

Муниципальное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Надыма»

Создание живого уголка в школе

Авторы проекта:
учащиеся 7а класса
Руководитель:
Обичкина А.М.

Любовь к природе, впрочем, как и всякая человеческая любовь, несомненно, закладывается у нас с детства

И. Соколов-Микитков





Актуальность

В школе на уроках учителя рассказывают о доброте и заботе, о любви к флоре и фауне. Но давно известно, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А если ещё самому ухаживать, кормить, чистить клетки, выгуливать, наблюдать, как твой питомец растёт, радуется встрече с тобой. Если ребёнок на своём опыте убедится, что животные умеют думать, скучать, радоваться, что дружить с животными куда лучше, чем причинять им боль, то только тогда дети поймут, что кроме нас, людей, на планете существуют и животные, и их надо уважать.





Цель проекта:

создание и оформление в школе
"живого уголка" природы.

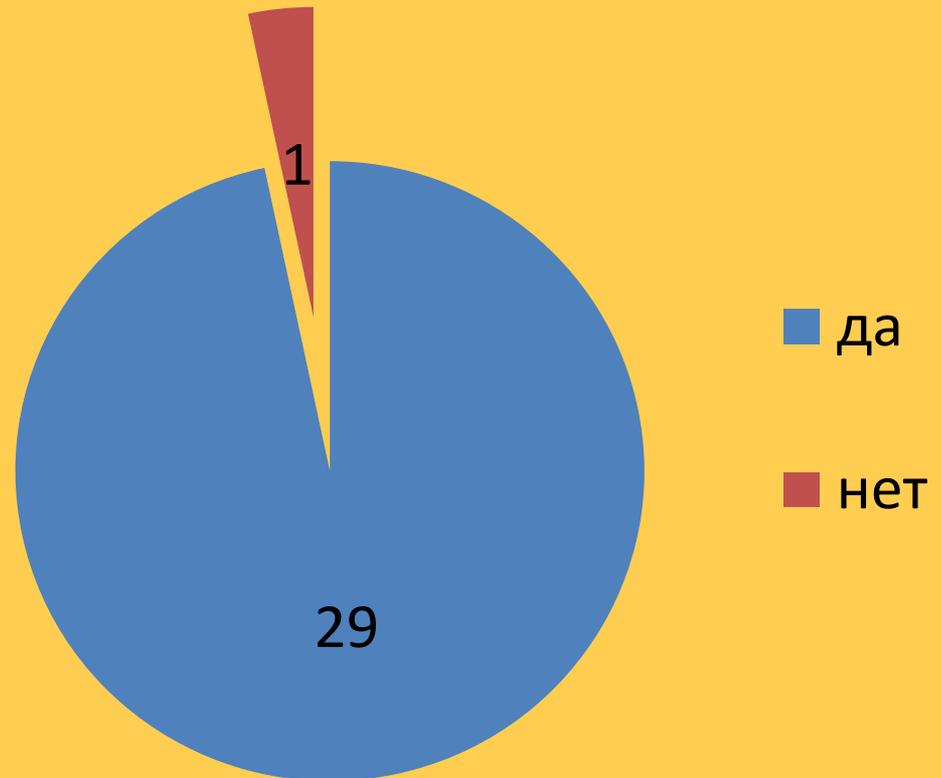
Задачи:

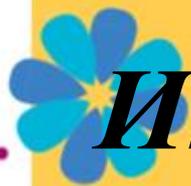
- ❖ провести социологический опрос среди учащихся МОУ СОШ №2 г. Надыма.
 - ❖ изучить разновидности животных, обитающих в неволе.
 - ❖ познакомиться с особенностями жизни животных в условиях «живого уголка».
 - ❖ воспитывать бережное отношение ко всему живому.
- 
- 

Итоги социологического опроса

*1. Нужен ли живой уголок
в школе?*

**Изучение
предпочтений
учащихся и
работников
школы**



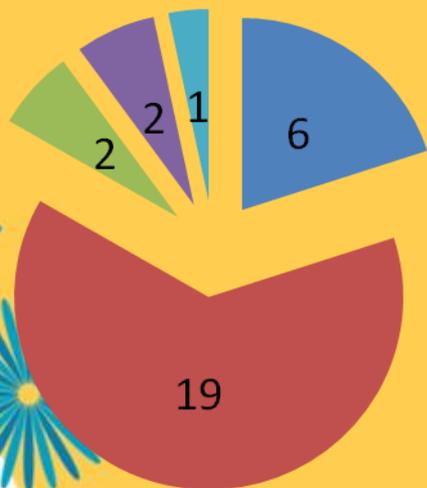


Итоги социологического опроса

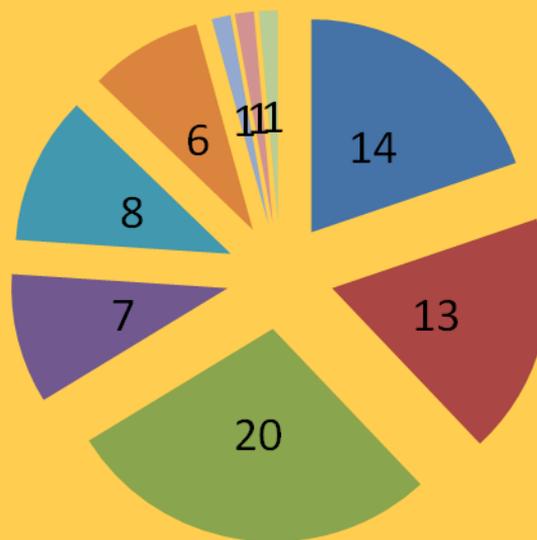
2. Как вы думаете, где можно поместить живой уголок?

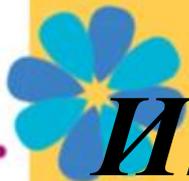
3. Каких питомцев можно завести?

- в кабинете биологии
- в коридоре
- не знаю
- спец.кабинете
- ни где



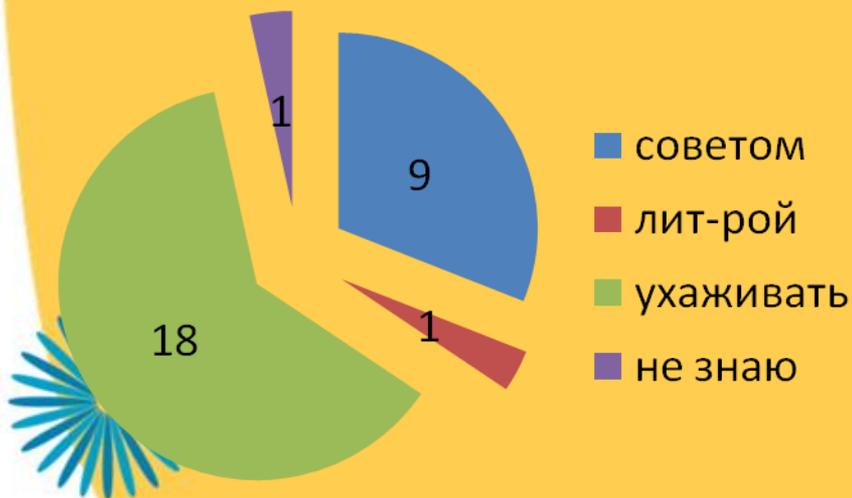
- попугаи
- черепахи
- рыбки
- хомячки
- кролики
- морские свинки
- змеи
- пингвины



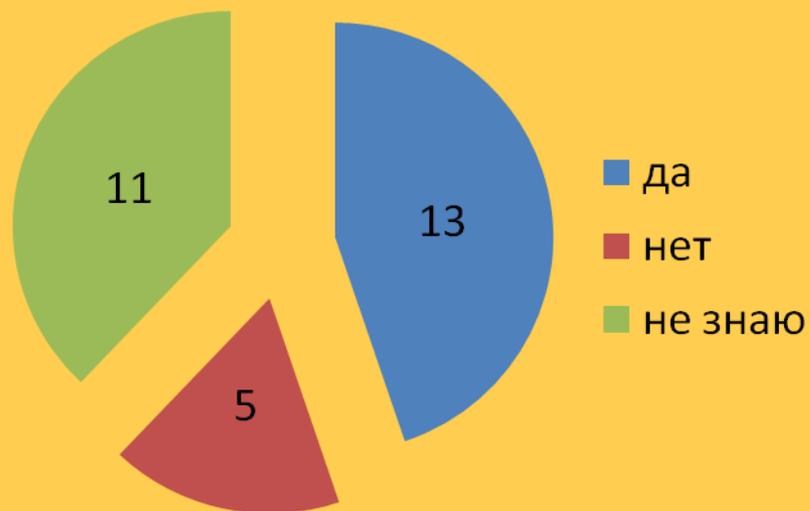


Итоги социологического опроса

4. Какую помощь вы можете оказать?



5. Хотели бы вы участвовать в создании живого уголка?





Этапы реализации проекта

Поиск спонсорских средств



*1. Приобретение
животных для живого
уголка*

*2. Создание необходимых
условий для их жилья*





Этапы реализации проекта

2 этап: основной этап

Животное	Чем кормить	Кол-во кормлений
<i>Черепахи красноухая</i>	Овощи 80% рациона листья салата или капусты	2 раза в день
<i>Кролики</i>	Морковь, тыква, баклажан, кабачок, листья капусты	2 раза в день
<i>Аквариумные рыбки</i>	Спец.корм, белый хлеб, листья дек.растений	
<i>Ежики</i>	Листья салата, одуванчика, мокрость, молоко	2 раза в день
<i>Попугаи волнистые</i>	Зерновой корм	2 ч.л. корма в день
<i>Хомяки</i>	Огурцы, яблоки и т.д.	2 раза в день
<i>Морские свинки</i>	Растительные корма: сено, трава, корнеплоды, зерно	2 раза в день





Этапы реализации проекта

3 этап:
завершающий
этап

*Уголок живой природы
позволит:*

- ❖ вести наблюдения за животными;
- ❖ проводить эксперименты и исследовательские работы;
- ❖ организовывать экскурсии для учащихся и родителей.





Ожидаемые результаты:

- ❖ понимание детьми, как можно ухаживать за обитателями «живого уголка».
 - ❖ воспитание любви к природе;
 - ❖ развитие трудовых навыков;
 - ❖ приобретение опыта взаимодействия со средой обитания, стимулирующего развитие личности и самостоятельность в приобретении знаний;
 - ❖ вовлечение в природоохранную деятельность.
 - ❖ развития чувства ответственности за чужую жизнь
 - ❖ заполнение нашего досуга
 - ❖ положительные эмоции от общения хоть малой крупницей природы
- 
- 



Наши планы на будущее

- ❖ сделать памятки: «Правила ухода за обитателями живого уголка»;
 - ❖ приобрести других животных, предварительно изучив их жизнедеятельность;
 - ❖ создать экологический фитодизайн школы из экологически чистых материалов.
- 
- 

A young girl with light brown hair, wearing a pink long-sleeved shirt, is sitting at a table covered with a red cloth. She is focused on painting a small, light brown rabbit that is sitting on the table in front of her. She holds a paintbrush in her right hand. In the background, there are blurred lights and a green wall, suggesting an indoor event or workshop. Another person is partially visible on the right side of the frame, also engaged in an activity.

Спасибо за внимание!