

**Методические рекомендации по разработке
тематических мероприятий для педагогов
дополнительного образования естественнонаучной
направленности**

Разработал:
Ерёмина В.В.
методист

г. Городец
2022

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Игра является многогранным понятием. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, а значит активным средством воспитания и самовоспитания, игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей всех возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

В жизни детей игра выполняет такие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Несомненно, экологическое образование со своими установками на формирование экологической культуры, воспитание любви к природе через прямое общение с ней, восприятие её красоты и многообразия, формирование знаний о природе и пр. может и должно (по крайней мере для младших школьников) использовать все те возможности, которые предоставляют игры, трансформируя их в игровые технологии.

Под игровыми технологиями в образовании подразумевается:

- технология (процесс) проведения конкретной игры;
- технология проведения группы игр или игровых программ;
- применение игры в других различных видах деятельности.

Игровое обучение является одной из основных педагогических технологий, т.к. игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс обучения.

Основные принципы игротехнологии:

- природо- и культуросообразность образовательного процесса;
- состязательность, организация здоровой конкуренции;
- умение моделировать, имитировать, драматизировать;
- демократизация образовательного процесса;
- толерантность, конструктивность, свобода деятельности.

Применяя игровые технологии в экологическом образовании, необходимо помнить о том, что:

- Игры необходимо подбирать с учетом закономерностей развития детей и тех задач

экологического образования, которые решаются на данном возрастном этапе;

- Содержание игры не должно противоречить экологическим знаниям, формируемым в процессе других видов деятельности.
- Игровые действия должны производиться в соответствии с правилами и нормами поведения в природе.

Применение игровых технологий в дополнительном образовании детей, как правило, заключается в следующем:

- Организация массовых мероприятий;
- Организация цикла учебных занятий в форме игры;
- Организация учебного занятия в форме игры;
- Организация этапов учебного занятия в игровой форме;
- Организация игровых тематических пауз во время занятия.

В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка независимо от того, правильный он или нет. В таком случае дети внимательно следят за происходящим. Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Малоподвижные игры (игры, которые удобно проводить в помещении).

Можно выделить следующие типы малоподвижных игр:

- Настольные, предметные, тренинговые;
- Интеллектуально-познавательные;
- Сюжетные, ролевые, драматизация, творческие конкурсы;
- Игры со словами.

Предметные игры: предметы, окружающие нас, могут стать прекрасным инвентарем в любой игре. Нужно только умело их использовать в соответствии с назначением. Приводим пример такой игры.

Например, при изучении тем: «Лес», «Лесное сообщество», «Растения леса», «Хвойные растения» и т.п., можно в качестве наперстка использовать шишку.

«Шишка». Педагог, до прихода детей в учебное помещение «прячет» шишку (или любой небольшой предмет) – кладет ее так, чтобы она не бросалась в глаза, но и не была закрыта другими предметами. Вошедшим обучающимся дается задание: найти шишку, но не брать ее, а, ничего не говоря, сесть на свое место. Кто последним обнаружит шишку? А кто будет самым внимательным?

Этим предметом может быть желудь при изучении темы «Распространение плодов и семян растений», а все дети становятся сойками. Эту игру можно проводить с детьми любого возраста. Она развивает внимание, наблюдательность, умение работать в коллективе.

Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач:

- способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
- создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;
- развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию.

Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Игра-знакомство «Снежный ком». Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы) на первую букву имени. Эту игру можно использовать с целью запоминания материала в процессе занятия, проверки усвоения материала в конце занятия или, наоборот, в начале занятия проверить, как дети усвоили материал прошлого занятия. Например, изучая зимующих птиц, можно перечислять их названия, или усложнить – добавлять к названию птицы корм, которым она питается. Можно попробовать таким образом составлять различные цепи питания с детьми старшего возраста.

Еще один вариант игры – например, к теме «Животный мир Африки» - назвать животное и добавить к нему какое-либо его качество. Например, слон - большой, гепард – быстрый и т.п. Многократное повторение способствует развитию памяти, внимания, сосредоточенности.

Эту игру можно использовать в качестве перерыва в занятии, или в завершении его, если остается достаточно времени. Для детей старшего школьного возраста можно придумать вариант, например, экологическая проблема – причина возникновения (таяние ледников – глобальное потепление).

Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:

1. При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.

2. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал подъема флага и т.д.

3. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.

4. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

К таким играм можно отнести: *«Поле Чудес»*, *«Великолепная семерка»*, *«Литературный ринг»*, *«Ремесла древние и современные»*. Викторины также носят познавательный характер. Это определенный набор вопросов на одну тематику. За правильный ответ насчитываются баллы, очки. Набравший наибольшее количество баллов становится победителем.

Примером такой игры может стать блиц (*«Дальше, дальше, дальше»*). Блиц состоит из большого количества утверждений, вопросов, описаний. Блиц можно организовать как соревнование между командами, или как проверку знаний обучающихся по конкретной теме. Задача игроков – быстро отвечать, если ответа нет, говорить *«Дальше!»*. Ведущий

озвучивает правильный ответ и только после этого читает следующее утверждение. Выигрывает команда, за определенное время давшая наибольшее количество правильных ответов. Блиц можно использовать при проверке знаний, изучении терминов и определений, он не занимает много времени на занятии. Обычно, на игру 1 команды дается 1 минута, за которую ведущий, как правило, успевает прочитать 10-12 утверждений. Блиц может служить итогом занятия, или, наоборот, проводится в начале занятия, чтобы дети сконцентрировали свое внимание. В игровой программе блиц может служить отдельным этапом.

Адаптация и экологизация народных и традиционных игр. Прежде всего, адаптация и экологизация народных и традиционных игр будет эффективна в работе с младшими школьниками. Детям нравится быть активными участниками этого процесса, нравится помогать педагогу выбирать нужных персонажей, давать новое название игре, придумывать новый речитатив.

Примеры адаптации и экологизации народных и традиционных игр.

1. Народная игра «Змея». Водящий ходит по комнате, произнося речитатив: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу». Обращаясь к одному из участников. «Хочешь быть моим хвостом?». Перед началом игры оговаривается, что отказываться нельзя. Игрок отвечает: «Хочу!». После этого водящий широко расставляет ноги, а игрок пролезает через них и становится позади ведущего, держа его за талию. Так продолжается до последнего игрока. После этого водящий говорит: «Я голодная змея, укушу сама себя!» и пытается поймать свой «хвост».

2. Народная игра «Круговые жмурки». Все встают в круг, считалкой выбирают жмурку. После этого жмурке завязывают глаза, ставят на середину круга и дают в руки свернутую бумажную трубочку. Дети берутся за руки и идут хороводом. Жмурка говорит «Стоп!». Теперь дети переместились. Жмурка не знает, кто где стоит. Когда хоровод остановится, жмурка вытягивает вперед трубочку и двигается вперед до тех пор, пока не упрется трубочкой в одного из ребят. Тот до кого дотронулись должен «подать голос». Например, помяукать или прокукарекать. По голосу жмурка должен догадаться, кто это. Если удалось догадаться, то признанный игрок становится новым водящим. Эту игру можно использовать в качестве перерыва в занятии при изучении тем: «Хищные и растительноядные животные», «Цепи питания», «Домашние животные», «Птицы города» и т.п. Происходит изменение названия (например, «Хищник»), персонажей, звукового ряда. Например, участники имитируют звуки, издаваемые домашними животными, птицами.

3. Традиционная игра «Заморожу!» или «Вьюга». Все встают в круг, водящий в центре круга с воздушным шариком. Все вытягивают руки вперед. Задача водящего – дотронуться шариком до руки – «заморозить». Игроки могут отдергивать руку и прятать за спину. Если водящий дотронулся до руки, игрок убирает ее за спину, убрав обе руки, игрок выбывает из круга. Побеждают самые внимательные игроки. Роль водящего – «Мороза» или «Вьюги» обычно берет на себя педагог. Игра может быть использована при изучении тем: «Зима», «Явления природы»; изменение роли водящего – тема: «Обитатели морей» (игра «Осьминог»), в качестве перерыва или разминки. Игра подвижная, способствует снятию статического напряжения.

4. Подвижная игра «Совушка». На одной стороне зала обозначается гнездо совы. В гнезде помещается водящий совушка. Остальные играющие изображают птиц, бабочек,

жуков и т. д.; они разлетаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо, а воспитатель произносит: «День!» Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать. После двух вылетов на охоту подсчитывается количество пойманных. Выбирается другая совушка. Эта игра может быть использована при изучении любой природной зоны – цепи питания, уточнение животного мира, например, «Полярная сова, куропатки и лемминги» (Природная зона «Тундра»), достаточно придумать подходящие названия действующим лицам. А придумать их должны сами дети!

Игра на внимание «*Речка, кошка, гора*» - на запоминание любых объектов по любой теме (достаточно придумать характерные жесты). Например, «Деревья, кустики, травы» (тема «Этажи леса» или «Растения») – деревья «Поднять руки вверх», кустарники «Развести руки в стороны», травы – «Присесть»; «Джейран, змея, суслик» (тема «Животные пустыни») – джейран «Поднять руки и изобразить рога», змея «Сделать рукой жест волной», суслик «Выпрямиться, сложить руки вдоль туловища» и т. п.

Создание новых игр с экологическим содержанием:

1. Интерактивная игра (с элементами викторины) «*Узнай птицу*». Из числа играющих выбираются несколько помощников (в зависимости от того, о скольких птицах пойдет речь в игре). Эти игроки получают в руки по 1 изображению зимующих птиц и выстраиваются в шеренгу перед остальными участниками. Ведущий зачитывает высказывание, относящееся к 1 из изображенных птиц. Участники должны определить, о ком идет речь, и подойти к тому игроку, который держит изображение данной птицы (лучше, если участники будут выстраиваться в колонну напротив изображения птицы). Мнения игроков могут разделиться, поэтому ведущий говорит правильный ответ. Игроки остаются на местах и слушают следующее высказывание. Ведущий к каждой птице произносит 2-3 высказывания, вразбивку.

Свиристель: птица названа так из-за характерных звуков песни. Зимой ночуют стаями. Основной корм – ягоды и плоды деревьев и кустарников. Их учет в Москве проводят в феврале.

Поползень: может бегать по стволу вниз головой. Делает запасы корма. Свое дупло обмазывает глиной.

Дятел: самый длинный язык в птичьем мире. Бывают черные, пестрые, зеленые и даже седые. Хвост служит опорой при сидении на дереве. Обеспечивает жильем многих лесных обитателей. Основная пища – личинки жуков.

2. Интерактивная сюжетно-ролевая игра «*Бабочки*» (как появляется бабочка, для дошкольников и начальной школы). Изобразить жестами цикл развития бабочки. Дети повторяют все движения за ведущим (педагогом).

Примерный план разработки игровой программы:

1. Определение (выбор) темы и цели проведения игровой программы;
2. Определение формы и методов проведения (все этапы программы должны быть взаимосвязаны темой и целью), выбор места проведения мероприятия;
3. Разработка сценария игровой программы;
4. Выбор системы поощрений участников (баллы, очки и т. п.; призовой фонд). По

предложенному плану и темам составить план игровой программы. Выступления групп, обсуждение программ, предложения участников.

Подведем некоторый итог. Требования к любой игре:

- игра должна способствовать сплочению коллектива;
- игра должна иметь познавательное значение;
- активизировать мыслительную деятельность участников; создавать условия для детского творчества.

Игра должна исключать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей.

Педагоги дополнительного образования люди творческие. Данные методические рекомендации помогут им найти новые пути достижения целей экологического образования, воспитания у детей экологической культуры.

Модернизируйте известные игры, изобретайте новые. Отбирайте, составляйте свою «рецептуру». Не бойтесь проявить свою фантазию и воображение. Ваш жизненный и педагогический опыт подскажет, как лучше применить свои знания.

Список литературы:

Филиппова Светлана Викторовна – педагог организатор ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ автор игр, приведенных в методической рекомендации, М:МДЭБЦ 2010 – 68 с.

1. Агеева И. Д. Веселая биология на уроках и праздниках: Методическое пособие. –М.: ТЦ Сфера, 2005. – 352 с.
2. Авидон И., Гончукова О. Сто разминок, которые украсят ваш тренинг. – Спб.: Речь, 2010. – 256 с.
3. Алексеев С.В., Груздева Н.В., Тарасов С.В. “Дидактические игры по экологии” Санкт-Петербург 1992 62 с. (С.-Пб Государственный университет Педагогического мастерства).
4. Алексеев В. А. 300 вопросов и ответов о животных океана Ярославль, Академия развития, 2003
5. Барышникова Г. Б. Наша зеленая планета. Познавательные игры, конкурсы и праздники для начальной школы. / Г. В. Барышникова; худож. С. В. Павлычева – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.; ил. – (После уроков).
6. Белинская Е. В. Сказочные тренинги для дошкольников и младших школьников.С. – П., Речь, 2008.
7. Бесова М. А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль: «Академия развития», 1997. – 240 с.
8. Биология в вопросах и ответах, издание второе Москва, Мирос, «Международные отношения», 1995
9. Буковская Г.В. Игры, занятия по формированию экологической культуры младших школьников. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2004.- 192 с.: ил. – (б-ка учителя начальной школы).
10. Детские народные подвижные игры: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.
11. Елкина Н. В., Тарабарина Т. И. 1000 загадок. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль: «Академия развития», 1997. – 224 с.
12. Занимательная зоология. – Мн.: Харвест, 2002. – 352 с. – (Вокруг света).

Используемые в работе сайты:

<http://convertonlinefree.com/WordToPDFRU.aspx>

