

ОБЩЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ 2011 „Методическая копилка”

Левашова Юлия Владимировна

*Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
детей Дом детства и юношества «Кедр» г. Томска*

«ЭКОИГРОТЕКА»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ

В помощь преподавателям экологии, биологии, географии

Пояснительная записка

Занятие подготовлено для проведения в загородных лагерях, на занятиях в учреждениях дополнительного образования. Его элементы могут быть использованы для проведения уроков экологии, биологии, географии в школе.

Занятие рассчитано на детей 10-12 лет. Требуемое для проведения время – 40-60 мин.

Для подготовки занятия были использованы материалы выпусков экологической библиотеки ИСАР-Сибирь «Играя, обучаемся» №№ 1, 2.

Цели и задачи

- Развитие у детей логического мышления;
- Закрепление знаний о животном и растительном мире Сибири;
- Воспитание бережного отношения к природным объектам посредством личностных ассоциаций.

Дидактическое обеспечение

1. Бумажные обручи по размеру головы с изображениями животных и растений для игры «Кто я?».
2. Парные карточки с названиями животных для игры «Ноев ковчег».
3. Карточки для игры «Разминочка».
4. Листы бумаги и ручки для каждого ребенка.

Ход занятия

Занятие построено по принципу «потока познания» Дж. Корнелла и состоит из четырёх последовательных блоков, представленных различными играми.

1. **Игра «Разминочка».** Все участники игры разбиваются на две команды – «Бобры» и «Выдры» и садятся на стулья, расположенные по кругу. Ведущий становится в центр. По команде ведущего: «Бобры!», - все «бобры» должны быстро встать и пересесть на другое место, а по команде: «Выдры!», - то же самое должны сделать «выдры». Ведущий должен занять во время пересадки свободное место. Тот, кому места не досталось, становится ведущим. Если ведущий подаст команду: «Наводнение!», - то и «бобры» и «выдры» должны поменяться местами.

2. **Игра «Ноев ковчег».** Участникам игры выдаются парные карточки с названиями животных и задается вопрос: «Кто такой был Ной?» (что написано в карточке дети должны сохранить в тайне). Обычно дети отвечают, что это был библейский персонаж, который во время всемирного потопа спас животных, взяв каждой твари по паре на построенный им ковчег. Детям объясняют, что они - животные с Ноева ковчега, но за время потопа они забыли и потеряли свои пары. Ребятам предлагается встать в круг, закрыть глаза и начать издавать звуки, которое издает их животное и по голосу найти свою пару.

3. **Игра «Кто я?».** Одному из ребят на голову одевают бумажный обруч с изображением животного или растения. Что изображено ребенок знать не должен. Теперь, задавая вопросы остальным детям, ребенок должен отгадать кто он (что изображено на обруче). На вопросы можно давать односложные ответы «да» или «нет». После того, как рисунок отгадан выбирается следующий водящий.

4. **Игра «Синквейн».** Ребятам предлагается описать одно из животных или растений, которыми они сегодня побывали с помощью стиха в стиле «синквейн». Стих состоит из пяти строчек:

1. Название растения или животного.
2. Два имени прилагательных, относящихся к п. 1.
3. Три глагола, относящихся к п. 1.
4. Фраза из четырёх слов, относящаяся к п. 1.
5. Имя существительное, ассоциирующееся с п.1.

Все по очереди зачитывают свои синквейны.