



«ЭКОЛОГИЯ В ИГРЕ»: УСПЕШНЫЕ ПРАКТИКИ РАЗВИТИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ШКОЛЬНИКОВ

Е. БЕСПАЛОВА

Залогом успешного экологического воспитания современных школьников становится создание на занятиях атмосферы, способствующей развитию эмоциональной восприимчивости и отзывчивости у детей. Положительные эмоции — это могучий стимул человеческой деятельности. Такой деятельностью является игра.

Экологические игры способствуют активизации учебного процесса, развивают у людей наблюдательность, внимание, память, мышление.

Во время игр подсознание, разум и фантазия работают синхронно, постоянно участвуя в осмыслении и отражении окружающего мира. Различные головоломки, ребусы, шарады, игры — это путь к познанию человеком самого себя, своих возможностей, способностей, своих идеалов.

В процессе игры школьники учатся устанавливать существующие в природе взаимосвязи, уточняют, закрепляют и обобщают полученные ранее знания, расширяют кругозор.

Природная любознательность, повышенная эмоциональная чуткость и отзывчивость, доверчивость, интерес к игровой деятельности школьников способствуют успешному выполнению задач экологического воспитания и образования. Так как экология — это наука, включающая в себя познания в области разных наук, таких как физика, химия, биология, математика, минералогия, краеведение, и другие, то и темы экологических игр разнообразны.

Цель проекта: изучить возможности метода игры в формировании экологической культуры.

Задачи:

- Развивать интерес к познанию и охране природы и образное мышление через экологические игры.
- Стимулировать детскую любознательность.
- Организовать включение в творческую деятельность.
- Создать условия для коллективного взаимодействия, развитие коммуникативных навыков.

Ожидаемые результаты:

1. Мотивация интереса к игровой коллективной деятельности экологической направленности, активное желание продолжить сотрудничество в создании игровых моделей, программ, участия в разнообразных конкурсах и соревнованиях.

2. Личностный рост, развитие творческих способностей воспитанников.

[27 - 58]

Управление
и проектирование

92



3. Создание команды инструкторов-аниматоров, организатор игр.
4. Создание методической копилки игр для реализации образовательных задач.

Сроки организации проекта: 2012–2014 год.

Содержание проекта

I. Создание методической подборки и использование игр разнообразных видов:

1. Познавательные игры: викторины, игры-головоломки: кроссворды, сканворды, ребусы, шарады и др.
«Вопросы на засыпку», игра-эстафета в саду «Помоги художнику», «Что, где, когда», Кроссворд «Деревья», Итоговое «От динозавра до Дарвина», викторина «Птицы наших лесов», «Цветы нашего сада»
2. Игры-загадки: Узнай по описанию, ИП Загадочный город, Загадки-близнецы, загадочное лото, 50 вопросов, 50 ответов.
3. Сюжетно-ролевые игры: Экологическое равновесие, Твои действия в данной ситуации. Природа знает лучше. Всё зависит от всего. Всё куда-то надо девать. За всё надо платить. Законы природы — законы жизни. Планета в опасности.
4. Настольные игры: «Ботаническое лото», «Деревья», «Птицы», «Грибы», «Зоопарк», «Волшебная сова», «Зоопарк», «Зелёный город».
5. Творческие игры-задания: экологическая азбука, экодром, экологическая эстафета.
6. Коллективные игры, конкурсы, затем КВН «Моя семья», «На лесной полянке», Посвящение в юные экологи.

II. Использование игр в образовательном процессе:

1. Организация самостоятельной творческой работы по разработке игр экологической тематики воспитанников.
2. Использование игр:
 - как итоговые викторины по изучению темы;
 - как мониторинг знаний по экологии;
 - как конкурсные соревнования между командами, отдельными игроками;
 - как занимательные перемены;
 - как презентация творческих разработок;
 - как игровые программы для коллективного взаимодействия;
 - как организация игр для младших школьников и др.

III. Подготовка и участие в районных и городских фестивалях, праздниках, конкурсах.

IV. Мониторинг проекта. Экспертиза, анализ.

Стратегия реализации проекта

Приёмы педагогические:

1. «Договор». Формирую ответственность.

Распределение действий по подготовке игр, игровой программы, и др. между воспитанниками и педагогом. Закрепляется в виде устного или письменного до-





говора, где оговариваются сроки, время контроля. В этом случае я использую «договорную позицию»: *для нашего общего дела я сделаю то-то, то-то, а вы, ребята, сделаете сами для нашего общего дела то и то.*

2. «Ожидание». Стимулирую самостоятельность.

Внимательно наблюдаю за действиями школьника или группы (команды) и вмешиваюсь только, если дети обратятся с конкретной просьбой, вопросами. В ответ на просьбу оказываю минимальную помощь, и снова перехожу в позицию ожидания.

3. «Ориентировка». Помогаю организовать себя.

Использую готовые планы, схемы, инструкции, технологические карты, памятки для действий. Возможные формы: предварительное, ещё до деятельности, совместное составление планов, схем действий педагогом и учениками; то же самое, но самостоятельно школьниками (что, конечно, труднее) с последующим анализом педагога.

4. «Шефская помощь». Создаю условия для повышения самооценки, уверенности в себе.

Создаётся ситуация, когда учащемуся предлагается помочь другому или младшему ученику. Научить его работать, делать дело САМОМУ. Необходимо объяснить ему, как и что делать, может быть сочинить для него памятки, инструкции.

5. «Разбор полёта». Развиваю рефлексивные навыки.

Приём самоанализа и самооценивания, индивидуальный самоанализ результатов и процесса дела («как я *делал* дело и что я *сделал*, что *получилось*, плюсы и минусы»), групповой самоанализ и самооценивание результатов и процесса дела («как мы *делали* дело, что мы *сделали* и как мы это *оцениваем*, какие *выводы* можно *сделать*, кому *сказать* «Спасибо!», «Молодцы!»).

6. «Выбор». Стимулирую ответственную позицию, реализацию творческих идей.

Обсуждаю ситуации, вопросы, направленные на поиск, выбор и принятие каждым участником нравственного решения; создаю ситуации для выбора самоопределения — когда ребята должны самостоятельно сделать выбор поручения, задания, роли, участия, поведения и др.

7. «Поощрение». Поддерживаю творческую деятельность, стимулирую мотивацию к дальнейшей деятельности.

Использую различные формы поощрения: поддерживающая оценка, устная благодарность, вручение грамоты, приза, ценного подарка, помещение фотографии в портфолио студии, сертификаты, благодарственные письма в личное портфолио; акция «Признание года»; знаки личностного роста: звание, права, назначение, атрибуты; эмоциональные формы: посвящения, скандирование, жесты, почётные места, коридор, круг; наглядные, гласные варианты: «Мы гордимся!», «Так держать!» и др.

8. «Успех». Создание ситуации успеха.

Использую: скрытую инструкцию педагога; снятие страха перед конкретным действием; усиление мотивации («очень нужно твоё участие, для нашей студии, это очень важно» и др.); вербальная поддержка: (подчёркивание персональной важности в данной ситуации: «у тебя непременно получится, именно ты с этим справишься, у тебя точно получится, не сомневаемся и др.).



Е. БЕСПАЛОВА

«ЭКОЛОГИЯ В ИГРЕ»: УСПЕШНЫЕ ПРАКТИКИ РАЗВИТИЯ
ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ШКОЛЬНИКОВ

Результативность проекта

№	Содержание	Показатели
1	Мотивация интереса к игровой коллективной деятельности экологической направленности, активное желание продолжить сотрудничество в создании игровых моделей, программ, участии в разнообразных конкурсах и соревнованиях	<ul style="list-style-type: none">✓ Динамика количественных показателей участия в создании и организации игр.✓ Создание новых игровых моделей.✓ Поиск экологической информации, расширение знаний.✓ Расширение масштаба участия в районных, городских конкурсах.
2	Личностный рост, развитие творческих способностей воспитанников	<ul style="list-style-type: none">✓ Изменение уровня волевых качеств, самостоятельной деятельности, отношения к окружающим и др.✓ Создание и предъявление авторских презентаций.✓ Разработка костюмов, атрибутов для проведения игровых программ
3	Подготовка инструкторов–организаторов игр	<ul style="list-style-type: none">✓ Изменение позиции в организации игр: наблюдатель, исполнитель, участник, организатор.✓ Формирование навыков ответственного поведения (анализ наблюдения).✓ Создана творческая группа «Аниматоры»
4	Создание методической копилки игр для реализации образовательных задач	Созданы разделы: <ul style="list-style-type: none">1. Познавательные игры: викторины, игры-головоломки: кроссворды, сканворды, ребусы, шарады и др.2. Игры-загадки.3. Сюжетно-ролевые игры.4. Настольные.5. Творческие игры, конкурсы, задания.6. Коллективные игры-конкурсы, затей, КВН

95

Исследования
и эксперименты
[105 – 114]

