

Государственное учреждение образования  
«Кормянский районный центр творчества детей и молодежи»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ  
СРЕДСТВАМИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ В  
ОБЪЕДИНЕНИИ ПО ИНТЕРЕСАМ «НИТЯНАЯ ГРАФИКА»

Ларченко Юлия Петровна,  
педагог дополнительного  
образования  
+375 29 3967534;  
e-mail: Juljanskaja@mail.ru

## ***1. Информационный блок***

### **1.1. Тема опыта**

Активизация познавательной деятельности учащихся средствами дидактических игр на занятиях в объединении по интересам «Нитяная графика».

### **1.2. Актуальность опыта**

На сегодняшний день в соответствии с требованиями образовательных стандартов проблема активизации познавательной деятельности обучающихся является одной из самых актуальных в образовании. Задача формирования личности заставляет педагогическую науку искать новое и совершенствовать традиционно используемые формы, методы и средства профессиональной подготовки.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на занятиях - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд обучающегося для того, чтобы процесс познания был более продуктивным [8, с. 35].

Позднее выдающиеся советские педагоги Н.К. Крупская и А.С. Макаренко указывали, что игра – это потребность детского организма. Дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполняют задания, соблюдая правила игры, так как игра ставит обучающихся в условие поиска, пробуждает интерес к победе.

Включение в занятие объединения по интересам игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Решение той или иной умственной задачи разнообразными игровыми действиями усиливает интерес детей к познанию ими окружающего мира.

В данной работе я хочу показать, что рядом с серьезным учением игры не только могут существовать, но и должны быть систематически использованы в целях повышения эффективности обучения.

### **1.3. Цель опыта**

формирование активной познавательной деятельности учащихся на занятиях объединения по интересам «Нитяная графика» на основе использования дидактических игр.

### **1.4. Задачи опыта:**

изучить возможности использования дидактических игр на занятиях объединения по интересам «Нитяная графика»;

определить место дидактических игр в формировании познавательной активности учащихся;

апробировать опыт использования дидактических игр в работе объединения по интересам «Нитяная графика», показать их эффективность.

### **1.5. Длительность работы над опытом**

Работа по данной теме осуществлялась мной с 2018 по 2020 год.

## ***2. Описание технологии опыта***

### **2.1. Ведущая идея опыта**

Систематическое использование дидактических игр на занятиях объединения по интересам «Нитяная графика» будет способствовать активизации познавательной деятельности учащихся.

### **2.2. Описание сути опыта**

Сущность опыта состоит в том, чтобы определить место дидактических игр в активизации познавательной деятельности учащихся на основании изученных теоретических материалов, выявить наиболее эффективные дидактические игры, разработать порядок их организации, накопить и систематизировать собственный педагогический опыт в части обеспечения активной познавательной деятельности учащихся на занятиях объединения по интересам «Нитяная графика».

Мой опыт основывается на успешном применении уже установленных педагогической наукой принципов, закономерностей использования эффективных дидактических игр.

Ни у кого не возникает сомнения, что именно от педагогов дополнительного образования зависит раскрытие потенциальных возможностей учащихся, которые приходят в учреждение дополнительного образования, чтобы удовлетворить свою любознательность, на практике познакомиться с разными видами творческой деятельности. Поэтому в своей работе педагогам дополнительного образования необходимо учитывать потребности современного поколения детей и подростков, их родителей. Ведь время требует поиска эффективных путей обучения и воспитания, освоения нового содержания, новых форм и методов работы. Вот здесь и приходят на помощь педагогам игровые технологии.

Работая по программе объединения по интересам «Нитяная графика», для учащихся большое значение в образовательном процессе играет внимание. Процесс обучения на прямую зависит от того, насколько долго я удерживаю внимание детского коллектива.

Дидактическая игра является одним из эффективных путей активизации познавательной деятельности учащихся. В процессе игры замечательный мир детства соединяется с прекрасным миром науки, в который вступают учащиеся. Огромные образовательные, воспитательные и развивающие возможности заложены в игру. Она оказывает большое влияние на умственное развитие учащихся, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение. Когда дети увлечены, они даже не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, пополняют запас представлений и понятий, начинают умело ориентироваться в необычных ситуациях. Даже пассивные учащиеся включаются с огромным желанием в игру, прилагая усилия, чтобы не подвести свои товарищей.

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с

содержанием обучения и воспитания. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям учащихся, по роли педагога. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других - иные [4, с. 45].

Сорокина А.И. выделила несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры-диалоги) [5, с. 18].

Игры-путешествия всегда вызывают интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, чему-то научиться. Игры-путешествия облегчают преодоление трудностей и достижение успеха, развивают внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач. В своей практике использую такие игры-путешествия как «Путешествие по сказкам», «Страна знаний», «Квест-игра», «Десятое королевство».

Игры-поручения. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения: «Научи Муравейку», «Проверь задание у Незнайки», «Собери узор».

Игры-предположения. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед учащимися ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления последующего действия: «Что было бы...», «Закончи предложение», «Придумай слово по модели», «Хотел бы узнать...».

Игры-загадки. Главной особенностью загадок является логическая задача. Они используются для проверки знаний, находчивости. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребёнка. Например, «Загадки Сфинкса», «Угадай последнее слово», «Парные загадки».

Игры-беседы (диалоги). Игра-беседа воспитывает умение слушать вопросы педагога, вопросы и ответы учащихся, умение сосредотачивать

внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. На своих занятиях использую такие игры «Отвечай быстро», «Ошибка», «Знатоки», «Небылицы».

Весь спектр возможных игровых методик невозможно перечислить. На практике наиболее часто использую указанные игры в сочетании с другими видами игр, а также в «чистом» виде.

Дидактические игры используются мной на разных этапах занятия: в качестве самостоятельной технологии для освоения понятий, темы, раздела программы объединения, а также в качестве занятия или его части.

Так, при проведении организационного момента занятия часто включаю игровой элемент «Отгадай тему занятия», «Волшебный конверт» или «Черный ящик». Результатом такого начала занятия является совместное определение темы или объекта занятия. При закреплении изученного материала – «Верно ли», «Найди ошибку», «Дополни текст», «Кодированный текст», «Зашифрованная телеграмма», «Третий лишний» и другие (Приложение 1).

Игры со словами («Анаграмма», «Логогрифы», «Ребусы», «Мегаграмма») помогают учащимся лучше разобраться и запомнить новые технологические понятия (Приложение 2).

Для активизации мыслительной деятельности на занятии использую загадки. Составление и разгадывание кроссвордов может играть роль итогового задания. Составление кроссвордов требует отбора материала в соответствии с изученной темой. Выполняя такую работу, обучающиеся обращаются к справочной литературе, используют опорные понятия, изученные на занятии (Приложение 3). Занимательные рассказы, сказки, предложенные мной или придуманные учащимися, являются движущей силой познавательного интереса, создают положительный эмоциональный фон занятия.

На обобщающих занятиях применяю игры-путешествия (Приложение 4). Замена ими традиционного контроля снижает психологическое напряжение и волнение учащихся.

Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживаются основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры - дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из программы объединения по интересам.

Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется педагогом и отражает его обучающую деятельность.

На практике придерживаюсь такой структуры организации дидактических игр:

выбор игры,

подготовка игры,

введение в игру,

ход игры,

подведение итогов,

анализ игры.

При организации и проведении дидактических игр я опираюсь на следующие требования:

целесообразность дидактической игры, ее эффективность в данных условиях;

учет не только особенностей изучаемого материала, но и специфики коллектива учащихся: уровень подготовленности (игра должна быть посильной, не легкой, но и не очень сложной), психологических особенностей всего коллектива и каждого его члена (при распределении ролей);

оптимальное сочетание дидактических игр с другими средствами;  
однозначность и простота;  
направленность на решение некоторой дидактической цели;  
продуманность системы оценивания за участие и результат игры;  
динамичность, эмоциональная привлекательность;  
обсуждение хода игры и ее итогов;  
проведение диагностики достижения дидактической цели.

Многие педагоги приходят к выводу о том, что важным условием активизации познавательной деятельности учащихся, развитие их самостоятельности и мышления, является дидактическая игра.

Интерес к учебной деятельности резко возрастает, если учащиеся включены в игровую ситуацию. В игре ребенок действует по внутреннему побуждению, а не по принуждению. Цель игры – сделать труд занимательным и интересным для учащихся.

В современной игре ребенок начинает видеть себя со стороны, сталкивается с неизбежностью согласовывать свои действия с действиями других учащихся, а также сравнивает себя с другими. Здесь его инициатива и активность невольно сталкиваются с организованностью и дисциплиной. Все дети разные. Они поражают нас своеобразием способностей, склонностей, поведения, интересов. Нет совершенно одинаковых детей, они отличаются друг от друга своим настроением и отношением к какому-либо занятию. Значит и подходы в обучении должны быть различными как с педагогической, так и с психологической точки зрения.

### **2.3. Результативность и эффективность опыта**

В течение 2018-2020 годов мною были накоплены и систематизированы дидактические игры по виду деятельности учащихся и использовались на занятиях первого и второго года обучения по программе объединения по интересам.

Результаты выражены количественно – это грамоты и дипломы за творческие работы учащихся (Приложение 5).

Показателем активизации познавательной деятельности, развития творческих способностей учащихся и эффективности программы объединения по интересам «Нитяная графика» являются созданные детьми творческие работы. Учащиеся реализуют свой творческий потенциал, что способствует развитию художественных способностей, фантазии, изобретательности.

Методика «Древо желаний» В.С. Юркевича, проведенная со всеми учащимися объединения по интересам, показывает, что уровень познавательной деятельности стал выше с момента проведения занятия с использованием дидактических игр (Приложение 6).

Выделив достигнутые успехи, могу судить о результативности опыта и его эффективности. То есть, использование дидактических игр положительно влияет на повышение результативности образовательного процесса, активизирует познавательную деятельность учащихся.

Данный опыт работы транслировала на методических семинарах (февраль 2019, июнь 2020), на районном методическом объединении педагогов дополнительного образования по организации и проведению дидактических игр на занятиях в объединениях по интересам декоративно-прикладного творчества (октябрь 2020).

### ***3. Заключение***

Главная цель опыта была достигнута: на занятиях объединения по интересам «Нитяная графика» у учащихся сформирована активная познавательная деятельность посредством использования дидактических игр.

Были изучены влияние дидактической игры на эффективность обучения и выполнены поставленные задачи.

Чтобы дидактическая игра являлась средством активизации познавательной активности, при ее использовании должны соблюдаться ряд условий: наличие у учащихся некоторого объема знаний, понимание целей и задач дидактической игры, соответствие игры возрастным психологическим

особенностям учащихся, осознание учащимися учебной значимости данной дидактической игры, наличие рефлексии.

Активизация познавательной деятельности учащихся – процесс длительный, требующий целенаправленной долгой и систематической работы со стороны педагога, неотъемлемой частью которого является формирование устойчивой положительной мотивации учебной деятельности. Эффективно решить данные вопросы помогают дидактические игры.

В перспективе планирую совершенствовать опыт, разработать электронный образовательный ресурс для педагогов дополнительного образования по теме опыта.

## Список литературы

1. Михайленко, Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком / Н.Я. Михаленко, Н.А. Короткова. - Москва: Линка-Пресс, 2015. – 176 с.
2. Обухова, Л.Ф. Возрастная психология. Учебное пособие / Л.Ф. Обухова. - Москва: Юрайт, 2013. - 460 с.
3. Павлова, О.В. Неделя технологии в начальной и средней школе: праздники, посиделки, викторины, семинары, конкурсы, игры / О.В. Павлова. – Волгоград: Учитель, 2009. - 127 с.
4. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. Моск.пед.ун-т - Москва: Рос.пед.агентство, 1996. – 269 с.
5. Сорокина, А.И. Дидактические игры / А.И. Сорокина. – Москва: Просвещение, 1987. – 96 с.
6. Спиваковская, А.С. Игра – это серьезно / А.С. Спиваковская. – Москва: Педагогика, 2002. – 144 с.
7. Талызина, Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников / Н.Ф. Талызина. - Москва: Просвещение, 2004. –175 с.
8. Ушинский, К.Д. Человек как предмет воспитания / К.Д. Ушинский. Т 1. – М.: Просвещение, 1960. – 164 с.
9. Шурупов, С.П. Технология 5-8 классы. Деловые и ролевые игры на уроке: рекомендации, конспекты уроков / С.П. Шурупов. – Волгоград: Учитель, 2011. – 127с.
10. Яковская, М.Г. Творческая игра в воспитании школьника / М.Г. Яковская. – М.: Просвещение, 2004. – 128 с.

## Приложение 1

### Дидактические игры для закрепления и повторения материала

#### Игра «Верно ли»

1. Для освоения техники «изонить» достаточно знать два основных приема: заполнение угла и заполнение круга.
2. Для изделий со сложной структурой можно использовать фигуры, образующиеся при неполном прошивании окружностей и овалов.
3. Для составления композиций достаточно только углов и окружностей.
4. Длина стежков, которыми прошивается дуга, должна быть равна половине дуги.
5. Заполнение спирали производится путем продвижения к конечной точке всё время в одном направлении.

#### Игра «Восстанови текст»

1. При «заполнении угла» на \_\_\_\_\_ нити протягиваются с одной стороны угла к другой, на \_\_\_\_\_ – стежки располагаются по сторонам угла в виде \_\_\_\_\_.
  2. При «заполнении окружности» на \_\_\_\_\_ получается рисунок в виде звездочки, а на \_\_\_\_\_ нить повторяет \_\_\_\_\_.
  3. Если надо удлинить нить, то ее можно закрепить \_\_\_\_\_ и ввести новую нить \_\_\_\_\_, либо \_\_\_\_\_ и продолжить работу.
  4. Чтобы нить реже \_\_\_\_\_, лучше не отмерять \_\_\_\_\_. Если же неприятность все же произошла, \_\_\_\_\_.
- В начале и в конце работы нить хорошо \_\_\_\_\_. Избежать \_\_\_\_\_ картона можно, если нить \_\_\_\_\_. После окончания работы \_\_\_\_\_ сторону открытки аккуратно \_\_\_\_\_.

## Приложение 2

### Анаграммы по теме «Материалы и инструменты»

1. Луга, ружьёкно, гауд, лписарь, авлао.
2. Перснаток, цынинож, нолокво, окстеж.
3. Окснртиуоравине, омедилоравине, бородувонаеи, нитсуремтны.
4. Ивксзоа, палпкицааяи, етнхлогояи, афткруа, таалс.

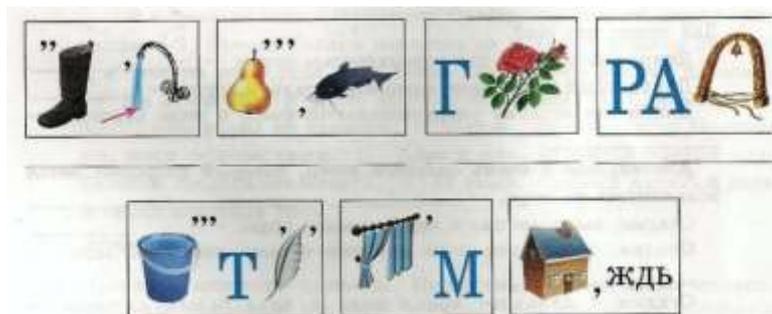
Из букв в каждой группе слов путем перестановки сложите слова.

1. ОЛ+ИШ
2. АЛ+ГИ
3. КУР+ИЦ+ЛЬ
4. НРА+ЩДА+АК
5. ИК+ТИК
6. НОТ+АРТ
7. ИН+ЦЫ+ЖНО

### Логогрифы по теме «Ритм геометрических фигур»

В кровеносный сосуд	Я ношусь в морях воздушных,
Ты предлог помести —	А отнимешь букву «И» -
И ручьи побегут,	По реке пойду послушно
Будут вишни цвести.	И с товаром, и с людьми.
К синониму ДОРОГА	С буквой «Т» -
Прибавь союз. И что ж?	весенний месяц это,
Он сразу стал притоком	А от с «С» -
Реки с названьем Сож.	огромная планета.

### Ребусы для темы «Композиция. Явления природы»



Кроссворд

1–3. У тети Моти

Всегда в почете –

Штучка-одноручка,

Носочек стальной,

А хвостик льняной. (Нитка, иголка.)

2. Зимой Дед Мороз на окна нанес причудливой формы заросли роз. (Узор.)

4. Инструмент бывалый –

Не большой, не малый.

У него полно забот:

Он и режет и стрижет. (Ножницы.)

5. Стежок аккуратно

в узор собираю,

И вышию в любые цвета.

Я ниточка яркая

В косу вплелась

И в ней нахожусь я всегда. (Мулине.)

6. Пройдусь слегка горячим я,

И гладкой станет простыня.

Могу поправить недоделки

И навести на брюках стрелки. (Утюг.)

7. А я – хранительница

Иголочек и булабочек. (Игольница.)

			Н	И	Т	К	И		
			У	З	О	Р			
		И	Г	О	Л	К	А		
	Н	О	Ж	Н	И	Ц	Ы		
	М	У	Л	И	Н	Е			
			У	Т	Ю	Г			
И	Г	О	Л	Ь	Н	И	Ц	А	

## Приложение 4

**Тема:** «Игра – путешествие к острову Волшебной ниточки»

**Цель:** обобщить знания и закрепить умения учащихся по технологии «ИЗОНИТЬ».

**Задачи:**

- проверить знания детей по данной технологии;
- организовать разнообразную и интересную для учащихся деятельность;
- способствовать развитию внимания, логического мышления;
- создать атмосферу доброжелательности и сотрудничества;
- способствовать воспитанию культуры общения учащихся.

**Продолжительность:** 45 минут.

**Участники:** учащиеся 7-13 лет.

**Формы работы:** групповая.

**Методы обучения:** репродуктивный.

**Тип занятия:** закрепление изученного.

**Оборудование, материалы и инструменты:** мультимедийная установка, ноутбук, жетоны разного цвета в виде цветка (они же являются заготовками для вышивки) и фон соответственно в виде лужайки, карточки со словами пословиц о труде, иглы, игольницы, ножницы, выставка работ в технике изонить, шкатулка, карточку с цветными темами викторины (жёлтый – угол, красный – окружность, зелёный - мастер, голубой – общие вопросы), правила викторины, жетоны за правильные ответы, бумажные бабочки 3 цветов (красного, желтого и синего).

### Ход занятия

#### I. Организационный момент

Учащимся предлагается выбрать жетоны разного цвета (красный и голубой), по цвету которых будут формироваться команды.

#### II. Мотивационный момент

Здравствуйтесь, ребята. У меня в руках волшебная шкатулка, в которой исчезает все, что туда положишь. Давайте положим в эту волшебную шкатулку плохое настроение (если оно есть у кого-то), огорчения, грустные мысли и приступим к нашему занятию. (Учащиеся складывают образное плохое настроение в шкатулку)

### **III. Актуализация материала**

Мы с вами трудились много времени, выполнили много красивых работ. В какой технике они выполнены?

Молодцы! Какие материалы и инструменты мы для этого использовали?

Правильно! А что вам было трудно в данной технике в начале работы?

Но вы все знаете пословицу «Без труда не вытащишь рыбку из пруда» и, преодолев трудности, вы научились с помощью изонити делать мир вокруг нас немного ярче и красивее.

А как вы думаете, чему будет посвящено наше занятие?

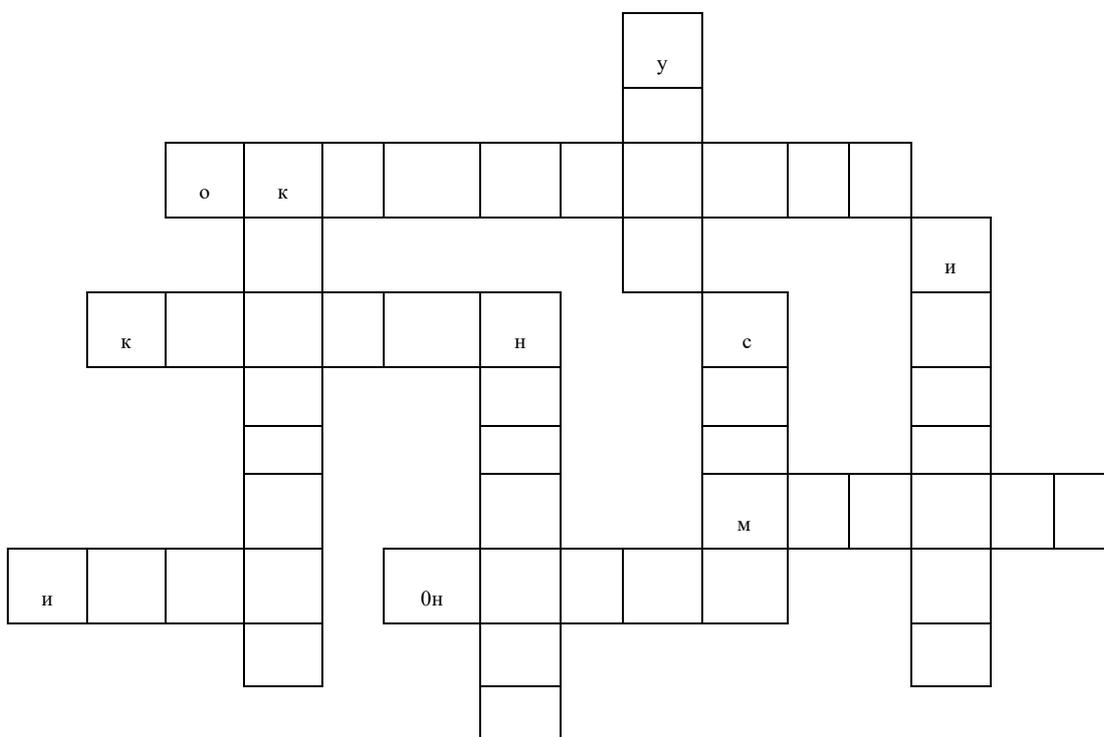
### **IV. Закрепление изученного и его применение в новых или измененных условиях**

Сегодня мы подведем итог нашей работе в технике изонити. Вы научились выполнять различные работы. Сейчас вы сможете продемонстрировать теоретические знания и практические умения в данной области, участвуя в игре-путешествии «Волшебная ниточка».

Для дальнейшей работы разделитесь на две команды, согласно цвету выбранного жетона. Каждая команда выбирает капитана и название команды. И отправляемся в путешествие на удивительный остров. У этого острова есть одна особенность: его нет ни на одной карте мира. И этот остров предстоит нам с вами открыть. И название у него интересное – остров Волшебной ниточки. А вот и первое наше задание на пути к нашему острову.

На слайде вы видите кроссворд, а вопросы я вам раздам (команды получают карточки с вопросами кроссворда). Отгадывать слова можно в любой последовательности. Если у команды готов ответ, капитан поднимает

руку. Чья команда отгадает большее количество слов, та и будет иметь право первого хода. (Учащиеся отгадывают кроссворд). Правильность ответов будет проверять с помощью интерактивного кроссворда на слайде.



### Вопросы кроссворда

1. Фигура, образованная двумя лучами, выходящими из одной точки.
2. Замкнутая кривая линия, все точки которой равноудалены от ее центра.
3. Стержень в деревянной оправе для письма, рисования, черчения.
4. Техника вышивания нитками на твердой основе.
5. Плотная бумага.
6. Инструмент для разрезания бумаги, ткани и других материалов.
7. Чертеж, на котором точками и линиями показан составные части будущей вышивки.
8. Нитки для вышивания.
9. Стальной инструмент для шитья.
10. Материал для сшивания, полученный из перекрученных волокон.

А теперь следующее задание (слайд №3): Каждая ячейка имеет соответствующий цвет и тему: жёлтый – угол, красный – окружность, зелёный - мастер, голубой – общие вопросы (педагог вывешивает карточку с цветными темами заданий на доску).

**Угол**

**Мастера**

**Окружность**

**Общие вопросы**

Команды по очереди выбирают номер ячейки, читают вопрос и после обдумывания в течение 5 секунд дают ответ. Есть ячейки, при выборе которых, очки могут добавляться или наоборот убираться.

За правильный ответ команда получает 1 жетон. Победителем является команда, набравшая больше жетонов.

И так, начнём выполнять наши следующие задания

<b>Угол</b>		Вопросы желтых ячеек
1	С чего начинается заполнение угла изонитью?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- начертить на изнаночной стороне любой угол;</li> <li>- разделить обе стороны на одинаковое количество равных частей;</li> <li>- пронумеровать полученные точки;</li> <li>- выполнить проколы;</li> <li>- заполнить угол по схеме.</li> </ul>
5	Может ли быть разное количество проколов на сторонах угла?	Нет
9	Почему не может быть разного количества проколов на сторонах угла?	При заполнении угла изонитью на лицевой стороне нить соединяет по 2 прокола
13	Как выглядит заполненный угол на лицевой и изнаночной сторонах?	<p>Лицевая сторона: нити протягиваются от одной стороны угла к другой.</p> <p>Изнаночная сторона: стежки располагаются строго по сторонам в виде пунктирных линий.</p>

17	Может ли быть на одной стороне угла 11 проколов, а на другой – 12 проколов?	Нет
21	С какого отверстия начинают заполнение угла?	С первого отверстия на любой стороне угла
<b>Окружность</b>		<b>Вопросы красных ячеек</b>
3	Сколько проколов должно быть на окружности?	Четное количество
7	Может ли быть количество проколов на окружности 19?	Нет
11	Как выглядит вышитая окружность на лицевой и изнаночной сторонах?	Лицевая сторона: рисунок в виде звезды. Изнаночная сторона: при пропуске нечетного количества проколов – окружность, при пропуске четного количества проколов – пунктирная окружность.
15	Зачем нужны стрелки на изнаночной стороне окружности?	Указывают в какую сторону делать шаг
19	В какую сторону должны быть направлены стрелки на изнаночной стороне окружности?	В любую
23	С какого отверстия начинают заполнение окружности?	С любой
<b>Мастера</b>		<b>Вопросы зеленых ячеек</b>
2	Назовите 2 основных приема изонити	- заполнение угла; - заполнение окружности
6	Что делать, если нити не хватило на выполнение фигуры?	Закрепить и продолжить заполнение фигуры новой нитью
10	Как закрепить нить?	Тремя петельными стежками
14	Вышейте изонитью заготовку и прикрепите к фону.	Практическая работа.

18	Сколько каких элементов вышито в данной работе? 	2 окружности и 12 углов
22	Почему при одинаковом количестве проколов получились разные рисунки? 	При вышивании пропущено разное количество проколов.

### Общие вопросы

### Вопросы синих ячеек

4	Получив карточки со словами о труде соберите из них пословицы <table border="1" data-bbox="300 884 593 1227"> <tr><td>Без</td></tr> <tr><td>терпенья</td></tr> <tr><td>нет</td></tr> <tr><td>уменья.</td></tr> <tr><td>Умелые</td></tr> <tr><td>руки</td></tr> <tr><td>не</td></tr> <tr><td>знают</td></tr> <tr><td>скуки.</td></tr> </table>	Без	терпенья	нет	уменья.	Умелые	руки	не	знают	скуки.	Без терпенья нет уменья. Маленькое дело лучше большого безделья. Умелые руки не знают скуки.
Без											
терпенья											
нет											
уменья.											
Умелые											
руки											
не											
знают											
скуки.											
8	Отгадай загадку Тонка, длинна, одноуха, остра, всему миру красна.	Игла									
12	Минус 1 балл от общего количества	- 1									
16	Дополнительно 1 балл	+ 1									
20	Отгадай загадку Два братца, одно сердце.	Ножницы									
24	Отгадай загадку Любят труд, не терпят скуки, Всё умеют наши ...	Руки									

*В середине занятия проводится динамическая пауза:*

На берёзу галка села (присесть, руки к коленям),

С дерева потом слетела (встать, помахать руками).

На кровати спит Федот (присесть, руки под щёку)

И с кровати не встаёт (встать, развести руками в стороны).

#### **V. Подведение итогов.**

Вот подошло к концу наше путешествие. Я желаю вам крепкого здоровья и хорошего настроения! Здоровье – это хорошее физическое состояние, хорошее самочувствие, хорошее настроение. А сейчас команды, подсчитайте количество жетонов, которое вы заработали (учащиеся подсчитывают жетоны).

Команда, набравшая наибольшее количество очков получает сертификат за отличные знания, а вторая команда – за хорошие знания.

#### **VI. Рефлексия.**

По окончании нашего путешествия, мне бы хотелось услышать ваше мнение. Прикрепите на нашу цветочную полянку на острове бабочку определенного цвета:

- побольше таких дел - красный цвет;
- понравилось, но не всё - желтый цвет;
- напрасно потратил время - синий цвет (дети прикрепляют бабочек к фону, где уже есть цветы, вышитые в технике «изонить»).

Ребята, посмотрите, какое у нас получилось красивое, разноцветное панно. Вы все сегодня молодцы!

## Приложение 5

### Достижения учащихся объединения по интересам «Нитяная графика»

Год	Место, конкурс
2019	II место в районном этапе республиканской выставки-конкурса «Лед. Цветы. Фантазия» в номинации «Панно «Мой родны кут»
2019	I место в районном этапе XXIII Республиканской выставки - конкурса декоративно-прикладной творчества «Колядная зорка» в номинации «Арт-объект»
2019	II место в районном этапе республиканской выставки-конкурса «Лед. Цветы. Фантазия» в номинации «Панно «Мой родны кут»
2019	I место в районном этапе XXIII Республиканской выставки - конкурса декоративно-прикладной творчества «Колядная зорка» в номинации «Арт-объект»
2020	I место в районном этапе республиканской выставки-конкурса детского творчества «Салют Победы» в номинации «Декоративно-прикладное творчество»
2020	I место в районном этапе областного смотра-конкурса детского творчества «Спасатели глазами детей» в номинации «Поделка»
2020	I место в районном этапе VII Международного конкурса детского рисунка «Дружат дети на планете»
2020	I место в районном этапе конкурса «Крылатая пехота» в номинации «Поделка»
2020	I место в районном этапе областного творческого конкурса для детей и подростков «Соблюдаем законы дорог!» в номинации «Поделка»
2020	I место в районном этапе республиканского фестиваля-конкурса творчества детей и молодежи «Венок славы» в номинации «Индивидуальная творческая работа»
2020	III место в областном этапе республиканского фестиваля-конкурса творчества детей и молодежи «Венок славы» в номинации «Индивидуальная творческая работа»
2020	II место в районном этапе областного конкурса по флористике «Цветы Победы» в номинации «Гирлянда Победы»
2020	II место в районном этапе областного конкурса «Мое будущее – безопасность труда моих родителей!» в номинации «Мое безопасное поведение»
2020	I место в районном этапе республиканской экологической акции «Кто, если не мы!» в номинации «Чудеса из мусорной корзины»
2020	III место в областном этапе республиканской экологической акции «Сцяжынкамі Бацькаўшчыны»
2020	I место в районном этапе республиканской выставки-конкурса декоративно-прикладного творчества учащихся «Калядная зорка» в номинации «Калядная зорка»
2020	I место в районном этапе республиканской выставки-конкурса декоративно-прикладного творчества учащихся «Калядная зорка» в номинации «Новогодний персонаж»

## Приложение 6

### Методика «Древо желаний» (автор В.С. Юркевич)

Цель: изучение познавательной активности учащихся.

1. Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? (6 мин.)
2. Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
3. Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
4. Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? – 5 мин.
5. Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? – 5 мин.
6. Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? – (регистрируются первые 5 ответов) – 4 мин.

Из ответов выбираются ответы только познавательного характера. Вывод об уровне познавательной активности: высокий уровень – 9 ответов и выше, средний уровень – от 3 до 8 ответов, низкий уровень – 2 и меньше ответов.

### Итоги методики «Древо желаний»

