ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА
МОСКВЫ «МОСКОВСКИЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР
ЭКОЛОГИИ, КРАЕВЕДЕНИЯ И ТУРИЗМА»

Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования по подготовке игровых тематических занятий и программ по экологии

Номинация *«Методические материалы по разработке тематических мероприятий для педагогов дополнительного образования детей естественнонаучной направленности»*

Москва, 2020 г.

Авторские материалы, опубликованные по данной тематике.

1. УДК 504 ББК 74.200
Филиппова С.В. 2008. Путешествия юных натуралистов. Игровые конкурсные программы. – М.: МДЭБЦ, 52 с.

2. УДК 504 ББК 74.200
Филиппова С.В. Игровые занятия для юных орнитологов. Книга для всех, кто интересуется птицами. – М.: МДЭБЦ, 2008. - 88 с.

3. УДК 504 ББК 74.200
Филиппова С.В. Экологические игровые программы: игры-сказки и игры в дороге. – М.: МДЭБЦ, 2010. - 68 с.

4. УДК57.084.2 ББК 28.5,28.6
Пособие по организации экологических конкурсных и досугово-познавательных мероприятий для обучающихся/ под ред. Д.В. Моргуна, Г.А. Горбуновой. – М.: МДЭБЦ, 2013 г. – 120 с.

5. УДК57.084.2 ББК 28.5,28.6
Дополнительное экологическое образование и федеральный стандарт нового поколения. Сборник программно-методических материалов/под ред. Д.В.Моргуна. – М.:МДЭБЦ, 2013 г. – 240 с.

Аннотация.

Автор методических рекомендаций: Филиппова Светлана Викторовна, педагог-организатор ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ.

Адресованы данные методические рекомендации, прежде всего, педагогам дополнительного образования, реализующим программы естественнонаучной направленности, а также учителям школ, педагогам-организаторам, воспитателям детских садов, вожатым.

Методические рекомендации были озвучены на семинаре – практикуме, который был посвящен проблеме использования игровых технологий в экологическом образовании детей.

Целью данных методических рекомендаций является использование игровых педагогических технологий при организации учебно-воспитательного процесса; интегрирование учебных занятий с использованием игровых технологий, создание авторских игровых – познавательных программ естественнонаучной направленности.

Задачи – научить педагогов использовать современные игровые технологии, создавать свои творческие экологические игры, адаптировать уже известные игры под тематику экологического занятия, формирование креативной компетенции педагогов.

Рецензент: Тимофеева Оксана Юрьевна, канд. пед. наук, доц., сертифицированный эксперт РАО, учитель географии ГБОУ Лицей 1502 «Энергия», ВАО, г. Москвы.

Пояснительная записка

Цель разработки – помочь в создании авторских игровых – познавательных программ, использование игровых педагогических технологий при организации учебно-воспитательного процесса, формирование креативной компетенции детей младшего школьного возраста.

Актуальность.

Для детей младшего школьного возраста игра очень важна, является одной из ведущих деятельностей ребенка. Обычно разработки по адаптации игр - это авторские разработки учителей начальной школы, которые не всегда можно применить педагогу дополнительного образования в их первоначальном виде, особенно в экологическом образовании.

Данные методические рекомендации позволят педагогу внести что-то новое в создание экологических игр, основываясь на базовых знаниях игровых технологий. Это видится автору основным результатом методических рекомендаций - умение педагога самостоятельно экологизировать или адаптировать любую традиционную игру под тему своего занятия, составлять авторские экологические игровые программы.

Основная идея работы – использование игровых технологий в дополнительном экологическом образовании детей с целью повышения результатов учебной деятельности, умение педагога адаптировать любую традиционную игру под нужды образовательного процесса.

Методические рекомендации разработаны на основе личного опыта работы педагога-организатора Филипповой С.В., который заключался в разработке сценариев игровых экологических программ, экологизации традиционных игр, проведении мастер-классов с использованием игровых технологий, проведении занятий естественнонаучной направленности с воспитанниками детских дошкольных учреждений и школьниками. Авторские публикации по теме приведены выше. Также в разработке активно использовались материалы из следующих источников:

Алексеев С.В., Груздева Н.В., Тарасов С.В. “Дидактические игры по экологии” Санкт-Петербург 1992 62 с. (С.-Пб Государственный университет Педагогического мастерства);

Барышникова Г. Б. Наша зеленая планета. Познавательные игры, конкурсы и праздники для начальной школы. / Г. В. Барышникова; худож. С. В. Павлычева – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.; ил. – (После уроков);

Буковская Г.В. Игры, занятия по формированию экологической культуры младших школьников. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2004.- 192 с.: ил. – (б-ка учителя начальной школы);
От экологических игр к экологическому творчеству и системному экологическому образованию /Составитель: Н. Г. Давыдова и др. – М., 2007.;
Фопель К. «Чтобы дети были счастливы». Психологические игры и упражнения для детей школьного возраста: Пер с нем. - М. изд. «Генезис», 2006. – 255 – (Психологическая работа с детьми).

Материал рекомендации включает:

- *ключевые понятия, связанные с игровыми технологиями;*
- *принципы игротехнологии;*
- *возможность (и необходимость) применения игровых технологий в дополнительном образовании детей естественнонаучной направленности;*
- *методика проведения игры;*
- *разновидности игр, применимых в работе с детьми в помещении;*
- *примеры экологизации и адаптации традиционных игр;*
- *практическая работа педагогов на основе полученных знаний (создание новых экологических игр, адаптация традиционных игр под тематику занятия естественнонаучной направленности, написание плана сценария тематической игровой программы).*

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.

Игры и игровые технологии.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Игра является многогранным понятием. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, а значит активным средством воспитания и самовоспитания, игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей всех возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

В жизни детей игра выполняет такие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Несомненно, экологическое образование со своими установками на формирование экологической культуры, воспитание любви к природе через прямое общение с ней, восприятие её красоты и многообразия, формирование знаний о природе и пр. может и должно (по крайней мере для младших школьников) использовать все те возможности, которые предоставляют игры, трансформируя их в игровые технологии.

Под игровыми технологиями в образовании подразумевается:

- технология (процесс) проведения конкретной игры;
- технология проведения группы игр или игровых программ;
- применение игры в других различных видах деятельности.

Игровое обучение является одной из основных педагогических технологий, т.к. игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс обучения.

Основные принципы игротехнологии:

– *природо- и культуросообразность образовательного процесса;*

– *состязательность, организация здоровой конкуренции;*

– *умение моделировать, имитировать, драматизировать;*

– *демократизация образовательного процесса;*

– *толерантность, конструктивность, свобода деятельности, эмоциональная приподнятость играющих сторон и т.д.*

Применяя игровые технологии в экологическом образовании, необходимо помнить о том, что:

—Игры необходимо подбирать с учетом закономерностей развития детей и тех задач экологического образования, которые решаются на данном возрастном этапе.

—Игра должна давать ребенку возможность применять на практике уже полученные экологические знания и стимулировать к усвоению новых.

—Содержание игры не должно противоречить экологическим знаниям, формируемым в процессе других видов деятельности.

—Игровые действия должны производиться в соответствии с правилами и нормами поведения в природе.

Применение игровых технологий в дополнительном образовании детей, как правило, заключается в следующем:

— *Организация массовых мероприятий (см. фото);*

— *Организация цикла учебных занятий в форме игры;*

— *Организация учебного занятия в форме игры (см. фото);*

— *Организация этапов учебного занятия в игровой форме;*

— *Организация игровых тематических пауз во время занятия.*

Методика проведения игры.

Методика подготовки и проведения игры может включать следующие пункты.

1. Объяснение игры.

Технология объяснения игры:

- ясность и четкость в изложении;
- эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков;

Объяснение должно быть максимально показательным.

2. В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог.
3. Темп игры.
4. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре.
5. Поощрение участников в процессе игры.
6. Подведение итогов.
7. Ритуал награждения участников.

В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка независимо от того, правильный он или нет. В таком случае дети внимательно следят за происходящим. Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Малоподвижные игры (игры, которые удобно проводить в помещении)

Можно выделить следующие типы малоподвижных игр.

1.Настольные, предметные, тренинговые;

2. Интеллектуально-познавательные;

3. Сюжетные, ролевые, драматизация, творческие конкурсы;

4. Игры со словами.

Предметные игры: предметы, окружающие нас, могут стать прекрасным инвентарем в любой игре. Нужно только умело их использовать в соответствии с назначением. Приводим пример такой игры.

В сборнике немецкого психолога К. Фопеля «Как научить детей сотрудничать?» есть игра «*Наперсток*». Эта простая игра может быть включена в начало учебного занятия, и настроить детей на работу. Ее также можно использовать в качестве небольшого перерыва в работе. Можно взять любой небольшой предмет, который в дальнейшем может быть использован на занятии.

Например, при изучении тем: «Лес», «Лесное сообщество», «Растения леса», «Хвойные растения» и т.п., можно в качестве наперстка использовать шишку.

«*Шишка***».** Педагог, до прихода детей в учебное помещение «прячет» шишку (или любой небольшой предмет) – кладет ее так, чтобы она не бросалась в глаза, но и не была закрыта другими предметами. Вошедшим обучающимся дается задание: найти шишку, но не брать ее, а, ничего не говоря, сесть на свое место. Кто последним обнаружит шишку? А кто будет самым внимательным?

Этим предметом может быть желудь при изучении темы «Распространение плодов и семян растений», а все дети становятся сойками. Эту игру можно проводить с детьми любого возраста. Она развивает внимание, наблюдательность, умение работать в коллективе.

Тренинговые игры.

Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач:

– способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;

– создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;

– развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию. Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Игра-знакомство «Снежный ком». Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы) на первую букву имени. Эту игру можно использовать с целью запоминания материала в процессе занятия, проверки усвоения материала в конце занятия или, наоборот, в начале занятия проверить, как дети усвоили материал прошлого занятия. Например, изучая зимующих птиц, можно перечислять их

названия, или усложнить – добавлять к названию птицы корм, которым она питается. Можно попробовать таким образом составлять различные цепи питания с детьми старшего возраста.

Еще один вариант игры – например, к теме «Животный мир Африки» - назвать животное и добавить к нему какое-либо его качество. Например, слон - большой, гепард – быстрый и т.п. Многократное повторение способствует развитию памяти, внимания, сосредоточенности.

«Найди пару» (традиционная игра). Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?».

Пример экологизации этой игры (практическое занятие - 20 участников) - найти соответствие между представителем правой колонки и соответствующей графой в левой:

трава	ландыш
зверь	медведь
птица	лебедь
рыба	щука
насекомое	комар
гриб	сыроежка
дерево	клен
кустарник	сирень
земноводное	лягушка
рептилия	ящерица

Эту игру можно использовать в качестве перерыва в занятии, или в завершении его, если остается достаточно времени. Для детей старшего школьного возраста можно придумать вариант , например, экологическая проблема – причина возникновения (таяние ледников – глобальное потепление).

Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:

1. При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.
2. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал подъема флага и т.д.

3. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.
4. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

К таким играм можно отнести: «*Поле Чудес*», «*Великолепная семерка*», «*Литературный ринг*», «*Ремесла древние и современные*». Викторины также носят познавательный характер. Это определенный набор вопросов на одну тематику. За правильный ответ насчитываются баллы, очки. Набравший наибольшее количество баллов становится победителем.

Примером такой игры может стать блиц («*Дальше, дальше, дальше*»). Блиц состоит из большого количества утверждений, вопросов, описаний. Блиц можно организовать как соревнование между командами, или как проверку знаний обучающихся по конкретной теме. Задача игроков – быстро отвечать, если ответа нет, говорить «Дальше!». Ведущий озвучивает правильный ответ и только после этого читает следующее утверждение. Выигрывает команда, за определенное время давшая наибольшее количество правильных ответов. Блиц можно использовать при проверке знаний, изучении терминов и определений, он не занимает много времени на занятии. Обычно, на игру 1 команды дается 1 минута, за которую ведущий, как правило, успевает прочитать 10-12 утверждений. Блиц может служить итогом занятия, или, наоборот, проводится в начале занятия, чтобы дети сконцентрировали свое внимание. В игровой программе блиц может служить отдельным этапом. Пример:

Блиц «*Птицы*»

1. Она же малиновка (зарянка)
2. Птица и питательная каша (овсянка)
3. Самый частый гость кормушек (синица, воробей)
4. Могут выводить птенцов в морозы (клесты)
5. Умеет бегать по стволу вниз головой (поползень)
6. Самый искусный пересмешник (скворец)
7. Особенно хорошо поют в Курске (соловей)
8. Нос как топор, хвост как упор (дятел)
9. «Висит» в воздухе и поет (жаворонок)
10. Он же буроголовая гаичка (пухляк)
11. Бывают черноголовые, серые, садовые (славки)
12. Они зимуют в Африке (аист)
13. Вестник весны (грач)
14. Это же название носит «стрекочущее» насекомое (сверчок)

15. Есть полевой и домовый (воробей)
16. Она же гренадерка (хохлатая синица)
17. Птица-ледоломка (белая трясогузка)
18. Символ мира (голубь)
19. Для них мы сколачиваем домики весной (скворцы)
20. Бывают белые, а бывают желтые (трясогузки)
21. Птица в красной шапочке (дятел)
22. Может кричать как кошка (иволга)
23. Любимая еда этих птиц – ягоды рябины (свиристели, снегири, дрозды-рябинники)
24. Они зимуют в Индии (варакушки)
25. По пашне – крак, червякам враг (грач)
26. Делает на зиму запасы (поползень, сойка)
27. Теньковка и трещотка (пеночка)
28. У нее хвост «горит» (горихвостка)
29. Основной корм в кормушках (семена подсолнечника)
30. «Мерзнущая» птица (зяблик)
31. Пеструшка (мухоловка)
32. Городской зимующий житель – большой интеллектуал (ворон, серая ворона)
33. На шесте дворец, во дворце – певец, а зовут его … (скворец)
34. «Местная» синица (московка)
35. У взрослых птиц «седое» надклювье (грач)
36. Птичка-синичка в голубой шапочке (лазоревка)
37. Очень прожорливая стайная птица (свиристель)
38. Бывает зеленый, черный, пестрый малый и большой (дятел)
39. И воробей, и жаворонок (полевой)
40. Часто зимуют на городских водоемах (утки)
41. Птица с быстро дергающимся хвостиком (трясогузка)
42. Он совсем не такой толстый, как в названии (пухляк)
43. Судя по названию, основная ее пища – мухи (мухоловка)
44. Любит коллекционировать насекомых на веточках (жулан)
45. Не Горбунок, а лесной … (конек)
46. Красные «Яблоки» на зимних ветвях (снегири)
47. Второе название черного дятла (желна)
48. Их прилет запечатлел художник (грачи)
49. Его любят клевать и синицы, и дятлы (сало)
50. Прилетает на кормушку, бойко семечки клюет, а еще перед рассветом свою песенку поет (синица)
51. Ему приписывают нахальство и воровство (воробей)
52. И обувь с лезвием на подошве, и птица (лесной конек)
53. В одноименной сказке спас от смерти китайского императора (соловей)
54. Лесной «доктор» (дятел)
55. Маленький мальчишка в сером армячишке, по дворам шныряет – крохи собирает (воробей)

56. Каштановая спина, серая голова, грудь розоватая, на крыле 2 белых полоски (зяблик)
57. Любимая подкормка этих птиц – семена подсолнечника (большая синица)
58. Его за характерный свист прозвали «ямщиком» (поползень)
59. Раньше держали в клетках в трактирах и слушали пение (соловей)
60. Птичья «столовая» (кормушка)
61. Обмазывает гнездо глиной (поползень)
62. Бывает домовый и полевой (воробей)
63. Грудка красная, а название - белое (снегирь)
64. Плотник острым долотом строит дом с одним окном (дятел)
65. На рябину прилетели и запели, как свирели (свиристели)
66. В песне – он волнуется у дороги (чибис)
67. Житель чердаков (голубь, воробей, ласточка)

Адаптация и экологизация народных и традиционных игр

(для использования на занятиях и мероприятиях экологической направленности, приложения 1, 2, 3).

Прежде всего, адаптация и экологизация народных и традиционных игр будет эффективна в работе с младшими школьниками. Детям нравиться быть активными участниками этого процесса, нравится помогать педагогу выбирать нужных персонажей, давать новое название игре, придумывать новый речитатив.

Примеры адаптации и экологизации народных и традиционных игр.

1. Народная игра «*Змея*». Водящий ходит по комнате, произнося речитатив: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу». Обращаясь к одному из участников «Хочешь быть моим хвостом?». Перед началом игры оговаривается, что отказываться нельзя. Игрок отвечает: «Хочу!». После этого водящий широко расставляет ноги, а игрок пролезает через них и становится позади ведущего, держа его за талию. Так продолжается до последнего игрока. После этого водящий говорит: «Я голодная змея, укушу сама себя!» и пытается поймать свой «хвост».

Эту игру можно адаптировать, например, к темам «Почва», «Обитатели подземного царства» и т.п.. Игра «Червь дождевой», происходит изменение объекта, смена речитатива: «Я червяк, червяк, червяк, Я ползу - жую землю. Хочешь стать моим хвостом?». В конце игры водящий говорит: «Я червяк голодный, укушу свой хвост холодный!»

2. Народная игра «*Круговые жмурки*». Все встают в круг, считалкой выбирают жмурку. После этого жмурке завязывают глаза, ставят на середину круга и дают в руки свернутую бумажную трубочку. Дети берутся за руки и идут хороводом. Жмурка говорит «Стоп!». Теперь дети переместились. Жмурка не знает, кто где стоит. Когда хоровод остановиться, жмурка вытягивает вперед трубочку и

двигается вперед до тех пор, пока не упрется трубочкой в одного из ребят. Тот до кого дотронулись должен «подать голос». Например, помяукать или прокукарекать. По голосу жмурка должен догадаться, кто это. Если удалось догадаться, то узнанный игрок становится новым водящим. Эту игру можно использовать в качестве перерыва в занятии при изучении тем: «Хищные и растительноядные животные», «Цепи питания», «Домашние животные», «Птицы города» и т.п. Происходит изменение названия (например, «Хищник»), персонажей, звукового ряда. Например, участники имитируют звуки, издаваемые домашними животными, птицами.

3. Традиционная игра «*Заморожу*!» или «*Вьюга*». Все встают в круг, водящий – в центре круга с воздушным шариком. Все вытягивают руки вперед. Задача водящего – дотронуться шариком до руки – «заморозить». Игроки могут отдергивать руку и прятать за спину. Если водящий дотронулся до руки, игрок убирает ее за спину, убрав обе руки, игрок выбывает из круга. Побеждают самые внимательные игроки. Роль водящего – «Мороза» или «Вьюги» обычно берет на себя педагог. Игра может быть использована при изучении тем: «Зима», «Явления природы»; изменение роли водящего – тема: «Обитатели морей» (игра «Осьминог»), в качестве перерыва или разминки. Игра подвижная, способствует снятию статического напряжения.

4. Подвижная игра «*Совушка*». На одной стороне зала обозначается гнездо совушки. В гнезде помещается водящий совушка. Остальные играющие изображают птиц, бабочек, жуков и т. д.; они разлетаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо, а воспитатель произносит: «День!» Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать. После двух вылетов на охоту подсчитывается количество пойманных. Выбирается другая совушка. Эта игра может быть использована при изучении любой природной зоны – цепи питания, уточнение животного мира, например, «Полярная сова, куропатки и лемминги» (Природная зона «Тундра»), достаточно придумать подходящие названия действующим лицам. А придумать их должны сами дети!

5. Игра на внимание «*Речка, кочка, гора*» - на запоминание любых объектов по любой теме (достаточно придумать характерные жесты). Например, «Деревья, кустики, травы» (тема «Этажи леса» или «Растения») – деревья «Поднять руки вверх», кустарники «Развести руки в стороны», травы – «Присесть»; «Джейран, змея, суслик» (тема «Животные пустыни») – джейран «Поднять руки и изобразить

рога», змея «Сделать рукой жест волной», суслик «Выпрямиться, сложить руки вдоль туловища» и т. п.

Создание новых игр с экологическим содержанием (примеры).

1. Интерактивная игра (с элементами викторины) «*Узнай птицу*» (авторский вариант для начальной и средней школы).

Из числа играющих выбираются несколько помощников (в зависимости от того, о скольких птицах пойдет речь в игре). Эти игроки получают в руки по 1 изображению зимующих птиц и выстраиваются в шеренгу перед остальными участниками. Ведущий зачитывает высказывание, относящееся к 1 из изображенных птиц. Участники должны определить, о ком идет речь, и подойти к тому игроку, который держит изображение данной птицы (лучше, если участники будут выстраиваться в колонну напротив изображения птицы). Мнения игроков могут разделиться, поэтому ведущий говорит правильный ответ. Игроки остаются на местах и слушают следующее высказывание. Ведущий к каждой птице произносит 2-3 высказывания, вразбивку.

Свиристель: птица названа так из-за характерных звуков песни. Зимой ночуют стаями. Основной корм – ягоды и плоды деревьев и кустарников. Их учет в Москве проводят в феврале.

Поползень: может бегать по стволу вниз головой. Делает запасы корма. Свое дупло обмазывает глиной.

Дятел: самый длинный язык в птичьем мире. Бывают черные, пестрые, зеленые и даже седые. Хвост служит опорой при сидении на дереве. Обеспечивает жильем многих лесных обитателей. Основная пища – личинки жуков.

2. Интерактивная сюжетно-ролевая игра «*Бабочки*» (как появляется бабочка, для дошкольников и начальной школы). Изобразить жестами цикл развития бабочки. Дети повторяют все движения за ведущим (педагогом).

Примерный план разработки игровой программы.

1. Определение (выбор) темы и цели проведения игровой программы;
2. Определение формы и методов проведения (все этапы программы должны быть взаимосвязаны темой и целью), выбор места проведения мероприятия;
3. Подбор игровых (конкурсных) заданий (различной направленности и содержания); адаптация заданий возрасту потенциальных участников;
4. Разработка сценария игровой программы;
5. Выбор системы поощрений участников (баллы, очки и т. п.; призовой фонд).

По предложенному плану и темам составить план игровой программы. Выступления групп, обсуждение программ, предложения участников.

Пример игровой тематической программы (авторский вариант)

Игровая программа «*Зимующие птицы. Кто они?»*

Материалы и оборудование: проектор, экран (монитор), «перья», Распечатанные задания (по цветам), изображения птиц (перелетных и оседлых), песочные часы, молоток , тестовые задания; листочки бумаги участникам для «оригами»; простые карандаши ; призы.

План.

1. Орг. момент. Разбивка на команды (4 команды по 15 человек – родители с детьми). Участники рассаживаются за столы. Возможен выбор капитана и названия команды.

2. Вступительная речь организаторов мероприятия. Объявление темы и цели мероприятия; презентация «Перелетные, кочующие и оседлые птицы»; объявление правил игровой программы.

3. 1 тур «Загадочные птицы». Каждая команда отгадывает 3 загадки про птиц (загадки командам зачитываются по очереди). За правильные ответы команда получает 1 «перо». (10 мин)

4. 2 тур «Удивительно, но факт». Каждая команда получает задание: найти и составить из найденных слов текст факта из жизни птиц (слова печатаются для каждой команды на цветных листах и заранее развешиваются по стенам коридоров и вестибюлей помещения). Записав все найденные слова, команды возвращаются в актовый зал и составляют текст факта, который зачитывают ведущему. За правильно составленный текст команда получает «перо». Примечание: на выполнение задания отводится 10 минут. Выполнение задания контролирует дежурный педагог.

5. 3 тур «Блиц». Ведущий зачитывает каждой команде вопросы о птицах. Участники команды должны как можно быстрее дать ответ на вопрос. Если игроки не знают правильного ответа, они должны дать команду «Дальше!». В этом случае ведущий сам дает правильный ответ и зачитывает следующий вопрос. Засчитываются только правильные ответы.

Примечание: время ответов на вопросы каждой командой – 1 минута (песочные часы). Команда, набравшая наибольшее число правильных ответов, получает 4 пера, далее по уменьшению. (7-10 мин)

6. 4 тур «Кто лишний?» Участники команды получают листок с заданием. Затем каждая команда получает свою «птицу» - найти кабинет, на двери которого прикреплено изображение указанной птицы. Команды выходят из актового зала и отправляются на поиски нужного кабинета. Найдя свой кабинет, команды получают следующее задание: вычеркнуть из списка (см. листок с заданием) тех птиц, изображения которых они увидят на столе. Оставшаяся (не вычеркнутая птица) –

правильный ответ. Команды возвращаются в зал, называют ведущему птицу и объясняют, почему она «лишняя» в списке. За правильный ответ команда получает «перо».

Примечание: время выполнения задания – 10-15 мин.

7. 5 тур «Бумажная птица». Тур начинается с мастер-класса (оригами – складывание модели птицы из бумаги). Затем дается задание: за 5 минут всей командой сложить из бумаги как можно больше «птиц». Оцениваются результаты: выигравшая команда получает 3 пера, дальше по уменьшению.

8. 6 тур «Опадают …перья». Каждая команда возвращается в тот кабинет, в котором была в 4 туре. Команду встречает ведущий и говорит задание: в обмен на полученные в предыдущих турах «перья» ведущий дает игрокам «подсказки», собрав которые команда должна угадать задуманную птицу. «Подсказки» даются по степени сложности – от самой сложной к самой простой. За 1 «перо» дается 1 подсказка. Получив все подсказки, команда возвращается в актовый зал и отгадывает птицу. После этого игроки называют ведущему птицу и, по возможности, рассказывают о ней (все, что знают).

Примечание: на этот тур отводится 10-12 минут.

9. Итог. Все участники игры награждаются призами и памятными сувенирами. Возможно сделать номинации (от каждой команды по 1 участнику): «Самый большой знаток птиц», «Самый активный участник игры» и т. п. (5 минут)

Подведем некоторый итог. Требования к любой игре:

- *игра должна способствовать сплочению коллектива;*
- *игра должна иметь познавательное значение;*
- *активизировать мыслительную деятельность участников; создавать условия для детского творчества.*

Игра должна исключать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей.

Заключение

Педагоги дополнительного образования люди творческие. Данные методические рекомендации помогут им найти новые пути достижения целей экологического образования, воспитания у детей экологической культуры.

Модернизируйте известные игры, изобретайте новые. Отбирайте, составляйте свою «рецептуру». Не бойтесь проявить свою фантазию и воображение. Ваш жизненный и педагогический опыт подскажет, как лучше применить свои знания. Помните о том, что это полезно, значимо, интересно детям.

Список рекомендуемой литературы.

1. Агеева И. Д. Веселая биология на уроках и праздниках: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2005. – 352 с.
2. Авидон И., Гончукова О. Сто разминок, которые украсят ваш тренинг. – Спб.: Речь, 2010. – 256 с.
3. Алексеев С.В., Груздева Н.В., Тарасов С.В. “Дидактические игры по экологии” Санкт-Петербург 1992 62 с. (С.-Пб Государственный университет Педагогического мастерства).
4. Алексеев В. А. 300 вопросов и ответов о животных океана Ярославль, Академия развития, 2003
5. Барышникова Г. Б. Наша зеленая планета. Познавательные игры, конкурсы и праздники для начальной школы. / Г. В. Барышникова; худож. С. В. Павлычева – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.; ил. – (После уроков).
6. Белинская Е. В. Сказочные тренинги для дошкольников и младших школьников. С. – П., Речь, 2008.
7. Бесова М. А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль: «Академия развития», 1997. – 240 с.
8. Биология в вопросах и ответах, издание второе Москва, Мирос, «Международные отношения», 1995
9. Буковская Г.В. Игры, занятия по формированию экологической культуры младших школьников. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2004.- 192 с.: ил. – (б-ка учителя начальной школы).
10. Детские народные подвижные игры: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.
11. Елкина Н. В., Тарабарина Т. И. 1000 загадок. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль: «Академия развития», 1997. – 224 с.
12. Занимательная зоология. – Мн.: Харвест, 2002. – 352 с. – (Вокруг света).
13. Колин Кларк «Эти удивительные динозавры и другие доисторические животные»; Махаон, 1998.
14. Нестеров В. В. Зоовикторина - Спб.: Лань, 1997. – 160 с.: ил.
15. От экологических игр к экологическому творчеству и системному экологическому образованию /Составитель: Н. Г. Давыдова и др. – М., 2007.
16. Павлинов И. Я. Удивительная жизнь животных Москва АСТ Астрель 2004
17. Петров В.М., Гришина Г.Н., Короткова Л.Д.
Осенние праздники, игры и забавы для детей. – М.: ТЦ «Сфера», 1998. – 128 с.

18. Петров В.М., Гришина Г.Н., Короткова Л.Д.
Весенние праздники, игры и забавы для детей. – М.: ТЦ «Сфера», 1998. – 144 с.
19. Потапова Л. М. Экологическое образование дошкольников. – Ярославль: Академия развития, 2005.
20. Растительный и животный мир: сборник загадок; 1 – 4 классы, сост. Е. М. Тихомирова. – 2-е изд., стереотип. – М.: Издательство «Экзамен», 2008. – 223 с.
21. Фопель К. «Сплоченность и толерантность в группе». Психологические игры и упражнения. Пер. с нем. - М. изд. «Генезис», 2006 – 336 с.- (Все о психологической группе) .
22. Фопель К. «Энергия паузы». Психологические игры и упражнения. Практическое пособие/Пер. с нем. – 4-е изд. - М. изд. «Генезис», 2006 – 240с.:илл.
23. Фопель К. «Чтобы дети были счастливы». Психологические игры и упражнения для детей школьного возраста: Пер с нем. - М. изд. «Генезис», 2006. – 255 – (Психологическая работа с детьми).
24. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать» - М. изд. «Генезис», 2006.- 541с.: илл.
25. Школьный экологический календарь: пособие для учителя / Н. С. Дежникова, И. В. Снитко, Д. Л. Теплов, И. В. Цветкова; Под ред. Н. С. Дежниковой. _ М.: Просвещение, 2003. – 144 с
26. Школьник Ю. Птицы Полная энциклопедия, Москва, Эксмо 2007
27. Энциклопедия для детей том 2, Москва «Аванта +» 1997
28. Энциклопедия «Я познаю мир обитатели океана», АСТ, «Астрель» 2000
29.“Я познаю мир”. Энциклопедическая серия. Том. «Экология». Изд. АСТ. 1997г. 450с.
Используемые в работе сайты:
http://youpk.ru/kak-perevesti-word-v-pdf/
http://convertonlinefree.com/WordToPDFRU.aspx

Приложение 1

Игры экологического содержания

Подходы к игровым методам	Классификация игр	Тематика игр	Традиционные игры (подвижные)	Народные игры (русские)
Создание новых игр с экологическим (природоохранным) содержанием	Сюжетно-ролевые игры *(предполагают наличие природоведческого, природоохранного или экологического содержания и существование определенных правил)*	Среда обитания живых организмов *(наземная, вода, подземная, воздушная)*	«Дедушка Мазай» («Троль и молодцы»)	Горелки
Экологизация традиционных игр	Дидактические (обучающие) игры *(включают в себя предметные игры с использованием природного материала)*	Экологические проблемы	Горячо-холодно, «Заморожу!»	Жмурки *(круговые, обыкновенные, на местах)*
Адаптация народных игр	Интеллектуальные игры (*Творческие соревнования типа «КВН», «Что? Где? Когда?», квест и т.п.)*	Природоведение *(сезоны, явления природы, развитие живых организмов, взаимосвязи в природе и т.п.)*	Птица без гнезда	Гуси, гуси-лебеди

Приложение 2

Найдите обитателей океана в квадрате.

Слова располагаются горизонтально и вертикально. Попробуйте самостоятельно заполнить пустой квадрат (слова должны быть по одной теме).

Т	Б	Р	С	К	А	Т	Я	М
Ш	М	Е	Д	У	З	А	П	О
А	Р	Ю	К	О	Р	А	Л	Л
К	Щ	З	А	Х	В	П	Ы	Л
Т	Ц	И	К	Р	А	Б	Ь	Ю
И	Ф	Т	У	Н	Е	Ц	Р	С
Н	И	Д	Л	О	К	И	Т	К
И	Р	Ш	А	Н	Ж	У	Э	Л
Я	В	С	Е	Л	Ь	Д	Ь	П

Приложение 3

Викторина (верификатор) «Верите ли вы, что…?» (авторский вариант)

1. Слоны – единственные четырехногие животные, у которых все четыре ноги одинаково функциональны. У других животных с четырьмя конечностями задние конечности отвечают за разгон, передние – за торможение. (Да)
2. В Германии есть определенный вид блох, которые живут исключительно на поверхности подставок под пивные кружки? (Да)
3. На моржей охотится только 1 вид животных – белые медведи? (Нет, еще касатки)
4. Собаки породы Чихуахуа являются одними из самых долгоживущих – многие особи доживают до 18 лет? (Да)
5. Собаки женского пола кусаются в разы чаще, чем мужского? (Да)
6. Для того чтобы сварить страусиное яйцо, понадобится больше часа? (Нет, 40 минут)
7. Курица может лететь около 13 секунд? (Да, этот факт был официально зарегистрирован)
8. У тигров не только полосатый мех, но и полосатая кожа (Да)
9. В древнем Египте главными вредителями полей считались не жуки и даже не саранча, а гиппопотамы? (Да)
10. Когда акула нападает на свою жертву, она закрывает глаза для того, чтобы бьющаяся жертва ее не поранила? (Да)
11. Когда ленточный червь очень голоден, но нечего есть, он может съесть до 95% собственного тела? (Да)
12. Все обезьяны могут узнавать себя в зеркале? (Нет, только шимпанзе – единственные животные)
13. За последние 4000 лет не было одомашнено ни одно новое животное? (Да)
14. За сутки синица кормит своих птенцов около 500 раз? (Нет, 1000)
15. 99% живых существ, обитавших на Земле, вымерли? (Да)