

РЕЦЕНЗИЯ
на методический материал для учителей кубановедения
«Игровые технологии на уроке кубановедения,
как средство мотивации изучения предмета»,
автор - учитель кубановедения МБОУ СОШ №15
Жирина Инна Владимировна

Методический материал для учителей кубановедения «Игровые технологии на уроке кубановедения, как средство мотивации изучения предмета» представлен автором как система игровых заданий, способствующая повышению эффективности учебно-воспитательного процесса, организации познавательной деятельности школьников при изучении предмета кубановедения, а также формированию у обучающихся прочных знаний и умений в данной области.

Материал состоит из следующих структурных элементов: титульный лист, содержание, введение, основная часть, заключение, список литературы. Структура методического материала соответствует требованиям, предъявляемым к данному виду документов. Утвержден на заседании педагогического совета МБОУ СОШ № 15 (протокол №1 от 1 сентября 2021 года).

Актуальность данного материала не вызывает сомнения, так как нестандартные формы занятий возбуждают большой интерес к изучаемому материалу. Игровая форма общения учителя и учеников позволяет перевести занятие на более высокий уровень вовлеченности детей и результативности урока.

Автор акцентирует внимание на том, что игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Они позволяют организовать интересную и увлекательную работу обучающихся на ежедневных уроках. Поэтому с этой целью автором на электронной платформе learningapps в соответствии с программой были составлены игры, которые включают в себя теоретический материал по темам предмета.

К положительным сторонам представленного материала можно отнести то, что в нём приведено немало примеров использования игровых технологий в изучении предмета «Кубановедения», на которые стоит обратить внимание педагогов ООО и СОО. Такой опыт проведения нестандартных форм уроков может и должен стать полезным в школе, чтобы повысить мотивацию обучающихся к изучению предмета.

Данный методический материал актуален, имеет практическую значимость для педагогических работников и обучающихся и может быть рекомендован учителям кубановедения для обеспечения качественного изучения предмета.

05.10.2023 г.

Методист МБУ ИМЦ
МО Новопокровский район

Подпись удостоверяю
Начальник МБУ ИМЦ
МО Новопокровский район



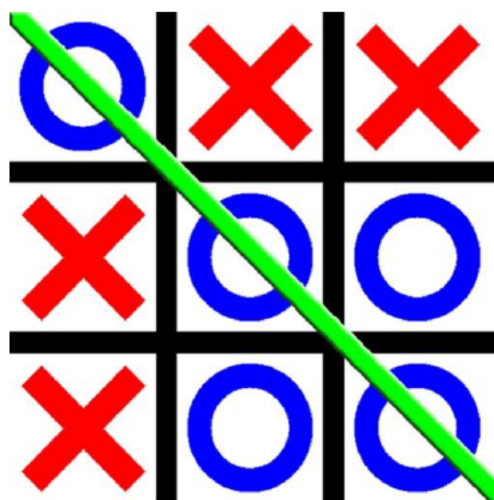
Ю.А. Руднева

В.В. Бердников

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 15 имени П.Ф.Сороштан
посёлка Незамаевского муниципального образования
Новопокровский район

УТВЕРЖДЕНО
решение педагогического совета
МБОУ СОШ №15
от 01.09.2021 года протокол №1
М.А. Христофоров

**Методический материал по теме:
«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
НА УРОКЕ КУБАНОВЕДЕНИЯ, КАК
СРЕДСТВА МОТИВАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ
ПРЕДМЕТА»**



Составитель:
Жирина Инна Владимировна
учитель кубановедения

2021 год

Содержание:

Введение	3
Основная часть:	4
ГЛАВА I. Теория игровых технологий.	4
1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.	
1.2. Значение игры в обучении.	
1.3. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.	
1.4. Игровые педагогические технологии.	
ГЛАВА II. Игровые технологии на уроке кубановедения, как средство мотивации изучения предмета	6
2.1. Применение игровых технологий на уроке кубановедения.	
2.2. Результативность	
Заключение	11
Использованная литература и интернет – ресурсы	12
Приложения	13-16

Введение

В педагогической сфере акцент сейчас сделан на исследовании и использовании игр в обучении младших школьников и детей дошкольного возраста. Это происходит потому, что педагоги признают игру важным методом обучения для данной возрастной группы детей.

В современной школе существует сильная необходимость в дальнейшем развитии методических подходов в целом, и в активных методах обучения в частности. Игровые технологии относятся к активным формам обучения, которые не получили достаточного внимания в методике преподавания предмета кубановедения.

Игровые технологии представляют собой особый метод обучения, который способен увлечь и заинтересовать учащихся, позволяя им развивать свою творческую и поисковую активность. Игровой мир условной среды придает интерес и эмоциональное удовлетворение рутинной задаче запоминания, повторения, закрепления или усвоения информации, а вовлеченность в игровое действие способствует активации всех умственных процессов и функций ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Объектом исследования является познавательная деятельность школьников при изучении нового материала на уроках кубановедения.

Предмет исследования – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении нового материала на уроках кубановедения.

Гипотезой исследования является предположение о том, что изучение нового материала на уроках диктует целесообразность использования игровых технологий при изучении нового материала, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний истории Кубани.

Цель: теоретическое обоснование и апробация методики использования игровых технологий как одной из форм мотивации к изучению предмета кубановедения и организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала, закрепления пройденного материала на уроках кубановедения.

Достижение этой цели требовало решения следующих **задач:**

Проанализировать игровые технологии.

Сделать процесс обучения занимательным, создать у детей рабочее настроение.

Облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала

Разработка и систематизация дидактических игр формируется на электронной платформе learningapps.

Основная часть

ГЛАВА I. Теория игровых технологий.

1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Существует несколько классификаций педагогических технологий, которые выделяют следующие виды: догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, программированного обучения, проблемного обучения, развивающего обучения, саморазвивающего обучения, диалогические, коммуникативные, игровые, творческие информационные (компьютерные) и другие технологии. Особенность игры педагогической в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

1.2. Значение игры в обучении

Потребность в игре — одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок.

Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра — деятельность именно дошкольного возраста и детей начальных классов. Но я считаю, что потребность в игре у человека сохраняется в течение всей жизни, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

«Мы не потому перестаем играть, что постарели, — мы стареем, потому что перестаем играть» или «Игра — высшая форма исследования», многие цитаты гласят о важности игры у человека в течение всей жизни, о то, что игра необычайно привлекательна для участников любого возраста.

Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности, а именно к предмету кубановедения.

В учебнике «Психология», автором которого является В.А. Крутецкий, читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

Вывод таков: игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

1.3. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.

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».

На основании этой мысли Ушинского, мы можем выделить следующий фактор, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра — единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства. И это важно не только детям. Одной из причин кризисности, трудности подросткового возраста считают отсутствие у них собственной деятельности. Проба сил всегда сопряжена с неудачей. Поэтому пробы во взрослых деятельности практически невозможны; никто не даст ребенку и подростку какого-либо дела, практически обреченного на неудачу. Школьные же деятельности очень ограничены и немногочисленны.

Ю.В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса: удовольствие от контактов с партнерами по игре; удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока; азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры; необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях; быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно, только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков; удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного; если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль; если игра азартная, то интерес к выигрышу.

1.4. Игровые педагогические технологии.

Игровые педагогические технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и «будничные шаги» по изучению предметов.

Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без

предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами конкуренции, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

ГЛАВА II. Игровые технологии на уроке кубановедения, как средство мотивации изучения предмета

2.1. Применение игровых технологий на уроке кубановедения.

Современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков.

С 2020 года я работаю над темой самообразования «Игровые технологии на уроках кубановедения, как средство мотивации изучения истории Кубани».

Почему именно эту тему я выбрала? В своей работе я столкнулась с тем, что детям предмет кубановедения в нашей школе не интересен, мониторинг проведен в 5 и 6 классов в 2019-2020 учебном году (приложение 1). Пересмотрев все технологии, я остановилась на игровых технологиях.

Игра исторически служит важным способом передачи знаний от одного поколения к другому. Через игру дети погружаются в мир, познают законы взаимодействия и получают новые знания в различных сферах жизни. Игровой процесс позволяет детям оценивать свои способности и возможности, используя новые критерии оценки. Более того, игры способствуют формированию и развитию ключевых навыков и умений, развитию творческого мышления и стимулируют самостоятельную работу учеников. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

О понятии игры, как средстве обучения можно сделать выводы:

игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;

в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Кроме этого, в пределах данной тематики можно отметить различные типы занятий.

Организация обучения, включающая использование интерактивных заданий, которые придают учебному процессу игровой характер (например, уроки, основанные на соревнованиях, конкурсах или путешествиях).

Так же игровая организация учебного процесса:

- с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (состав кроссворд, анаграмму, филворд, «Вставь пропущенное слово» и т.д.) (приложение 2);

-использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

-различные виды внеклассной работы по кубановедению (экскурсии, тематические недели, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов.

Игры призваны решать следующие задачи:

Образовательные:

Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала;

Способствовать расширению кругозора учащихся и др.

Развивающие:

Развивать у учащихся творческое мышление;

Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроках и внеклассных занятиях;

Способствовать развитию воображения, фантазии, творческих способностей и др.

Воспитательные:

Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности;

Воспитать нравственные взгляды и убеждения;

Способствовать воспитанию самостоятельности и воли в работе и др.

Игры выполняют различные функции:

1.Во время игры происходит одновременно игровая, учебная и воспитательная деятельность. Действительно, игра сближает то, что в жизни не сопоставимо и разводит то, что считается единым.

2.Игра требует от школьника, то чтобы он знал предмет.

3.В играх ученики учатся планировать свою работу, оценивать результаты не только чужой, но и своей деятельности, проявлять смекалку при решении задач, творчески подходить к любому заданию, использовать и подбирать нужный материал.

4.Результаты игр показывают школьникам их уровень подготовленности, тренированности. Составление кроссвордов, филвордов, анаграмм помогают в самосовершенствовании учащихся и, тем самым, побуждают их познавательную активность, повышается интерес к предмету.

5.Во время участия в педагогических играх учащиеся не только получают новую информацию, но и приобретают опыт сбора нужной информации и правильного ее применения.

Игры и игровые формы включаются в работу не только для того чтобы развлечь учеников, но и заинтересовать их историей своей малой родины, возбудить у них интерес к предмету.

Для создания игр, для изучения предмета кубановедения использую электронную платформу learningapps. На базе нашей школы проводятся следующие игры на уроке и в неурочной деятельности по изучению предмета кубановедения, знаний истории малой родины и России:

5 класс. "Дольменная культура". Игра "Найди слово". Основной материал, использовавшийся при постройке дольменов.

Этап урока: на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

Проводит: учитель

Форма работы :

1.парная (когда предлагается задание двум учащимся, сидящим за одной партой, компьютером);

2. индивидуальная (когда разгадывает кроссворд один ученик).



6 класс Кроссворд по теме: «Растения, которые нас окружают»;

Этап урока:

на этапе проверки домашнего задания может быть предложено несколько вариантов:

– к доске может быть вызван ученик для решения кроссворда . После устного опроса правильность заполнения кроссворда проверяется всем классом;

– можно дать аналогичное задания группе учеников. В этом случае правильность выполнения можно проверить как в конце урока, так и сразу после устного опроса. В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, первым решивший его;

- на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

- для определения цели и задачи урока.

Проводит: учитель

Форма работы :

1. коллективная (когда все учащиеся под руководством учителя разгадывают кроссворд);
2. групповая (когда класс поделён на группы, каждая группа решает кроссворд сообща);
3. парная (когда предлагается задание двум учащимся, сидящим за одной партой, компьютером);
4. индивидуальная (когда разгадывает кроссворд один ученик).



Тематическая неделя "Право". Кроссворд для 9-11 классов.

Форма работы: внеурочная деятельность, тематическая неделя;

Проводит: учитель, ученическое самоуправление школы и др.

Форма работы: командная



Викторина по кубановедению 5-6 классы "Мой край"

Форма работы: внеурочная деятельность, тематическая неделя;

Проводит: учитель, ученическое самоуправление школы и др.

Форма работы: командная



Викторина по кубановедения 5-9 классы «Почему наш край называют Кубанью?»

Форма работы: внеурочная деятельность, тематическая неделя;

Проводит: учитель, ученическое самоуправление школы и др.

Форма работы: командная



10 класс, параграф 20.Экономико-географическое положение. Административно-территориальное устройство. Кроссворд.

Этап урока:

на этапе проверки домашнего задания может быть предложено несколько вариантов:

– к доске может быть вызван ученик для решения кроссворда . После устного опроса правильность заполнения кроссворда проверяется всем классом;

– можно дать аналогичное задания группе учеников. В этом случае правильность выполнения можно проверить как в конце урока, так и сразу после устного опроса. В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, первым решивший его;

- на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

Проводит: учитель

Форма работы :

1. коллективная (когда все учащиеся под руководством учителя разгадывают кроссворд);
2. групповая (когда класс поделён на группы, каждая группа решает кроссворд сообща);
3. парная (когда предлагается задание двум учащимся, сидящим за одной партой, компьютером);
4. индивидуальная (когда разгадывает кроссворд один ученик).



9 класс. Викторина с вводом текста по теме: «Черноморская береговая линия. Активизация военных действий в Закубанье»

Этап урока:

- на этапе проверки домашнего задания В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, правильно ответивший на вопросы викторины;

- на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

Проводит: учитель

Форма работы : индивидуальная (когда каждый ученик фиксирует свои правильные ответы).



Кроссворд 9-11 класс "Моя родина- Россия!"

Форма работы: внеурочная деятельность, тематическая неделя;

Проводит: учитель, ученическое самоуправление школы и др.

Форма работы: командная, индивидуальная



8 класс. Филфорд. "Внутренние воды"

Найдите название Степных рек Азово-Кубанской равнины

Этап урока:

- на этапе проверки домашнего задания В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, правильно ;
- на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

Проводит: учитель

Форма работы: индивидуальная (когда каждый ученик находит слова по заданой теме в квадрате среди случайных букв).



10 класс, кроссворд по теме: "Дорогой межнационального мира и согласия. Экономико-географическое положение. Административно-территориальное устройство. Население".

Этап урока:

- на этапе проверки домашнего задания может быть предложено несколько вариантов:
- к доске может быть вызван ученик для решения кроссворда . После устного опроса правильность заполнения кроссворда проверяется всем классом;
- можно дать аналогичное задания группе учеников. В этом случае правильность выполнения можно проверить как в конце урока, так и сразу после устного опроса. В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, первым решивший его;
- на завершающем этапе урока, при повторении и первичном закреплении изученного материала.

Проводит: учитель

Форма работы :

1. коллективная (когда все учащиеся под руководством учителя разгадывают кроссворд);
2. групповая (когда класс поделён на группы, каждая группа решает кроссворд сообща);
3. парная (когда предлагается задание двум учащимся, сидящим за одной партой, компьютером);
4. индивидуальная (когда разгадывает кроссворд один ученик).



10 класс. Викторина. "События Великой российской революции 1917 г. в Кубанской области и Черноморской губернии. Гражданская война на Кубани. Ледяной и Второй Кубанский походы.«Железный поток».

Выберите правильный ответ.

Этап урока:

- на этапе проверки домашнего задания В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный ученик, правильно ;

Проводит: учитель

Форма работы :

1. индивидуальная (когда каждый ученик выбирает правильный ответ).



Составление кроссворда , филворда может быть задан учителем как домашнее задание, так как для составления игрового материала учащемуся нужно умение работать с учебным материалом.

2.2 Результативность.

Результатом моей методической системы преподавания предмета кубановедения стали победы моих учеников как в муниципальных, так и в краевых конкурсах.



1 сентября 2022 года был проведен повторный опрос на популярность предмета «Кубановедение» в тех же классах, в которых так же реализовывалась игровая технология. Интерес к предмету «Кубановедение» вырос практически на 50%, а это еще один из показателей результативности методической разработки.

Заключение

Таким образом, можно сказать, что поставленная в педагогической разработке цель о теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий, как одной из форм мотивации в изучении предмета кубановедения и организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроках кубановедения, является достигнутой. И в полной мере была подтверждена необходимость более активного включения игровых технологий в учебно-образовательный процесс преподавания учителями кубановедения в ООО и СОО.

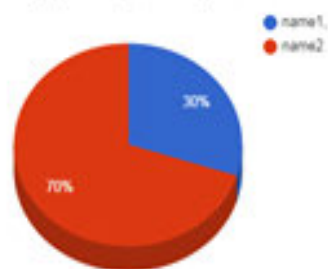
Использованная литература и интернет - ресурсы:

1. Колокольникова З.У.К 61 Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020.
2. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учебно-методическое пособие/ А.В.Финогенов, Красноярск: Красноярск. государственный университет, 2001.
3. Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник Игровые технологии в образовании , ФГБОУ ВПО «Тольяттинский государственный университет», 2015
4. Осыка Н. Л., Игровая деятельность как основной фактор развития ребенка <http://osyka.ru/igrovaya>
5. Психологическое исследование детей школьного возраста. <http://xn--d1aigtgr.xn--p1ai/?p=1238>
6. Игровые технологии <http://fb.ru/article/3243/igrovyie-tehnologii-v-obuchenii>

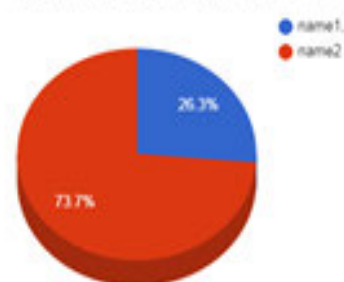
Итог анкетирования 5-6 классов «Популярность предмета «Кубановедения» в 2019-2020 учебном году

Не популярен предмет «Кубановедение» у учащихся МБОУ СОШ №15- красный цвет
 Популярен предмет «Кубановедение» у учащихся МБОУ СОШ №15- синий цвет

Популярность предмета "Кубановедения" 5 класс



Популярность предмета "Кубановедения" 6 класс



Задание 1

Вставьте пропущенное слово в тексте:
 _____ - это обширное царство живых организмов, которые встречаются на большей части суши планеты Земля, а также в водных средах обитания. Вы видите их повсюду. К ним относятся трава, деревья, цветы, кустарники, папоротники, мох и многие другие. ...

Реши анаграмму:

с е р а н и т я

р а с т е н и я

2. Найди растения эндемики и запиши 5 слов
ГОЛОВОЛОМКИ

п	о	д	с	н	е	ж	н	и	к
й	в	а	л	е	р	и	а	н	а
к	ы	ц	ч	с	м	т	ь	б	ю
н	в	и	д	е	в	я	с	и	л
г	п	к	ц	у	к	н	г	ш	щ
ш	р	л	ф	в	п	р	л	д	ж
щ	л	а	ч	с	м	т	ь	б	ю
з	д	м	о	р	о	з	н	и	к
х	ж	е	ф	в	п	р	о	л	д
ь	э	н	й	ц	к	н	г	ш	щ

Ответы:

п	о	д	с	н	е	ж	н	и	к
	в	а	л	е	р	и	а	н	а
		ц							
		и	д	е	в	я	с	и	л
		к							
		л							
		а							
		м	о	р	о	з	н	и	к
		е							
		н							

Задание 3

Определение темы, цели и задач урока

Составить кроссворд-наоборот по теме: «Растения, которые нас окружают»

- * 1.Узнаем...
- * 2.Изучим...
- * 3.Повторим...

										5	
										э	
6	к	у	л	ь	г	у	р	н	ы	е	
										д	
										е	
										3	
										л	
2	4										
1	р	а	с	т	е	н	и	я			
		е			о			к			
		л			р			а			
		и			н			р			
		к			я			с			
		т			к			т			
								в			
								е			
								н			
								н			
								ы			
								е			

Приложение 3

Итог анкетирования 7-8 классов «Популярность предмета «Кубановедения» в 2021-2022 учебном году

