

Безлепкина Полина Витальевна
педагог-организатор
МБОУ ДО «Центрразвития творчества»
г.Черногорск

Экологические игры как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования

Изменения, происходящие в системе дополнительного образования, предполагают применение новых форм организации досуговой работы с детьми по экологическому образованию. Эффективность эколого-образовательного направления может быть значительно повышена путем применения игровых моментов при организации мероприятий для обучающихся, а также и на занятиях в образовательных объединениях. Обучение детей с помощью игры всегда увлекательно и эффективно.

Существует очень много экологических игр, из которых можно узнать много полезного об экосистеме, ее элементах и о том, как ее сохранить и улучшить. Экологические игры могут быть как активные, так и спокойные, интеллектуальные. Подбирая игру, необходимо ориентироваться на участников, их возраст и интеллектуальные способности, на образовательные цели, которые хотите достичь, организовывая экологические игры для детей.

В играх в полной мере раскрываются творческие способности детей; игру всегда сопровождает дух непринужденности и раскованности, благодаря чему большое количество детей, порой незаметно для себя, вовлекается в процесс экологического образования. Использование экологических игр повышает интерес к экологическим проблемам, и обеспечивает эффективное формирование экологической культуры личности.

Игра для детей – это способ научиться тому, чему их никто не может научить, это способ исследования пространства и времени, вещей и так далее. Включаясь в процесс игры, дети учатся в нашем символическом мире – мире смыслов и ценностей, и в то же время, исследуют, экспериментируют. Игра – это мостик между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является максимально важной. В игре происходит разрешение конфликтов и передача чувств. Игра – это произвольная, внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как наиболее полно выразить и исследовать свое собственное Я. Ребенок непрерывно открывает себя, заново пересматривает свой образ, свои возможности, изменения в своих отношениях с миром. В процессе игры происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке.

Игра (в досуге) — это одна из наиболее эффективных форм организации досуговой деятельности, оказывающая на ребенка определенное просветительское и воспитательное влияние. По утверждению С. А. Шмакова, игра — это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей: это сфера сотрудничества, содружества, сотворчества детей и взрослых. Игра — это особый вид деятельности, потому что играть приятно, играть легко и весело, в игре человек проживает счастливое состояние наиболее важными функциями игры являются:

- воспитательная функция;
- развивающая функция;
- функция межнациональной коммуникации;

- коммуникативная функция;
- диагностическая функция;
- игротерапевтическая функция;
- функция коррекции в игре;
- развлекательная функция игры

Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно должна быть построена на интересе, удовольствии. Игра должна вызывать веселое удовлетворение от удачного ответа, быть эмоциональной, доступной и привлекательной. Цель игры должна быть достижимой, а оформление, желательно, красочным и разнообразным. В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся. В таких играх завоевание победы или выигрывание – очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности.

Если традиционный образовательный процесс связан с передачей - получением информации обработкой репродуктивных навыков и познавательным творчеством, то в игре участник сам ставит себе цель, ищет способы её достижения, отбирает материал, при этом он ответственен не только за свое поведение и результаты, но и за успех всей группы.

Игра на мероприятиях – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации.

К подбору игр надо предъявлять ряд требований.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным целям, нести содержательную нагрузку в соответствии с программными требованиями к знаниям, умениям и навыкам, разнообразить методы преподавания и организации учащихся, вносить вклад в повышение их активности и самостоятельности.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности и психологических особенностей учащихся.

3. Игры требуют создания необходимого дидактического материала и определения методики его применения.

Экологические игры бывают:

- ролевые;
- дидактические;
- имитационные;
- соревновательные;
- игры-путешествия;
- Интеллектуальные.

Ролевые игры основаны на моделировании социального содержания экологической деятельности, например игра «Строительство города».

Цель игры: формировать представление о том, что строительство может осуществляться только при условии соблюдения экологических норм и правил.

Ролевые игры придадут изучению темы характер творчества, позволят выявить артистические данные учащихся, будут способствовать более полному усвоению учебного материала. Их можно использовать как элемент типового урока или как внеклассное мероприятие.

Соревновательные игры стимулируют активность их участников в приобретении и демонстрации экологических знаний, навыков, умений. К ним относятся: конкурсы, КВН, Экологическая викторина, «Поле чудес», «Следствие ведут знатоки» и т.д. Их цель: развитие устойчивого интереса к изучению биологии.

В работе с учащимися большое значение имеют дидактические игры: «Кто где живет?», «Летает, бегают, прыгает» (о приспособлении животных к среде обитания); «У кого какой дом» (об экосистемах); «Живое-неживое», «Птицы-рыбы-звери», «Что сначала, что потом» (рост и развитие живых организмов); «выбери правильно дорогу» (о правилах поведения в природе) и т.д.

В интеллектуальных играх основной акцент делается именно на интеллект играющих, на их умение мыслить. Требования к вопросам интеллектуальных игр наиболее высоки. Важно, чтобы для ответа были необходимы не только знания, но и умение логически мыслить. Наиболее ярким и общеизвестным примером интеллектуальной игры является игра «Что? Где? Когда?», другие варианты – «Брейн-Ринг», «Своя игра», «Колесо истории» и т.д. В них участники соревнуются, в первую очередь, в эрудиции, в умении использовать обширные знания. Вопросы, как правило, объединены какой-либо темой, относятся к той или иной области знаний.

Каждый педагог выбирает те виды игр, которые ему более всего подходят. Критерии выбора – программа, по которой он работает, тема мероприятия, возможности образовательного учреждения, уровень подготовленности учащихся.

Чем разнообразнее по содержанию игровые действия, тем интереснее и эффективнее игровые приемы. Игровые приемы обучения, как и другие педагогические приемы, направлены на решение дидактических задач и связаны с организацией игры на занятии.

Игра – важный стимул в обучении. Посредством игры быстрее идет возбуждение познавательного интереса, потому что человеку по своей природе нравится играть. В процессе игры у ребенка есть возможность реализовать свои потенциальные возможности, получить более высокую оценку. Игра позволяет вовлечь каждого в активную работу, в ней реализуется интерес к перевоплощению и импровизациям, создаются особые условия, при которых учащиеся могут осуществлять самостоятельный поиск знаний.

В игровой форме можно оценить также эмоциональное состояние участников игры при помощи методики «Цветопись», основанной на опыте психолога и педагога А.Н.Лутошкина.

Суть этой методики: учащиеся с помощью карточек различных цветов характеризуют свое состояние в ходе игры, системы впечатлений и ощущений, сложившееся в результате её проведения.

Красный цвет карточки – игра очень понравилась, во время игры не покидало радостное настроение.

Оранжевый цвет карточки – игра прошла хорошо, настроение в игре светлое, приятное.

Желтый цвет карточки – игра прошла спокойно, незаметно. Ничто в игре особенно не волновало, но ты удовлетворен игрой. Настроение спокойное, ровное.

Зеленый цвет карточки – игра не понравилась, чего-то в ней не хватает. Настроение грустное.

Синий цвет карточки – чувство полной неудовлетворенности игрой, настроение унылое, горькое.

Игра – это универсальный элемент всей человеческой культуры, особый вид деятельности, которая имитирует реальную деятельность человека в искусственно созданных условиях и посредством относительной достоверности модели.

Обучение в процессе игры осуществляется посредством организации учебной деятельности самих учащихся, которая по своему типу является продуктивной и творческой, а по содержанию – познавательной, практической и ценностно-ориентированной.

Список литературы:

1. Верзилин Н.М. По следам Робинзона. – М., 1994.
2. Егоренко Л.И. Экологическое воспитание дошкольников и младших школьников. – М., 2000.
3. Зверев И.Д. Экологическое образование и воспитание: узловые вопросы. Экологическое образование: концепции и технологии. М.: Перемена, 1996.
4. Смирнов С.Д. Педагогика и психология высшего образования. От деятельности к личности. – М.: «Академия», 2001.