стрілі» із зупинками на літальних космічних платформах. Я запрошую мені допомогти 2 учнів до великих платформ, а решті пропоную дістати свої космічні планшети і працювати самостійно.

– Увага! Порахуйте, скільки у нас платформ?

– Відстань від однієї платформи до іншої наш літальний апарат проходить за 1 годину. Скільки годин триватиме наш політ з першої до останньої платформи? Покажіть карткою відповідь. (2 учня, які працюють з вчителем:

перший учень імітує літальний апарат, а другий працює з циферблатом, повертаючи його на годину після кожного злету «учня-корабля»)

– Молодці! Ми дізналися, що наш політ тривав 4 години. А яку ж відстань ми з вами пролетіли, якщо відстань між кожною попередньою і наступною платформами – 10 км? Щоб виконати це завдання, ви повинні бути уважними, зібраними, згадати все, що вивчали з математики і я бажаю вам успіху (2 учня, які працюють з вчителем, виконують завдання на великій лінійці)

– Покажіть карткою відповідь.

(Вчитель на екрані робить висновок до задачі)

Фізкультхвилинка «Вправо-вліво, ввверх-вниз»

Гном-астроном пропонує повернути голову наліво – подивитися в ілюмінатор (показ слайд «Вид із ілюмінатора на планету Земля»)

- Зверніть увагу на темно-зелені, голубуваті, золотаві плями. Що то?
- Поверніть голову направо – подивіться в ілюмінатор. Що ви бачите? (На чорному небі алмазні пригоршні зірок)
- Зірка – що це?
- Які вони за кольором?
- Піднявши голову ввверх, ми можемо спостерігати сонячне світло, яке освітило наш салон корабля.
- Чи погоджуєтеся ви з тим, що завдяки сонячному теплу та світлу на нашій планеті є життя?
- Опустили голівку вниз, ввверх, вдих, видих. І ось ми відпочили.

Вчитель:

Наша Земля обертається навколо своєї осі за одну добу. Дайте відповідь картками – скільки це годин? Підійміть картки.

Коментар гнома-астронома:

- Пролітаючи понад Землею, ми спостерігали з вами, що з однієї сторони ніч, а з іншої – день. Чому?

Розповідь вчителя з відеосупроводом

ВИРІЙ

Десь далеко-далеко, далі Землі та Сонця, там, куди падають зорі, лежить Буян-острів. Зростають на ньому буйні трави, тягнуться вгору чудернацькі квіти. А пахощі які! Наче всіма медами світу запахло в повітрі. Недарма ж щороку тисячі пташиних зграй линуть на цей острів, шукаючи притулку від холодної зими. Адже острів цей — казковий Вирій, найкраще місце і на землі, і на небі.

Посеред острова височіє старезне дерево — прадуб. Його корені ніби проростають зорями в Чумацький Шлях, його крона, густа й розкішна, наче

небесне склепіння, всіяна золотими ліхтариками — молодильними яблуками: хто покуштує їх, той ніколи не знатиме старості й смерті.

Під деревом хлюпоче ясними водами озеро з живою водою: хто скупається в ньому, той ніколи не знатиме хвороб, а як і була яка рана, то відразу загоїться; якщо ж мертвого покропити тією водою, то знову оживе.

Охороняє всі ті дива мудрий сонячний птах Сокіл, що сидить на самісінькому вершечку дуба-стародуба та пильно оглядає золотавими очима далекі обрії.

Одного разу сидів Сокіл у глибокій задумі, зронив дві сльози — білу й чорну. Впала біла сльоза в живоозеро – з'явився на світ Білий Лебідь; впала чорна сльоза в чудодійну воду – з'явився Чорний Лебідь. Розкинули вони свої широкі крила й зринули у високе небо.

Від Білого Лебедя струменіло таке дивовижне сяйво, ніби міради нових зірок спалахнули. Добро та спокій розлилися навколо. Розправив крила Чорний Лебідь – і темрява затулила світло. Кинувся він на білого птаха — посипалося на- всебіч біле пір'я.

Тоді сказав їм з верхівки прадуба Сокіл:

— Летіть від мене далеко. Не буде між вами примирення: бути тобі, Білий Лебедю, днем, а тобі, Чорний Лебедю,— нічю. Змагатиметесь ви вічно, і ніхто з вас не переможе, допоки світитимуть зорі.

Відтоді повелося на світі: де Чорний Лебідь, там морок, біда, смуток; а де Білий — там світло, добро, радість.

Вчитель:

- Поясніть, що таке Вирій.
- Які мрії тогочасної людини втілено в міфі про Вирій?
- Які явища природи відображено в міфі? Як пояснюється зміна дня й ночі?
- Які рослини й тварини наші предки вважали священними?
- Склади невеличке казкове оповідання про нові пригоди, що сталися з Білим та Чорним Лебедями. Спробуй пояснити в ньому якісь явища природи (скажімо, зміну пір року).

Вчитель:

- Навколо Сонця Земля робить один оберт за 1 рік.
- Скільки вам років. Покажіть карткою.
- Молодці. А тепер подумайте і скажіть: скільки обертів разом з вами Земля зробила навколо Сонця.

Руханка в парах «Земля і Сонце»

Гном-астроном запропонував дітям руханку.

На слово «Земля» - оберти навколо себе; на слово «Сонце» - оберти навколо себе і навколо Сонця.

Дидактична гра з хлопками «Пори року»

Гном-астроном називає пори року, а діти хлопають в долоні стільки разів скільки місяців в названій порі року

4. Природнича, громадянська та історична площина

Сприймання відеоматеріалів та розповіді вчителя

- Чи знайоме вам слово «фантаст»?
- Чи можна додати до цього слова слово «мрія»?
- Людей, котрі мріють, як ще можна назвати?

Словникова скринька гнома-астронома

Фантаст - людина з дуже розвиненою фантазією, яка втілює свої фантастичні ідеї в літературний та рукотворний витвір.

Першою людиною, котра мріяла сконструювати телескоп і побачити зблизька Місяць та інші планети, був Галілей. То було дуже давно, багато хто йому не вірив, не хотіли вірити.

- Що таке телескоп?

Знайомство з телескопом як приладом

(Демонстрування можливостей телескопа на екрані)

Жила на Землі людина, котра повірила фантастам і багато працювала над вивченням неба, планет, космосу - це вчений К. Е. Ціолковський. Він працював і мріяв, щоб людина полетіла в космос і багато задля нього зробив. Він першим довів, що "порохові" ракети, про які до того знали, що ними можна користуватися лише для фейерверку, можна використовувати для дослідження космосу. Він багато працював. Все, що він знав, все передав своїм учням. І, звичайно, свою мрію. *(Розповідь вчителя супроводжується відеороликом)*

- Чи можна назвати К. Ціолковського мрійником?
- Яка мрія була у К. Ціолковського? (Космос! Дослідити космос!)

Словникова скринька гнома-астронома

Космос - древнє слово і означає воно світ, Всесвіт.

В усних народних творах слов'янських народів зберігся погляд дуже давніх людей на те, як було створено світ.

Ще до початку світу, коли не було ні неба, ні землі, а саме лише синє море, то посеред того моря стояло велике дерево, що його різні слов'янські народи називали по-різному: дубом, явором, сосною, березою, яблунею і т.д.

На тому дереві була золота кора, перлова роса, і сиділи на ньому дивовижні птахи. Дехто каже, що то були два голуби, а дехто — що сивий сокіл. Серед гілля того дерева роїлися бджоли, в його корінні жили всілякі тварини, на гілках знайшли притулок птахи. З дерева капала роса, а з тієї роси утворювались озера, річки та криниці.

Таке дерево, що існувало до початку світу, в міфології називається світовим. А найголовніші істоти на ньому — два голуби і сивий сокіл. То не просто птиці. Це втілені у пташину подобу боги, які створили світ — заснували небо з сонцем, місяцем і зорями з синього та золотого каміння, а землю — із дрібного піску. А ще древнішим є уявлення праслов'ян про світове яйце, з якого постає Всесвіт.

– А звідки взялися на землі люди?

Найдавніші міфи твердять, що людей розмножила по світу птиця. Ота первісна птиця — Першоптах — голуб чи сокіл, як кажуть народні легенди.

Як же це відбулося?

Постала земля серед води, та покрилася вона деревами і травою. Але сумним був світ без людського гомону. І тоді Першоптах, що мав в собі божественний вогонь, здатний запалити живу душу, злетів над лісом і вдарив блискавкою в сухий пеньок, що стримів на галявині. З того пенька постало тіло першого чоловіка, а з вогню Птаха-Бога — безсмертна людська душа.

Обговорення питання, обґрунтування власної думки

Вчитель:

- Що таке Всесвіт?
- Як ви розумієте це? Який висновок можна зробити?
- Що вивчав всесвіт?
- Представником цієї науки і є наш приятель гном, який вивчає зірки, планети, сузір'я.
- Які слова близько пов'язані зі словом «космос»?

5. Мовно-літературна та мистецька площина

Вчитель:

Змахнув гном-астроном своєю чарівною зіркою і легенько коливаючись пливе на хвилях космічний корабель серед сяючих алмазних зірок.

Гном-астроном звернув увагу дітей на екран і під відеосупровід розпочав свою розповідь

Розповідь з елементами бесіди (Музика Є. Гріга «Ранок»)

Після народження світу вогневладний Сварог пішов на заслужений відпочинок і на його місце на небі заступив срібнолукий Перун – володар блискавки і грому. Високо аж на Сьомому небі стоїть храм срібночубого із золотими вусами Перуна. Його широкий двір обмурований білими стінами з блискучими мідними воротями. Там ніколи не буває ані ночі, ані дощу, ані снігу. Лише вічне яснооке Літо-Літечко.

Від творення світу Перун став наймогутнішим повелителем природних сил Батька Неба і Матері Землі – природних сил Громувиці і Блискавиці.

Коли вперше по зимі Перун виїжджає на небо, то своїм першим громом будить Матір-Землю, вкриває її квітами та всяким зеллом, живить святі річки.

- А чи знаєте ви, що наші пращури вважали перший грім на весні цілющим для здоров'я. Старші люди, коли вперше гриміло притулялися до дерева, аби бути здоровими і щасливими цілий рік.
- А скажіть будь ласка рік – це скільки місяців?

Для срібнолукового Перуна найбільша радість прогнати темні сили, а з ними і зло, після дощу у піднебесній височині з'являється у всій своїй красі невмируще Сонце.

- Давайте на карті-планшеті знайдемо сузір'я Перуна.

(На карті-планшеті нічного неба діти знаходять сузір'я Перуна; відмічають позначкою. Підбирають потрібні слова про сузір'я. Самостійно складають речення. Висловлюють свою думку.)

- А наша мандрівка продовжується...

(Вчитель звертає увагу дітей на екран і супроводжує свою розповідь відеопоказом)

Зафіксовано багато міфів та легенд про Молочний Шлях, які виникли на основі стародавніх вірувань та уявлень. Загальноживана українська назва «Чумацький Шлях».

За давніми уявленнями, Молочний Шлях був орієнтиром для птахів – «Гусячою» або «Пташиною Дорогою у Вирій», тобто в теплі краї на зимівлю. За цим дороговказом птахи восени летять на південь, а напровесні повертаються до рідних країв.

Молочний Шлях найкраще видно восени. Тож для чумаків, які їздили по сіль і поверталися наприкінці літа, Молочний Шлях у пониззі Дніпра служив дороговказом. Ідучи з північного сходу на південний захід, вони, щоб не збитися з дороги, орієнтувалися вночі по цій ясній смузі.

Одна з легенд намагається пояснити і виникнення Чумацького Шляху, і його назву. Він начебто утворився від того, що чумаки, перевозячи мажарами сіль, розсипали її, і вона, обернувшись світлою небесною смугою, освітлювала дорогу тим невтомним мандрівникам.

- На карті-планшеті зіркового неба викладіть за зразком із мілких зірочок Чумацький Шлях.

Руханка

Вчитель пропонує дітям підібрати собі обруч із зірочкою, одягнути його на голову і групою «зібратися» в сузір'я нічного неба.

6. Технологічна та мовно-літературна площини

Метод кубування – розгляд зірки

1. Розгляд предмета, названого вчителем.
2. Визначення кольору, форми, розміру.
3. Асоціація (схожість в порівнянні з іншими предметами)
4. Поява предмету (реальна та фантастична)
5. Де застосовується і для чого використовується (реальна та фантастична відповідь)

Обмін думками в парах, групах і в колективі класу.

Розповідь вчителя з відеосупроводом

Колись дуже давно, а де саме — невідомо, та трапилась велика посуха; така посуха, що не тільки в річках та озерах, а навіть і в колодязях повисихала геть-чисто вся вода. Жила одна вдова, а в тієї вдови була всього-на-всього одна дочка. Захворіла мати і дочка, щоб вона не вмерла, пішла шукати воду. Знайшла дівчина воду і, набравши повний глечик, понесла додому. По дорозі натрапила на одного чоловіка, що хотів пити; дала йому напитись і тим допомогла йому. Далі натрапила вона на другого, такого ж саме; потім на третього, четвертого і, вкінці, на сьомого. Всім давала пити і всіх врятувала від спраги. Води залилось у неї тільки на самому дні.

- Що ви дізналися з розповіді?
- Поміркуйте і дайте оцінку вчинку дівчинки. Як вчинили б ви?
- Як ви гадаєте, що сталося далі?

Йшла вона, йшла та по дорозі сіла відпочивати, а глечик поставила коло себе на землю. Коли в той час де не взявся собака. Хотів, мабуть, теж напитись та й перекинув глечик. Коли перекинувся той глечик, то з нього вилетіло сім зірок великих і восьма маленька та й поставали вони на небі.

Ото ті зірки і є Віз або душі тих людей, що дівчина їм давала пити, а восьма маленька, так то душа собаки, що перекинула глечик. Так ото світять вони з небес, щоб усі люди бачили, яка щира була та дівчина. І в знак нагороди на землю пішов дощ.

- У сузір'я Вога є й інша назва – Велика Ведведиця. Запам'ятайте це.
- Чи сподобалася вам розповідь?
- Ми з вами знаємо, що біля Великої Ведведиці є Мала Ведведиця.

Створення продукту інтелектуально-творчої діяльності

Колективна творча робота в групах. Виготовлення карти нічного неба за зразком карток-алгоритмів сузір'їв (техніка – об'ємна аплікація)

1 група – сузір'я Великої Ведведиці

2 група – сузір'я Малої Ведведиці

3 група – сузір'я Перуна

Складання власних висловлювань на задану тему

Робота в групах: складання казки про створене сузір'я.

III ЕТАП. ПІДСУМОК ІНТЕГРОВАНОГО ДНЯ. РЕФЛЕКСІЯ
(загальнодіяльнісна)

1. Крісло автора

Запропонувати дітям розповісти складену казку.

2. Прийом «Незакінчене речення»

Висловити враження від космічної мандрівки у колі:

Я сьогодні вперше....

Я сьогодні хочу...

Я сьогодні відмічаю...

Я сьогодні дякую...

3. Коло єдності

Діти, стоячи в колі, беруть один одного за руки і прикривши оченята дякують всім за роботу.

*Якименко С.І., доктор філософії в галузі освіти, професор кафедри
початкової освіти*

3.2 КОНСПЕКТ ЗАНЯТЬ ІНТЕГРОВАНОГО НАВЧАЛЬНОГО ДНЯ В 1 КЛАСІ НА ОСНОВІ СПІВУЧИТЕЛЮВАННЯ

Сфера життєдіяльності: Людина і суспільство

Змістовий модуль: Маленькі таємниці великої економіки.

Підтема змістового модуля: Цікава економіка навколо нас.

Ключові компетентності:

- вільне володіння державною мовою;
- спілкування іноземною мовою;
- математична компетентність;
- компетентності у галузі природничих наук, техніки і технологій;
- інноваційність;
- екологічна компетентність;
- навчання впродовж життя;
- соціальні і громадянські компетентності;
- культурна компетентність.

Очікувані освітні результати здобувача початкової освіти:

Мовно-літературна галузь:

- сприймає і усвідомлює усні висловлювання;
- розповідає про те, що найбільше вразило і схвилювало в усному повідомленні;
- пояснює на основі власного досвіду;
- обговорює з іншими отриману інформацію, яка зацікавила;
- підтримує діалог;

Іншомовна галузь:

- розуміє прості короткі запитання «Howareyou?», «Whatisthis?», «Whoisthis?» та реагує на них вербально;
- розпізнає знайомі слова і фрази з теми «Birthday» під час сприйняття усного мовлення;
- повідомляє інформацію, вживаючи короткі сталі вирази «Happy Birthday», «Have a nice day», «It is a present», «It is a cake» .

Математична галузь:

- порівнює і впорядковує величини навколишнього світу за однією або декількома ознаками;
- утворює числа в межах 10 різними способами;
- встановлює відношення рівності й нерівності між величинами (гривня, копійка);
- оперує грошима в уявному процесі купівлі-продажу;
- розв'язує прості, зокрема такі, що моделюють реальні життєві ситуації.

Природнича галузь:

- пояснює взаємозв'язки між об'єктами та явищами живої і неживої природи;
- виявляє та описує очевидні зв'язки у природі;
- досліджує обрані об'єкти, використовуючи надані прилади;
- пояснює, навіщо потрібно берегти природні ресурси, і намагається це робити.

Технологічна галузь:

- усвідомлює необхідність дотримання правил техніки безпеки при роботі з інструментами та матеріалами;
- створює виріб квітки за зразком.

Інформатична освітня галузі:

- проявляє початкові вміння розрізняти інформацію різних видів (зокрема, медіа текст).

Історична галузь:

- осмислює зв'язки в історії створення грошей.

Фізкультурна освітня галузь:

- розуміє терміни з предмету фізична культура;
- виконує організуючі вправи: команди на шиккування в шеренгу, колону по одному, в коло; розмикання на інтервал;
- загально розвивальні вправи: без предмета та з предметами;
- виконує ходьбу: на носках, п'ятах, з різними положеннями рук;
- виконує вправи з малим м'ячем;
- бере участь у рухливих іграх та естафетах, виконуючи різні ролі в процесі рухливих ігор;
- дотримується правил безпечної поведінки для себе та однокласників у процесі рухової та змагальної діяльності.

Матеріали та обладнання: мікрофон, медіа текст (відео «Уроки Тітоньки Сови», маски «Гривника» та «Копійки», карта Європи, назва банкнот країн Європи, картки для гри «Банани», валіза «сімейний бюджет», картки для гри «Склади слово із букв», текст, грошове дерево виготовлене з пенопласту, монетки, чорний ящик (пляшка з водою, енергоощадна лампа, шкарпетки, папір.), пазли, сувенірні гроші, пелюстки для квітів, пакети з борошном, пшеницею, шматочком хліба, піском, відео фільм «Мамин хліб» караваї, картки для гри «На базарі», тканина для галявини, ромашки зі смайликами, відео «Пробудження весни», руханка «Сонечко», фізхвилинка (відео), м'ячі для гри «Спіймав м'яч - сідай», кольорові фішки для поділу на команди, тунель для проведення естафети, каталоги для замовлення подарунків, капелюшки, музичний супровід фізкультхвилинки англійською мовою «Head, shoulders, kneesandtoys».

І ЕТАП. РАНКОВА ЗУСТРІЧ

1. Вітання вчителя з дітьми:

У нас сьогодні – ніби свято
Гостей зібралося багато,
Один на одного дивіться
І веселенько усміхніться.
Повернімося обличчям до гостей
І лагідно промовимо «Добрий день!».

Коло вітань.

Вчитель:

Ми сімейка невеличка
Усі друзі – я і ти
Привітаємось, щоб личка
Всі усмішками цвіли.

(привітання з компліментом по колу).

Вчитель: Діти, до нас завітали гості. А чи любляете ви, коли до вас приходять гості? Чому?

- Чи згодні ви зі мною, що гості дарують нам щасливі хвилини спілкування?

II. Обмін інформацією

Вчитель:

- Діти! А як ви вважаєте, що потрібно нам для щастя?

Гра «Мікрофон» – продовжити висловлювання «Для щастя мені потрібно...»

- Чи завжди ми можемо мати те, що хочемо? Чому? (не завжди вистачає грошей)

- А що таке гроші? (гроші – це засіб для обміну на різні товари та послуги, загальний платіжний засіб, міра вартості товару чи послуги).

Вчитель: - Щоб мати повне уявлення про гроші я пропоную вам переглянути медіа текст (**Відео 1: Уроки тітоньки Сови**).

- Так що ж таке гроші? Чи завжди існували гроші? Дати відповідь на ці питання ви зможете після перегляду медіа тексту. (**Відео 2: Уроки тітоньки Сови**).

- Чим користувалися люди до появи грошей? (товар)

- А чи знаєте ви, звідки беруться гроші? (гроші друкуються державою на спеціальному обладнанні).

- У кожній країні є своя грошова одиниця (валюта). А які гроші ви знаєте? (вчитель називає країну, а діти говорять, які там гроші та прикріплює назву банкнот на карту країни)

Україна – гривня

Росія – рубль

Польща – злотий

США – долар

Велика Британія – фунт

Болгарія – лев

Швеція, Чехія – крона

Молдова – лей

Швейцарія - франк

Прихід до учнів вчителя англійської мови з поштовим врученням.

- Hello my dear children! How are you? I have a letter for you! Look!

What is this? It is invitation to Vicky's Birthday Party.

- Так, ви все правильно зрозуміли, нас запрошено на День народження до Вікі, дівчинки з якою ми познайомились, вивчаючи англійську мову.

- А чи знаєте ви в якій країні вона живе?

(відповіді учнів)

- А де вона знаходиться? Давайте подивимось на карту (глобус).

- Я бачу ви, навіть, знаєте які гроші нам потрібні, щоб поїхати до цієї країни.

- А як ми можемо дістатися до цієї країни?

(відповіді учнів)

- Та, на жаль, поки що ми не маємо змоги полетіти до Вікі на день народження, але ми можемо на нашому занятті з англійської мови приготувати подарунки та привітання. Ми запросимо відео репортера, який запише наше привітання, і відправимо його до Англії. Діти, а чи знаєте ви що потрібно підготувати до святкування дня народження?

(відповіді учнів)

- Отож, протягом дня ми підготуємося до привітання Вікі з днем народження! Seeyousoon!

Вчитель: - Ось до нас завітали сьогодні в крісло автора герої Копійка та Гривник. Вони пропонують вам прослухати вірш.

Крісло автора:

Про які потреби (товар) шпаченят ідеться у вірші?

Дев'ять сірих шпаченят

У однім гнізді сидять.

А шпачиха все літає,

Бо про діток добре дбає.

Кому кашки, кому юшки,

Кому чорні капелюшки,

Кому чисту сорочину,

Кому посмішку шпачину. (*Потреби в їжі, одязі...*).

Вчитель: - В їжі. А що є товаром у вигляді їжі? (хліб, м'ясо).

Потреба в одязі (капелюшки, сорочки).

- А посмішка потрібна?(потрібна, бо кожна людина потребує
хорошого настрою та гарних почуттів).

III. Групове заняття

- З хорошим настроєм пограємо у гру

Робота в групі. Гра «Банани»: на картонних дошках записаний ряд букв:

Ш Ш Е Ш Ш Ш К Ш О Ш Н Ш О М Ш І Ш К Ш Ш А

Завдання: у поданому ряді букв викреслити всі букви «Ш», а з букв, що залишились, прочитати слово – «економіка»

- Діти, а хтось з вас знає що таке «економіка»?

- Це уміння ведення домашнього господарства. Але чи всі володіють цим умінням? Недарма кажуть, що не господар той, хто не господарює. Актуальною проблемою сьогодення є питання отримання та розподілу

прибутків в сім'ї на її потреби. Щоб краще зрозуміти це питання, дізнаємося деякі ситуації протягом інтегрованого дня.

- Налаштування (постановка мети): протягом дня будемо говорити про мистецтво ведення домашнього господарства, будемо вчитися економити, раціонально розподіляти свої потреби.

ІV.Щоденні новини

- Діти, а який сьогодні день тижня? Яка погода?

ІІ ЕТАП. ІНТЕГРОВАНІЙ БЛОК ОСВІТНІХ ПЛОЩИН

1. Мовно-літературна площина

Діти, чи подобається вам роботи покупки?

- Чи завжди вам купують те, що ви хочете? (якщо ні, чому?)

Так, за свою працю батьки отримують гроші. Всі гроші, зароблені за місяць, вони складають разом – в сімейний бюджет. Слово бюджет означає в перекладі з англійської «валіза», а «сімейний бюджет» – це велика сімейна «валіза».

Отже, сімейний бюджет – це доходи і витрати сім'ї за певний період (тиждень, місяць, рік).

(у цій валізі картинки із житлом, їжею, одягом, відпочинком)

- Чи правильно буде, якщо ці гроші сім'я витратить за один день?

- Як потрібно витратити гроші? (економно, бережливо).

- Так, кожна сім'я гроші повинна витратити бережливо, економно.

Від цього буде залежати добробут вашої сім'ї, тобто родина буде жити краще, буде мати все необхідне, задовольняти потреби усіх членів родини.

- На які потреби витрачає ваша сім'я (батьки) гроші?

Гра «склади слово із букв» (із буквами одного кольору учні виходять н середину класу і складають слова).

Їжа, навчання, послуги, взуття.

- Ми з вами теж сім'я. І ми теж маємо з вами свій сімейний бюджет, який будемо наповнювати протягом інтегрованого дня.

2. Робота з чистомовками..

Вчитель: - Пропоную прочитати чистомовку, щоб ротик був слухняним.

- *Ша, ша, ша – він немає ні гроша,*

- *Ші, ші, ші – заробляє гроші,*

- *Жу, жу, жу – гроші всі я збережу.*

3. Читання та обговорення тексту.

3.1. Робота з текстом (текст читає вчитель).

Вчитель: - А зараз, діти, я пропоную вам ознайомитися з текстом. Перед читання пропоную ознайомитися зі словами з тексту.

СЛОВНИКОВА РОБОТА (на дошці слова): сплативши, комунальні послуги, енергоощадні лампи, смакувала.

ТЕКСТ

У кінці місяця Марійчина мама, сплативши всі комунальні послуги, сказала: «Наша сім'я не вмє економити! Будемо вчитися». Вона працювала вчителем в школі. А її учні створили відеоролик про економію. Увечері вся сім'я його подивилася й обговорила. Марійка намалювала великий плакат – пам'ятку та повісила його в кухні.

З того часу всі стали жити економно. Тато перестав курити і почав ходити у спортзал. Іноді він поспішав й забував вимикати світло в туалеті. Мама купила енергоощадні лампи, але годинами могла дивитися свої улюблені серіали. Старший брат раніше дуже довго приймав душ. Тепер він вмивався за кілька хвилин. Але в нього лишилася звичка чистити зуби під проточною водою. За це його часто сварила мама. Бабуся зв'язала всім теплі шкарпетки. Усім стало тепліше, і температуру котла зменшили. А кожної неділі сім'я смакувала бабусиними пиріжками. Усі були задоволені та щасливі.

Вчитель: - Про кого говориться в оповіданні? Що робила Марійчина сім'я?

Повторне читання оповідання «Буксиром»

Вибіркове читання: – Що сказала мама, сплативши комунальні послуги? Ким працювала мама? Що намалювала Марійка?

3.2. Сприйняття тексту.

Робота в групі.

Вчитель:

- Подумайте, хто з членів родини жив економно, а хто – ні. Поставте «+», якщо економили та «-», якщо ні. (Відповіді діти записують на аркушах монет та вивішують на вітки «грошового» дерева (з пенопласту).

- Тато перестав курити.
- Тато забував вимикати світло.
- Мама купила енергоощадні лампи.
- Мама годинами дивилась телевізор.
- Старший брат швидко миється.
- Брат чистить зуби під проточною водою.
- Бабуся зв'язала всім теплі шкарпетки.
- Родина зменшила температуру котла опалення.
- Родина пекла пироги сама.

(Вчитель знайомить учнів з «грошовим деревом» - кімнатна рослина).

Грошове дерево – товстянка – красула, живе деревце, яке вважається символом достатку і благополуччя.

Вчитель: - Чого більше «+» чи «-»? Зекономила сім'я гроші?

- А як би ви зекономили гроші, то на що б ви їх витратили? Намалюйте.

(Учні презентують свої нароби на дошці «Світ навколо мене»).

РУХАНКА «СОНЕЧКО»

Гра «Чорний ящик»

Хід гри:

Дізнатися, яка річ у ньому.

Перша група: Предмет, який допомагає заощадити енергію.

Друга група: Рідина, без якої неможливо жити, яку треба економити.

Третя група: Речі, які зігрівають ноги.

Четверта група: Цей предмет виготовляють із дерева, його треба економити.

3.3. Робота в групах: скласти пазл – малюнок.

Перша група. Світить сонце і горить світло в кімнаті.

Друга група. Тече вода з крану.

Третя група. Горить газ на плиті без потреби.

Четверта група. У кімнаті ввімкнений телевізор і ніхто його не дивиться.

Вчитель:

- Які помилки ви помітили в малюнках?

Відповіді учнів

2. Математична, технологічна, природнича площини

1. Усний рахунок.

Робота в групах: кожна група має пелюстки від квітки.

Завдання: зробити квітку з пелюстками «Склад числа».

Вчитель: - А що можна зробити з цими квітами? (об'єднати квіти в букет)

Кому?

- Давайте складемо букет з цих квітів й поставимо в вазу. Ви купували ці квіти? Витратили на них великі гроші?

- Отже, ви зекономивши гроші, зробили подарунок власними руками.

А подарунок, зроблений своїми руками дуже цінний!

2. Математичний диктант (розв'язування задач з самоперевіркою на дошці).

❖ Ми на ринку були –

Взуття всім купили.

Для Анюти-лапочки

Ми купили тапочки.

Для брата Вовочки

Взяли ми кросовочки.

Туфлі – для Антошки.

Колі – босоножки.

Мамі – туфельки зі шкіри.

Добрий вибрали товар.

Порахуйте, скільки пар?(5 пар)

❖ Зайці моркву продавали,

На базарі торгували.

6 морквин всього принесли,

2 морквини продали.

Хто з вас може підказати,

Скільки моркви треба ще продати? $(6-2=4)$

❖ У Надійки три копійки,

А Світлана має п'ять.

Допоможемо дівчаткам

Гроші всі порахувати. $(3+5=8)$

❖ Валя сім яблук купила,

По дорозі одне загубила.

Скільки принесла до хати,

Щоб гостей пригощати? $(7-1=6)$

3. Робота в групі.

Вправи на порівняння (відповіді вивішуються на дошці).

100 к і 100 грн

100 к і 1 грн

25 к і 50 к

70 к і 1 грн

ФІЗХВИЛИНКА (ВІДЕО)

4. Задача (умова записана на дошці).

Одна господарка заплатила за пакет з борошном 10 гривень, а друга – на 2 гривні менше. Скільки гривень заплатила друга господарка?

$10 - 2 = 8$ (грн)

Вчитель: - Діти, а хто з господарок заплатив менше? Вона зекономила свої гроші? А що можна приготувати з борошна?

- Діти, а давайте з вами спробуємо утворимо ланцюжок, як отримати хліб. Для цього ми проведемо дослідження.

5. Дослідження.

Робота в групах.

Кожна група має на партах пакети – борошно, пшениця, шматочок хліба, пісок.

Завдання: 1. Вилучити зайвий предмет. Пояснити, чому?

2. Утворити ланцюжок «Як з'явився хліб?».

Вчитель: - А в ваших сім'ях печеться хліб чи купується?

(Презентація відеофільму «Мамин хліб»)

Вчитель: - Давайте з вами зробимо висновок, який хліб смачніший: куплений чи спечений власноруч?

б. Гра в групах «На базарі»

Завдання:

- Обрати продукти, які потрібні для випічки хліба. Підкресліть та порахуйте скільки грошей вам потрібно для покупки. Скористайтеся необхідною кількістю грошей в конвертах.

Борошно – 10 гривень

Маргарин – 15 грн

Олія – 30 грн

Сіль – 5 грн

Дріжджі – 5 грн

Борошно – 12 гривень

Цукор – 15 грн

Яйця – 30 грн

Маргарин – 10 грн

Олія – 20 грн

Цукор – 20 грн

Завдання.

Вчитель:

- Отже, давайте порахуємо скільки ви витратили грошей?

- Скільки заощадили? Так змогли ми зекономити свій бюджет? (так)

- А щоб ми могли придбати на зекономлені гроші?

(вчитель звертає увагу на мрію кожного учня на початок дня)

Висновок (для вчителя)

– Інколи бувають непередбачені обставини, які потребують витрати грошей (наприклад дні народження). Ви не очікували, а вас запросили. І тоді в нагоді стають зекономлені гроші.

7. Підсумок роботи.

3. Іншомовна, фізкультурна площини

Учні заходять до спортивної зали.

Вчитель англійської мови:

- Подивіться, діти! Що незвичного у нашій спортивній залі? Про що свідчать усі ці атрибути? (Відповіді учнів)

- А що ще нам потрібно для того, щоб привітати Вікі? Як ви готуетесь до привітання у своїх родинах?(Відповіді учнів)

Вчитель фізкультури:

- Доброго дня, любі діти! А чому ви так святково одягнені?

- Ми готуємося до привітання...

- А я вам залюбки у цьому допоможу. І пропоную для підняття святкового настрою пограти у рухливі ігри. А що ми завжди робимо перед тим як розпочинаємо гру?

- Розминку.

Вчитель англійської мови:

- А так як ми готуємося до привітання англійською мовою, тоді треба провести і фонетичну розминку, щоб налаштуватися на активне спілкування.

Розминка. (Учні проводять розминку перед рухливими іграми і одночасно тренуються у вимовлянні звуків)

1. *Різновиди ходьби :*

- ✓ на носках,руки на поясі, вимовляючи звук « »;
- ✓ на п'ятах , руки вперед в замок, вимовляючи звук « »;
- ✓ в присіді , руки на коліна, вимовляючи звук « »;
- ✓ біг в повільному темпі.

2. *Вправи на відновлення дихання:*

✓ ходьба в колоні по колу,руки через сторони вгору вдих, руки через сторони вниз видих.

Вчитель англійської мови:

-Вимову англійських звуків ми потренували! Розім'ялися! Настрій підняли! А давайте зазирнемо у скарбницю англійських слів. А відкрити її нам допоможе Ганна Анатоліївна (вчитель фізкультури).

Вчитель фізкультури:

-Щоб відкрити скарбницю, ми пограємо у гру «Name the words» («Спіймав м'яч - сідай»). Для цього нам потрібно поділитися на три команди. А зробимо ми це шляхом жеребкування.

Учні діляться на команди за кольоровими фішками. Потім виконують розминку перед рухливою грою.

1. *Комплекс загально розвивальних вправ під музичній супровід на англійській мові:*

- ✓ нахил голови вперед,назад, вправо,вліво;
- ✓ нахил тулуба вперед;
- ✓ повороти тулуба вправо, вліво;
- ✓ стрибки на двох ногах.

3. *Вправи на відновлення дихання.*

Під час виконання гри «Name the words» - за принципом рухливої гри «Спіймав м'яч – сідай» у сформованих командах учні активізують мовний інвентар з теми «Happy Birthday»: cake, candle, birthday, balloon, present, party.

Хід гри з м'ячем «Передає м'яч, сідай!»

В кожній колоні по 6 учнів, ведучий учень з м'ячем, повертається до колони обличчям і по команді : На старт! Увага! Руш! дає передачу першому учню в колоні, називаючи слово українською мовою, перший учень повертає м'яч ведучому і говорить це слово англійською мовою, після цього присідає, ведучий дає передачу другому учню в колоні і говорить інше слово українською мовою, цей учень повертаючи м'яч, говорить це слово англійською мовою і присідає, гра продовжується до тих пір, поки всі учасники однієї команди не повернуть м'яч ведучому.

Вчитель англійської мови:

- Welldone! Ми пригадали слова, які нам потрібні для привітання нашої подруги. Діти, як ви думаєте, чи готові ми тепер вітати Вікі з днем народження? Чи чогось ще не вистачає?

(відповіді учнів)

- Так подарунки! Сьогодні протягом дня ви вже заощаджували свій бюджет для придбання подарунків, а ми пропонуємо вам збільшити його!

Вчитель фізкультури:

- Щоб заробити гроші, вам необхідно виконати естафету «Earn money for presents» («Тунель»)

Естафета «Earn money for presents» («Тунель»)

Хід естафети

Учні розподіляються на дві команди. За командою вчителя учні по черзі підбігають до тунелю, проповзають крізь нього, підбігають до стіни, де прикріплені гроші, знімає ту купюру, яка їй потрібна і повертається в свою команду, торкнувшись наступного учасника команди. Естафета закінчується, коли останній учень прибіг до своєї команди.

Вчитель англійської мови:

- Гроші зароблено! А тепер давайте порахуємо на скільки ж ви збільшили свій бюджет. (Кожна команда рахує зароблені гроші)

- Діти, а де ж ми можемо придбати подарунки? (Відповіді учнів)

- Правильно! Але так, як ми не маємо змоги зараз піти до магазину, тоді варіант замовлення через Інтернет для нас буде найзручнішим. Я запросила до нас представника торгівельної фірми «Voxoftreasure», який може запропонувати нам каталог, де можна обрати подарунки і замовити їх. Потім ці подарунки ми відправимо Новою поштою.

Заходить представник фірми і пропонує дітям каталог, в якому діти можуть обрати подарунок.

- Діти, подивіться які товари пропонують нам у каталозі. Уважно подивіться на ціни і подумайте, який подарунок ви можете замовити для Вікі, відповідно до вашого бюджету.

Робота в групах. Діти отримують обов'язки: керівник команди, скарбничий, тайм-менеджер, доповідач та оцінювач. Отримавши каталоги, вони починають обирати подарунки, але кожен виконує свою роль.

Вчитель англійської мови:

- Ваш час вийшов. Прошу доповідачів зробити замовлення подарунків за каталогом.

Представник фірми записує замовлення дітей і учитель дає аркуш паперу, на якому записана адреса Вікі.

Вчитель англійської мови:

- Діти, а давайте проаналізуємо чи все ми підготували для привітання. Чи можемо ми тепер привітати іменинницю? (Відповіді учнів)

- А як ви вітаєте один одного в колі своєї родини? (Відповіді учнів)

- Так, традиційне англійське привітання - пісня «Happy Birthday», яку ми заспіваємо разом для відео привітання Вікі.

- А як же ми це відео надішлемо Вікі? (Відповіді учнів)

Заходить відео репортер. Разом з учителем він пропонує учням стати в коло і одягти капелюшки для виконання пісні.

Пісня «Happy Birthday». Учні виконують пісню у колі, а потім всі разом говорять на камеру: «Happy Birthday, Vicky!!! Haveaniceday!!!»

Вчитель англійської мови:

- Діти, як ви вважаєте, чи сподобається наше відео привітання та подарунки Вікі? (Відповіді учнів)

- А чи сподобалося б вам таке привітання? (Відповіді учнів)

- Дякую всім за плідну роботу на уроці!

ІІІ ЕТАП. ПІДСУМОК ІНТЕГРОВАНОГО ДНЯ. РЕФЛЕКСІЯ

Презентація лепбуку з теми «Цікавий світ економіки».

Підсумок роботи.

- Що ми з вами встигли зробити?

- Чого ми навчились?

- На які питання, які були поставлені на початку заняття, ми з вами змогли дати відповіді?

- Чи змогли ми правильно розподілити свій бюджет?

- З якою метою ми економили гроші?

- Чи можна зекономити бюджет сім'ї, виготовивши подарунок власними руками?

- Кому б ви хотіли подякувати?

Під супровід музичного твору «Пробудження весни» діти насаджують галявину квітами «настрою», на яких смайлики: «веселий» – хороший настрій, «сумний» - поганий настрій.

1 клас ЗЗСО №50 ім. Г. Дівіної м. Миколаєва
Вовк В. В., учитель 1 класу, вчитель вищої категорії.
Мацур К. Л., учитель англійської мови, вчитель II категорії.
Семенова І. А., учитель фізичної культури, вчитель вищої категорії,
вчитель-методист.

3.3 СЦЕНАРІЙ ІНТЕГРОВАНОГО ДНЯ У 2 КЛАСІ

Сфера життєдіяльності «Людина і суспільство»

Наскрізнний модуль «У світі добрих справ»

Тема дня «Я зичу вам добра»

Очікуваний результат:

Мовно-літературна галузь

- вміє диференціювати дзвінки та глухі приголосні;
- поглиблює знання про дзвінки та глухі приголосні;
- розвиває фонематичний слух;
- виховує доброту;
- тлумачить поняття «казка»;
- розрізняє народні і літературні казки;
- виділяє в тексті дійових осіб, даю їм характеристику;
- вміє театралізувати й створювати інсценізацію;
- вміє заповнювати лепбук.

Інформатична галузь

- називає складові комп'ютера та їх призначення;
- розрізняє пристрої, що використовуються для обчислення, опрацювання текстів, зображень, передавання повідомлень;
- дотримується правил поведінки і БЖ під час роботи за комп'ютером;
- вміє увімкнути та вимкнути комп'ютер та інші пристрої;
- знаходить необхідну інформацію в тексті та у виділеній частині тексту;
- використовує мишку та інші маніпулятори для вибору та переміщення об'єктів.

Природнича галузь

- пояснює взаємозв'язки між об'єктами та явищами живої і неживої природи, причини сезонних змін у природі;
- характеризує властивості повітря;
- проводить (самостійно або в групі) прості спостереження (досліди);
- характеризує осінні явища в неживій та живій природі
- критично оцінює та узагальнює інформацію природничого змісту, усвідомлюю її значення у своєму житті;
- усвідомлює причини виникнення вітру.

Математична галузь

- володіє навичками додавання і віднімання з переходом через розряд у межах 20;
- знає про існування задач, на запитаннях яких не можна відповісти, виконавши одну арифметичну дію;
- уміє складати (за допомогою вчителя) короткий запис, розв'язування та відповідь до задачі;
- обґрунтовує вибір арифметичних дій при розв'язуванні складених задач та оформлюю записи.

Матеріали та обладнання: капсула часу, циліндр і мантия Г. К. Андерсена, парасолька Оле Лукойє, картки із завданнями, відеозапис мультфільма «Дюймовочка», аудіозапис «Казкова музика», лепбук, ляльковий театр, іграшкова мишка, комп'ютерна мишка, фен, аркуш паперу, сухе листя, камінець, набір мішечків із зерном, імпровізована комора мишки.

Зміст занять протягом дня

І частина

І. Створення емоційного фону заняття. Ранкове рандеву (15-20 хв)

1. Привітання. Галерея творчих портретів.

Вчитель (у ролі Добродії): Доброго ранку, мої любителі казок! Я господарка галереї творчих портретів – Добродія.

«Казка – це золоте намисто, яке впало на морське дно» – говорить народна мудрість. Гортаючи сторінки улюблених казок, ми розуміємо, що вони наші великі вчителі, які, розважаючи, виховують.

Література – невичерпне джерело досвіду, духовних багатств, неповторних і незабутніх вражень. І навіть з плином невблаганного часу не міліє літературна криниця, не перестає дивувати й навчати. Багато літературних творів мають вдячного читача серед людей різного віку й продовжують бути цікавими в усі

віки. Саме до таких творів належать і мої казки. Я складав їх для дітей і для дорослих.

2. Групове заняття

Вчитель (у ролі Добродії):

Капсула часу

Добродія говорить дітям, що сьогодні вони відкриють капсулу часу.

Показує гостям капсулу часу, говорить про те, що на дні приховано ім'я письменника з іншої епохи (на дні написано ім'я Г. К. Андерсен) і пропонує гостям наповнити капсулу його творами.

3. Щоденні новини. Біографія письменника

До галереї входить Г. К. Андерсен і розповідає свою біографію.

Життя моє – справжня казка, багата на події, прекрасна! Якби тої пори, коли я бідною, беспорядною дитиною пустився білим світом, мене зустріла на шляху могутня фея й сказала: «Обери собі мету й напрям, а я буду тебе направляти й захищати», – і тоді б моє життя не склалася б краще, щасливіше, розумніше.

Я народився 2 квітня 1805 року в місці Оденсе в родині бідного шевця й прачки. Мій батько знався на грамоті, любив читати й привчав до читання мене. З дитинства я обожнював народні казки, а коли переказував їх, намагався додати щось своє оригінальне. Я був мрійливим, добродушним, спостережливим і розважливим хлопчиком. Гарно співав і захоплювався театром. Вечорами, граючись у свій власний ляльковий театр, мріяв стати професійним актором. Тому з 14 років я полишив домівку й подався до Копенгагена.

Це був період напівголодного існування, особистих невдач і перших життєвих розчарувань. Проте завдяки хорошим людям, які побачили в мені непересічні здібності, я вступив до гімназії, де мені, 16-річному юнакові, довелося навчатися із значно молодшими дітьми. Я був старанним учнем і вже тоді робив свої перші поетичні спроби, за що переслідував мене директор. Потім завдяки допомозі друзів я став студентом університету в Копенгагені, де й почав серйозно займатися літературою, писав нариси, оповідання, романи, вірші, п'єси, багато подорожував.

Вправа 4: Обмін інформацією. Калейдоскоп казок Андерсена.

Та справжнє визнання принесли мені перші казки: «Кресало», «Принцеса на горошині», «Русалонька», «Гидке каченя». А з 1835 року я почав щороку видавати по збірці казок до Нового року та Різдва як подарунок дітям на ялинку. Усі мої казки близькі до реальності, адже немає казок, кращих від тих,

які створює саме життя. Найкращим подарунком для мене стало визнання на батьківщині – в рідній Данії.

(Під час цього заняття діти називають казки, які вони знали з дитинства. І говорять по добрі вчинки їх головних героїв).

II частина

II. ІНТЕГРОВАНІЙ БЛОК ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ

1. Мовно-літературна галузь

(Чути шарудіння й чийсь кроки. З'являється Оле-Лукойє.)

Оле-Лукойє. Вітаю вас, друзі! Моє шанування, дорогий казкарю. Ви пізнаєте мене?

Андерсен. Звісно ж! Ти Оле-Лукойє, мій друг і помічник. Як я радий бачити тебе!

Оле-Лукойє. Навзаєм! Я прийшов сюди не сам, а, як завжди, з казкою – вашою казкою, Андерсене. Як ви писали в історії про мене: «Ніхто в світі не знає стільки казок, скільки знає їх Оле-Лукойє». Це справедливі слова, й тому зараз я запрошую всіх у чарівну подорож казковим світом Ганса Крістіана Андерсена. Готові? Ось моя чарівна парасолька... І сьогодні ви познайомитеся з однією з таких казок – це Дюймовочка.

((Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

На екрані з'являється уривок з мультика «Дюймовочка»).

Проблемне питання: У чому проявилось добро жінки, яка посадила зернятко?

1.1. Хвилинка чистопису

К Ка З Казка



Завдання: скласти речення за малюнками, використовуючи слово «казка».

1.2. Словниковий калейдоскоп

Слова спокійно жили в книжці,
В яку вдалось пробратись мишці.
Вона початки відкусила,

У себе в нірці схоронила.

орішок, інка, аба, ак, ук, ишка, крі, астівка, рузі.

Учитель пояснює дітям, що їм потрібно вставити замість пропусків букви, які позначають двінкі та глухі приголосні звуки. Ці слова діти зустрічатимуть під час роботи над текстом казки Г. К. Андерсена

(Горішок, жінка, жаба, рак, жук, мишка, кріт, ластівка, друзі)

1.3. Метод «Передбачення на основі запропонованих слів»

Діти об'єднуються в групи і складають свою казку на основі запропонованих вище слів, які вони відтворили у «Словниковому калейдоскопі».

Добродія (вчитель): сьогодні протягом дня ми будемо поступово дізнаватися, чи справдилися ваші передбачення.

(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

1.4. Мозковий штурм

- Що таке жанр?
- Які жанри усної народної творчості ви знаєте?
- Що таке казка? Які бувають казки?

Прогнозовані відповіді дітей:

Бабусі розповідають казки.

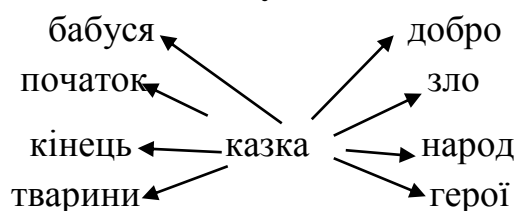
Казка буває авторською та народною.

Казка має початок і кінець.

У казці завжди добро перемагає зло.

Тварини часто бувають казковими героями.

1.5. Асоціативний кущ



(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

2. Природнича галузь

Читання уривку з казки «Дюймовочка»

Вона сплела собі ліжечко з травинок і повісила його під листям лопуха, щоб дощик не замочив її. Вона їла солодкий квітковий пилок і пила росу, яку щоранку знаходила на листі. Так минули літо. Наступила осінь. Всі пташки, що так добре співали для неї, відлетіли, з дерев осипалось листя, квіти пов'яли; великий лист лопуха, під яким вона жила, скрутився, і від нього нічого не лишилося, крім пожовклої, сухої стеблинки.

- *Закінчилось літо, наступила холодна осінь.*

1. Гра «Я - спостерігач»

Формування вміння спостерігати, порівнювати, робити узагальнення

Кожній групі роздають малюнок (ілюстрації до казки «Дюймовочка» на осінню тематику), розглядаючи які, діти повинні відшукати якнайбільше ознак осені.

- *Наближалась зима, дув холодний, пронизливий вітер, температура повітря знижувалась, дощ переходив у сніг (на екрані фрагмент з мультфільму «Дюймовочка»).*

(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

Добродія (вчитель):

- Що таке вітер? Як він утворюється? на ці питання ми спробуємо відповісти провівши гру «Веселі чоловічки».

2. Гра із використанням методу ГРВЗ «Веселі чоловічки»

(обігравання ситуації утворення вітру)

Запрошуються учасники гри. Обирається ведучий. Вчитель пояснює дітям, що ***під час нагрівання повітря розширюється, а під час охолодження стискається.***

Коли ведучий показує картинку з сонечком, то діти вільно гуляють по аудиторії, займаючи весь простір, коли ведучий показує картку зі сніжинкою – діти гуртуються взявши за руки щільно один біля одного.

- Що ви відчували, коли пересувалися по аудиторії? (Вітер)

Висновок: Холодне повітря стискається, тепле — розширюється, унаслідок чого утворюється рух повітря — вітер.



- А як ще ми можемо з вами утворити вітер? (за допомогою роту, підняти руку вгору і різко її опустити, швидко пройтися по класу, відчинити двері і вікно одночасно).

3. Дослід з феном

- А ще принцип дії вітру покладено в роботу механізмів побутових приладів, що використовуються вдома. В яких побутових приладах використовується механізм що нагадує вітер?(фена, пилососа, вентилятора, кондиціонера).

За допомогою фена проводиться дослід з метою виявлення залежності ваги предмета і сили вітру. Які речі вітер здує в першу чергу: сухий листок, папірець, іграшку чи цеглину?

Демонстрування напрямку вітру (вітер може дути в різних напрямках і з різною силою).

4. Інформаційна хвилинка. Робота в парах.

Восени змінюється і життя тварин. Одні тварин заготовляють собі запаси їжі на зиму, інші впадають в сплячку : борсук, їжак, кажан, жаба, гадюка, деякі риби. Восени завмирає життя комах. З настанням перших холодів гине більшість комах. Деякі ж залазять у щілини дерев, огорож, будинків і там зимують. По-різному пристосувалися до несприятливих умов і птахи. Більшість із них відлітають у вирій, інші залишаються. **Перелітні птахи** - птахи, які відлітають на зиму у вирій: *ластівки, зозулі, дрозди, шпаки, зяблики, лелеки, журавлі, перепели, жайворонки польові, гуси, лебеді, качки та ін.*

Завдання: відшукати у фрагменті казки «Дюймовочка» зміни в житті тварин (уривок з текстом надруковано на картках на кожній парті)

5. Гра «Ноїв ковчег» (Джозеф Корнелл)

Для гри діти отримують парні картки з зображенням різних тварин (дві картки з кротом, дві - з мишею, дві - з жабою, дві - з жуком і т. д.). Кожна дитина отримує по картці і нікому не говорить про те, хто на ній зображений. Під час гри кожний з них буде не тільки зображувати того, хто у нього на картинці, але і шукати собі пару. По сигналу кожна дитина починає здійснювати характерні для своєї тварини рухи, видавати відповідні звуки і вишукувати в утвореному галасі ту тварину, яка рухається і «розмовляє» так само, як він. Після того як всі знайдуть свої пари, учні влаштовують парад тварин: нехай кожна пара по черзі зобразить свою тварину. Вчитель обов'язково коментує виступи всіх пар, відзначаючи особливості забарвлення, красу і неповторність кожного з зображуваних тварин.

Звучить уривок з казки «Дюймовочка»

Дюймовочка дуже мерзла, бо її платтячко зовсім порвалось. Вона сама була така ніжна і маленька, бідна Дюймовочка, вона могла замерзнути на смерть! Почав падати сніг, і кожна сніжинка для Дюймовочки була наче ціла лопата снігу для нас; адже ми великі, а вона була лише в один дюйм заввишки. Дівчина загорнулася в сухий листочок, але ж він не грів, і вона тремтіла від холоду.

(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

2. Інформатична галузь

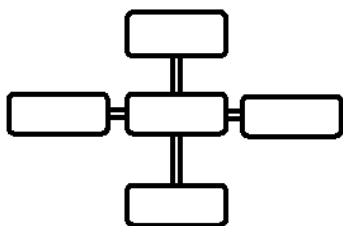
1 Робота над загадкою

- Діти, а де живуть мишки? (У полі, у будинках) (Демонстрація іграшкових мишок.)

Скромний сірий колобок Довгий, тонкий проводок Зверху на коробці Дві великі кнопки. В тебе є хороша книжка, А в комп'ютера є .. (мишка).

Отже, у компютера також є мишка, тільки інша, ось така (показати компютерну мишку) - це мишка-подруга, мишка-помічниця.

Назвіть, будь-ласка, які ще присторої-друзі є у комп'ютера (роздати картки)



Картка 1.



Картка 2.

Розташуйте ці зображення пристроїв введення в першу колонку, а пристроїв виведення - в другу колонку.

2. Робота з казкою.

Як Мишка посварилася з Монітором

Друзі часто сваряться, дружби без сварок не буває. Зате як приємно потім помиритися.

Одного разу, Мишка образилася на Монітор. У чому річ? Її, бачте, зазидки взяли, що всі, хто сідає до комп'ютера, усю увагу звертають на Монітор.

- Я що служниця – обурилася Мишка. Тільки й того, що «клікають» по мені, навіть не глянувши, змушують "ловити" та "ганятися" за текстом. От, значить, як?

При першій же нагоді подалася Мишка в мандри друзів інших шукати. Одне вона пам'ятала чітко: майбутній друг обов'язково мусить мати зв'язок з електрикою. До кого тільки Мишка не набивалася в друзі: і до електрочайника і до мікрохвильовки. Нарешті добралася до телевізора та телефону, а ті просто байдуже відмахнулися від Мишки, вона їм була зовсім ні до чого.

А Монітор дуже сумував без подруги, бо ніхто не підходив і не вмикав комп'ютер, без Мишки не було сенсу це робити. Побачивши це Мишка зрозуміла, що тільки вдвох вони можуть бути корисними. І якщо люди дивляться тільки на Монітор, то це заслуга Мишки, а отже, і її добра справа.

- Отже, усі пристрої комп'ютера дуже важливі.

- Що мала на увазі мишка, коли говорила про те, що її змушують "ловити" та "ганятися" за текстом? ("ловити"(виділяти) та "ганятися"(переклювати та копіювати).

- Скільки клавіш у мишки? Як вони називаються? Підпишіть.

- Колесом, що посередині ми гортаємо, лівою "лапкою" мишки виділити, "правою" – копіюємо.

- Якою клавішею мишки ми користуємося частіше?
- Розфарбуйте «головну» - ліву клавішу мишки червоним кольором. Саме цією клавішею мишки ми, зазвичай, будемо користуватись:

Завдання.

(робота з роздатковим матеріалом «Комп'ютерна миша»)



(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

3. Математична галузь

1. Прийом. Усний рахунок з коментуванням та роботою на комп'ютері.

Діти усно обчислюють приклади та повинні мишкою перетягнути зернятко (файл) до відповідного мішка-папки.

- Спробуємо допомогти добрій Мишці порахувати запаси Крота. Тільки, от біда, деякі зернятка випали з мішечків. Допоможіть, будь ласка, дізнатися, з яких саме мішечків вони випали *(на екрані приклади малюнків:*
- *Мишки з цифрами 7, 8, 9.*

Та розсипані зернятка, на яких приклади: 18-9; 15-7; 3+5; 12-3; 14-7; 16-8; 12-5; 16-7.

2. Інтерактивний метод «Дешифрування»

Вчитель: Дякує нам Мишка та Кріт за нашу доброту, але він просить нас розібратися ще з одним завданням. Яким? Ми самі зараз спробуємо з Вами відгадати.

Гра «Дешифрувальник»									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
А	Г	Є	І	Л	О	С	Ф	Ц	Ь
Б	Д	Ж	Й	М	П	Т	Х	Ш	Ю
В	Е	З	К	Н	Р	У	Ц	Щ	Я

312194 (Слово-ключ «задачі»)

3.Робота над простими задачами.Прийом «Жива задача».

Практична та творча робота з мішечками. Дітям потрібно порахувати кількість зернинок та горошиноку різних мішечках та скласти умову задачі. Також можна використати прийом поділу на групи (умова, розв'язання, відповідь).

1 група:

Кріт зібрав – 7 зернинок та 8 горошинок. Скільки всього запасів зібрав кріт?

2 група:

Задача повинна розв'язуватися дією віднімання.

- Яке запитання буде у новій задачі?

Прогнозовані відповіді учнів:

- На скільки більше горошинок зібрав кріт, ніж зернинок?
- Чи;
На скільки менше зернинок, ніж горошинок).

Прийом «Жива задача» ЗАДАЧА

Умова

Запитання

Розв'язання

Відповідь

(Учні з картками в руках, на яких записані складові задачі, шикуються по порядку)

Вчитель:

- Які задачі ми зараз розв'язували з Вами? (прості).
- З яких компонентів вони склалися? (на лепбучі відтворюються компоненти задачі)

4. Вправа- гра «Морський бій».

Вчитель: Зараз ми познайомимося із іншим видом задач.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	І	А	Б	В	Г	Д	В	Ж	З	Й
Б	Ї	Й	К	Л	М	Н	О	П	С	И
В	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь
Г	Ю	Я	Й	Ц	У	К	Е	Н	Г	Ш
Д	Щ	З	Х	Ї	Р	Ф	І	В	А	А
Е	П	Р	О	Л	Д	Ж	Є	Я	Ч	С
Є	М	А	И	Т	Ь	Б	Ю	Й	Ц	У
Ж	К	Е	Н	Г	Ш	Щ	З	Х	И	Ї
З	Ф	І	В	А	Н	П	Р	О	Л	Д
И	Є	Я	Ч	С	М	И	Т	Ь	Б	Ю

В-1 Б-3 Б-4 А – 1 А-6 Ж-2 З – 5 (складені)

Вчитель: отже, сьогодні ми ознайомлюємося та вчимося розв'язувати складені задачі.

- Давайте пригадаємо, кому збирався допомагав зимувати Кріт у нашій казці? (Дюймовочці).
- Чи добра риса???
- Складемо задачу за таким коротким записом:

Було – 7 кг, 8 кг

Віддав – 9 кг

Залишилося – ?

Робота над задачею : аналітико-синтетичний розбір за запитаннями.

Проблемне запитання щодо розв'язання задачі: Як із прстих задач утворили складену?

(Оле-Лукойє крутить свою парасольку під «Казкову музику».)

III Рефлексія. Крісло автора

- Яку добру справу зробили ви протягом останнього місяця?

Прийом «Незакінчене речення»

Для мене сьогодні відкрилися такі добрі справи...

Мене найбільше здивувало...

Хочу розповісти про сьогоднішній день...

Якименко С.І., доктор філософії в галузі освіти, професор кафедри початкової освіти,

Авраменко К. Б., доктор філософії в галузі освіти, доцент кафедри початкової освіти,

Тимченко А. А., доктор філософії в галузі освіти, доцент кафедри початкової освіти,

*Іванець Н. В., викладач кафедри початкової освіти,
Філімонова Т. В., викладач кафедри початкової освіти*

3.4 РОЗРОБКА ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ДИДАКТИКА» (II КУРС)

Тема. Використання технологій інтерактивного навчання на уроках у початковій школі.

Мета. Розкрити зміст поняття «інтерактивний метод», розглянути особливості методики проведення уроку з використанням інтерактивних технологій. Сформуванню уявлення студентів про інтерактивний метод як один із ефективних методів засвоєння навчального матеріалу. Вчити студентів застосовувати інтерактивні технології в системі роботи вчителів початкової школи. Залучати студентів до творчої діяльності. Виховувати у студентів здатність до самоорганізації і самоконтролю, почуття гуманізму і любові до майбутньої обраної професії.

Формувати у студентів такі компетентності:

– здатність застосовувати основні дидактичні методи на практиці, володіти технологією навчання.

– здатність самостійно здобувати і використовувати в практичній діяльності нові знання та вміння у галузі початкової освіти, прагнути до саморозвитку.

– здатність усвідомлювати соціальну значущість своєї майбутньої професії, володіти високою мотивацією до виконання професійної діяльності у галузі початкової освіти.

Обладнання: мультимедійна презентація, схеми, таблиці.

План

1. Загальна сутність поняття «інтерактивна технологія», «інтерактивний метод».
2. Класифікація інтерактивних методів.
3. Застосування інтерактивних методів на уроках у початковій школі.

Хід заняття

Емоційне налаштування

(Взятися за руки. Промовити слова. Обійнятися)

Привіт, привіт тобі, мій друже,

Я скучив за тобою дуже.

Не бачив цілі вихідні, –

Аж два таких предовгих дні!

I. Попередній контроль знань, навичок і вмінь студентів;

1. Метод «Асоціативний куш»



II. Формулювання загальної проблеми та її обговорення за участю студентів;
Повідомлення теми і мети практичного заняття.

III. Розв'язування завдань та їх обговорення. Робота над планом практичного заняття.

План 1. Загальна сутність поняття «інтерактивна технологія», «інтерактивний метод». (відповіді студентів, порівняння активного і пасивного навчання)

A) Робота в групах «Порівняння активного і пасивного навчання» (таблиця)

2. Класифікація інтерактивних методів. (відповіді студентів).

3. Застосування інтерактивних методів на уроках у початковій школі.
(відповіді студентів).

IV. Виконання практичних завдань, їх перевірка й оцінювання.

«Карусель»

V. Підведення підсумків заняття.

1. «Займи позицію»

Чи є ефективним застосування інтерактивних технологій на уроках у початковій школі?

1. Загальна сутність поняття «інтерактивна технологія», «інтерактивний метод».

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Педагог виступає в ролі організатора процесу навчання, лідера групи. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем. Воно ефективно сприяє формуванню цінностей, навичок і вмінь, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером учнівського колективу.

Отже, інтерактивні технології – це організація засвоєння знань і формування певних вмінь та навичок через сукупність особливим способом організованих навчально-пізнавальних дій, що полягають у активній взаємодії учнів між собою та побудові міжособистісного спілкування з метою досягнення запланованого результату.

Іванець Н. В., викладач кафедри початкової освіти

3.5 РОЗРОБКА ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ» (ІV КУРС)

Тема: Застосування технології проектного навчання у початковій школі

Мета.

- оволодіти знаннями про зміст і структуру проектної технології. Сформувані в майбутніх учителів вміння використовувати проектну технологію на уроках в початковій школі.
- розвивати професійне мислення, рефлексію, творчу уяву, мовлення, здатність аналізувати, співставляти і порівнювати класичні та інноваційні педагогічні технології навчання.
- виховувати готовність до впровадження сучасних технологій у практику початкової школи, позитивне ставлення до інновацій, культуру педагогічного спілкування, толерантність.

Завдання:

ознайомити з історією виникнення і впровадження педагогічної технології в системі освіти

- розкрити сутність та особливості проектної технології навчання; виділити її істотні переваги;
- вивчити зміст основних етапів проектної діяльності молодших школярів;
- сформувані позитивне ставлення і прагнення майбутнього вчителя початкової школи до творчого оволодіння проектною технологією;

Ключові поняття: проект, метод проектів, проектна технологія, навчальний проект.

План:

1. Виникнення та розвиток проектів в історії зарубіжної та вітчизняної систем освіти.
2. Мета і завдання впровадження проектної технології. Вимоги до застосування методу проектів.
3. Особливості застосування проектної технології у початковій школі. Типи проектів.

Практична частина:

- розробити план і завдання проекту будь-якого типу для учнів 1-4 класів;

Проблемне питання: Яку роль відіграє технологія проектного навчання у навчально-виховному процесі початкової школи?

План проведення практичного заняття

I. Організаційно-підготовча частина практичного заняття.

1. Привітання.
2. Актуалізація уваги студентів.
3. Підготовка до висвітлення нової теми.
4. Повідомлення теми, мети і завдань практичного заняття.
5. Актуальність проведення практичного заняття на задану тему.
6. Ознайомлення з планом практичного заняття.
7. Перелік рекомендованих літературних джерел.
8. Психолого-педагогічний ескіз навчальної літератури та періодичних видань.

II. Змістова частина практичного заняття.

1. Структурні елементи заняття, які забезпечують досягнення дидактичної і виховної мети, їх зміст і послідовність.
2. Реалізація плану практичного заняття і підведення підсумків з кожного питання.

III. Підсумкова частина практичного заняття.

1. Закріплення пройденого матеріалу.
2. Підведення підсумків практичного заняття. Рефлексія. Метод «Займи позицію»
3. Настави щодо самостійної роботи під час підготовки до наступного заняття.

Хід заняття

Розглянемо *зміст діяльності* учасників проекту на кожному його етапі.

I етап. Організація проекту.

Етап визначення вчителем стратегії діяльності, яка полягає у виборі виду і теми проекту, формулюванні провідної проблеми та дидактичної мети. До роботи на цьому етапі молодші школярі переважно не долучаються.

Обираючи тему проекту, вчителю варто орієнтуватись на такі критерії:

- чи дійсно серйозно захопить учнів пропонований проект;
- чи піддаватиметься він успішній реалізації з їхнього боку;
- чи буде мати практичний, особистісно чи соціально значущий результат;
- чи зумовить виконаний проект у процесі його реалізації подальшу серію проектів.

II етап. Планування проекту.

Етап організації проектної діяльності учнів. Учитель ознайомлює дітей із

загальною темою навчального проекту та стимулює виникнення інтересу до неї; окреслює коло проблемних питань та зорієнтовує учнів на усвідомлення задуму проекту; допомагає вжитися в ситуацію та виділити низку проблем, які цікавлять учнів; скеровує на можливі шляхи розв'язання проблеми та ймовірний результат діяльності, допомагає у плануванні.

Після такого «занурення» в проект організовується активна спільна (чи індивідуальна) проектна діяльність учнів. Для цього, за бажанням учасників, утворюються творчі групи й обирається напрям діяльності, який узгоджується із загальною темою та ідеєю проекту. Учасники визначаються із формою представлення результатів.

На цьому етапі ініціатива переходить до учнів. Це зумовлено тим, що виконання певних завдань за прямою вказівкою вчителя може не відповідати нахилам та бажанням дітей.

На цьому ж етапі визначаються критерії оцінювання діяльності учасників.

III етап. Реалізація проекту.

Характер діяльності учасників – інформаційно-операційний. Учні з допомогою вчителя визначають можливі джерела інформації, самостійно збирають необхідний матеріал, безпосередньо виконують поставлені завдання проекту. Педагог займає позицію консулганта, а за потреби – координатора; він спрямовує пошукову діяльність школярів в оптимальному напрямі. Самостійна пошукова робота підпорядкована певній логіці та здійснюється за таким алгоритмом:

- усвідомлення проблеми власного пошуку;
- з'ясування незрозумілих питань;
- спостереження, збір фактів, доказів;
- аналіз та узагальнення зібраних даних;
- узгодження виконаної роботи із запланованою;
- висновки.

Проведене учнями дослідження завершується застосуванням набутих знань у практичній роботі. Її результатом повинен бути реальний освітній продукт, що має суб'єктивну або об'єктивну цінність. Отримавши його, учні дають відповіді на такі запитання:

—Які знання знадобилися в практичній роботі?

—Який особистий досвід змогли використати? Який новий досвід отримали?

—Що змінилося в результаті виконання проекту?

—Що покращили для себе чи для інших людей?

IV етап. Підсумок проекту.

На завершальному етапі розробки проекту передбачається оформлення й презентація його результату, аналіз та оцінювання проектної діяльності учасників. Важливість цього етапу пояснюється тим фактом, що кожна справа має

бути доведеною до кінця. Відчуття завершеності виникає в учнів під час представлення результату проекту.

Педагогічна цінність підсумкового етапу полягає не у виявленні якості виконаного продукту, а в ході самої діяльності. Учителя передусім цікавить, як працювали діти, як змогли реалізувати свої можливості, якою мірою виявили свою самостійність, яких нових знань і вмінь набули. Для учнів цей етап пов'язаний із демонструванням зростання своєї компетентності.

Іванець Н. В., викладач кафедри початкової освіти

3.6 РОЗРОБКА ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДИКИ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ З ДИСЦИПЛІНИ «ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ» (ІV КУРС)

Тема: Ігрові технології в початковій школі

Очікувані результати. Після цього заняття студенти зможуть:

- пояснювати зміст поняття «ігрова технологія навчання»;
- виділяти етапи, завдання і вимоги до проведення ігор;
- створювати умови для застосування ігор на уроках під час виробничої практики і в подальшій професійній діяльності;
- доводити ефективність використання ігор у навчально-виховному процесі початкової школи;
- обґрунтовувати свою думку;
- оцінювати зміни власного рівня знань.

План змісту заняття:

1. Умови ігрової діяльності.
2. Структура і функції гри.
3. Типи ігор.
4. Завдання і вимоги до проведення ігор.

Проблемне питання: *Яку роль відіграють ігрові технології у навчально-виховному процесі початкової школи?*

Обладнання: мультимедійна презентація, конверти із завданнями для роботи в групах, кольорові капелюхи за технологією Едварда де Боно.

Регламент заняття. 1. Вступна частина – до 20 хв. 2. Основана частина – до 50 хв. 3. Заключна частина – до 10 хв.

Організація пізнавальної діяльності студентів

I. Вступна частина.

1. Привітання

- Доброго дня, шановні студенти! Я рада вас бачити сьогодні в такий похмурий день! Пропоную підняти ваш настрій незвичайним привітанням! Вітаючись ви повинні будете назвати своє повне ім'я і улюблену гру, в яку любили грати в дитинстві. Але слухайте уважно і намагайтесь запам'ятати ігри, які будуть звучати.

Наприклад: Добрий день! Я Наталія Володимирівна і моєю улюбленою грою в дитинстві була гра «Класики».

2. Очікування.

Метод «Мікрофон».

3. Встановлення правил заняття.

На нашому занятті ми повинні дотримуватися певних правил, щоб встигнути виконати всі завдання і досягти очікуваних результатів.

Правила:

1. Бути позитивними.
2. Бути активними.
3. Дотримуватись часових меж під час висловлювань.
4. Говорити по черзі, коротко.
5. Говорити від свого імені.

II. Основна частина.

1. Повідомлення теми і очікуваних результатів заняття.

Отже, ми не даремно згадали про улюблені ігри. Тому що сьогодні на занятті говоритимемо про ігри у навчально-виховному процесі. Зверніть увагу на екран, де висвітлено тему заняття і очікувані результати. Саме через ігрову діяльність дитина входить в соціальне середовище. А коли від гри вона переходить до навчання, то ігрові технології на уроках допомагають зробити цей процес більш цікавішим, доступнішим і простішим.

2. Психолого-педагогічний ескіз навчальної літератури та періодичних видань.

Наша бібліотека підготувала для вас огляд літератури з даної теми.

3. Метод «ЗХД» (знаємо - хочемо дізнатися – дізналися)

Для того , щоб розпочати роботу над темою, ми з вами повинні з'ясувати, що вже знаємо про ігрові технології за допомогою ось такої таблиці за допомогою цікавого методу.

Знаємо	Хочемо дізнатися	Дізналися

4. Метод «Карта поняття» (робота в малих групах).

А зараз я пропоную вам попрацювати в групах і створити карту поняття «Ігрова технологія». А ділитися на групи ми будемо за улюбленими іграми, які ви згадували під час привітання. (називають чотири)

(пересісти за столи, переставити стільці)

Яка ця технологія? (означення)	Вона «НЕ»: не шаблонна...
Що дає?	Ігрова технологія

Поняття «ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

5. Створення кластеру «Виноградне гроно» до поняття «гра».

А зараз для збільшення інтелектуальної активності ми змусимо наші півкулі попрацювати (розминка «Носик-вушко»)

6. Робота в малих групах над планом змісту заняття.

План заняття я сховала у конверти, які ви повинні витягти методом жеребкування і обговорити в групах.

Зараз ми змінимо склад груп і назвемо цей поділ «Іграшкова крамниця».

Уявімо, що вночі всі іграшки в крамниці ожили і почали бігати. Назвіть ті іграшки в крамниці, про які ви в дитинстві мріяли і хотіли, щоб мами їх вам купили. (називають чотири)

Нумерація конвертів схована.

7. Показ імітаційних ігор студентами (результат домашньої самопідготовки).

8. Вирішення проблемного питання за допомогою методу «Кошик ідей».

А для цього завдання ми поділимося на групи, називаючи вже дидактичні ігри, які ви застосовували під час виробничої практики.

III. Заключна частина.

4. Заповнення третього стовпчика таблиці за методом «ЗХД» (знаємо - хочемо дізнатися – дізналися).

Підведення підсумків практичного заняття. Рефлексія за допомогою методу «Кольорові капелюшки Едварда де Боно».

5. Оцінювання власної діяльності за допомогою вправи «Зарядка».

Іванець Н. В., викладач кафедри початкової освіти

3.7 РОЗРОБКА ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «МЕТОДИКА РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ» (І КУРС)

(Практичне заняття з елементами тренінгу за технологією критичного мислення)

Тема: Портфоліо методів критичного мислення

Очікувані результати. Після цього заняття студенти зможуть:

- пояснювати зміст поняття «критичне мислення»;
- структурувати етапи уроку з розвитку критичного мислення ;
- створювати умови для застосування методів критичного мислення на уроках під час виробничої практики і в подальшій професійній діяльності;
- доводити ефективність використання методів критичного мислення в освітньому процесі початкової школи;
- обґрунтовувати свою думку;
- оцінювати зміни власного рівня знань.

План змісту заняття:

1. Сутність поняття «критичне мислення».
2. Характеристика методів КМ: «Таблиця ЗХД», «Таксономія Блума», «Фішбоун».
3. Закриті і відкриті питання.
4. Рефлексія. Метод «Кубування»

Проблемне питання: *У чому ефективність використання технології критичного мислення в освітньому процесі початкової школи?*

Обладнання: мультимедійна презентація, конверти із завданнями для роботи в групах, фішки для роботи в групах.

Регламент заняття. 1. Вступна частина – до 20 хв. 2. Основна частина – до 50 хв. 3. Заключна частина – до 10 хв.

Організація пізнавальної діяльності студентів

I. Вступна частина.

1. Привітання.
2. Очікування.
3. Встановлення правил заняття.

II. Основна частина.

1. Повідомлення теми і очікуваних результатів заняття.
2. Робота в малих групах. Метод «Карта поняття».

Яке це мислення? (означення)	Воно «НЕ»: не шаблонне...
Що дає?	Критичне мислення – це...

3. Метод «ЗХД» (знаємо - хочемо дізнатися – дізналися).

Знаємо	Хочемо дізнатися	Дізналися

4. Робота в малих групах. Метод «Таксономія Блума».

5. Методика відкритих і закритих питань.

6. Вирішення проблеми. Метод «Фішбоун».

7. Обмін інформацією. Метод «Ажурна пилка».

III. Заключна частина.

6. Заповнення третього стовпчика таблиці за методом «ЗХД» (знаємо - хочемо дізнатися – дізналися).

7. Вирішення проблемного питання. Метод «Кубування».

8. Оцінювання власної діяльності за допомогою методу «Карусель».

Іванець Н. В., викладач кафедри початкової освіти

ЛІТЕРАТУРА

1. А. Серант. П. Шевчук Двоетапне навчання – ефективний метод підвищення кваліфікації державних службовців. Навчальний процес у закладах системи перепідготовки та підвищення кваліфікації кадрів: досвід та проблеми. Збірник наукових та науково-методичних праць. Київ: УАДУ, 2003. с.80-90.
2. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання-історії в шко-лі: Монографія. – Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 160 с.
3. Бутз М. Робота в групах і демократичний процес // Робота в групах. Вибрані статті / Пер. з польськ. – Варшава, 1994. – С. 1-6.
4. Бушуєв С.Д. Управління проектами (опорний конспект дистанційного курсу): Навч.посіб. – К.: Міленіум, 2003. – 114с.
5. Вища освіта України і Болонський процес // Навч.пос. / За ред. Кременя В.Г. – Київ – Тернопіль, 2004. – 110с.
6. Воронцов В. В. Технология обучения // Педагогика / Под ред. П. И. Пидка-систого. – М., 1996. – 168 с.
7. Дьяченко В. К. Новая дидактика. – М., 2001.
8. Інноваційні технології навчання в системі підготовки та підвищення кваліфікації державних службовців // Під. заг. ред. В. Г. Логвінова та С.К.Хаджираєвої. – Одеса: ОРІДУ УАДУ, 2002. – 253с.
9. Карпук В.І., Чемерис А.О., Шевчук П.І. Курси дистанційного навчання. – Львів: ЛРІДУ НАДУ, 2005. – 72с.
10. Кобилянський Л.С. Управління проектами. Навч.посіб. – К.: МАУП, 2002. – 200 с.
11. Кулюткин Ю.Н. Психология обучения взрослых. – М.: 1985. – 200с.
12. Луговий В. І. Педагогічна освіта в Україні: структура, функціонування, тенденції розвитку / За заг. ред. акад.О.Г.Мороза. – К.: МАУП, 1994. – 196с.
13. Падалка О. С. та інші. Педагогічні технології. – К.: Укр. енциклопедія, 1995. – 129 с.
14. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. – К., 2002. – 135 с.
15. Пометун О., Ігнатова І., Костюк І., Кендзьор П. Ми – громадяни-України: Методичний посібник з курсу громадянської освіти 9(10) кл. / За ред. О. І. Пометун.
16. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. – Київ: «Грамота», 2012. – 502 с.
17. Сайт Міністерства науки та освіти України // www.mon.gov.ua
18. Ярошенко О. Г. Групова навчальна діяльність школярів: теорія і методика. Київ: Партнер.1997. 193 с.

ДЛЯ ПОДАТОК

