

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Станция юных натуралистов»
Корочанского района Белгородской области**

Опыт работы по теме:

**«Мотивация познавательной и
трудовой деятельности
обучающихся объединения
«Овощеводство и цветоводство
крестьянского двора»**

**Автор: Белокопытова Л.В
педагог дополнительного образования
МБУДО «СЮН»**



Короча, 2023 г.

Содержание

Информация об опыте.....	3
Технология опыта.....	8
Результативность опыта.....	15
Библиографический список.....	20
Приложение к опыту.....	21

1. Информация об опыте

Мотивация познавательной активности обучающихся через применение игровых технологий.

2. Сведения об авторе опыта



Белокопытова Людмила Викторовна, руководитель объединения «Овощеводство и цветоводство крестьянского двора», педагог дополнительного образования МБУДО «Станция юных натуралистов», Корочанского района Белгородской области, руководитель методического объединения педагогов

Образование - высшее

Название учебного заведения: Казахский Национальный Университет им. Аль-Фараби., 1994 год

Специальность по диплому : биология

Место работы МБОУ ДОД « Корочанская Станция юных натуралистов»

Должность педагог дополнительного образования

Педагогический стаж 20 лет

Стаж работы в занимаемой должности 14 лет

Квалификация - вторая категория

3. Условия возникновения, становления опыта.

Объединение «**Овощеводство и цветоводство крестьянского двора**» существует при Корочанской Станции юных натуралистов более 13 лет. Работа объединения ведётся в школьной теплице на базе МБОУ «Погореловская СОШ». Воспитанники в возрасте от 7 до 14 лет. С началом работы в теплице я столкнулась с проблемой плохой посещаемости своих занятий. Работа на земле и с землёй требует от воспитанников не только умственных, но и физических усилий. Это не придавало энтузиазма моим воспитанникам, а то и вообще отпугивали от занятий в объединении.

Так проявилась проблема плохой мотивации познавательной и трудовой деятельности обучающихся.

В своей работе за основу я взяла идею обучения без принуждения, педагогические технологии, где большое внимание уделяется активизации и интенсификации деятельности учащихся. Таким образом, с целью развития мотивации для работы с детьми я выбрала игровые технологии.

4. Актуальность опыта

Актуальность опыта состоит в том, что разработанная мною система приёмов, методов и форм работы, способствует интенсификации обучения, стимулируют обучающихся познавать окружающий мир, самоутверждаться и самореализовываться в разнообразной учебной и практической деятельности. Модульно-опорно-игровая методика обеспечивает самоорганизацию учащихся, способность управлять своей собственной деятельностью.

Актуальность опыта обусловлена **противоречиями**, выявленными в ходе образовательной деятельности

- между растущими образовательными требованиями и падающей мотивацией к обучению
- между традиционными методами и приемами обучения и необходимостью внедрения новых прогрессивных технологий, реально необходимых на современном этапе развития общества;
- между растущим объёмом изучаемого материала и возможностями обучающихся в его усвоении.

Пути разрешения этих противоречий

- поиск приёмов мотивации познавательной активности обучающихся,
- разработка методики и системы её применения для интенсификации познавательной деятельности
- создание оптимальных условий для активизации познавательного интереса учащихся.

В наше время многие учителя жалуются на слабую познавательную мотивацию учеников. Не обошла стороной эта проблема и дополнительное образование. Особенно плохо обстоят дела с преподаванием сельскохозяйственных знаний. К сожалению, в настоящее время в сельской местности наблюдается удивительное явление: многие огороды, которые в

прежние времена обрабатывались, давали стабильные урожаи зарастают сорняками и совершенно не востребованы. С одной стороны это свидетельствует о том, что люди стали жить в достатке и им не приходится помимо работы трудиться ещё и на собственных огородах. Но с другой стороны, при такой ситуации дети в семьях уже не привлекаются к помощи, и вырастает поколение совершенно не способное трудиться на земле. При всём при этом со всех трибун раздаются возгласы о нехватке квалифицированных работников на селе. Усугубляет ситуацию и то, что в образовательных учреждениях привлекать учащихся к обработке учебно-опытного участка и к благоустройству территории можно только с разрешения родителей и в последнее время чревато различными последствиями с юридической точки зрения. Поэтому развитие устойчивой мотивации к познавательной и трудовой деятельности в сфере овощеводства и цветоводства крайне необходимо.

Однажды увлѣкшись изучением цветов, овощей и работой по их выращиванию, ребята в последующем могут связать с этим свою жизнь или с удовольствием будут заниматься этим на своих приусадебных участках. А главное, что они будут заняты благородным делом, и уже никогда не станут жертвами алкоголизма, наркомании.

Перспективность опыта состоит в том, что представленная система приёмов, методов и форм работы может быть использована другими педагогами сельскохозяйственного профиля. Модульно-опорно-игровая методика преподавания овощеводства может использоваться преподавателями агрономии. А принцип этой игры (при определённой модификации) может применяться в преподавании многих предметов. Например, по истории карты могут изображать портреты исторических личностей, даты или же исторические термины. Работая учителем химии, я убедилась, что применение игр в карты на уроках химии дают феноменальные результаты по запоминанию химических элементов и соединений.

5. Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущей идеей опыта является создание максимально благоприятных условий для формирования мотивации познавательной и трудовой деятельности обучающихся.

Моя личная концепция, как автора данного опыта состоит в том, что результат обучения в первую очередь зависит от настроения и желания учиться самого обучаемого. Развитие мотива достижения успеха является основой успешного обучения любой науке. В условиях, когда учащиеся приходят на занятия уставшими применение игровых технологий особенно актуально.

6. Длительность работы над опытом

Работа над этой темой велась в течение 4 лет.

Работа над опытом охватывала период с 2010 года – по 2014 год и осуществлялась в несколько этапов:

I этап – начальный (констатирующий) – сентябрь 2010 – ноябрь 2010 года – изучение теоретических основ по теме опыта и опыта коллег; диагностика

мотивации познавательной деятельности обучающихся; осознание проблемы и анализ своей деятельности.

II этап – основной (формирующий) – декабрь 2010 – май 2011 года. На формирующем этапе использовались различные методы и приёмы для мотивации познавательной активности обучающихся;

III этап – заключительный (контрольный) – сентябрь 2013- май 2014г. Диагностика на заключительном этапе доказала успешность выбранной технологии для решения обозначенной педагогической проблемы.

7. Диапазон опыта.

Диапазон опыта достаточно широк. С целью мотивации познавательной и трудовой деятельности, разработанная мною система и приёмов, методов и форм работы можно применять на занятиях, в системе массовой работы, а также при организации воспитательной работы. Игру с картами «Умник» при определённой модификации можно использовать на уроках химии, биологии, географии и воспитательных мероприятиях для разных возрастных категорий обучающихся.

Доступность опыта состоит в том, что он может быть успешно использован преподавателями различных дисциплин для развития познавательной и трудовой мотивации обучающихся и интенсификации обучения без переутомления.

8. Теоретическая база опыта.

Теоретической базой опыта явились работы К.Д. Ушинского, технология модульного обучения, метод опорных конспектов В.Ф. Шаталова и передовой педагогический опыт ведущих педагогов страны. В основе педагогического опыта лежат основные положения теории системно- деятельностного обучения. Считаю, что опыт моей работы по модульно-опорно – игровой методике можно определить как новаторский.

Мотивация – это совокупность процессов, определяющих движение по направлению к поставленной цели, а также факторов (внешних и внутренних), которые влияют на активность или пассивность поведения.

Мотивация - это движущая сила любого действия, поэтому изучению и развитию мотивации обучающихся посвящено множество статей педагогов – классиков и новаторов.

Педагогов всегда интересовало, что же является движущей силой мотивации? Что её формирует? Эта проблема актуальна не только для школьного возраста, но и для других периодов жизни человека. Изучая мотивацию, можно ответить на многие вопросы и правильно подобрать содержание образования и методы передачи этого содержания.

Интересно проследить развитие теории мотивации во времени. По мнению А. Н Леонтьева, «в овладении учебными предметами (как и в овладении всяким знанием вообще, как и в овладении наукой) решающе важно то, какое место в жизни человека занимает познание, является ли оно для него частью его

действительной жизни или только внешним, навязанным извне условием её». Оказывается, педагоги – классики самым важным в развитии желания хорошо учиться считали стремление угодить своим родителям, окружающим людям. Так В.А. Сухомлинский писал: «Я убеждён, что самым сильным, самым могучим стимулом, побуждающим ребёнка к сознательному, усидчивому умственному труду, является очеловечивание его умственного труда, облагораживание его желанием принести радость дорогим родным людям – маме, папе» [1] .

Большинство современных психологов сходятся в мысли о большом разнообразии мотивов познавательной деятельности. Прежде всего, это познание нового, неизвестного, применение новых приёмов в решении какой – либо задачи. Мотивами познавательной деятельности могут быть и различные психические состояния, побуждающие человека получить информацию о внешнем мире и о самом себе. От мотивов человека зависит возникновение, избирательность, направленность и продолжительность познавательной деятельности.

Психологи выделяют специфические и неспецифические мотивы познавательной деятельности. Специфические мотивы характерны для любознательных, увлечённых детей и зависят от внутренне обусловленных побуждений. Если побуждения идут из вне можно говорить о неспецифических мотивах. Такие неспецифические мотивы, как требования других, желание заслужить их похвалу, желание занять высокий статус в группе играют важную роль в развитии мотивации у младших школьников. Но больше влияние на результативность познавательной деятельности имеет мотивация достижения успеха и мотивация предвидения неудачи. Педагогу всегда легче работать с детьми настроенными на успех, т.к. они проявляют стремление, во что бы то ни стало достигнуть своей цели. Эти дети мобилизуют все свои силы, прилагают большие усилия и максимум внимания в познавательной деятельности. Дети же с мотивацией избегания неудачи чаще не уверены в себе, боятся проявлять себя на занятиях, поэтому испытывают отрицательные эмоции к деятельности. Именно ребята с мотивами избегания неудач или без ярко выраженной оси мотивации нуждаются в особом внимании в начале занятий в объединении. Для таких обучающихся участие в разнообразных играх на занятии даёт возможность забыть о своих страхах.

Технология развития мотивации учения в современной педагогике строится на развитие мотива **достижения**. Эта технология включает в себя не только создание особой учебной программы, но и особый стиль взаимодействия педагога и обучающегося на занятии. По сути, всю работу учителя по формированию мотивации достижения можно свести к следующим мотивам:

- ориентация на реалистический уровень притязаний;
- развитие чувства ответственности (поиск причин происходящего в себе);
- поддержка уверенности ученика в своих силах через формирование позитивной самооценки.

Каким образом это можно осуществить? Проведя анализ статей по развитию мотива достижения, я выделила мысль, на которой сходится большинство педагогов и психологов: главное создать для обучающегося ситуацию успеха на занятии. Здесь должна быть атмосфера доверия, доброжелательный визуальный контакт, постоянное проявление интереса к обучающемуся, сопереживание ему. Важно помочь обучающемуся снять чувство страха неудачи и вовремя подкреплять веру в его будущие успехи. Атмосферу доверия и ситуации успеха легче создать во время игровой деятельности.

Еще К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [1].

Победить в игре – значит проявить все свои лучшие качества: хорошую память, внимательность, умение логически мыслить. Именно для развития всех этих произвольных психических процессов я применяю игры на занятиях

II. Технология опыта

Цель педагогического опыта: создание максимально благоприятных условий для формирования мотивации познавательной и трудовой активности обучающихся

Достижение планируемых результатов предполагает решение следующих **задач:**

- проанализировать современную научную литературу с целью выявления методов диагностики и формирования мотивации познавательной активности;
- выявить наиболее эффективные способы формирования мотивации познавательной деятельности обучающихся;
- разработать систему методов, приёмов и форм работы повышающих мотивацию обучающихся и информативную ёмкость содержания образования.

Целью моей работы является усвоение детьми программного материала. Для этого необходимо заинтересовать своими занятиями как можно большее количество детей и сохранить этот интерес в течение всего периода обучения.

Первоначально было проведено анкетирование «Изучение учебной мотивации и отношение к различным видам деятельности на занятиях». Было выявлено, что большая часть воспитанников, с большим удовольствием участвует в игровой деятельности. Проведение опросника «Мотивация успеха и боязнь неудачи» среди старших воспитанников показало, что мотивационный полюс ярко не выражен у 55 % обучающихся, боязнь неудачи сопровождает 29

% обучающихся и только у 16% воспитанников диагностирована мотивация на успех (стремление к достижениям).

Таким образом, мои предположения о недостаточной мотивации обучающихся на успех подтвердились. Чтобы исправить сложившуюся ситуацию в своей работе за основу я взяла идею обучения без принуждения и педагогические технологии, где большое внимание уделяется активизации и интенсификации деятельности учащихся. Выбирая направления деятельности, я учитывала возрастные особенности обучающихся и то, что дополнительные занятия ведутся после школьных, когда дети приходят на занятия уставшими. Поэтому в моей работе с детьми преобладают методы развития устойчивой мотивации к познавательной и трудовой деятельности в этой сфере. Однажды увлечшись изучением цветов, овощей и работой по их выращиванию, ребята в последующем могут связать с этим свою жизнь или с удовольствием будут заниматься этим на своих приусадебных участках. А главное, что они будут заняты делом, и уже никогда не станут жертвами «улицы». Чтобы заинтересовать ребят своими занятиями, во-первых, я занялась формированием информационно-образовательной среды и материальной базы объединения. Направления этой работы обозначены на рисунке 1.

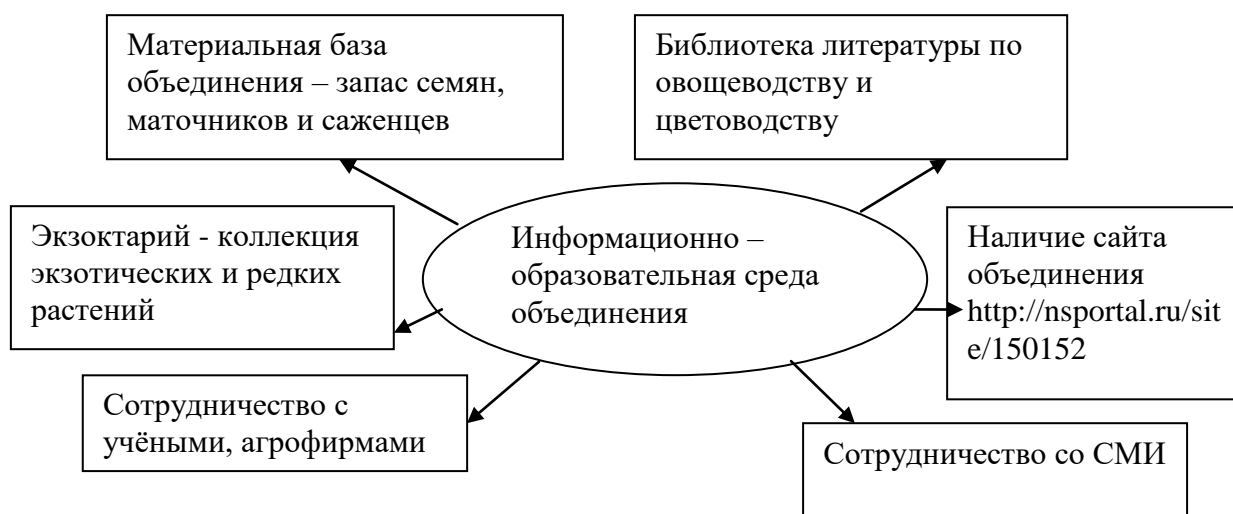


Рис. 1. Схема формирования информационно-образовательной среды объединения.

Показать многообразие приёмов и методов, применяемых мною с целью развития познавательной и трудовой мотивации можно в виде следующей схемы:

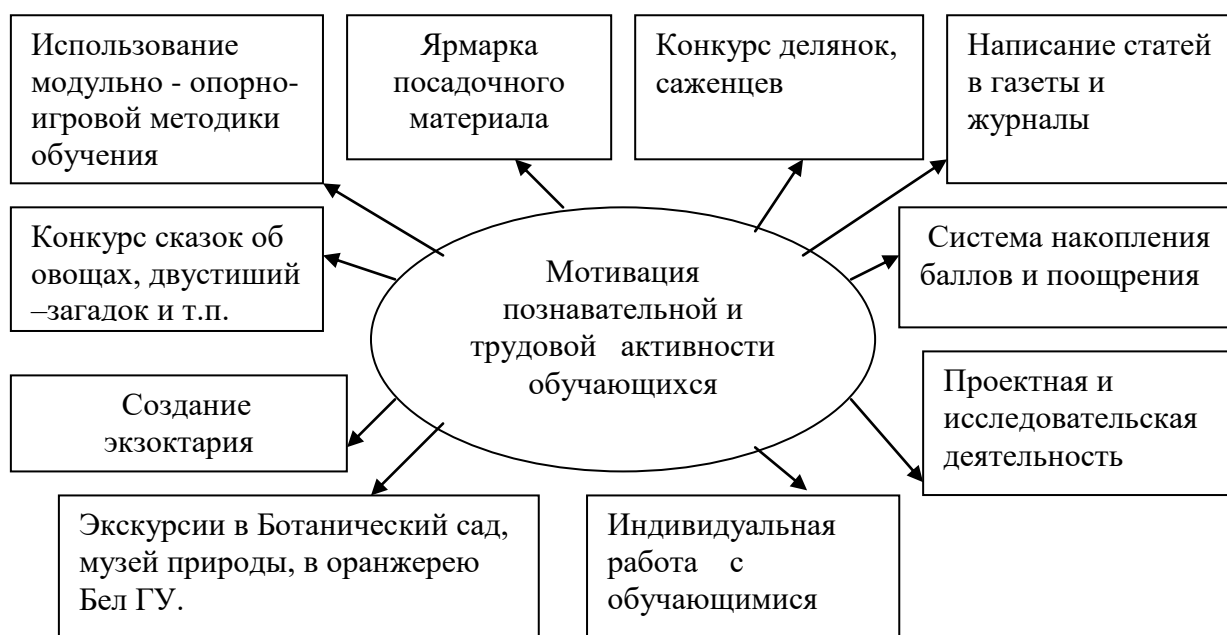


Рис.2. Приёмы и методы развития мотивации познавательной и трудовой активности обучающихся в объединении «Овощеводство и цветоводство крестьянского двора».

В моей методической копилке накоплено достаточное количество методов и приёмов. Их применение мне очень помогает в привлечении ребят к занятиям и сохранении этого интереса в дальнейшем. Особенно ребятам нравится играть в овощные карты. По результатам мониторинга посещаемости занятий обучающимися в прошлые годы стало ясно, что применение карт положительно влияет на мотивацию. Ребята с удовольствием посещают занятия, им доставляет удовольствие и подготовительный этап к игре, и сам процесс игры. Но для успешного усвоения программы этого всё-таки оказалось мало. Своей целью я поставила перевод социальных мотивов к преобладанию познавательной мотивации. Проанализировав свою работу, я пришла к выводу, что хаотичное применение разнообразных игр для достижения этой цели малоэффективно.

С 2010 года я решила систематизировать применение всех методов, приёмов и форм развития познавательной и трудовой мотивации обучающихся.

В первую очередь я поделила все имеющиеся в моей методической копилке игры по характеру педагогического процесса на три группы:

- познавательные;
- подвижные;
- развлекательные.

Такое деление условно и далось нелегко, т.к. почти в каждой игре есть и элемент развлечения, и познавательный момент, а при их проведении дети исподволь становятся подвижнее. По преобладанию того или иного вида деятельности и в зависимости от поставленной цели и получилось такое распределение:

Познавательные (Приложение 1)

1. Игры в овощные и цветочные карты
2. Ролевые игры (Приложение 2).

Подвижные игры это не обязательно игры на свежем воздухе, это игры и приёмы, нацеленные на здоровьесбережение. Воспитанникам очень нравятся следующие игры и конкурсы (Приложение 3):

1. Конкурсы на самый большой объём лёгких
2. Конкурс «Самый внимательный»
3. Игра «Футболисты»
4. Игра «Слушай, не зевай»

Развлекательные игры (Приложение 4).

В этот блок я объединила такие игры, как

1. «Зелёный ящик»
2. «Мы не скажем, а покажем»
3. «Совпало - не совпало»
4. «Каков вопрос – таков ответ»

Распределение игр, таким образом, очень помогло мне в дальнейшей работе. Это облегчило планирование учебной деятельности и способствовало более эффективному использованию своего времени при подготовки к занятиям.

Следующим этапом моей работы было выявление самых эффективных в достижении своих целей методик. После проведения опроса и в процессе наблюдения выяснилось, что разработанная мною **методика игры в овощные карты** нравится детям больше всего и даёт хорошие результаты усвоения программы (Приложение 5).

Методика использования игры в карты на занятиях, удивительным образом сочетает несколько преимуществ. Во-первых, использование карт стимулирует познавательную активность обучающихся. Во-вторых, карты способствуют интенсификации обучения благодаря сжато представлению информации на обороте карт. Ещё одно преимущество этой методики это возможность её модификации и использования практически на любом из этапов занятия. А самое главное, при игре в карты у обучающихся социальные мотивы и мотивы получения удовольствия от самой игровой деятельности исподволь подменяются познавательными мотивами.

Методика игры в овощные карты сочетает в себе модульное обучение, метод опорных конспектов и игровые технологии.

Сочетание этих трёх технологий дало возможность повысить мотивацию обучающихся и интенсифицировать обучение. Теперь, когда учебная деятельность с применением овощных карт выстроилась в систему её можно назвать **модульно – опорно – игровой методикой**, сокращенно **МОИ - методика**.

Алгоритм действий педагога при подготовке к работе по МОИ - методике можно представить в виде следующей последовательности действий:

1. Деление всего курса на модули;

2. Деление тем на модули (если есть необходимость);
3. Ознакомление обучающихся с символами и правилами игры;
4. Изготовление карт по каждому модулю.
5. Подбор колоды карт к каждому занятию в зависимости от цели применения игры «Умник»

Применяя игру в карты на занятиях, легко диагностировать знания обучающихся. Поэтому в своей работе я почти отказалась от таких способов диагностики как тест и опрос. Просто к концу изучения модуля колода карт расширяется, и в ней присутствуют карты по всем изученным темам модуля.

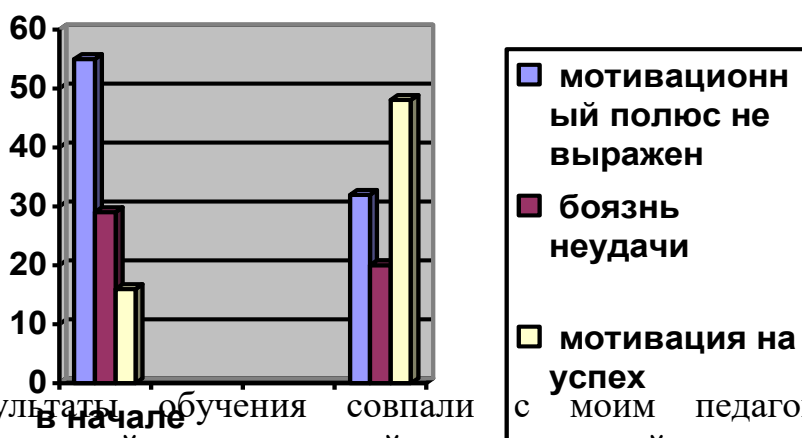
А в конце года колода карт подбирается таким образом, чтобы в ней присутствовали карты из всех изученных модулей. В процессе игры с такой колодой легко выявляется уровень знаний, полученных обучающимися за год. Педагогу лишь остаётся внимательно следить за ответами.

Результативность формирования мотивации познавательной деятельности через применение игровых технологий

Модульно-опорно-игровая методика используется в моей практике давно, но довольно высокие результаты это дало только при системном подходе.

Не секрет, что интерес детей к работе на земле и связанным с этим знаниям невелик, т.к. сельскохозяйственные профессии современная молодежь не считает престижными, да и занятия с почвой требуют трудолюбия. Поэтому, очень радуется, что благодаря применению игровых технологий, учащиеся, придя на занятие однажды, остаются и начинают, активно учиться и трудиться.

Применяемая мною система игровых методов, позволила значительно повысить познавательную мотивацию и тем самым улучшить результаты моей работы. Согласно, данных анкетирования у 48% обучающихся к концу обучения, преобладает мотив достижения успеха.



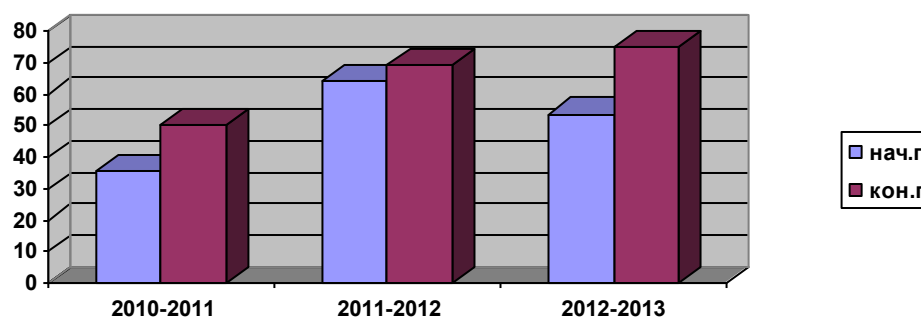
Результаты обучения совпали с моим педагогическим прогнозом, познавательный интерес у детей перерос в устойчивую потребность в активном обучении

познании, и как следствие улучшилось качество знаний и умений обучающихся.

У многих воспитанников к 3-му году обучения формируется устойчивая потребность в самостоятельном приобретении знаний.

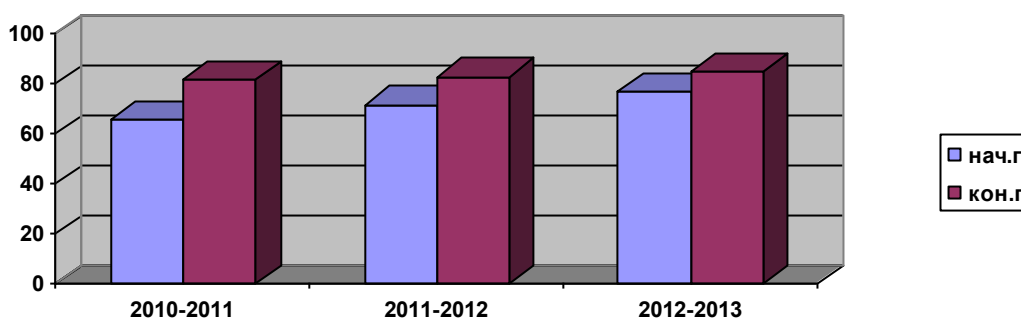
Таким образом, мои воспитанники имеют высокую познавательную активность, показывают высокие результаты.

Сравнительный анализ диагностики знаний обучающихся, за три года обучения



На начало занятий в объединении 2010-2011 учебном году средний и оптимальный уровень знаний имели 35,7 % обучающихся. К концу года эта цифра составляла – 64,3 %. В начале 2011-2012 учебного года средний и оптимальный уровень знаний имели 50 %, а в конце года средний уровень знаний имели 46 % и оптимальный уровень знаний 23 %. Наилучшие результаты обучающиеся этой группы показали на третьем году обучения: знания среднего и оптимального уровня уже имели 75% детей.

Сравнительный анализ диагностики умений и навыков обучающихся за три года обучения



За этот период наблюдается устойчивая положительная динамика качества владения практическими умениями и навыками учащихся: с 71,4 % в

2010 – 2011 учебном году, до 82,6,9% в 2011 – 2012 учебном году 84,6% в конце 2012-2013 учебного года.

Высокий результат в опыте достигается благодаря применению вышеописанных методов, приёмов и форм работы по повышению мотивации обучающихся и системному применению МОИ - методики.

Положительные результаты опыта прослеживаются с первых лет применения МОИ - методики, что подтверждается стабильностью контингента и результатами участия воспитанников в различных конкурсах. /Приложение № /.

Так, несмотря на загруженность в школе, учащиеся с энтузиазмом занимаются выполнением плана работ в теплице.

Ежегодно большое внимание уделяется заготовке посадочного материала и семян. В этом году (как и в прошлом) было собрано достаточное количество семян цветов однолетников (астры, бархатцы, сальвии, георгины, агератума). Также были заготовлены семена овощей (томатов, огурцов, перца, зеленых овощей).

Осенью была подготовлена почва теплицы: были добавлены перегной и новая почва в стеллажи и ящики.

Наряду с теоретическими знаниями обучающиеся осваивают практические навыки обработки почвы, посева семян, прополки и других агротехнических приёмов. Перед началом заморозков в прошлом году учащиеся своими силами утеплили теплицу, закрыв щели ветошью, принесённой из дома. Весь учебный год в теплице поддерживались чистота и порядок.

Реализуя принцип «От редиски - к богатству» в зимнее время ребята вырастили зелень лука и петрушки.

Ребята с удовольствием участвуют во всех школьных и районных мероприятиях нашего профиля и неоднократно занимали призовые места в районе и области.

Так в 2012-2013 учебном году объединение участвовало во всероссийской юннатской экспедиции «Земле – жить!». Исследовательская работа «Влияние антропогенного фактора на сапробность воды в ручье в районе села Погореловка» заняла первое место в областном конкурсе «Юные исследователи окружающей среды» в номинации «Водная биология и гидроэкология», и второе место во всероссийском конкурсе «Юность. Наука. Культура-Арктика 2014».

Опыт «Влияние условий хранения луковиц на качество выгонки гиппеаструма»

Итогом работы за 2013-2014 учебный год стало участие в региональной выставке «Дача. Сад. Огород. Цветы. Ландшафтный дизайн 2014».

В школьной теплице была проведена ярмарка посадочного материала, которую подготовили и провели сами ребята. В течение недели в теплице были выставлены наглядные материалы: «Сорта томатов», «Сорта анютиных глазок», «Сорта астр» и др. Посетители выставки могли ознакомиться с разнообразием

сортов овощей и цветов, проконсультироваться по поводу агротехники выращивания тех или иных культур.

Повышение познавательной мотивации обучающихся через применение системы методов, приёмов и форм организации познавательной деятельности позволяет осуществлять обучение как совместную творческую деятельность учителя и ребёнка, сотворчество и сотрудничество, и, что немаловажно, повысить собственный профессиональный уровень. Благодаря высокой познавательной активности обучающихся появилась возможность проведения большего количества опытов с различными культурами. Результатом обобщения такой опытной работы стали методические рекомендации по выгонке цветочно-декоративных растений, занявшие второе место в региональном конкурсе методических рекомендаций.

Опыт по развитию познавательной и трудовой мотивации обучающихся объединения «Овощеводство и цветоводство крестьянского двора» показывает высокую эффективность. А разработанная мною модульно – опорно - игровая методика (МОИ - методика) способствует быстрому запоминанию больших объёмов информации и при модификации может быть использована при изучении любого предмета .

Высокий результат в опыте достигается благодаря повышению мотивации обучающихся и системному применению МОИ – методики в процессе обучения.

Используемая литература

1. Н.А.Константинов, Е.Н.Медынский, М.Ф.Шабаева, "История педагогики" "Просвещение", Москва, 1982 г.
2. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. М., 1986.
3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
5. Эльконин Д.Б. Возрастная психология. М., 1991.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.
7. Леонтьева О.М. Биология: 6 класс: Пособие для учителя. – М: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1998. 128 с. – (Игры на уроках)

Приложение 1

Игра « Листопад»

Цель игры: закрепить знания об овощах, развивать внимательность

Изготавливаются карточки с изображением листьев овощей (можно использовать гербарии листьев).

В процессе игры необходимо определить лист, какого овоща вам достался. Проигрывает тот, кто наберет большее количество карточек.

Игра « Найди родню»

Цель игры: развивать навыки сравнения, определения групп и семейств овощей.

На доске изображения капусты, гороха, перца, кабачка, моркови. Дети получают изображения овощей: картофеля, редиса, фасоль, огурца, тыквы, кабачка, патиссона и др. Задача каждого ребенка выйти к доске и закрепить свою карточку под определенной надписью (плодовые - под плодовыми, корнеплодные – под корнеплодными и т.д.) Старшим воспитанникам уже можно распределить овощи по семействам, записанным на доске.

Игра « Угадай овощ»

Цель игры: увеличение словарного запаса, развитие навыков подбора аналогий.

Воспитанники получают названия овощей, но никому не сообщают их. Они должны найти слово настолько похожее на название овоща, чтобы ребята угадали его. Например: редька – редкий, патиссон – патефон и т.п.

Игра « Найди себе пару»

Цель игры: проверка знаний редких овощей и цветов, развитие коммуникативных навыков.

Воспитанники разбиваются на две команды. Одна команда (каждый игрок) получает листки изображением растений, другая – листки с названием этих растений. По команде нужно быстро найти подходящий листок у другого игрока. Выигрывает пара, безошибочно сделавшая это раньше других.

Игра « Пятый лишний»

Цель игры: закрепление и обобщение знаний об овощах и других растений. Участники делятся на две команды по пять – шесть человек. Каждый игрок команды получает пять гербарных листов с растениями (или карточки с изображением этих растений). Задание игрокам: определить «лишнее» растение. Признаки могут быть самые разнообразные, в зависимости от изучаемой темы. Например, стержневая корневая система, жизненная форма – кустарник, пряное растение, корнеплодный овощ и т. п. Каждый игрок команды находит своё лишнее растение, записывает на доске его название. Если никто из команды не ошибся, то из первых букв названий растений составится слово. Выигрывает команда, первой без ошибок выполнившая задание.

Игра « Найди ошибку»

Цель игры: закрепление и проверка знаний, развитие навыков сравнения, внимательности и речи.

Игра проводится индивидуально или командно. Игрокам выдаются изображения овощей. При этом сообщается, что художник допустил некоторые ошибки в изображении этих растений. Ребятам предлагается найти эти ошибки и объяснить, что изображено неверно.

«Цветочная» и «овощная» мозаики

Кроме цветочных и овощных карт мы изготовили цветочную и овощную мозаики. Правда, ребятам больше нравится называть пользоваться иностранным названием: «Пазлы». Приобретая по два одинаковых пакетика семян с яркими фотографиями, один мы разрезаем на определенное количество частей. Так получаются пазлы. А второй пакетик мы используем для наглядности и хранения мозаики. Работа с мозаикой на определение названий растений ведется в начальной стадии. Старшие ребята, собрав картинку уже должны не просто назвать овощ, но и определить сорт и ответить на поставленные педагогом вопросы об этом овоще. Вопросы могут быть разнообразными в зависимости от изучаемой темы.

«Овощные шахматы»

Мы немного изменили обычную шахматную доску, наклеив на ячейки изображение овощей. Теперь на занятиях ребята играют в овощные шахматы. Эта игра отличается от обычных шахмат лишь тем, что при смещении фигур игрок должен назвать овощ (или его характерную черту, в зависимости от задания педагога) на который ставится фигура.

Приложение 2

Ролевые игры

Для старших учащихся проводятся ролевые игры. Чаще к концу учебного года, когда уже есть определенные наработки, предлагаю ребятам почувствовать себя корреспондентом. Обучающиеся с удовольствием берутся за описание своих достижений и достижений товарищей. Лучшие работы мы отправляем в газеты «Цветок», «Дом и сад для души» и т.п. Каковы же удивление и радость для учеников увидеть свою статью в газете, да ещё получить за неё гонорар.

Традицией нашего объединения стало ежегодное проведение ярмарки посадочного материала. Проведению ярмарки предшествует длительная подготовка. В течение года кружковцы разводят комнатные растения, весной в теплице высаживается рассада томатов и перца. Все это и реализуется в процессе деловой игры – ярмарки посадочного материала. В начале мая распределяются роли между учащимися:

рекламный агент - отвечает за изготовление объявлений и плаката о проведении ярмарки,

специалист по маркетингу - изучает спрос,

кассир – оценивает товар, отвечает за деньги, полученные от продаж;

продавец (-непосредственно продает «товар»)

помощники продавца (несколько человек пакующие «товар»).

консультанты – объясняют способы посадки и характеристики овощных и цветочных культур.



Перед проведением ярмарки в теплице и тепличном кабинете наводится идеальный порядок. Столы расставляются по периметру кабинета для удобства обозрения цветов. Заготавливаются упаковочные пакеты и бумага. Чаще всего ребята сами решают эти организационные вопросы. Мне как педагогу остается лишь поставить в известность о проведении ярмарки администрацию школы.

За несколько дней до ярмарки в школе вывешивается объявление с приглашением учителей, учеников и их родителей посетить нашу ярмарку. Непосредственно в день проведения ярмарки на фасаде теплицы крепится красочный плакат.

Во время ярмарки учащиеся приобретают навыки анализа спроса покупателей, реализации собственной продукции. Оставшуюся рассаду кружковцы забирают домой, а заработанные средства пойдут на приобретение нового посадочного материала и поездку в парк развлечений.

Подвижные игры

Конкурсы на самый большой объём легких

1. Ребята делятся на пары. Одновременно пара начинает издавать звук «пи». Участник, который «пищал» дольше соперника – побеждает. Следовательно, у него больший объём легких. Также проводится второй и третий этапы между победителями для выявления одного победителя.

2. «Сдуй листок»

На полу очерчивается линия «старта», т.е. место, куда кладётся тетрадный листок. Задача участника сдуть этот лист бумаги как можно дальше. Побеждает тот, чей лист улетел дальше других.

3. Игра «**Футболисты**» На столе из карандашей складываются ворота. Ватный шарик необходимо задуть в ворота соперника.

Конкурс на самого внимательного.

Ребята встают в круг. Правая рука ложится поверх левой руки, стоящего справа, а левая под рукой стоящего слева. Поочерёдно участники говорят по одному слову считалки и ударяют по ладони следующего. «Летели лебеди по синему небу. Сказали число, например 5. Один, два, три, четыре, пять». Участнику, которому придется сказать «Пять», чтобы выиграть необходимо попасть по руке следующего игрока. А он, в свою очередь, должен отдернуть руку. Очень часто увлечшись подсчётом, игроки забывают главное число 5, и не одергивают вовремя руку. Невнимательные игроки покидают круг первыми.

Игра «Слушай, не зевай»

Цель игры: закрепление знаний, развитие быстроты реакции

Вариант игры для младших школьников.

Группа делится на две команды. Каждой команде выдаются одинаковые наборы карточек.

1. Томат
2. Огурец
3. Капуста
4. Пиретрум
5. Астра
6. Перец
7. Кабачок

Перед командой стоят стулья. Ведущий называет признаки, участники с соответствующими карточками должны быстро сесть.

- Например:
1. Цветы желтого цвета (огурец, капуста, кабачок)
 2. Плоды красного цвета (томат, перец)
 3. Из этих цветов можно составить букет. (Астра, пиретрум)
 4. Этот овощ можно квасить (капуста).
 5. Эти овощи используют при приготовлении кабачковой икры (кабачок, перец, томат).
 6. Эти овощи образуют усики (огурец).
 7. Эти овощи образуют кочан (капуста).
 8. Плоды этого растения могут быть острыми на вкус (перец).

Игра « Мы не скажем, а покажем»

По виду деятельности - интеллектуальная, развлекательная

Изготавливаем карточки с надписями агротехнических приёмов и методов:

« Посадка дерева»,

« Прополка»,

«Пикировка»,

« Обрезка»,

« Рыхление»,

« Полив»,

« Сбор семян» и т. п.

Игра заключается в следующем. Участник вытягивает одну из карточек, читает, но никому кроме ведущего не сообщает, что там написано. Необходимо показать агротехнический прием не произнося ни слова. Задача остальных обучающихся понять, что изображает игрок.

«Черный ящик» - ребята с завязанными глазами на ощупь определяют овощ;

«Цепочка» - по цепочке говорят по одной характерной черте определенного овоща. Если сказать нечего игрок покидает круг. Побеждает игрок оставшийся последним.

«Пять вопросов» - игрок стоит спиной к доске. Педагог показывает за спиной овощ. Игрок может задать пять наводящих вопросов классу, и по ответам угадать этот овощ.

«Овощные шахматы» - игра в шахматы с доской заклеенной изображениями редких овощей. Игроки при игре должны называть овощ, на который попала их фигура. В процессе игры ребята непроизвольно запоминают редкие овощи и при этом совершенствуют навыки игры в шахматы.

Приложение 5



Фото 1. Овощные карты к игре «Умник».



Фото 2. Карты с названием и опорной схемой.



Фото 3. Карты по теме «Вредители сада и огорода».

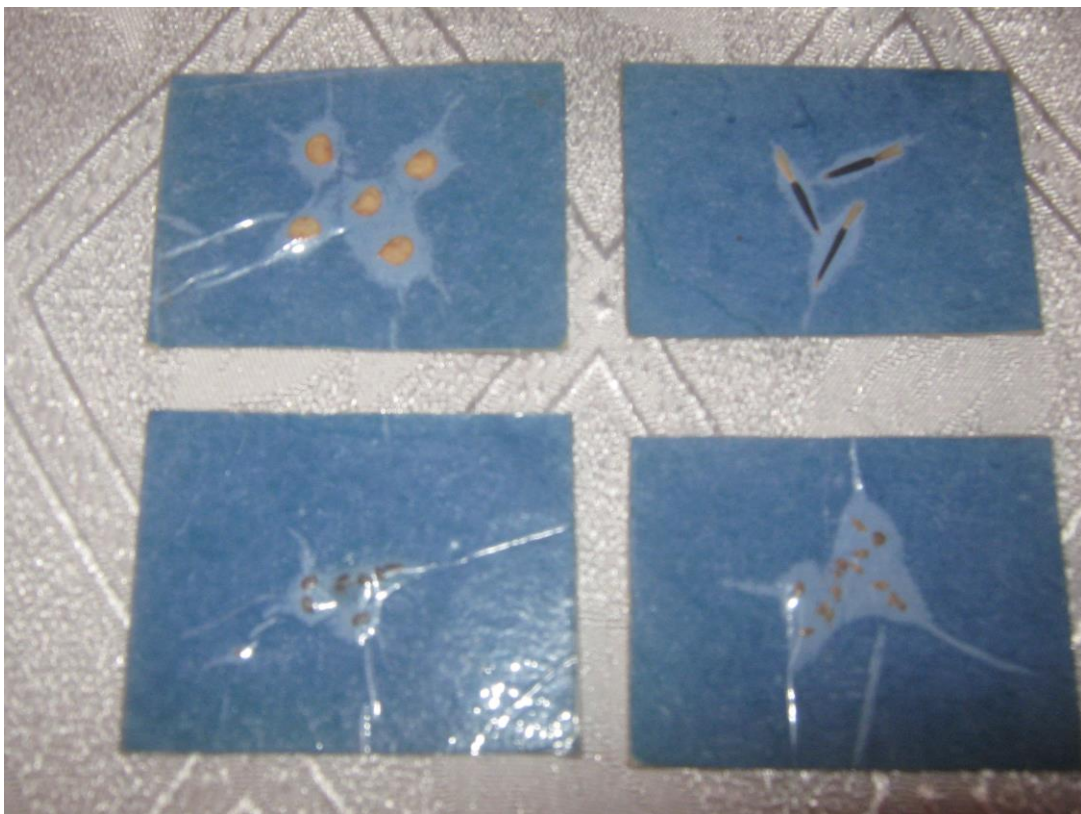


Фото 2. Карты по теме «Семеноводство овощей».