

Картотека экологических игр

Методические
рекомендации



Содержание

Введение	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР	5
1.1. Классификация игр	5
1.2. Структура дидактической игры.....	8
1.3. Рекомендации при проведении игр	9
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ. СБОРНИК ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР	10
Игра «Волшебный мир природ.....	10
Игра «Опиши цветок.....	10
Игра «Белки и деревья»	11
Игра «Найди себе корм»	11
Игра «Экологическая пирамида»	12
Игра «Вода и почва»	12
Игра «Строение и опыление цветка»	13
Игра «Я похож на....»	13
Игра «По страницам Красной книги».....	14
Заключение	15
Список использованных источников	16
Приложение 1 «Игра «Экологическая пирамида»	17
Приложение 2 «Таблица к игре «Я похож на....».....	18
Приложение 3 «Карточки к игре «Найди себе корм»	19
Приложение 4 «Карточки к игре «Найди себе корм»	20

Введение

Проблема экологического образования сегодня волнует всех – ученых, педагогов, общественность. Как и чему и учить детей, чтобы сформировать у них на доступном им уровне представление о месте человека в природе, о его роли в её сохранении?

Для того, чтобы поведение человека было экологически грамотным и осмысленным, ему необходимо ещё в детстве овладеть определенным набором знаний и навыков поведения в природе. В связи с этим, экологическое образование становится одним из приоритетных направлений педагогической деятельности.

Очень плодотворным для закладывания основ экологической культуры является младший школьный возраст. Ведь это период бурного развития ребенка, как физического, так и психологического, период, когда ребенок остро и живо интересуется окружающим его миром, миром природы и людей. Именно в этом возрасте происходит интенсивное накопление знаний об окружающей среде, формируется отношение к людям и природе. Это обуславливает эффективность экологического образования на этапе начальной школы.

Для того чтобы воспитательная деятельность имела большой эффект, надо сделать её «незаметной» и интересной для детей. Как это сделать? И вот тут на помощь педагогу приходит игра – самый естественный и радостный для них вид деятельности. Игра придает урокам и внеклассным мероприятиям живость, внесет особую эмоциональную окраску, создает атмосферу доверия между всеми её участниками. Она поможет развить у детей самые разные положительные качества и облегчит усвоения новых знаний.

Актуальность: игровые технологии на сегодняшний день являются одной из передовых форм обучения, позволяющих сделать интересным и увлекательным изучение базового материала. То есть, если вложить образовательное содержание в игровую оболочку, то можно решить одну из главных проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности. Особенно актуально применение игровых технологий в практику обучения учащихся начальных классов. Для детей младшего школьного возраста характерна непосредственность и яркость восприятия, они легко вовлекаются в игру, принимают любые образы.

Данное методическое пособие предназначено для педагогов дополнительного образования, для учителей начальных классов, педагогов-организаторов, воспитателей ит. д. Игры, предлагаемые в пособии, могут применяться в учреждениях ДОД на занятиях кружков, в школах на уроках окружающего мира, классных часах, во время экскурсий, походов.

Цель предлагаемых методических рекомендаций:

Оказать методическую помощь педагогам, занимающимся экологическим образованием и воспитанием детей через создание сборника обучающих игр экологической направленности.

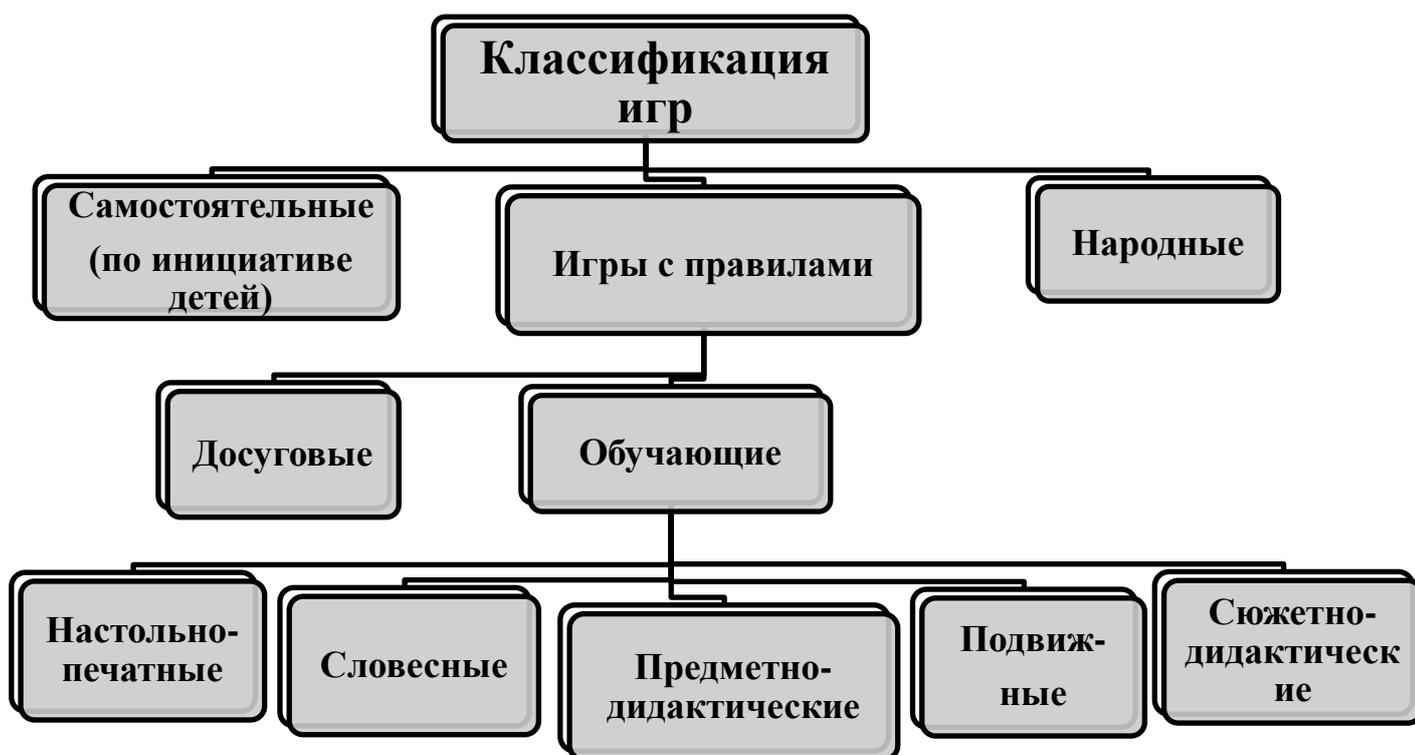
Задачи:

- Классифицировать экологические игры;
- Выделить структурные элементы экологической игры, дать им определение;
- Подобрать ряд игр экологической направленности различных видов, составить алгоритм их проведения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

1.1. Классификация игр

Какие же бывают игры? На сегодняшний день не существует четкой классификации игр. Благодаря исследованиям С.Л. Новосёловой, внесен значительный вклад в теорию игры, в частности ею разработана система классификации игр согласно используемому дидактическому материалу: [2]



Наибольший интерес для педагогов, занимающихся экологическим воспитанием и образованием детей, представляют, конечно же, обучающие игры. Дидактические игры экологического содержания расширяют представления детей о взаимодействии человека и природы, деятельности людей в природе, взаимосвязях, существующих в природе, способствуют воспитанию эмоционально-ценностного отношения к природе, выработке навыков культуры поведения в окружающей природной среде.

Как видно из схемы, обучающие игры бывают пяти видов: предметные, настольно-печатные, словесные, подвижные, сюжетные.

Предметные игры – это игры с различным природным материалом (плоды, семена, листья деревьев), либо с игрушками.

В сюжетно-дидактических играх дети играют определенные роли.

Настольно-печатные игры – это всевозможные виды лото, домино, игры - «ходилки». Они направлены на развитие мышления и памяти, а также на систематизацию полученных знаний. Также к настольно-печатным играм можно отнести игры с использованием дидактических карточек (например, игра «Подбери корм»)

В **словесных** играх процесс решения обучающей задачи решается только мысленно, без помощи наглядного материала. Такие игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Подвижные игры также могут играть роль обучающих, если обучающая задача решается совместно с удовлетворением естественной потребности детей активно двигаться.

Дидактические игры экологического характера также можно разделить на два блока по характеру обучающего воздействия на ребенка:

- Игры для развития эмоционально-положительного отношения к природе (развивают эстетическое чувство «любования» природой)
- Игры, способствующие усвоению правил поведения в природе, формированию экологического образа жизни.

По характеру педагогического процесса игры можно разделить на:

- обучающие
- тренинговые,
- контролирующие,
- обобщающие,
- познавательные,
- воспитательные,
- развивающие,
- репродуктивные,
- продуктивные,
- творческие,
- коммуникативные,
- диагностические,

Цели использования игр экологической направленности:

- Создание условий, способствующих приобретению экологических знаний и выработке практических навыков участия в предупреждении и решении экологических проблем.
- Формирование эмоционально-положительного отношения к окружающему миру, умения видеть его красоту и неповторимость.

- Создание потребности в приобретении экологических знаний, ориентация на их практическое применение;
- Выработка потребности в общении с представителями животного и растительного мира, сопереживание им, проявление доброты, чуткости, милосердия к людям, природе; бережного отношения ко всему окружающему;
- Создание условий для проявления инициативы в решении экологических проблем ближайшего окружения. [5]

1.2. Структура дидактической игры

Структура дидактической игры выглядит следующим образом: [4]



Дидактическая задача – это обучающее и воспитательное воздействие на ребенка.

Правила игры обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Они содержат требования к взаимоотношениям детей, к соблюдению ими норм поведения. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Игровые действия – это непосредственно сама игра. Чем они разнообразнее, тем успешнее решается дидактическая задача. Игровые действия связаны с игровым замыслом и исходят из него.

Подведение итогов - проводится сразу по окончании игры. Это может быть выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание, определение команды-победительницы, выводы, сделанные по ходу игры и т. д.

1.3. Рекомендации при проведении игр

- Подбирайте игры с учетом возрастных особенностей детей и тех задач экологического воспитания, которые можно решить на данном возрастном этапе.
- Используйте игру, как закрепление уже полученных ранее знаний. Игра – это не самостоятельный, а вспомогательный метод обучения.
- Содержание игры не должно противоречить знаниям, полученным в процессе обучения другим предметам.
- Правила игры должны соответствовать правилам поведения в природе.
- Выбирайте игры, которые решают не только задачи экологического воспитания, но и общие педагогические задачи.
- Используйте игры систематически, желательно, чтобы каждая следующая игра являлась логическим продолжением предыдущей.
- Перед игрой четко продумайте правила и критерии оценок
- Подберите соответствующий наглядно-иллюстративный материал.
- Если кто-то из детей не хочет участвовать в игре, не принуждайте, пусть наблюдает, возможно, позже ребенок сам включится в игру.
- Старайтесь не затягивать игру по времени, ведь детям быстро надоедает один вид деятельности.
- Обязательно после игры обсудите её результаты, пусть дети обменяются мнениями, сделают выводы.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ. СБОРНИК ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

Игра «Волшебный мир природы» [5]

Тип игры: словесно - дидактическая

Цель игры - воспитание эмоционально положительного отношения к природе, умение видеть прекрасное

Методическое обеспечение:

Методический материал: нет

ТСО: Музыкальное оборудование, записи со звуками природы

Оборудование: нет

Ход игры:

Учитель предлагает детям закончить предложения, предварительно разделив их на две группы.

Когда я окунаю руку в прозрачную чистую реку, я чувствую.....

Сегодня солнце светит так ярко и напоминает мне.....

Капли дождя барабанили по окну, словно.....

Когда я думаю о море, я вспоминаю

Эти белые и пушистые облака напоминают.....

Я бегу босиком по траве и мои ноги ощущают.....

Я дотрагиваюсь до ствола мощной раскидистой сосны и чувствую

Эта прекрасная белая лилия напоминает мне

Это огромное дерево похоже на

Во время выполнения задания включите спокойную приятную музыку или записи звуков природы.

Пусть дети одной группы читают только ту часть предложения, которую они придумали, а дети второй группы угадывают начало предложения.

Затем предложите детям нарисовать наиболее понравившийся образ. После этого каждый показывает свой рисунок, а остальные догадываются. Итогом игры служит выбор самого красивого рисунка и мини-выставка «Волшебный мир природы»

Игра «Опиши цветок» [7]

Тип игры: словесно – дидактическая

Цель игры: развитие образного мышления, речи, закрепление знаний о цветковых растениях.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: карточки с изображением цветов

ТСО: нет

Оборудование нет

Детям раздаются картинки с изображением различных цветов. По очереди каждый ребенок выходит и начинает описывать свой цветок (где растет,

какого цвета, какой формы, как пахнет и т. д.). Остальные угадывают. Побеждает тот, кто лучше всех опишет свой цветок.

Игра «Белки и деревья» [7]

Тип игры – подвижная.

Цель игры – показать важность сохранения деревьев в лесу.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: нет

ТСО: нет

Оборудование: стулья

Разделите детей на 3-4 группы по несколько человек. Каждая из групп – это семья белок. Каждая семья имеет своё дерево – это стул. Наступает день и все белки уходят на прогулку и добычу припасов. Включается музыка и все дети веселятся под музыку. Но в это время приходит охотник и срубает дерево (ведущий забирает стул). Наступает вечер, все белки должны вернуться домой. Но одной семье некуда вернуться, ведь одно дерево может вместить только одну семью белок. Эти белки должны уйти из леса (дети покидают игру). Игра заканчивается, когда все дети выходят из игры.

Игра «Найди себе корм»

Тип игры: предметная

Цель игры: закрепит знания о способах питания различных животных.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: (Приложение 3, 4)

- картинки с изображениями различных животных (белка, мышь, лягушка, заяц, волк, лось, еж, кабан, медведь и т. д.);
- картинки с изображением кормов (орехи, желуди, трава, злаки, личинки, черви, грызуны, ягоды, шишки, кора и ветки деревьев, насекомые и т. д.). Причем, карточки с едой должны быть в нескольких экземплярах, так как многие животные едят одно и то же.

ТСО: нет

Оборудование: нет

Ход игры:

На столе раскладываются карточки с кормом, детям раздаются картинки с изображением животных. Каждый ребенок на время игры превращается в какое либо животное. Его цель-добыть пропитание. По команде ведущего дети «выходят на охоту» - начинают выбирать себе корм. На выполнение задания дается определенное время. После этого все дети встают вместе с ведущим в круг и выслушивают каждого ученика, вместе решают, выжил ли он.

Игра «Экологическая пирамида» [5]

Тип игры: сюжетная

Цель игры: закрепить знания о пищевых цепочках.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: изображение экологической пирамиды (приложение 1)

ТСО: нет

Оборудование: нет

Ход игры: Для игры потребуется 11 человек.

Ведущий распределяет роли: один ребенок – солнце, шесть детей встают в ряд, они изображают травку, трое детей – это зайчики, они встают вторым рядом, ещё один ребенок встает за спиной у зайцев, это волк.

Солнце дает энергию травке. Ребенок «солнце» раздает травкам энергию – это могут быть конфетки, печенье (по 2 штуки). Травка должна съесть энергию, но так как часть травки съедят зайцы, то съедают только по одной конфетке, а вторую отдают зайцам. Таким образом, у зайцев также получается по две конфеты. Зайцы съедают по одной конфете, вторую отдают волку. Так как волк – крупное животное, ему надо много энергии – поэтому у него три конфеты.

Так дети наглядно получают информацию о потерях энергии в пищевой пирамиде .

А теперь повторите игру, только пусть зайцы покинут её. Станет ли волк есть травку? Нет, таким образом, он останется без конфет, то есть без еды. Или можно проиграть без линии травы. Будет ли заяц питаться солнечной энергией? Так дети получают представление о важности каждого звена в пищевой пирамиде.

В представленном примере использована простейшая пищевая цепь леса. Можно проиграть и на примере луга (травка-мышь-коршун), реки (водоросль- рачок - мелкая рыба - хищная рыба), океана, и любой другой экосистемы.

Игра «Вода и почва» [5]

Тип игры: сюжетная

Цель игры: закрепить знания о свойствах разных типов почв.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: нет

ТСО: нет

Оборудование: нет

Ход игры: В игре участвуют 10-12 человек. Предложите детям разделиться на две группы. Пусть одни дети – это почва, другие – вода.

1. Пусть дети изобразят песчаную почву. Песчаная почва рыхлая, её частички далеко друг от друга. Пусть дети встанут на приличном расстоянии. Предложите детям, изображающим капельки, пройти сквозь почву. Им легко это удастся.

2. Теперь пусть дети изобразят глинистую почву. Встанут плотно, плечом к плечу. Пусть дети-капельки попробуют пройти сквозь почву. Им это будет трудно, или даже невозможно.

3. Третий этап – суглинистая почва. Дети должны встать на расстоянии согнутого локтя. Дети капельки с трудом, но протиснутся сквозь частички почвы.

Теперь попросите детей сделать вывод. Где вода, легко, не задерживаясь, проходит сквозь почву? Где будет стоять на поверхности? А где самый оптимальный вариант? Какая почва самая благоприятная для растений? Дети с легкостью дадут ответ на эти вопросы.

Игра «Строение и опыление цветка» [5]

Тип игры: сюжетная

Цель игры наглядно показать процесс опыления цветка

Методическое обеспечение:

Метод. материал: нет

ТСО: нет

Оборудование: нет

Ход игры: В игре могут участвовать от 9 до 15 детей. Предложите детям создать модель цветка. Пусть это будет, например, цветок яблони. Первый ребенок изображает пестик и рыльце. Он будет стоять с поднятыми руками ладошками вверх. Второй ребенок сядет перед ним на корточки – это завязь. Трое-пятеро ребят встанут вокруг них с поднятыми вверх кулачками – это тычинки. Остальные дети встанут вокруг них, взявшись за руки – это лепестки.

Итак, подул легкий ветерок, и наши тычинки закачались, разжали свои кулачки - пыльцевые мешочки и коснулись ладошками рыльца - отдали ему свою пыльцу. (Лепесточки в это время могут медленно кружиться в хороводе под легкую музыку). После этого тычинки опускают руки – они сделали своё дело. Столбик проводит руками вдоль тела и касается завязи (ребенка, сидящего перед ним на корточках). Он передал ему пыльцу. Завязь начинает расти – ребенок медленно встает. Лепесточки отходят – опадают. Все, процесс опыления закончен! Игра занимает несколько минут, но очень наглядно демонстрирует процесс опыления, который многим детям кажется скучным и непонятным.

Игра «Больше всего я похож на.....»

Тип игры: игра-тренинг

Цель игры: скорректировать отношение детей к животным, традиционно считающимися «неприятными».

Методическое обеспечение:

Метод. материал: Таблички для ответов на вопросы

ТСО: нет

Оборудование: нет

По данным социологических исследований, у большинства людей такие животные, как жаба, змея, червяк, таракан и т. д. вызывают неприязнь и даже отвращение. Для того, чтобы привить детям мысль, что всякое животное важно, нужно и имеет право на существование и придумана эта игровая методика.

Сначала спросите у детей, каких животных они больше всего не любят. Ответы запишите на доске. Затем предложите им таблички (приложение 2), в которых перечислены «неприятные животные» и простые вопросы – утверждения. Если ребенок согласен что данное утверждение подходит данному животному, ставит «+». В конце таблицы на те же вопросы ребенок отвечает про себя.

После выполнения задания пусть каждый ребенок ответит на вопросы:

- Есть ли что - то общее у тебя со всеми животными?
- А на кого ты больше всех похож? А на кого не похож?
- Что умеют делать животные, чего не умеешь делать ты? И наоборот?
- А ты мог бы чему ни будь научиться из этого списка?

Игра «По страницам Красной книги»

Тип игры – словесная

Цель игры: развитие внимания, наблюдательности, воображения.
Закрепление знаний о растениях и животных Красной книги.

Методическое обеспечение:

Метод. материал: Красная книга

ТСО: нет

Оборудование: нет

Игру лучше всего провести после занятия, посвященного Красной книге.

Учитель выбирает любое растение (животное, рыбу, гриб) из Красной книги. Предлагает детям нарисовать секретное растение. Начинает подробно описывать внешний вид. Дети рисуют со слов учителя. Потом сравнивают свои рисунки. После этого учитель дает детям Красную книгу, чтобы дети сами нашли это растение.

Заключение

Использование игр в экологическом обучении помогает педагогам лучше передать детям конкретные представления о природе, положительный опыт гуманного отношения к живым существам. Дети учатся системно мыслить, делать обобщающий и сравнительный анализ взаимодействия объектов живой и неживой природы. У них развивается положительная мотивация к обучению, внимание, увеличивается работоспособность. Главная задача игровой технологии – повысить интерес детей к процессу обучения. Эти технологии дают возможность сделать каждый урок более ярким, необычным, эмоционально насыщенным. При использовании игр и игровых ситуаций, на занятиях возможны самые разные формы и приемы работы. Все зависит от профессиональных качеств и творческих способностей педагога.

Список использованных источников

1. Бесова М.А. В школе и на отдыхе: познавательные игры для детей 6-10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль: Академия развития, 2004 г.
2. Видовое разнообразие и классификация детских игр:[Электронный ресурс].- <http://mognovse.ru/cbt-vidovoe-raznoobrazie-i-klassifikaciya-detskih-igr.html>. (дата обращения 23.03.2016 г.)
3. Зверев А. Т. Экологические игры. – М.: Оникс 21 век, 2001г.
4. Левина А.Д. , Гуляева А. М. Игра как средство экологического воспитания младших школьников: [Электронный ресурс].- <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2012/01/06/igra-kak-sredstvo-ekologicheskogo-vozpitanija>. (дата обращения 19.03.2016)
5. Скарлыгина Е. В. Дидактические игры по экологическому воспитанию младших школьников: [Электронный ресурс].- <http://kopilkaurokov.ru/klassnomuRukovoditeliu/prochee/didakticheskie-ighry-po-ekologichieskomu-vozpitaniiu-mladshikh-shkol-nikov>. (дата обращения 18.03.2016)
6. Шпотова Т.В., Кочеткова Е.П. Цепочка жизни: Эффективные приемы и методы работы с детьми в экологическом образовании и просвещении. - М.: ЭкоЦентр «Заповедники», 2005 г.
7. Экологические игры: Для детей, родителей и педагогов / Сост. Л.П. Молодова. - Мн.: Асар, 2002 г.

Игра «Экологическая пирамида»

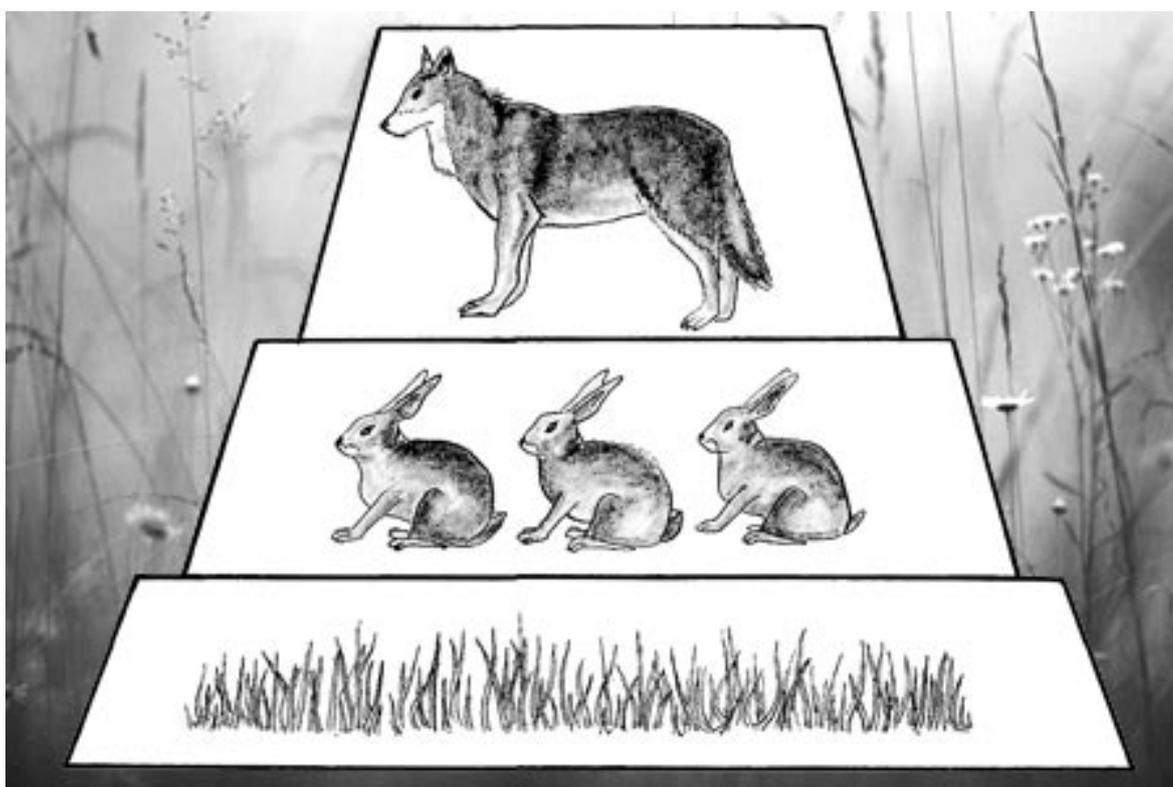
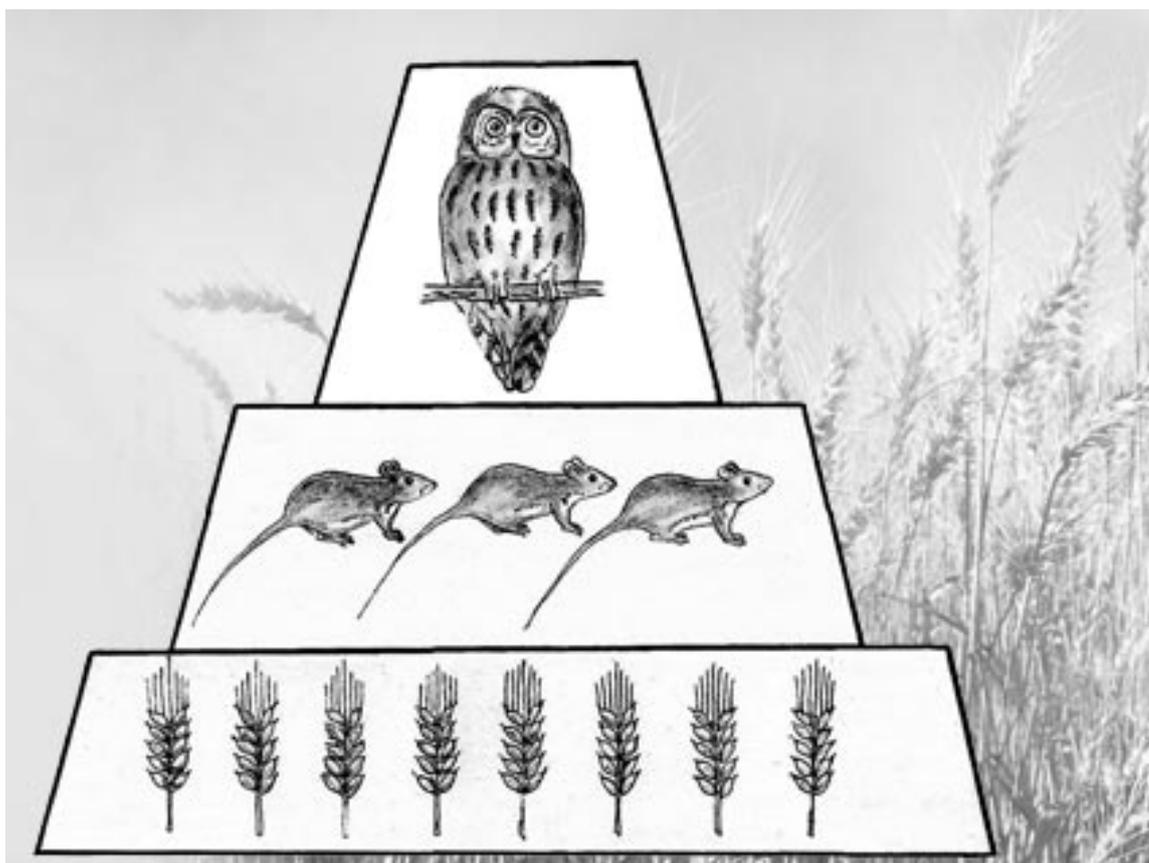


Таблица к игре «Я похож на...»

	Кто умеет плавать под водой	может проспать всю зиму	может заболеть	умеет прыгать	Умеет летать	Ест конфеты	Ходит в школу	Живет в нашем доме	Умеет ползать	Хочет жить
Жаба										
Улитка										
Таракан										
Гадюка										
Паук										
Пиявка										
Комар										
Летучая мышь										
Червяк										
Блоха										
Моль										
Навозный жук										
Крыса										
Я сам(а)										

Карточки к игре «Найди себе корм»



Карточки к игре «Найди себе корм»

