

«Путешествие в мир природы»

С. А. Сапрыкин,
педагог дополнительного образования,
Гомельского эколого-биологического центра

Аннотация

Данная методическая разработка посвящена организации и проведению нетрадиционного урока (занятия), в частности игры-путешествия, в рамках учебной программы, предназначенной для учащихся младшего и среднего школьного возраста. В ходе разработки поднимаются вопросы, связанные с подготовкой, подбором материала, необходимого для проведения игры-путешествия. Кроме того, уделяется внимание учету возрастных особенностей учащихся, а также даются практические советы, помогающие успешно провести данное занятие, сведя к минимуму трудности.

Методические рекомендации, освещенные в данной разработке, могут быть полезны всем педагогам дополнительного образования, которые хотят разнообразить учебный процесс и преподнести изучаемый материал с нетрадиционной стороны. И хотя данная разработка посвящена, прежде всего, работе с учащимися начальной школы в рамках выбранной темы и изучаемой программы, педагогические принципы и практические шаги по подготовке и проведению игры-путешествия будут полезны и практичны для всех педагогов дополнительного образования.

ВВЕДЕНИЕ

В наше время дополнительное образование является очень актуальным для детей разного школьного возраста. Редко встретишь ученика, который ничем не занят, кроме учебы в школе. Очень популярными в наше время являются всевозможные кружки, секции, объединения. Среди мальчиков большой популярностью пользуются спортивные кружки, для девочек – танцевальные, музыкальные школы, а также рукоделие.

В этой связи изучение таких наук как экология и биология может казаться менее привлекательным для детей и подростков, так как требует умственной деятельности и дисциплины, подобной той, которая присутствует в школе. Именно поэтому перед педагогами

дополнительного образования, преподающими такие науки в объединениях по интересам (экологических кружках и научных обществах учащихся), стоит непростая задача: обучая детей, выходить за рамки традиционного преподавания в стиле «парта-книга-доска», расширять представления современной молодежи о биологии и экологии, преподнося их в новых, необычных и интересных красках. Педагогу необходимо помнить, что объединение по интересам – это не продолжение школьной программы, не «восьмой урок по расписанию», а дополнительный, недостающий и увлекательный вид деятельности. Именно этими причинами обусловлена **актуальность** рассмотрения данной методической разработки.

Большинство педагогов дополнительного образования, несомненно, заинтересованы в обогащении учебного процесса новыми методами и приемами, а также способами организации занятий, которые бы привлекали учащихся к предмету. Однако, как показывает практика, найти полезные и легко применимые на практике ресурсы не всегда легко. Именно этим и обусловлены **цель и задачи** данной методической разработки.

Цель методической разработки – пошаговое описание игры-путешествия с раскрытием педагогических приемов и методов, использованных при ее проведении, для повышения эффективности работы педагогов дополнительного образования, а также повышения их мотивации к разнообразию учебного процесса в объединениях по интересам.

Данная цель предусматривает следующие **задачи**:

- осветить подготовительный этап к проведению игры-путешествия;
- описать план и структуру мероприятия;
- представить подробное описание хода занятия; материально-техническую базу;
- раскрыть педагогическую технологию и методы, применяемые в ходе игры-путешествия;
- описать способы педагогического взаимодействия;
- назвать способы анализа, рефлексии итогов игры-путешествия.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ

1.1. Подготовительный этап проведения игры-путешествия

Идея проведения нетрадиционного занятия является очень актуальной и положительной, ведь в наше время весьма трудно мотивировать учащихся к учебной деятельности, особенно если дело касается науки. Приходя на занятие, учащиеся, как правило, настраиваются на что-то новое, необычное и отличное от традиционного школьного обучения. Именно поэтому педагогу

дополнительного образования очень важно чередовать традиционные формы и методы обучения с нетрадиционными, импровизированными.

Нетрадиционные занятия имеют широкое разнообразие методов и форм проведения. Как правило, основная их часть построена на игровом методе обучения. И это неудивительно, ведь игра- это наиболее эффективный способ активизации мышления ребенка, независимо от его личностных особенностей и даже возраста.

Ссылаясь на личный педагогический опыт, могу отметить, что одним из наиболее эффективных видов игровой деятельности на занятиях эколого-биологического объединения является игра-путешествие. Этому есть несколько причин. Во-первых, понятие «путешествие» очень близко детям, углубленно изучающим природу, так как такие виды деятельности как походы, экскурсии, экспедиции и прогулки являются частью учебной программы. Таким образом, проводя урок-путешествие, даже не выходя на улицу, педагог погружает кружковцев в атмосферу, знакомую юным биологам и экологам. Во-вторых, путешествие, пусть даже и заочное – это один из принципов изучения таких наук как экология и биология, ведь эти науки как раз и подразумевают поэтапное исследование различных природных процессов, явлений и связей.

Самой важной частью подготовки к игре-путешествию является составление плана проведения этого мероприятия. При этом необходимо учесть обязательные составляющие любого путешествия, а именно:

- 1) наличие карты;
- 2) маршрут передвижения;
- 3) необходимое оснащение (экипировка);
- 4) туристическая группа;
- 5) постановка конечной цели путешествия (например, найти сокровища).

Таким образом, имея представление о том, что в принципе ожидается от путешествия, можно составить план игры.

Далее представлен план игры-путешествия на тему «Путешествие в мир природы» для учащихся младшего школьного возраста на кружке «Экологический экспресс».

План игры-путешествия

Тема: «Путешествие в мир природы»

Количество учащихся: 8-12 человек

Возраст учащихся: 8 лет

Форма занятия: имитационная игра-путешествие

Цель:

- закрепить полученные знания по темам: «Природа живая и неживая», «Почва как среда жизни», «Воздух как среда жизни», «Вода как среда жизни», «Разнообразие растительного мира», «Красная книга Республики Беларусь», «Разнообразие животных на Земле», «Флора и фауна Республики Беларусь».

Задачи:

- создать условия для закрепления знаний, полученных по пройденным ранее темам;
- воспитать любовь к природе, желание заботиться об окружающей среде, переживать за благополучие живых организмов.
- раскрыть творческие способности, умения и знания учащихся применять на практике, учить работать в группе;
- развить познавательную активность, инициативу, творческую самостоятельность;
- содействовать развитию коммуникативных качества учащихся и здорового духа соперничества;
- активизировать познавательную и творческую деятельность, побудить к применению приобретенных знаний на практике, научить работать в группе, создать благоприятную, игровую атмосферу, обеспечив учащихся необходимым наглядным материалом;
- побудить к оценке результатов своей деятельности и деятельности своих товарищей.

Оборудование: карта-схема, раздаточный материал, мяч.

ПЛАН ИГРЫ

1. Приветствие. Организационный момент (5-7 минут)
2. Игра «Путешествие в мир природы» .Часть 1. (30-35 минут)
3. Подведение итогов 1 части путешествия. (3 минуты)
4. Перерыв (15 минут)
5. Игра «Путешествие в мир природы» Часть 2. (30-35 минут)
6. Рефлексия (3-5 минут).
7. Заключение (3-5 минут).

ХОД ИГРЫ.

1. Приветствие. Организационный момент.

Оглашение темы занятия и формы его проведения. Обсуждение правил. Распределение учащихся на туристические группы. (5-7 минут)

Сегодня наше с вами занятие будет необычным. Знаете, почему? Мы с вами отправимся в путешествие. Только в необычное, когда идут куда-то на улицу с рюкзаками. Мы отправимся в чудо-путешествие по природе, не выходя из нашего кабинета. В этом путешествии нас ждет много интересного. Мы с вами сможем вспомнить то, что уже выучили на наших занятиях и

применить это. В этом путешествии нам встретятся разные растения, птицы, животные, и некоторым из них, ребята, будет нужна ваша помощь. Ведь вы уже много знаете про природу и сможете помочь, правда? Ну что, отправляемся?

Для начала давайте познакомимся с **Правилами путешествия**.

1. В путешествие все участники отправляются группами.

Педагог объясняет, что если бы это было настоящее путешествие, то группой всегда безопасней, легче не заблудиться, найти дорогу, оказать помощь товарищам, командой справиться со сложным заданием. Участники игры распределяются по командам (тур-группам). Для деления на команды можно использовать один из интерактивных методов – например, «Выбери меня» или «Четыре угла».

2. Выбрать руководителя группы и слушаться его.

Команды выбирают капитанов и придумывают экологические названия. Названия команд записываются на доске или ватмане для подсчета баллов.

3. Не нарушать порядок в группе, уважать других, быть одной командой.

После того как правила выполнили все участники, педагог объявляет начало путешествия.

2. Игра «Путешествие в мир природы» Часть 1. (30-35 минут)

Маршрут 1 части путешествия:

- «Птицы. Не туда залетела».

- «Загадочная почва».

- «Экологическая разминка «Природа - не природа».

- «Красная книга».

Мы с вами начинаем путешествие. Ах да, совсем забыл сказать! Самые активные, воспитанные и дружные путешественники будут поощрены в конце маршрута. Но если кто-то будет нарушать дисциплину, то баллы отнимаются у всей группы. Так что не подведите своих товарищей!

Педагог предлагает учащимся посмотреть на карту и найти первый пункт путешествия.

Пункт 1. ПТИЦЫ. «У наших птиц проблема: они перепутали свои места обитания! Ребята, поможем им вернуться по своим домам? ... Иначе они погибнут!»

Каждая группа получает карточки с изображениями птичек и места их обитания. Учащимся необходимо поместить каждую птицу туда, где она на самом деле обитает, т.к. в других условиях обитания она не выживет. Продолжительность выполнения задания – 5 минут. Тур-группа, которая расселит больше птиц, получает больше баллов.

(Проверка ответов, определение количества набранных баллов).

Педагог предлагает найти на карте второй пункт путешествия.

Пункт 2. ЗАГАДОЧНАЯ ПОЧВА. Здесь нужно вспомнить обитателей почвы. Но не просто вспомнить, а суметь показать обитателя. Игроки команд по очереди подходят к ведущему, вытягивают карточку с названием одного из обитателей почвы и пытаются изобразить этого обитателя. Участники команды должны угадать, кого изображает игрок. Туристическая группа, угадавшая слово, зарабатывает балл.

Команда может задавать ведущему вопросы (это млекопитающее? это насекомое?), который может отвечать только «да» или «нет».

(Подсчет баллов).

Пункт 3. ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗМИНКА «ЖИВАЯ - НЕ ЖИВАЯ ПРИРОДА».

Педагог называет слово, учащиеся должны определить его в нужную категорию.

По окончании разминки педагог предлагает учащимся продолжить путешествие и найти на карте следующий пункт.

Пункт 4. КРАСНАЯ КНИГА.

Учащимся предстоит вспомнить, что такое Красная книга Беларуси и для чего она существует. (Это официальный список редких или находящихся на грани исчезновения видов животных, растений или грибов).

Сейчас выполните задание. У вас на столах находятся карточки с редкими и нередкими видами. Ваша задача: выбрать те виды животных, растений и грибов, которые занесены в Красную книгу Беларуси.

3. Подведение итогов 1 части путешествия. (3 минуты)

«Путешествие в мир природы» Часть 2. (30-35 минут)

Проводится подсчет баллов, объявляются лидеры по итогам первой части путешествия.

4. Перерыв (15 минут)

5. Игра Маршрут 2 части путешествия

- «Тело» растения».

- «Где мы только не растем: поле, лес и водоем!»

- Экологическая разминка «Флора или Фауна?»

- Кроссворд «Они живут в воде»

Педагог предлагает ребятам найти на карте продолжение маршрута и прочитать название следующего пункта путешествия.

Пункт 5. «ТЕЛО» РАСТЕНИЯ.

Каждая группа получает карточку с изображением растения, которое произрастает в Беларуси. Задача команды: за 2 минуты подписать названия органов этого растения.

(Проверка выполненного задания, подсчет баллов).

Пункт 6. «ГДЕ МЫ ТОЛЬКО НЕ РАСТЕМ – ПОЛЕ, ЛЕС И ВОДОЕМ»

Капитаны команд вслепую выбирают одну из карточек («Где мы только не растем!», приложение 8). В течение 5 минут команды должны записать на карточку 10 растений, которые произрастают в указанном местообитании. За каждое правильно названное растение начисляется один балл, дополнительный балл начисляется команде, которая первой справилась с заданием.

(Проверка задания, раздача баллов).

Пункт 7. ФИЗКУЛЬТМИНУТКА.

Учащиеся становятся в круг. Педагог называет слово (относящееся к флоре или фауне) и бросает мяч одному из участников команд. Учащийся должен быстро назвать нужную категорию («ФЛОРА или ФАУНА») и бросить мяч назад педагогу.

По окончании физкультминутки педагог предлагает найти на карте последний пункт путешествия.

Пункт 8. Кроссворд «ОНИ ЖИВУТ В ВОДЕ».

«Внимание! Кроссворд содержит ключевую зашифрованную фразу. Угадав все слова, вы сможете прочесть этот код и узнаете тайну о сокровищах (призах)!»

Команды по очереди должны угадывать слова, зашифрованные в кроссворде. Если команда не знает ответа, ход переходит следующей команде. Кроссворд содержит ключевую зашифрованную фразу. Угадав все слова участники путешествия смогут прочесть этот код и узнать тайну о сокровищах!

«СОКРОВИЩА В СТОЛЕ»

В выдвижном ящике одного из столов находятся надувные шарики, представители победившей команды находят их, педагог предлагает ребятам их надуть. Внутри шариков находятся записки, которые будут использованы на этапе рефлексии.

6. Рефлексия, поощрение активных участников (3-5 минут)

«Поздравляю вас! Вы успешно дошли до финиша нашего путешествия и смогли отыскать сокровища! Вам понравилось наше путешествие? А что для вас было самым трудным на маршруте? А что самым легким?»

Педагог выслушивает ответы и затем предлагает ребятам сыграть в интерактивную игру «Секретный вопрос». В каждом из надутых шариков находится записка с «секретным вопросом», учащиеся должны дать быстрый ответ на этот вопрос. Ответы можно зафиксировать на доске или ватмане.

Вопросы:

1. Кто в вашей команде лучше всех знает птиц?
2. Кто в вашей команде лучше всех знает обитателей почвы?
3. Кто в вашей команде правильно определял, что относится к живой, а кто к неживой природе?
4. Кто в вашей команде лучше всех знает животных Красной книги?
5. Кто в вашей команде быстрее написал «органы» растения?
6. Какая команда лучше справилась с экологическим проектом «Где мы только ни растем?» Почему?
7. Кто в вашей команде дал больше правильных ответов на вопросы кроссворда?
8. Кто в вашей команде был лидером?
9. Кто в вашей команде был самый дисциплинированный?
10. Кто в вашей команде был самым быстрым?
11. Кого бы вы из своей команды в следующий раз взяли с собой в путешествие?
12. За что бы вы похвалили участников своей команды?

7. Заключение (3-5 минут). Обсуждение результатов игры.

1.2. Педагогическая технология и методы, используемые при проведении игры-путешествия

При проведении игры-путешествия «Путешествие в мир природы» была использована **технология проблемного обучения**. Данная технология подразумевает реализацию педагогом модели «обучение через открытие», в ходе которой ученик осуществляет поиск верного решения, ответа или выхода на ту или иную поставленную перед ним проблему. Для успешной реализации данной технологии, необходима:

- 1) проблематизация материала (поиск в материале того, что может вызвать у учащихся чувства противоречия, удивления, возмущения, любопытства);
- 2) акцентирование «проблемных» вопросов (выделение проблемы, постановка задачи, требующей решения);

- 3) формулировка решения проблемы (поиск «ключа», «противоядия», «выхода» или «ответа» на поставленную проблему)

Учащимся младшего школьного свойственно искренне выражать чувства в разных ситуациях (заплакать от жалости к котенку, рассмеяться от играющих птиц и т.д.), а также проявлять инициативу, когда речь идет о помощи, спасении, поддержке животных и растений. Учет этих возрастных особенностей и помогает заключить, что технология обучения, в центре которого находится проблема, является очень актуальной для данного возраста. Ключевой момент здесь – подобрать проблему, близкую для учащегося.

Для того, чтобы мотивировать учащихся младшего школьного возраста к действию, очень важна сама постановка проблемы. Так, в рассматриваемой игре-путешествии присутствуют различные проблемные ситуации, которые близкие детям восьмилетнего возраста. Например, нужно помочь птичкам, перепутались животные, на полянке нужны растения и т.д. Во всех этих случаях учащиеся не безразличны к происходящему. Кроме того, они чувствуют, что им по силам решить такие проблемы и с радостью берутся за выполнение поставленных преподавателем задач.

Как результат, ученики активны, мотивированы, хотят решить значимую для них проблему. Из этого следуют положительные изменения в эмоционально-волевой сфере и таким образом достигаются поставленные педагогом задачи. Учащиеся осознают свой личный вклад в решение проблемы, относятся к результатам как к личным достижениям.

Применение данной педагогической технологии предполагает использование педагогом таких **методов обучения** как:

- частично-поисковый,
- исследовательский и
- метод проблемного изложения.

Рассмотрим, как на практике были применены эти и другие методы обучения в ходе игры-путешествия.

Частично-поисковый метод подразумевает наличие проблемной ситуации и создание необходимых условий для поиска решения. Данный метод был применен, в частности, на этапе «Красная книга» в первой части маршрута следующим образом:

1. **Была создана проблемная ситуация:** заблудились вместе разные виды – редкие и не редкие.
2. **Ситуация была наполнена противоречивостью.** Учащиеся осознают, что животные, находящиеся в Красной книге, требуют повышенного внимания, так как находятся в зоне риска. Следовательно, если им не помочь, они могут попасть в беду, и, что еще хуже, погибнуть.

Поэтому им опасно находиться вне заповедной зоны, а они, по словам педагога, заблудились вместе с не редкими видами. В этом и состоит противоречие.

3. Было сформулировано решение ситуации. Преподаватель ставит перед учащимися задачу: найти и выбрать тех животных, которые являются редкими.

Исследовательский метод также требует наличия проблемной ситуации или задачи, требующей решения со стороны учащихся. Кроме того, после постановки преподавателем необходимой схемы действий, учащиеся самостоятельно изучают определенный материал, проводят анализ, наблюдения, исследуют вопросы, совещаются и выполняют какие-либо другие действия поискового характера, имея при этом цель – найти решение проблемы. Так, исследовательский метод применяется в ходе игры на этапе выполнения экопроекта «Где мы только ни растем: поле, лес и водоем!» во второй части маршрута путешествия. Применение заключалось в следующем:

1. **Преподаватель выделил задачу, требующую исследования.** В течение отведенного времени команда должна вспомнить и записать 10 растений, которые растут в определенной среде (поле, лес или водоем).

2. **Постановка задачи содержит проблему.** Учащиеся имеют лимит по времени выполнения задания. Кроме того, задача носит соревновательный характер, а также имеет место схема «проблема-решение»: проблема – пустая иллюстрация местности, решение – наполнить иллюстрацию подходящими растениями.

3. **Были созданы условия, необходимые для проведения исследования.** Так как данное занятие является обобщающим, тема растений уже не нова для учащихся, следовательно, для выполнения задания у них уже есть необходимый материал. Кроме того, в качестве материала для исследования группа имеет иллюстрацию природного пейзажа. Также для анализа, обсуждения и обмена мыслями учащиеся распределены на группы, а не работают индивидуально.

Метод проблемного изложения материала проходит через всю игру-путешествие. В основе метода лежит постановка вопросов и проблем, требующих открытий и решений, в противовес сухому изложению фактов. Такой метод развивает познавательную активность учащихся, пробуждая в них интерес к изучаемому материалу. Помимо этого, когда преподаватель проблемно излагает материал, это побуждает учащихся активно думать – то есть быть готовым в любой момент к вопросу, а не просто быть пассивным слушателем.

Данный метод можно проследить практически на всех этапах занятия.

К примеру, на пункте ПТИЦЫ от учащихся требовалось «отправить» определенных птиц в привычные места обитания. Ставя перед учащимися эту задачу, преподаватель как раз и использует метод проблемного изложения:

Обычная постановка задачи: *«Ребята, разные виды птиц перемешаны. Поместите их в нужные места».*

Метод проблемного изложения: *«У наших птиц проблема: они перепутали свои места обитания! Ребята, поможем им вернуться по своим домам? ... Иначе они погибнут!»*

Таким образом, используя проблемный метод изложения, педагог стимулирует учащегося к действию, мотивирует его, пробуждая при этом такие чувства, как сострадание, чувство неотложности, любви к птицам.

Подобное изложение материала можно увидеть и на заключительном этапе путешествия – КРОССВОРДЕ «Они живут в воде». Задача учеников- разгадать кроссворд, после чего юные путешественники достигнут цели маршрута – найдут сокровища. Метод проблемного изложения был применен в следующем:

Обычная постановка задачи: *«Ребята, решите кроссворд, после чего будут призы».*

Метод проблемного изложения: *«Внимание! Кроссворд содержит ключевую зашифрованную фразу. Угадав все слова, вы сможете прочесть этот код и узнаете тайну о сокровищах (призах)!»*

Очевидно, что во втором случае учащиеся с большей активностью будут выполнять задачу, так как будут лично заинтересованы в ее решении, а разгадка зашифрованной фразы активизирует чувства любопытства и удивления, чего было бы весьма трудно добиться в первом случае.

Исходя из этого, можно заключить, что технология проблемного обучения способствует активизации творческого мышления учащихся, инициативы, желания лично помочь, решить спасти и т.д. В связи с тем, что для детей младшего школьного возраста характерно спонтанное и непосредственное выражение чувств и эмоций, повышенный интерес к решению разнообразных ребусов, загадок, тайн, проблемное обучение является очень актуальным для данной возрастной категории, так как удовлетворяет ее психологические потребности.

1.3. Описание содержания педагогического взаимодействия по ходу реализации игры-путешествия в соответствии с планом его проведения.

Если говорить о педагогическом взаимодействии, при проведении игры-путешествия главным образом применялась групповая и коллективная формы организации деятельности.

Преподаватель выступает в роли организатора путешествия, «поводыря», который в то же время сам является участником всего происходящего. Сложно представить, чтобы гид

путешествия не был также и самим путешественником и не сотрудничал с группой. Именно поэтому в игре-путешествии преподаватель, хотя и дает «курс», в то же время направляет, подталкивает, указывает на верный путь, занимая при этом уже сторону путешественника. Вместе с тем, он обобщает сказанное учащимися, находит выход в тупиковых ситуациях.

В итоге, совместна деятельность и совместно полученные результаты работы способствуют не только развитию необходимых знаний, умений и навыков, но и сплоченности, дружбе, как между детьми, так и между преподавателем и учащимися.

Рассмотрим, как на практике применялась педагогика сотрудничества в рамках проведения игры-путешествия.

1. Прежде всего, для реализации коллективной деятельности преподавателя и учащихся важен правильный **выбор формы организации деятельности**. Лучше всего подходит работа в микро-группах или командах. В таком случае преподавателю намного проще «влиться» в коллектив учащихся, чем перейти в сотрудничество с одним учащимся.

В игре-путешествии преподаватель разделил учащихся на две команды по четыре человека. Для младшего школьного возраста именно такое количество участников группы является оптимальным, тогда как более старших учащихся можно разделять и по три или два человека.

2. Правильное **распределение наглядного материала** и количества заданий между группами.

К примеру, в пункте «Тело» растения всем командам были даны разные схематически представленные растения, но с одинаковым количеством частей «тела»: корнем, стеблем, листьями, цветами и плодами. Таким образом условия равны и справедливы для всех.

3. **Наличие правил** игры.

В игре-путешествии, например, имел место быть заранее подготовленный плакат, к которому преподаватель может обращаться по необходимости в течение всего занятия.

4. Правильная **расстановка мебели**. Важно, чтобы учащиеся чувствовали, что они не на уроке в школе, а в путешествии.

Перед проведением игры-путешествия большая часть аудитории была освобождена от мебели, учительский стол был сдвинут к стене, а не стоял по центру. Таким образом учащиеся не чувствуют, что учитель отделен от коллектива. Он - помощник и сотрудник, который практически все время рядом с группами.

5. Наличие **совместной деятельности**. Для этого, в частности, необходима правильная постановка задач. Так, вместо местоимений «я» и «вы» педагогу следует использовать «мы».

В ходе игры-путешествия можно встретить такие фразы преподавателя как: *«Мы с вами отправимся в путешествие»*, *«В этом путешествии нас ждет много интересного»*, *«В путешествии мы отправляемся по группам»*, *«Ребята, поможем птицам вернуться по домам?»*, *«Наша задача - по очереди давать ответы на вопросы, команда за командой»* и т.д. В этом случае, хотя преподаватель и ставит задачи в путешествии, благодаря правильно подобранным словам, в частности, таких местоимений как «мы», «наша», учащиеся чувствуют себя одной большой командой, не отделяя себя от педагога. В этом и достигается педагогика сотрудничества.

1.6. Описание способов анализа, рефлексии итогов, результатов игры-путешествия

Под понятием «рефлексия» в педагогике понимают процесс самоанализа деятельности и ее результатов. Этап рефлексии является важным и обязательным условием для достижения поставленных педагогом целей и задач. Процесс самоанализа способствует развитию духовных качеств личности, а также является предпосылкой критического способа мышления. На этом этапе учащиеся формулируют собственное отношение к материалу, анализируют свои успехи и неудачи, а также делятся своим эмоциональным состоянием с преподавателем и другими детьми.

Этап подведения итогов, как правило, проводится в конце занятия, когда у учащихся есть возможность оценить все мероприятие целиком и сформировать свое мнение. Так, на заключительном этапе игры-путешествия, преподаватель подводит итоги, применяя при этом разные виды рефлексии:

1. Рефлексия настроения: *«Вам понравилось путешествие?»* Данный вид рефлексии направлен на раскрытие личных чувств и пережитых эмоций от проведенного мероприятия. На этом этапе преподаватель не вдается в подробности, а лишь делает «срез» - узнает общее впечатление коллектива от игры.

2. Рефлексия содержания учебного материала или интеллектуальная рефлексия: *«Что было для вас самым трудным? А что было легко выполнять?»* На этом этапе преподаватель ставит целью выяснить, насколько усвоен учащимися учебный материал, какие трудности возникли при выполнении задач, что далось им без труда и т.д. Данный этап рефлексии дает преподавателю представление о знаниях, которые имеют учащиеся.

3. Рефлексия деятельности: *«Будем еще совершать такие путешествия по природе?»* Этот этап помогает проанализировать отношение к различным видам деятельности, применяемым на занятии. В центре этой рефлексии находится не учебный материал, а сама структура мероприятия. Таким образом, преподаватель делает выводы о проделанной работе, отмечает для себя удавшиеся моменты, а также те, что дались учащимся с трудом.

Так как на всем уроке-путешествии мы использовали командный вид деятельности, и от каждого участника зависел конечный результат путешествия всей команды, необходимо подчеркнуть пользу работы в группе. Это возможно сделать, если использовать групповой тип самоанализа: он проводится для акцента на личном вкладе каждого из участников рабочего коллектива (в этом случае детям предлагаются вопросы из разряда «А смогли бы вы добиться таких результатов, если бы не Алексей, Маша и другие?»). Для того чтобы провести групповой самоанализ в понятной ребятам игровой форме мы использовали рефлексивный метод...

Помимо рефлексии очень важную роль играет этап поощрения участников. В игре-путешествии на этом этапе команда-победитель получает поощрительные призы в виде воздушных шаров. Благодаря поощрению и похвале у учащихся формируется окончательное положительное отношение к учебному процессу, а также мотивация к деятельности и активности в дальнейшем.

2. РЕКОМЕНДАЦИИ ПЕДАГОГАМ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ

В заключение методической разработки хотелось бы подвести итоги и дать некоторые рекомендации педагогам, которые хотели бы реализовать игру-путешествие «Путешествие в мир природы» в своих объединениях по интересам.

1. При подготовке к игре-путешествию, преподавателю очень важно учитывать особенности настоящего путешествия, чтобы атмосфера мероприятия была максимально приближена к реальным условиям путешественников. Сюда может включаться, например, разработка карты, определение маршрута, наличие экипировки, распределение участников в туристические группы, наличие конечной цели путешествия, которая мотивировала бы участников.

2. При составлении плана игры-путешествия, преподавателю также важно учесть возрастные особенности учащихся, чтобы наполнить игру тем материалом, который близок к их физическому, эмоциональному и умственному развитию. Так, например, для учащихся младшего школьного возраста обязательным составляющим мероприятия должны быть физкультминутки, разминки, зарядки в игровой форме.

3. Выбор учебного материала для игры зависит, прежде всего от того, на каком этапе учебной программы преподаватель планирует проводить данное мероприятие. Игра-путешествие «Путешествие в мир природы» проводилась на заключительном этапе изучения раздела, таким образом, подбирая материал для игры, преподаватель использовал темы, которые ранее уже изучил с учащимися и не рассматривал новые понятия. Можно отметить, что благодаря этому, учащиеся чувствовали себя свободней и уверенней, участвуя в игре.

4. Составляя план и ход мероприятия, стоит уделить особое внимание выбору педагогической технологии и методов обучения. В данном случае можно порекомендовать технологию проблемного обучения. Данная технология предполагает установку значимых для учащихся проблем и задач, а также помощь в формулировке возможных решений. Для учащихся младшего школьного возраста свойственно переживать о благополучии растений, животных, есть желание помочь и спасти. Учитывая это, преподаватель может ставить перед учащимися подобные проблемные ситуации.

5. На заключительном этапе мероприятия важным условием является рефлексия или анализ чувств, ощущений и впечатлений, учащихся от игры. Задавая вопросы, направленные на анализ личных чувств, знаний, а также отношению к разным видам деятельности, представленных на занятии, преподаватель не только способствует развитию эмоционально-волевой сферы ребенка, но получает ценную информацию о своей работе, узнает, какие виды работы успешны, какие – нет.

Литература

1. **Короткова, М. В.** Методические разработки и сценарии уроков к курсу отечественной и зарубежной истории XX века (11 класс): пособие для учителей / М. В. Короткова. – М.: ЦГО, 1999.

2. **Кульневич, С. В.** Не совсем обычный урок: практическое пособие для учителей и классных руководителей, студентов средних и высших педагогических учебных заведений, слушателей ИПК / С. В. Кульневич, Т. П. Лакоценина. – Ростов–на–Дону: Учитель, 2001.

3. **Миниахметова, Г. Д.** Нетрадиционный урок как одна из форм развивающего обучения в соответствии с требованиями реализации ФГОС [Текст] / Г. Д. Миниахметова // Теория и практика образования в современном мире: материалы V междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, июль 2014 г.). – СПб.: СатисЪ, 2014. – С. 160-165.

5. **Сапрыкин, С. А.** Применение педагогических методов в походе с эколого-биологической направленностью / С. А. Сапрыкин // Экологическое образование для устойчивого развития: отечественный и международный опыт: материалы Международной научно-практической конференции (Минск, 26-26 апреля 2016г.). – Минск, 2016. – С. 49-50

6. **Троицкая, Н. Б.** Нестандартные уроки и творческие занятия: текст / Н.Б. Троицкая. – М.: Астрель, 2004. – 167 с.