

## **Использование игры в экологическом образовании дошкольников.**

Purposes of work:

- To open potentialities of gaming activities as a means of environmental education of children of pre-school age.
- To show the value of, and a reasonable opportunity to use different types of games in the framework of environmental education.
- To give specific examples game learning situations and to determine the mechanism of their application in practical work with children.

В настоящее время продолжает интенсивно развиваться методика экологического воспитания дошкольников: создаются программы, совершенствуются методы, разрабатываются региональные подходы к содержанию и формам работы с детьми с учетом специфических природных и социальных условий большой страны.

Творческим поиском методов работы с детьми, которые позволяют сформировать у них зачатки экологической культуры, заняты исследователи и практики. К числу таких методов можно отнести игру. В жизни детей дошкольного возраста игра является ведущим видом деятельности. Именно в игре складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание. В ней развиваются произвольное внимание и память, складывается соподчинение мотивов и целенаправленность действий. Через игру ребенок познает окружающий мир, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт.

Игра – это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. Эффективность ознакомления детей с природой в большей степени зависит от их эмоционального отношения к воспитителю, который обучает, дает задания, организует наблюдения и практическое взаимодействие с растениями и животными. Поэтому, первый момент, который объединяет два аспекта педагогики (игру и ознакомление с природой), заключается в том, чтобы «погрузить» детей в любую деятельность и создать благоприятный фон для восприятия «природного» содержания.

Второй значимый момент связан с выработкой отношения детей к природе, которое в рамках экологического воспитания является конечным результатом. Психологи рассматривают игровую деятельность как проявление сложившегося у ребенка положительного отношения к тому содержанию, которое она в себе несет. Все, что нравится детям, все, что их впечатлило, преобразуется в практику сюжетной или какой-нибудь другой игры. Поэтому, если дошкольники организовали игру на природоведческий сюжет (зоопарк, ферма и пр.), это означает, что полученные представления оказались яркими, запомнились, вызвали

эмоциональный отклик, преобразовались в отношение, которое ее и спровоцировало.

В свою очередь усвоение знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживания, не может не оказывать влияния на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам растительного и животного мира. А экологические знания, вызывающие эмоциональную реакцию у детей, войдут в их самостоятельную игру, станут ее содержанием, лучше чем знания, воздействие которых затрагивает лишь интеллектуальную сферу.

Игра и экологическое воспитание в некотором отношении противоположны: во время игры ребенок раскован, он может проявлять инициативу, совершать любые действия, от которых игра может быть лучше или хуже, но при этом никто не пострадает, т.е. он физически и морально не ограничен в этой деятельности. Познание природы, взаимодействие с ней требуют учета специфики живого организма и поэтому накладывают много запретов, ограничивают практическую деятельность ребенка. Именно поэтому игровое взаимодействие с живыми существами, познание природы игровым способом должны строиться по определенным правилам.

Игра как метод экологического воспитания - это игра, специально организованная воспитателем и включенная в процесс познания природы и взаимодействия с ней. Такую форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, т.е. игровую обучающую ситуацию (ИОС), характеризует следующее:

- имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочно-литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;
- в игре используются необходимые игрушки, атрибутика; для нее специально организуется пространство и предметная среда;
- в содержание игры заложены дидактическая цель и воспитательная задача, которым подчинены все ее компоненты - сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;
- игру проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет одну роль на себя и исполняет ее на протяжении всей игры, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;
- воспитатель руководит всей игрой: следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.

Можно выделить несколько видов ИОС, с помощью которых успешно решаются различные программные задачи ознакомления детей с природой и их экологического воспитания.

- **Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами**

Аналоги - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения. Игрушечных аналогов животных множество, они существуют в самом различном исполнении (мягкие, резиновые, пластмассовые, заводные и пр.). Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 2-3 лет можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков. Маленьким детям можно показать главные отличия игрушки-предмета от живого животного, если организовать одновременное их восприятие и сопоставление. С помощью таких игрушек легко продемонстрировать: что можно делать с предметом и что можно делать с живым существом, т.е. показать принципиально разные формы деятельности с живыми и неживыми объектами.

Игрушки-аналоги могут быть включены в любые ИОС, в любую форму экологического воспитания детей: наблюдения, занятия, труд в природе. Их можно взять на экскурсию в ближайшее природное окружение, сочетать с чтением познавательной литературы, просмотром слайдов, видеофильмов. Во всех случаях они помогут в формировании у ребят отчетливых реалистических представлений о природе. В отдельных случаях игрушку-аналог целесообразно демонстрировать до знакомства с животным. Это относится к некоторым млекопитающим (кошка, собака, кролик и др.), которые вызывают у детей яркие и сильные эмоции, желание общаться с ними - обычная игрушка на их фоне блекнет. Соперничать с ними может только интересно сконструированная заводная игрушка, которая воспроизводит элементы поведения (например, собака, которая продвигается вперед, виляет хвостом, лает, поднимается на задние лапы). Анализ такого сопоставления, несомненно, вызовет интерес у старших дошкольников, поможет им глубже понять специфику живого.

- **Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами**

Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои полюбившихся сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектами подражания. В экологическом воспитании дошкольников с успехом используются различные персонажи на основе их литературной биографии - главных событий, характерных ситуаций, ярких особенностей поведения. В ИОС сказочные Герои «выходят» за пределы сюжета произведения, действуют в новых, но аналогичных ситуациях и обязательно продолжают характерную для них линию поведения.

Для реализации целей экологического воспитания подходят такие литературные произведения, содержание которых так или иначе связано с природой, а герои имеют кукольное воплощение. В детском

литературном репертуаре таких произведений много - это прежде всего народные и авторские сказки «Репка», «Курочка Ряба», «Красная Шапочка», «Доктор Айболит» и др. С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи ознакомления детей с природой, выработки у них необходимых навыков.

Каждая отдельно взятая ИОС решает небольшую дидактическую задачу с помощью литературного персонажа его вопросов, высказываний, советов, предложений и различных игровых действий. Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия куклы должны соответствовать ее литературной биографии; в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении.

Литературный герой, привнесенный в педагогический процесс, - это не просто симпатичная игрушка, которая развлекает детей, а персонаж с определенным характером и формой выражения, решающий дидактические задачи. Детям он интересен тем, что в совершенно новой ситуации проявляет свои типичные особенности, т.е. действует в своем «амплуа», и взаимодействует непосредственно с ними.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может выступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака. В первом случае воспитатель ставит задачу косвенного обучения детей - устами персонажа сообщает новые сведения, учит правилам поведения (например, так, как это делает доктор Айболит). Во втором случае воспитатель ставит задачу закрепления материала, уточнения и актуализации имеющихся у детей представлений о природе.

Еще одно обстоятельство имеет принципиальное значение. В традиционном занятии воспитатель всегда «над детьми»: он задает вопросы, поучает, рассказывает, объясняет - он взрослый и умнее детей. При использовании персонажа-простачка (например, Незнайки), который проявляет полную неосведомленность в событиях, статус детей меняется: уже «не воспитатель над ними», а «они стоят над куклой»: учат ее, поправляют, сообщают то, что сами знают.

Такое соотношение позиций в ИОС придает дошкольникам уверенность, они обретают авторитет в своих собственных глазах. Действует сильная игровая мотивация, и дети не берут в расчет, что за Незнайку говорит воспитатель: они во власти игровой ситуации, а потому уверенно и пространно высказываются, дополняют, объясняют и тем самым упражняются в применении своих знаний, уточняют и закрепляют их. Иначе говоря, использование куклы-персонажа на основе его литературной биографии - это косвенная форма обучения детей, целиком основанная на достаточно сильной игровой мотивации.

- **Игровые обучающие ситуации типа путешествий**

Еще один тип ИОС имеет значение в реализации игры как метода экологического воспитания детей. Путешествия в данном случае - это собирательное название различного рода игр в посещения выставок, сельскохозяйственных ферм, зоопарка, салона природы и пр., в экскурсии, походы, экспедиции, поездки и путешествия. Эти игры объединяет то, что дети, посещая интересные места, в игровой форме получают новые знания о природе, чему способствует обязательная в игре «роль руководителя» (экскурсовода, начальника экспедиции, заведующего фермой), которую исполняет воспитатель. Именно через него дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающей природе и деятельности человека в ней.

В каждом конкретном случае сюжет игры продумывается таким образом, что дети, посещая новые места, знакомятся с новыми объектами и явлениями в качестве путешественников, туристов, экскурсантов, посетителей. В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, «фотографируют», рассуждают. Чтобы игра была полноценной и через нее воспитатель смог реализовать поставленные дидактические задачи, он тщательно продумывает свою роль (слова для контакта с посетителями, содержательные сообщения, возможные игровые и ролевые действия). Игра захватит детей, если воспитатель специальными приемами постоянно поддерживает воображаемую ситуацию того пространства, в котором она протекает (зимнего заснеженного леса, летнего леса с завалами или болотистыми местами, жаркой пустыни, арктических льдов)

В формировании у детей эмоционального отношения к природе воспитатель использует и все другие виды игр.

Подвижные игры. Подвижные игры природоведческого характера связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни, в некоторых отражаются явления неживой природы. Это такие игры, как «Наседка и цыплята», «Мышь и кот», «Солнышко и дождик», «Волки и овцы». Дети, подражая действиям, имитируя звуки, в этих играх глубже усваивают знания, а эмоционально положительный настрой способствует углублению у них интереса к природе.

Дидактические игры – игры с правилами, имеющие готовое содержание. В процессе дидактических игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях, животных. При этом игры способствуют развитию памяти, внимания, наблюдательности, учат детей применять имеющиеся знания в новых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы. Игры дают возможность детям оперировать самими предметами природы, сравнивать их. Многие игры подводят детей к умению обобщать и классифицировать.

Дидактические игры по характеру используемого материала делятся на предметные игры, настольно-печатные и словесные.

Предметные игры – это игры с использованием различных предметов природы (листья, семена, цветы, фрукты, овощи). В предметных играх уточняются, конкретизируются и обогащаются представления детей о свойствах и качествах тех или иных объектах природы. Например, объекты можно классифицировать по разным признакам (цвету, размеру, характеру происхождения, форме).

Настольно-печатные игры – это игры типа лото, домино, разрезные картинки («Зоологическое лото»; «Ботаническое лото»; «Четыре времени года»; «Подбери листок».) В этих играх уточняются, систематизируются и классифицируются знания детей о растениях, животных, явлениях неживой природы. Игры сопровождаются словом, которое либо предваряет восприятие картинки, либо сочетается с ним.

Словесные игры – это игры, содержанием которых являются разнообразные знания, имеющиеся у детей и само слово. Проводятся они для закрепления знаний у детей о свойствах и признаках тех или иных предметов.

Интересными являются игры в загадки-описания – они упражняют детей в умении выделять характерные признаки предмета, называть их словами, воспитывают внимание.

Творческие игры природоведческого содержания – игры, связанные с природой. В них дошкольники отражают впечатления, полученные в процессе занятий и повседневной жизни. Во время игр дети усваивают знания о труде взрослых в природе, идет процесс осознания значения труда взрослых, формируется положительное отношение к нему.

Одним из видов творческих игр являются строительные игры с природным материалом (песок, глина, камешки, шишки и т.д.). В этих играх дети познают свойства и качества материалов, совершенствуют свой чувственный опыт.

Строительные игры могут служить основанием для постановки опытов, которые организуются с целью разрешения возникающих вопросов: почему в одних условиях снег лепится, а в других - нет? Почему вода бывает жидкой и твердой?

Интеллектуальные игры. Большой популярностью у воспитателей пользуются такие известные игры, как «КВН», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?». Они могут быть успешно использованы и для целей экологического образования старших дошкольников, однако при условии адаптации к дошкольному уровню (в некоторых случаях такие игры превращаются не в творческие соревнования, а в механическое воспроизведение детьми различных, заранее заготовленных текстов).

Самостоятельная игра. Наблюдения показали, что дети редко включают в нее экологическое (природоохранное, о правилах экологической безопасности и т.д.) содержание. Самостоятельная игра в детских садах требует особого внимания, расширение сюжета и создания необходимых условий для игр такого плана.

Экологическое обучение и воспитание через игру является самым результативным и естественным. Оно помогает выработать у детей основы экологических навыков, закрепить элементарные научные представления, о природе и взаимосвязях в ней, воспитать эмоциональное и нравственное отношение ко всему живому.

### Литература

Бобылева Л., Дупленко О. О программе экологического воспитания старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1998. N 7. С. 36-42.

Бондаренко А. «Дидактические игры в детском саду», М., 1991.

Игра дошкольника. / Под редакцией кандидата психологических наук С.Л. Новоселовой, М.: Просвещение, 1989. – 188 с.

Кондрашова М.А. Экологическое воспитание дошкольников на занятиях и в повседневной жизни. Методические разработки. Оренбург, 2005. – 116 с.

Николаева С.Н. Теория и методика экологического образования детей: Учеб. пособие для студентов высших пед. учеб. заведений. - М.: Академия, 2002. – 336с.

Николаева С.Н., Комарова И.А. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. М.: Гном и Д, 2005. – 128 с.

Николаева С.Н. Место игры в экологическом воспитании дошкольников: пособие для спец. по дошк. воспитанию / С.Н. Николаева. – М.: , 1998. – 43 с.

Павлова Л. Игры как средство эколого-эстетического воспитания // Дошкольное воспитание. 2002. N 10. С. 40-49.