

Лекция № 13

Тема: Игра – как метод экологического образования детей дошкольного возраста



ПЛАН

- 1.Связь игры с экологическим воспитанием.
- 2. Использование сюжетно-ролевой игры в экологическом воспитании
 - 2.1. Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами
 - 2.2. Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами
- 3.Игровые обучающие ситуации типа путешествий.
- 4. Игры с правилами и их роль в экологическом воспитании детей.



1. Связь игры с экологическим воспитанием

В жизни детей дошкольного возраста игра является ведущей деятельностью.

Первый момент, который объединяет два аспекта педагогики (игру и ознакомление с природой), заключается в том, чтобы "погрузить" детей в любимую деятельность и создать благоприятный эмоциональный фон для восприятия "природного" содержания.

Второй значимый момент связан с выработкой отношения детей к природе, которое в рамках экологического воспитания является конечным результатом.



ВНИМАНИЕ!

- **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.**



2. Использование сюжетно-ролевой игры в экологическом воспитании

- **Сюжетная игра** - это воспроизведение событий, происходящих в жизни или в литературном произведении.

Эти знания (или знание литературного произведения), служат источником построения сюжета игры, осуществления ролей, ролевых отношений.

- Можно выделить две формы сюжетно-ролевых игр: *игры самостоятельные и игры, организуемые воспитателем, проходящие под его руководством.*

Широкое использование в педагогическом процессе последних обеспечивает развитие первых.



• **Игра как метод экологического воспитания** - это игра, специально организованная воспитателем и привнесенная в процесс познания природы и взаимодействия с ней.

• Такую форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, можно назвать **игровой обучающей ситуацией (ИОС)**.



ИОС - это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра

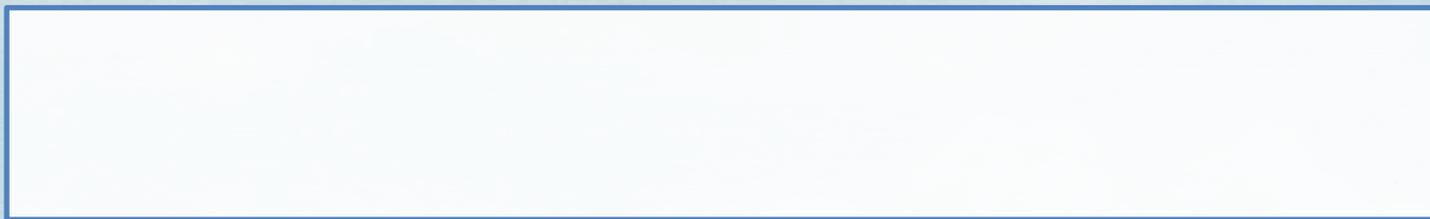
Ее характеризуют следующие моменты:

- - она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;
- - оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой;
- - для нее специально организуются пространство и предметная среда;
- - в содержание игры заложены дидактическая цель, 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, 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.

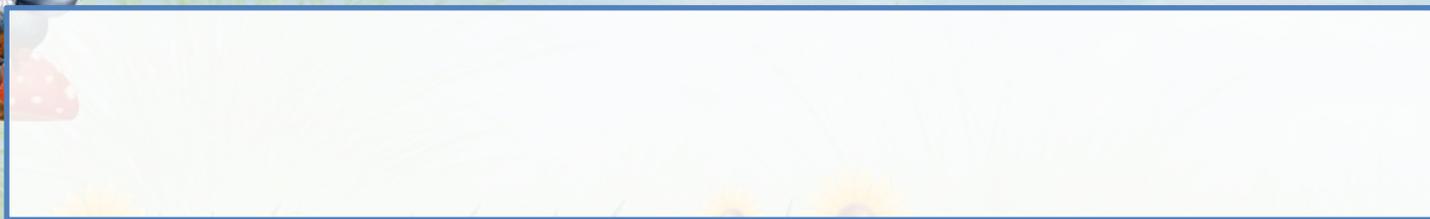


Виды ИОС (игровой обучающей ситуации)

2.1. Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами

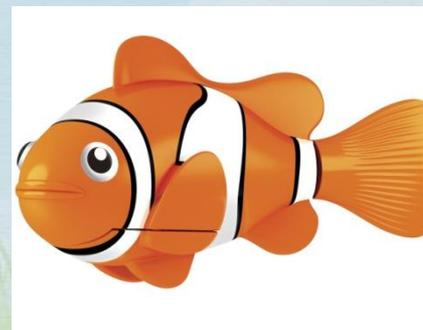


2.2. Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами



2.1. Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами

- **Аналоги** - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения.
- Рассмотрим игровую обучающую ситуацию сравнения живых и игрушечных рыбок. Она может быть использована на занятии в младшей группе после цикла наблюдений за аквариумными рыбками.



- Аналогичные ИОС можно использовать в ознакомлении детей с птицами, черепахой и любыми другими животными, а также при сопоставлении игрушечной и живой елки.



• **ИОС с игрушками-аналогами могут быть использованы во всех возрастных группах**, причем сопоставлять их можно не только с живыми объектами, но и с их изображениями на картинах, наглядных пособиях.

• Например, в беседе по картинам при обсуждении особенностей жизни белки в лесу, ее приспособленности к передвижению по деревьям, к защите от врагов, к выведению потомства и другим проявлениям может участвовать **игрушечная!** белочка.



2.2. Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами

- Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои любимых сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектами подражания.
- 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.





- *Чипполино* дети симпатизируют, он нравится им за смелость, находчивость. Его сходство с луковицей помогает им глубже осознать разницу между натуральным овощем и его игрушечным изображением.
- Главная особенность Чипполино: он много знает об овощах и фруктах, так как живет во фруктово-огородной стране. Он сообщает новые сведения о плодах, дает советы по их выращиванию, уходу за огородными растениями.
- Игрушка может быть использована во всех занятиях фруктово-овощной тематики, при выращивании лука на окне и создании календаря наблюдений за ним, во время беседы по календарю.





- **Карлсон** знаком детям по книге Линдгрен и по мультфильму как большой хвастунишка, баловник, весельчак, любитель вкусно поесть. Его особенность - живет на крыше, имеет пропеллер и везде летает, хочет дружить с мальчиком.
- С помощью куклы Карлсона можно придумать ряд ИОС. Например, летая по округе и замечая, что происходит на деревьях, крышах домов, Карлсон может сообщить много нового и интересного о жизни птиц, об осенне-весенних явлениях в природе.
- В зависимости от того, что воспитатель хочет - сообщить новые знания или уточнить уже имеющиеся у них представления, - он вкладывает в уста куклы либо правильные сведения о событиях в природе, либо неверные предположения и «глупые» вопросы.





Герой сказки Н. Носова знаменитый **Незнайка** может часто «приходить» к детям и участвовать в самых различных мероприятиях, но во всех случаях он попадает впросак, делает неверные предположения, дает неправильные советы.

Его учат дети и воспитатель; дети при этом уточняют и закрепляют то, что знают, а взрослый исподволь дает новые знания - исправляя Незнайку, учит детей.





- С образом *Айболита* у дошкольников связаны представления о добром докторе, который лечит животных и заботится о них. В каждом детском саду имеется кукла Айболит со знаменитым чемоданчиком с принадлежностями для лечения болезней.

Этот персонаж может быть включен в разнообразные ИОС с детьми любой возрастной группы. Совершая игровые действия «врача-специалиста», Айболит выполняет очень важную для экологического воспитания функцию - делает профилактические осмотры животных, растений и даже детей с целью оценки состояния их здоровья. Осматривая своих пациентов (именно как врач), он демонстрирует, как это надо делать, как и по каким признакам выявлять неблагоприятное состояние обитателей уголка природы, как замечать недостаток каких-либо необходимых условий жизни.



- 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-простака (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.



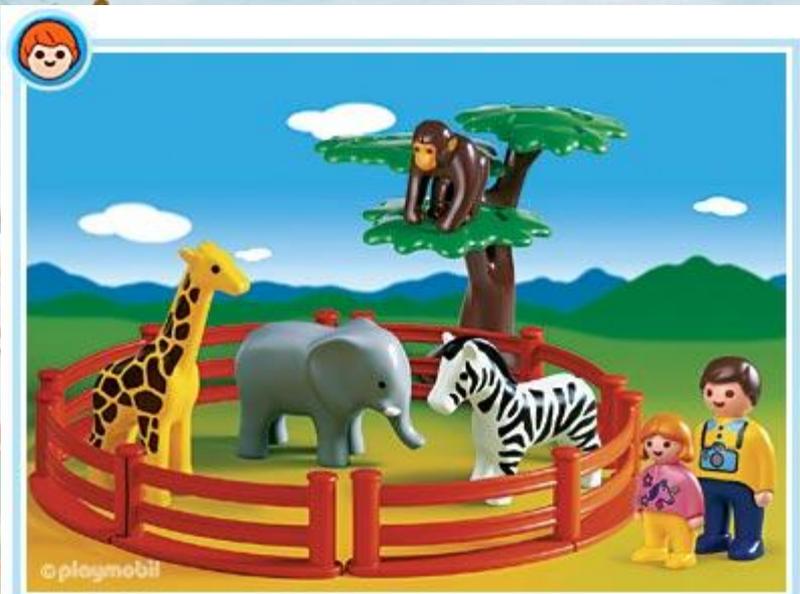
3. Игровые обучающие ситуации типа путешествий

- 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.



Игра-путешествие «Посещение зоопарка»

- Воспитатель исполняет роль директора зоопарка, дети - роль посетителей (это главные роли). Сопутствующие роли - это шофер автобуса, на котором едут посетители; кассир, который продает билеты в зоопарк; контролер, который проверяет и отбирает билеты, напоминает о правилах осмотра зверей; буфетчица, которая продает мороженое, конфеты и пр.



Атрибутикой в этой игре являются руль автобуса, касса, деньги, билеты, мороженое, конфеты, фартук и кокошник буфетчицы, пиджак и очки директора (для его солидности).



- В ИОС такого типа большую помощь оказывает атрибутика в виде **самодельных фотоаппаратов, подзорных труб и биноклей.**
- «Оптические приборы», ограничивая объективом пространство обзора, создают хорошие визуальные условия для наблюдения, для рассматривания новых объектов.
- Фотографировать, смотреть в бинокль или подзорную трубу - это игровые действия, которые помогают удерживать детей в пространстве игры.
- Фотоаппарат обладает еще одним игровым преимуществом: дети не только фотографируют объекты наблюдения, но и «проявляют» потом фотографии - рисуют и тем самым отражают свои впечатления от экскурсии, что ценно как в познавательном, так и в эмоциональном плане.



4. Игры с правилами и их роль в экологическом воспитании детей

- Сюжетно-ролевые игры

- Подвижные игры

- Дидактические игры

- Настольно-печатные игры

- Словесно-дидактические игры



Творческое задание

1. Придумайте игру на тему «Экспедиция в Африку» или «Полярники в Антарктиде». Определите сюжет, роли, атрибутику, ход игры. Определите программное содержание игры.

2. Придумайте несколько вариантов ИОС: 1) с Красной Шапочкой; 2) с Буратино; 3) с котом Матроскиным; 4) с игрушечной черепахой.



Контрольные вопросы

1. В чем состоит связь игровой деятельности и экологического воспитания детей?
2. Какова структура сюжетно-ролевой игры? Какие ее элементы можно использовать при ознакомлении детей с природой?
3. Что такое игровая обучающая ситуация (ИОС)? Как проводится ИОС с игрушками-аналогами? Каково их значение для экологического воспитания детей?
4. В чем специфика ИОС с литературными персонажами? Что такое литературная биография героя? Какие персонажи могут быть использованы в ИОС?
5. Какую роль выполняют «знающие» и «незнающие» игровые персонажи в дидактическом процессе обучения детей?
6. Как воспитатель должен готовиться к исполнению ИОС с литературным героем? Что дает детям хорошая игра воспитателя?
- 7. Что такое игры-путешествия? Что понимается под путешествиями?
8. Какое значение имеют игры-путешествия для экологического воспитания детей? Как их надо организовывать?
- 9. Какие игры, кроме сюжетно - ролевых, могут быть использованы в экологическом воспитании детей?

