USAID
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ

pact building local promise.

ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ ФОНД «КРОК ЗА КРОКОМ»

РОЗВИВАЄМО ГРОМАДЯНСЬКІ КОМПЕТЕНТНОСТІ: ДРУГИЙ КЛАС

НАШІ ІДЕЇ ДО ТЕМИ: УСЕ ПОВ'ЯЗАНО З УСІМ

Вправа:
МІСТО МАЙБУТНЬОГО

Олена Гулько
Оксана Єгорова
Ірина Єрьоменко
Олена Нечипорук
Світлана Хаванська

Київ – 2019

Матеріали для педагогів та батьків учнів другого класу із формування громадянської компетентності розроблено проектом «Розвиток громадянської компетентності учнів Нової української школи: перший цикл початкової школи», що реалізується Всеукраїнським фондом «Крок за кроком» у рамках Програми сприяння громадській активності «Долучайся!», що фінансується Агентством США з міжнародного розвитку (USAID) та здійснюється Pact в Україні.

Зміст матеріалів є винятковою відповідальністю Pact та його партнерів і не обов'язково відображає погляди Агентства США з міжнародного розвитку (USAID) або уряду США.

Матеріали до теми «Усе пов'язано з усім» розроблено педагогами учасниками проекту:

Олена Гулько,
вчитель початкових класів комунального закладу «Спеціалізована загальноосвітня школа I ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради»

Оксана Єгорова,
заступник директора з навчально-виховної роботи Іллінівської спеціалізованої школи I-III ступенів Іллінівської сільської ради Костянтинівського району Донецької області

Ірина Єрьоменко,
вчитель початкових класів Іллінівської спеціалізованої школи I-III ступенів Іллінівської сільської ради Костянтинівського району Донецької області

Олена Нечипорук,
директор комунального закладу «Спеціалізована загальноосвітня школа I ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради»

Світлана Хаванська,
вчитель початкових класів Павлоградської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 9 Павлоградської міської ради Дніпропетровської області

© Pact Inc., 2019
© Всеукраїнський фонд «Крок за кроком», 2019

Матеріали до теми «Усе пов'язано з усім»

Проблемне запитання / дослідницька проблема:

Чому господарювати у природі людина має відповідально?
Як я можу вплинути на своє майбутнє?

Вправи: «Місто майбутнього»

Очікувані результати:

Учень/ учениця:

ГІО
- визначає окремі зміни у ландшафті / краєвиді, пов'язані з діями людей;
- залучає людей, зокрема й тих, які відрізняються від нього / неї, до спілкування, гри, навчання;
- надає допомогу тим, хто її потребує, і висловлює вдячність за підтримку;
- уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність інших;

СЗО
- пояснює, що таке бути людиною.

МОВ
- створює невеликі висловлювання на добре відому тему з різною метою спілкування, записує їх розбірливо рукописними буквами;
- досліджує вживання великої літери у власних назвах;
- створює простий медіатекст;
- обговорює зміст і форму простого медіатексту, виявляє (з допомогою вчителя / вчительки) очевидні ідеї у простих медіатекстах;

МАО
- застосовує різні способи виконання арифметичних дій з числами (додавання, віднімання, множення, ділення) під час розв'язування завдань та конкретних життєвих проблем;
- впорядковує, порівнює, групує дані, застосовуючи прості моделі;
- розв'язують проблемні ситуації з опорою на прості математичні моделі;
- створюють модель об'єкта;
- пояснюють вибір моделі, яку вони сконструювали, спираючись на запитання дорослих;
- відповідають на запитання за даними таблиці, схеми.

ПРО
- сортує матеріали (папір, пластик, скло, метал);
- пояснює, навіщо потрібно дбати про довкілля.

ТЕО
- виконують знайомі технологічні операції з конструкційними матеріалами;
- створює вироби із паперу, картону, за зразком та власним задумом самостійно;
- аргументує послідовність та доцільність виготовленого виробу.

ІФО
- формулює запитання (типу "так / ні", відкриті, уточнювальні) до розповідей, текстів, завдань;
- формулює запити для пристроїв і людей;
- визначає головні/ ключові слова для пошуку інформації в навколишньому середовищі ("про що я хочу дізнатися?)".

Громадянські компетентності, які розвиваємо:

- повага;
- відповідальність;
- уміння самостійно вчитися;
- вміння слухати та спостерігати;
- уміння спілкуватися;
- уміння співпрацювати;
- аналітичне та критичне мислення;
- знання та критичне розуміння світу.

Ресурси:

1. ватман А1 (5),
2. кольорові маркери на групу,
3. ілюстрації,
4. конструктор LEGO,
5. набори шашок різних кольорів для об'єднання дітей в групи (4 – 5 комплектів відповідно до кількості груп),
6. клей,
7. пластилін,
8. шишки,
9. накреслена на подвір'ї школи шахівниця (8 х 8 клітинок).

Тривалість:
80 хвилин

Опис вправи:

1. Учитель просить учнів обрати одну шашку певного кольору (білий, чорний, синій, червоний, зелений) та об'єднатися в групи відповідно до кольору. Кожна група отримує набір шашок і починає виконувати перше завдання:

Завдання 1

1. Побудувати будинок, використовуючи всі шашки з набору.
2. Підрахувати кількість шашок, з яких побудовано будинок.
3. Визначити, скільки шашок потрібно, щоб побудувати три таких будинки. Якщо скласти 8 таких будинків, то скільки потрібно фігур для будівництва?
4. Підрахувати, скільки знадобиться шашок, щоб звести 8 будинків.

Учні в групах підраховують та оголошують результати обчислень.

2. Учитель заохочує учнів провести опитування і з'ясувати, який будинок хотіли б мати «майбутні мешканці» і в якій околиці/ в якому районі? Для цього діти об'єднуються в пари і моделюють діалог («дослідник» – «мешканець»), розмірковуючи над запитаннями, поданими в рамках. Учні-«дослідники» фіксують у своїх записах найважливіші очікування «майбутніх мешканців». Через 5 хвилин ролі учнів змінюються. У малих групах учні діляться враженнями від результатів опитування і спільно заповнюють таблицю. Під час моделювання діалогу для виявлення очікувань діти можуть користуватися наочністю – набором малюнків (Додаток 1), які допоможуть відповідати на запитання (напр. Чи Ви б хотіли мешкати недалеко від лісу/ коло річки? Чи вважаєте Ви, що в нашому районі мають сортувати сміття? Чи хотіли б Ви спортивний майданчик коло будинку? Чому?).

Орієнтовні запитання для діалогу

- Де слід звести будинок, щоб не завдати шкоди навколишньому середовищу?
- Як треба облаштувати будівництво, щоб не страждала природа (смітники, каналізація) і було зручно мешканцям?
- Що ще потрібно встановити, щоб мешканцям було комфортно жити (ігровий майданчик, стадіон, крамниці, дитячий садочок, школа)?

Таблиця з результатами опитувань «майбутніх мешканців» (для заповнення в малій групі)

№ з/п	Що очікують мешканці?	Кількість майбутніх мешканців
1.	Травники, дерева	
2.	Спортивний майданчик	
3.	Завод/ фабрика	
4.	Дитячий майданчик	
5.	Ліс поблизу	
6.	Недалеко від річки	
7.	Наявність смітників для сортування сміття	
8.	Лавочки/ місця для відпочику	
9.	Поблизу школа/ дитячий садок	
10.	Поблизу крамниця/ супермаркет	

Учні представляють результати роботи в групах усьому класу.

3. Діти працюють із конструктором LEGO над реалізацією очікувань «мешканців». Із деталей конструктора кожна група складає інфраструктуру довкола «шашкового» будиночка своєї мрії, окрім цеглинок можна застосовувати й інші матеріали (пластилін, шишки тощо).

   Представники кожної групи презентують власний проект будівництва.

4. Учитель пропонує групам створити рекламний плакат, де учні мають написати, намалювати, зробити аплікацію, щоб розрекламувати будинок. Для цього діти отримують ватмани А1, фломастери, кольорові олівці, надруковані картинки, клей. Можна запропонувати учням придумати місто й назвати вулицю, де буде розташований будинок, поміркувати, в честь кого вона може бути названа.

   Учні презентують свій рекламний плакат, учитель звертає увагу дітей на зміст і правильність рекламних текстів (напр., назва міста, вулиці – з великої літери), форму (яскравість рекламного плакату, його зображення).

5. Учитель звертається із запитанням до всього класу, обов'язки яких професій виконували учні під час реалізації завдань, і записує відповіді учнів та пропонує свої:

Архітектор **Математик** **Рекламний дизайнер**

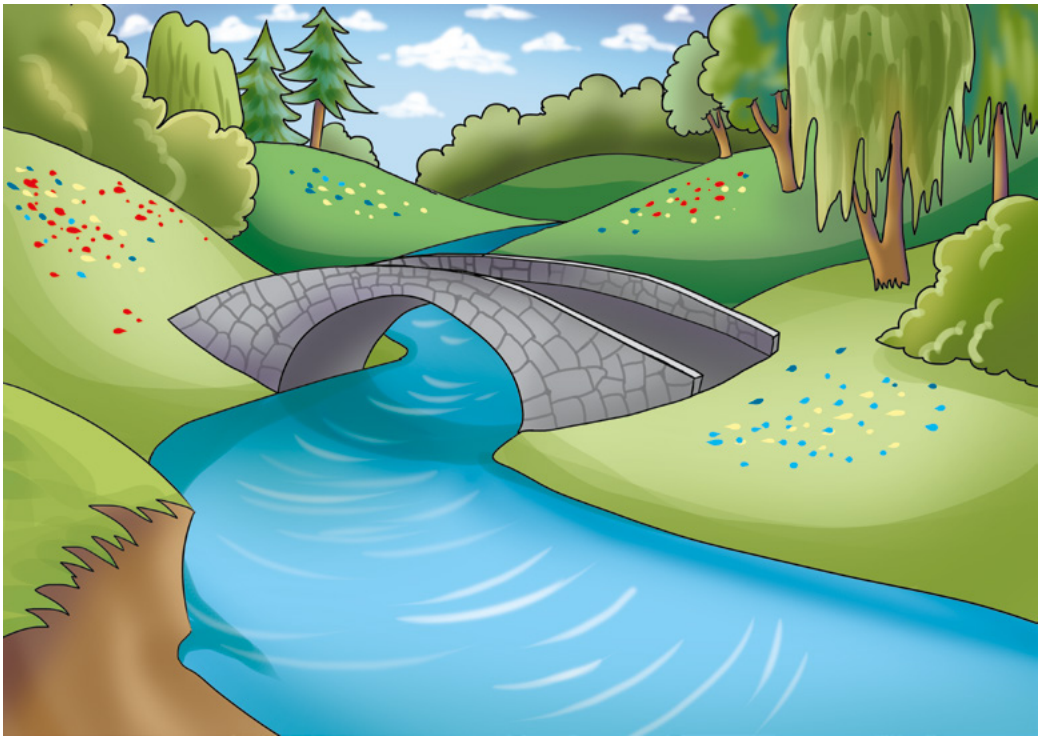
Дослідник (соціолог) **Менеджер** **Еколог**

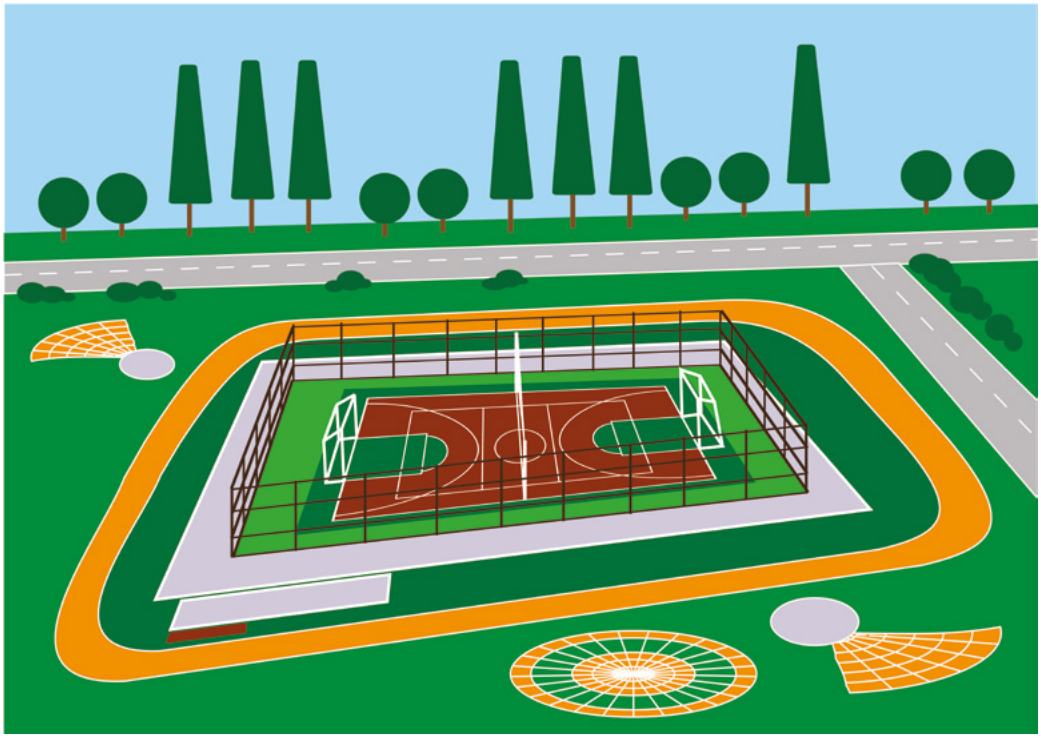
Учитель пояснює учням незрозумілі слова і пропонує на закінчення виконати ще одну цікаву роль – гравця у шашки, провівши шаховий турнір.

6. Для організації шахового турніру у дворі школи або ж у шкільному коридорі треба накреслити крейдою шахівницю (8 х 8 клітинок) й об'єднати дітей у дві групи по 12 осіб. Кожна команда отримує круги певного кольору, наприклад, чорні і білі. Решта дітей у класі виконують функцію «експертів». Коли дитина-шашка має робити хід, вона отримує карточку із завданням математичного змісту. Якщо виконує його правильно, то робить хід уперед, якщо ж ні – залишається на місці. Група «експертів» перевіряє правильність виконання завдання і дозволяє робити ходи. Перемагає та команда, яка першою переходить на протилежний бік.

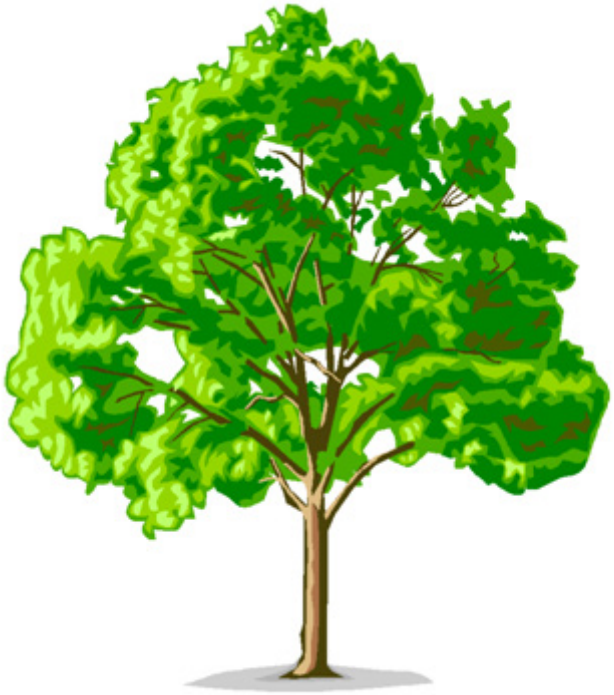
Додаток 1

Набір малюнків для виявлення очікувань «майбутніх мешканців»





СУПЕРМАРКЕТ
24
цілодобово



ЗМІШАНІ
ВІДХОДИ
WASTE
ПЛАСТИК
PLASTIK
СКЛО
GLASS