***Формирование экологической культуры в процессе***

***использования дидактической игры***

«Через красивое - к человечному-

Такова закономерность воспитания»

В.А.Сухомлинский.

В настоящее время экологическая проблема взаимодействия человека и природы, а также воздействия на окружающую среду стала очень острой и приняла огромные масштабы. В условиях надвигающейся экологической катастрофы громадное значение приобретает экологическое воспитание, как составная часть нравственного воспитания человека всех возрастов. Сейчас очень много проблем, связанных с экологией во всем мире.

Младший школьный возраст является самоценным в формировании экологической культуры. В этом возрасте для ребенка огромное значение имеет игра. Высоко оценивая значение игры, В.А.Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть умственного полноценного развития. Игра- это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра- это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [26].

Традиционно - игровые методы широко используются в практике экологического образования. В играх в полноймере раскрываются творческие способности школьников, игра всегда несет дух непринужденности и раскованности, благодаря чему большое количество учащихся, порой

незаметно для себя, вовлекается в процесс экологического образования.

Дух состязания во все времена был надежной мотивационной основой человеческой деятельности. Не удивительно, что различные конкурсыэкологической направленности пользуются особой популярностью, как у педагогов, так и у школьников.

**Конкурс- аукцион,** представляет собой серию тематических вопросов и заданий, которые предлагаются участникам состязания, которые соревнуются в лучшем знании какой-либо проблематики («Человек и природа», «Жизнь водоемов», «Роль насекомых в экосистеме» и т. п.). Ведущий, от которого требуется соответствующая компетентность, объявляет задание и выставляет разыгрываемый приз (например, лупу или набор открыток с изображением насекомых). Предлагается перечислить хищных насекомых.

- Жужелица, - отклик из аудитории.

- Жужелица, раз! - удар ведущего молоточком по столу,

- Жужелица, два!..

- Жук - плавунец!..

И так далее, пока молоток ведущего не ударит трижды, а участник, назвавший последним правильный ответ, не получит приз.

***Конкурс проектов*** по охране природы [4]. Заранее объявляется проблематика («Безотходные технологии» - для старшеклассников или, например, «Программа природоохранных акций школы на следующий год» - для учащихся средних классов). По договоренности проект может представляться группой из 2 - 3 человек или индивидуально, со сроком подготовки или экспромтом. Защита проектов проводится в обстановке, имитирующей научную среду (с элементами пародии), с соблюдением регламента: на доклад - 7 мин, выступления оппонентов - 5 мин, высказывания из аудитории - до 2 мин. Жюри отмечает лучшие проекты и награждает победителей. Детей данная атмосфера дисциплинирует, делает ответственнее. Ученики очень серьёзно подходят к проведению мероприятия, делают всё как у «взрослых».

***Конкурс кроссвордов*** экологической тематики заставляет участников проштудировать большое количество справочной и энциклопедической литературы. Победители конкурса могут стать участниками игры на школьном «Поле чудес» или экологическими «знатоками» и соревноваться со всей школой, отвечая на вопросы «Что?», «Где?», «Когда?»[31].

***Конкурс - марафон*** проводится таким образом, что участники проходят по «маршруту», состоящему из этапов - станций («Лес», «Озеро», «Болото», «Зоопарк», «Дендрарий» и т. д.[30]). На каждой станции школьники выполняют задания, отвечают на вопросы и получают соответствующие очки (в виде жетонов). Побеждает команда, участники которой наберут больше очков. Можно определять победителя и в индивидуальном зачете. Конкурс - марафон позволяет участвовать в состязании, в принципе, достаточно большому числу команд. Недостатком является неудобство для зрителей, которые не могут следить за всем сразу.

Этот недостаток устраняется, когда конкурс проводится в виде КВН, зато в этом случае соревнуются две команды, и число участников ограничено.

***Экологическая викторина*.** Экологические конкурсы и праздники не обходятся без викторины. При составлении викторины следует ориентироваться на вопросы: «Почему?», «Каким образом?», «Чем объяснить?», — т. е. на вопросы, которые актуализируют поиск причинно-следственных отношений, экологических взаимосвязей, опираются на логическое мышление, а не только на эрудицию школьников [32].

1.Ролевые экологические игры

Ролевые (сюжетные) игры инсценируют условия воображаемой ситуации, а участники играют определенные роли. Эти игры как бы приближают участников к условиям реальной жизни.

2. Имитационные экологические игры.

Имитационные экологические игры включают широкий диапазон от несложных ручных игр до компьютерного моделирования. Разработка и апробация имитационных игр в России с начала 70-х гг. ведется на биологическом факультете Московского государственного университета (Д.Н. Кавтарадзе, А.В. Щербаков, Е. М. Жевелева и др.) на основе междисциплинарного подхода к решению экологических проблем.

Компьютерные имитационные игры используются в экологическом образовании США (Д. Медоуз, Д. Шеннон и др.). Игра **«**STRATEGEV-1**»** показывает связи между демографией, энергетикой, промышленностью, сельским хозяйством, социальной сферой и охраной природы. Игра может длиться до 40 ч, предназначена для студентов и специалистов. **Игра «Всемирное рыболовство»** обучает оптимальной стратегии использования природных ресурсов и предназначена как для старшеклассников, так и высших руководителей [35].

Ряд имитационных компьютерных экологических игр создан и российскими специалистами («Цена нефти» - А.В. Щербаковым, «Лес и лоси»- Е.Н. Букваревойи И.Б. Бессоновым и др.).

Начиная подготовку к игре, следует в первую очередь решить для себя важнейшие вопросы: какова ее цель; какие умения и навыки будут формироваться в процессе игры; как организовать деятельность детей (соревнование отдельных участников, команд, классов); как подводить итоги.

Важнейшими этапами игры служат ее планирование и подготовка сценария, в котором детально проработано, как конкретно разыграть идею или ситуацию. Организатору игры необходимо [5]:

1. Выбрать конкретную тему и подобрать материал, который будет использован во время игры.

2. Наметить роли учеников.

3. Предусмотреть необходимый «реквизит», справочные материалы и т.д.

4. Продумать, какими будут правила игры, как познакомить с ними детей в минимально короткий срок, можно ли будет их изменить в целях активизации класса.

5. Обдумать, как начать и когда закончить разыгрывание ситуации.

6. Решить, как использовать результаты игры.

Немаловажным фактором является определение времени игры: когда, на каком уроке или во внеурочное время она может быть проведена. Игры могут иметь разную продолжительность и проходить на разных этапах урока.

Для создания игровой атмосферы необходимо помнить о некоторых важных моментах. Во-первых, исключить порицание и критику во время игры. Учителю следует показать, что достичь цели можно различными, более или менее продуктивными путями. Но не может быть «правильных» и «неправильных», «лучших» и «плохих» путей. Обстановка во время игры должна быть доброжелательной, спокойной.

Во-вторых, учитель должен играть как бы двойную роль, с одной стороны, достаточно часто непосредственно вступать в игру вместе с учениками, исполнять свою роль, а с другой стороны, оставаться объективным наблюдателем того, что происходит, и нести ответственность за развитие процесса взаимодействия [36].

Учитель определяет выбор разыгрываемых ситуаций и их сложности, ориентируясь, на возраст обучаемых, их организаторские способности и уровень познавательных возможностей. Для младших школьников наиболее приемлемы игры с решением различных ребусов, кроссвордов, шарад, путешествий по карте. Такие игры менее трудоемки, их можно использовать систематически. Разнообразя процесс обучения в начальной школе, игры побуждают детей к активной деятельности. Таким образом, играм принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В их процессе формируются такие положительные качества, как интерес и готовность к учению, развиваются познавательные способности. Игра важна и для подготовки ребенка к будущему. В ней имеет значение не только конечный результат, но и сам процесс участия детей в познании окружающего мира

Но это все теория, как же и что я делала на практике.

На уроках окружающего мира, мы работали с учебником А.А. Плешакова «Мир вокруг нас» 3 класс.

Главная отличительная черта авторских программ А.А. Плешакова - экологическая направленность. Знакомство с экологическими проблемами происходит на глобальном, национальном и краеведческом уровнях. Большое внимание уделяется вопросам безопасности жизнедеятельности и охраны здоровья.

Курс 3-го класса включает в себя разделы: «Как устроен мир», «Эта удивительная природа», «Мы и наше здоровье», «Наше безопасность», «Чему учит экономика», «Путешествие по городам и странам».

В каждом из разделов помимо теоретических и практических знаний, отводятся блоки знаний по экологии.

В первом разделе учащиеся знакомятся с такими правилами как: защита воздуха и воды от загрязнений, восстановление лесов, охрана редких растений и животных, создание заповедников. Для того чтобы эти темы экологической направленности были интересны детям, я предлагала включить в процесс обучения следующие игры.

При изучении темы «Охрана природы», мы предложили учащимся ряд игр, чтобы сделать процесс обучения более интересным.

Мною была проведена игра **«Возвращенный лес»,** исходя из критериев И.В.Цветковой [28], я формировала у детей готовность помогать природе и заботиться о ней.

**Цель:** посредством подсчетов узнать сколько нужно посадить деревьев, чтобы оправдать количество бумаги, истраченное за учебный год, после подсчета, при подходящей погоде заняться восстановлением утраченного леса. Дети с удовольствием включаются в подсчет результатов, сразу вспоминают самолетики, которые были никому не нужны, а сделаны просто так, для забавы. Потраченная бумага на записки, которые писались просто для смеха и т.д.

**Игра «Жалобная книга природы»[**34]. Посредством этой игры мы так же формировали готовность учащихся начальных классов помогать природе и заботиться о ней.

**Цель игры:** создать книгу жалоб близлежащего к школе парка, записывать в неё жалобы, поступающие от растений и животных там обитающих. При проведении данной игры надо быть очень внимательным учителю, так как ученики начинают ябедничать друг на друга, кто что сломал, намусорил, нахулиганил. Поэтому важно объяснить какие и от кого должны поступать жалобы.

Далее я проводила игру **«Крестики нолики»,** данная игра вызвала особый интерес со стороны детей, так как они почти каждую перемену уделяют время этой игре, посредством этой игры мы развивали в детях опыт общения с природой с точки зрения «хорошо-плохо».

**Цель:** умение отличить полезное от плохого.

**Ход игры:** класс делится на две команды «Крестики» и «Нолики». Принцип игры такой же, как во всемирно известной игре: первым заполнить свою строку, но здесь клетка заполняется только при правильном ответе на вопрос, касающейся правил поведения на природе, или как нужно поступить в той или иной ситуации. При этом дети опираются на знания, полученные в ходе уроков. Эта игра была заключительной в ходе изучения данного раздела.

При изучении раздела «Эта удивительная природа» я предлагаю дополнить его игрой **«Магический кубик».**

**Цель:** систематизация и закрепление знаний об экологических связях, которые существуют в природе, а также развитие потребности помогать природе и заботиться о ней (критерии И.В.Цветковой).

**Ход игры:** форма организации зависит от замысла учителя и от целей, которых он хочет достичь. Учащимся дается кубик на каждой грани кубика название природной зоны. Так же есть карта путешествия. При правильном ответе на вопрос о той зоне, которая выпала на грани, участники продвигаются вперед по карте. Эта игра очень увлекла детей на первом занятии и ученики испытали потребность в таких путешествиях на следующих уроках, мы только меняли темы и цели.

Еще данный раздел можно дополнить игрой **«Экологическая профессия».** Так как в этом разделе учащиеся знакомятся с ролью заповедников, ботанических садов, зоопарков, их ролью в охране растений и животных.

**Цель игры:** познакомить учащихся с профессиями, которые имеют экологическую направленность. К их числу можно отнести работу егерей, сотрудников заповедников, зоопарков, экологических служб.

Данную игру можно построить в виде «парада профессий», где дети защищают выбранную ими профессию, доказывают и рассказывают в чем экологичность данной профессии. Все это проходит в соревновательной форме. Ученики также демонстрируют рисунки, возможно сценки, детская фантазия неистощима. Ученики не просто подготовили доклады, но и продумывали костюмы, объясняли, почему применили те, или иные цвета, конечно же, в организации, проведении и подготовке мероприятия большую помощь оказали родители. Они помогали детям в оформлении выступления, оказывали поддержку при выступлении, выступали в роли болельщиков.

Так же при изучении этого раздела, можно провести ряд экскурсий, походов. Но это будет не просто выход на природу, а преследование определенных целей. Например, нами был проведен поход под лозунгом:

«Сделаем мир чище и красивее!» Мы с ребятами ходили в недалеко расположенную лесополосу, убирали там мусор, подвязывали ветки, убирали сухую листву, попутно отмечая необычность пенька, встретившегося нам, красоту деревьев, необычность строения домика муравьев ит.д. То есть целью было не только наведение чистоты и порядка, но и «раскрыть глаза» детям на то, что прекрасное рядом, надо только приглядеться. После этого похода у детей осталась масса впечатлений и, исходя из этого, можно создать альбом «Красота рядом!», куда мы вкладываем рисунки, вырезки из журналов, открытки, то есть все то, в чем дети увидели красоту, необычность.

Так же при изучении этого раздела учащиеся знакомятся с водой, её свойствами, состояниями, значением и, конечно же, охраной. Поэтому я предлагаю пополнить этот раздел игрой «Капелька»[28]. Суть данной игры заключается в выявлении утечки чистой воды и практических делах, направленных на сбережение запасов чистой пресной воды. Но данная игра поводится в несколько этапов. 1этап-поиск ответа на вопрос «Где мы теряем воду?», устанавливается контроль за водопроводными кранами в школе, дома, выясняется, как и сколько дети сами пользуются водой. Надо заметить, что на данном этапе контроль за водой у некоторых детей переходит в фанатизм, вплоть до того, что они вообще не разрешают пользоваться краном. Поэтому педагогу необходимо провести беседу о том, как и когда можно и нужно пользоваться водой, а когда это делать излишне. На втором этапе проводится массовое мероприятие, где дети рассказывают о своих делах, плюсах, а возможно и минусах проведенных действий. И здесь же уместно провести конкурс рисунков той самой капельки, которую мы сберегали и будем в дальнейшем сберегать.

Так же при изучении данного раздела, точнее в конце его, целесообразно провести игру **«Я и природа».**

Целью данной игры является формирование умения при помощи экологических знаков (изученных ранее), рассказать о влиянии человека на природу.

Ход игры: учащимся предлагается изобразить себя и от себя при помощи стрелочек, направленных в разные стороны, изобразить экологические знаки, а потом рассказать, как он воздействует на природу. Данная игра так же помогает выявить отношение младших школьников к природе, выявить какое и как ученик занимает место в природе.

Я считаю, что данные игры будут благоприятно влиять на учебный процесс, и будут способствовать формированию экологической культуры младших школьников.

Экологические игры - это форма экологического образования, основанная на развертывании особой (игровой) деятельности участников, стимулирующая высокий уровень мотивации, интереса и эмоциональной включенности. Особенно эффективны игры на уроках природоведения, которые не только представляют учащимся возможность получить определенные знания, но и воспитывают в них экологическую грамотность, активизируют их интерес к проблемам защиты окружающей среды, формируют нравственные качества личности. А также рассчитаны не столько на улучшение естественнонаучных знаний, сколько на личностное самовыражение, самоопределение, понимание самого себя и познание других [32].

Почти все учителя, применявшие игру на уроке, отмечают, что игра - это один из методов обучения, ее не следует, как переоценивать, так и недооценивать. Она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

Как уже говорилось, эффективной будет та методика, которая вызывает интерес, вовлекает ребенка в определенный вид деятельности.

## Литература

1. Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям / В.А.Сухомлинский. - Киев 1998.

2. Цветкова, И.В. Экология для начальной школы: игры и проекты / И.В.Цветкова. – М.: Академия развития, 1997.

3. Плешаков, А.А. Природоведение в третьем классе. Методические рекомендации к учебнику / А.А.Плешаков. – М.: Просвещение, 1993.

4. Плешаков, А.А. Природоведение / А.А.Плешаков. – М.: Просвещение, 1998.

5. Плешаков, А.А. Сто и ещё 14 заданий по природоведению / А.А.Плешаков. – М.: Вита-Пресс, 1999.

6. Программно-методические материалы. Природоведение. Начальная школа. – М.: Дрофа, 1999.

7. Виноградова, Н.Ф. Экологическое воспитание младших школьников: Проблемы и перспективы / Н.Ф.Виноградова. – М.: Просвещение, 1990.

8. Экология в начальной школе. Начальная школа. 2002.