

Одним из фундаментальных компонентов развивающего образования, в том числе и экологического, является психологически комфортная для школьника среда, позволяющая не только сохранить, но и стимулировать его индивидуальность, природную способность к развитию, в частности, физическому, интеллектуальному, личностному. К сожалению, на сегодняшний день экологическое образование фактически обернулось преподаванием еще одной естественной дисциплины – экологии. В учебных планах прослеживается тенденция к увеличению общей нагрузки на учащихся, дублирование отдельных тем экологического содержания при изучении биологии, географии, физики, химии и других предметов. В то же время потенциал дисциплин гуманитарно-эстетического цикла в экологическом образовании практически не используется. Традиционный же информационно-справочный подход к обучению и разработанные на его основе учебно-методические пособия, как правило, не достигают цели.



Открывая рубрику «Экологическая игротека», мы предлагаем вам, уважаемые педагоги, использовать совершенно иной подход к организации эколого-образовательного процесса, обращаясь к одному из древнейших педагогических методов, – игре. После представления справочного материала для учителя в рамках той или иной экологической проблемы (будь то загрязнение воды, воздуха, исчезновение видового многообразия, проблемы отходов и шума) вы получите педагогические рекомендации, перечень технологических приемов, позволяющих сделать предлагаемую информацию интересной, легко усваиваемой школьниками, живой и запоминающейся. Основной методический материал будет сконцентрирован в игровых карточках, которые, на наш взгляд, помогут более четко структурировать и систематизировать экологическую информацию, сделать ее доступной и понятной.

Предлагаемый вариант оформления игровой карточки, возможно (и вероятнее всего), натолкнет вас на подобное оформление собственных идей. И вскоре вместе с нами вы создадите большую картотеку экологических игр, придумав ей свою интересную классификацию. Успехов!

Наш проект мы начинаем со статьи, в которой освещаются некоторые теоретические аспекты игры, ее использование в педагогической практике в целом и в экологическом образовании в частности.

**Н. В. Самерсова,**

профессор кафедры педагогики социокультурной деятельности  
БГУКИ,  
кандидат педагогических наук,

**А. П. Байко,**

преподаватель кафедры педагогики  
социокультурной деятельности БГУКИ

## Игровой метод в экологическом образовании

Сегодня многие ученые указывают на то, что при формальном, традиционном способе обучения, в соответствии с которым учитель «переда-

ет», а учащийся «воспроизводит готовые формы знаний», процесс обучения становится безличностным, носит характер монолога. Такая «монологич-



ность» лишает учащегося возможности активно включаться в процесс совместного решения и постановки учебных задач. В результате ученик решает «не свои» задачи, а учителя, так как личностные мотивы и цели обучения оказываются за пределами педагогического общения.

Такой способ педагогического общения, бесспорно, малоэффективен. Он игнорирует ученика как субъекта учения и способствует возникновению у него приспособленческого поведения.

Оптимизация учебной деятельности, поиск разнообразных видов и форм занятий становится типичным для многих школ и внешкольных учреждений Беларуси. Решая задачи повышения эффективности экологического образования и воспитания детей, педагоги разрабатывают и внедряют методы, нацеленные на использование индивидуального потенциала личности ребенка, побуждающие его к творческому труду, обеспечивающие самостоятельность.

Наиболее эффективным средством, позволяющим педагогу сосредоточиться на каждом ребенке, видоизменить и разнообразить каждое задание, а главное – учебную среду в целом, является игра.

Будучи историческим продуктом, в своих основных формах игра социальна по своему происхождению, природе и содержанию. Вот почему игра как один из основных видов деятельности человека издавна привлекала внимание педагогов, психологов, историков, культурологов. Практическое применение игрового метода в педагогике и частных методиках отвечает современной социокультурной ситуации и имеет ряд значительных преимуществ, так как имитирует целостные процессы в их развитии и динамике. Важным достоинством игр является и то, что они, оказываясь самостоятельными явлениями культуры, имеют особые механизмы «встраивания» и не нуждаются в искусственной мотивации.

В исследованиях отечественных и зарубежных ученых можно увидеть единство взглядов на сущность и место игры в системе обучения. Известен взгляд специалистов на игру как вид социально-психологических ситуаций (Н. Н. Богомолова), методический прием обучения (В. М. Филатов), метод исследования учебных трудностей и способ их преодоления (В. З. Трегубова). Игру определяют также как «серьезную» деятельность обучения и развития личности в «несерьезной» обстановке мнимых игровых обстоятельств (Г. И. Лозанов). О. Л. Лившиц считает, что игра является: а) мето-

дом организации и осуществления учебно-познавательной деятельности; б) методом мотивации учебно-познавательной деятельности; в) методом эмоционального стимулирования учащегося к учению. Он отмечает: «Традиционные методы обучения содержат лишь недифференцированные, усредненные средства воздействия на личностные установки, мотивационную сферу учащегося. Игра же, благодаря групповому деятельностному характеру, порождает личностную вовлеченность учащегося в процесс обучения».

В педагогической литературе игры, которые создаются самими детьми, называются «творческими», или «сюжетно-ролевыми» [6. С.14]. **Творческие игры** различают по содержанию (отражение быта, труда людей, событий общественной жизни); по организации, количеству участников (индивидуальные, групповые, коллективные); по виду (игры, сюжет которых придумывают сами дети, игры-драматизации, строительные).

При всем разнообразии творческих игр в них есть общие черты: дети сами выбирают тему игры, развивают ее сюжет, распределяют между собой роли, подбирают нужные игрушки и атрибуты. Все это происходит в условиях тактичного (косвенного) руководства взрослых, которое направлено на то, чтобы стимулировать инициативу, активность детей, развивать их творческую фантазию, сохраняя при этом самостоятельность.

**Игры с правилами** имеют готовое содержание и заранее установленную последовательность действий; главное в них – решение поставленной задачи, соблюдение правил.

Отличие между играми с правилами и творческими заключается в следующем: в творческой игре активность детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета; в играх с правилами – на решение задачи, выполнение правил.

Таким образом, все виды игр можно объединить в две большие группы, которые, по мнению Е. В. Зво-рыгиной, С. Л. Новоселовой, Л. А. Парамоновой, отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности [2. С. 55].

**Первая группа** – это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий харак-



тер: ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. К играм этой группы можно отнести сюжетные и познавательные (у авторов — предметные).

**Вторая группа** — это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая правила игры или объясняя конструкцию игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. В этих играх обычно решаются конкретные задачи воспитания и обучения; они направлены на усвоение определенного программного материала и правил поведения. Ко второй группе игр относятся подвижные, дидактические, игры-развлечения.

Активность участников в обучающих играх носит в основном репродуктивный характер: дети, решая игровые задачи с заданной программой действий, лишь воспроизводят способы их осуществления. Активность в данном случае может проявляться в произвольном выборе более удачного способа действия.

Игра может выполнять несколько функций:

- обучающую;
- развлекательную — создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативную — установление эмоциональных контактов;
- релаксационную — снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- психотехническую — формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации;
- развивающую — гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей;
- воспитательную — коррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций [4. С.3].

В отчете симпозиума «Игра и обучение», проведенного в Париже в 1985 г., отмечалось, что если в детском саду с игрой не возникает никаких проблем, то в начальной и средней школе учителя оказываются в растерянности, когда им приходится вводить игру в обучение [5. С.12]. А. Ф. Воловик и В. А. Воловик объясняют это непониманием или

неосознанностью того факта, что в школе в учебном процессе игра предстает уже в ином качестве; моделирование, формирование каких-либо условных ситуаций и задач, по их мнению, игрой в сущностном понимании не является. Позволим себе с этим не согласиться, потому что описанный этими авторами педагогический эффект игры достигается и при правильном, обоснованном использовании того, что они называют «игровыми методами». Педагогический эффект игры будет достигнут, когда она:

- моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;
- создает условия для взаимодействия и взаимопомощи;
- спланирует, рождает общность, которая, возникнув во время игры, сохраняется даже после ее окончания;
- создает простор для фантазии, импровизации, хотя и осуществляется в рамках правил;
- отвечает принципу единства познания и рекреации;
- позволяет участникам действовать по более высоким, отличным от повседневной жизни, законам и нормам;
- дает возможность проявить положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения [1. С. 170].

По мере взросления человека игра в его жизни уступает ведущую роль сначала учебе, потом труду, но ее формы становятся разнообразнее; из средства воспитания игра становится средством самовоспитания и самосовершенствования.

Анализ отечественной и зарубежной литературы по проблемам игры, личный педагогический опыт и опрос педагогов-экологов привели нас к необходимости теоретического обоснования педагогических основ и практического построения системы экологических игр в учебно-воспитательном процессе. Как показывает практика, далеко не все педагоги, работающие в школах и во внешкольных учреждениях, видят возможности использования экологической игры как средства повышения эффективности экологического образования и воспитания.

Так, в начале цикла эколого-образовательных семинаров по использованию активных методов обучения в Минском международном образовательном центре учителям был задан следующий вопрос: «Какова, на ваш взгляд, педагогическая сущность игры?» Мы получили следующие ответы:

- |   |       |
|---|-------|
| - расширяет кругозор  | — 6%  |
| - повышает активность и самостоятельность                     | — 8%  |
| - развивает коммуникативные способности                       | — 8%  |
| - спланирует коллектив  | — 15% |
| - повышает интерес к изучаемым проблемам                      | — 15% |
| - способствует улучшению общения между педагогами и учащимися | — 9%  |
| - создает приподнятое настроение                              | — 39% |



Результаты опроса показали, что источником затруднений для многих педагогов, использующих в своей работе игровые методы, является недостаточная научно-методическая подготовка, что объясняется в свою очередь неразработанностью общей теории и методики организации игровой деятельности в эколого-образовательном процессе.

«Учебная» игра — это, как правило, не забава, а серьезный творческий труд учащихся и педагога, вид активной творческой деятельности, направленный на развитие интеллектуальных способностей. Правильно организованная игра обладает той же структурой, что и вся учебная деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс и результат. Она преследует одновременно две цели — игровую и учебную; с одной стороны — игровое моделирование действительности, что вызывает особый интерес у учащихся, с другой — метод обучения [3. С.18].

Экологическое воспитание немислимо без активизации познавательного интереса детей к тем или иным проблемам. С. Н. Николаева справедливо заметила, что необходимость получения детьми знаний о природе и овладение способами их реализации в игре объединяют игровую деятельность и экологическое воспитание. Дети устают от строгих, сухих и скучных мероприятий. Они всегда готовы к игре, особенно если к ней не надо долго готовиться и можно проявить свою активную фантазию [8. С.6].

В процессе каждой игры в рамках освещения той или иной экологической проблемы ставится определенная образовательная задача, которая согласуется с учебной программой и исходит из общих образовательных задач учебной темы. При этом возникают такие ситуации, которые порождают внутренний стимул к учению, создавая резервы для поиска. С этой точки зрения игра способствует формированию навыков «перманентного» образования и потребности в нем.

Экологические игры позволяют сделать более доступными для понимания экологические связи, законы, проблемы. При этом формы и виды игр могут быть самыми разнообразными. Например, настольная имитационная игра «Остров» (авторы Д. Н. Кавтарадзе и Е. Н. Букварева) или разработанная на ее основе подвижная игра «Кто выживет?», дающая возможность проводить конкурс экологических команд; настольно-дидактическая игра «Проектируем город», которая не только содержит проблематику промышленной экологии, но и знакомит ребят с экономическими аспектами при выборе альтернативных решений.

В эколого-образовательном процессе особое место принадлежит ролевой игре (по терминологии Л.С. Выготского — «мнимая ситуация»), так как она является вершиной эволюции игровой деятельности в онтогенезе. Ролевая экологическая игра

позволяет охватить одновременно процессы, занимающие в естественной природе десятилетия, то есть «сжать» их в масштабе игрового времени, моделировать совокупный отклик природной среды на антропогенное воздействие, получая весьма полную картину природных и социальных процессов (показателей).

Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения [7. С.86]. Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления, в том числе творческую интуицию. Процесс ролевой игры побуждает к ориентировке в общем смысле человеческой деятельности, в том, что любое предметное действие, включенное в человеческие отношения, так или иначе направлено на других людей и оценивается ими как значимое или незначимое. Ребенок обнаруживает при этом, что сами эти отношения имеют иерархическую систему соподчинения, управления и исполнения. Использование ролевых игр позволяет моделировать реальные ситуации во взаимоотношениях людей при разрешении экологических конфликтов. Несложная ролевая игра «Экологические проблемы — материальные средства» позволяет участникам войти в положение людей, принимающих решения об использовании денежных средств на решение экологических проблем.

Выполняя в воображаемых ситуациях те или иные функции взрослого человека и сопоставляя их особенности с собственным реальным опытом, ребенок начинает различать внешнюю и внутреннюю стороны жизни взрослых и собственной жизни. Он открывает у себя наличие переживаний и начинает осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему у него возникает новое отношение к себе. На этой основе формируется ориентация на общий смысл и характер человеческих отношений.

Зачастую учащиеся, следуя условиям игры, в поисках фактов, цифр, иллюстраций тщательным образом исследуют материалы различных источников, конструируют специальные наглядные пособия, составляют таблицы, схемы, стенды и т.д. Основным приемом обучения в условиях ролевой игры — развитие умений перестраивать, перегруппировывать понятия, представления, факты в целях конструирования не просто учебного ответа, а специального сообщения от лица, исполняющего ту или иную роль. Важным психологическим моментом при этом выступает то, что использование усвоенных знаний в новой ситуации привлекает внимание учащихся к экологической проблеме. В процессе конструирования ответа учащийся активно соотносит факты, явления, выбирая наиболее убедительные аргументы, при этом осознавая, что они должны быть ясными и четкими.

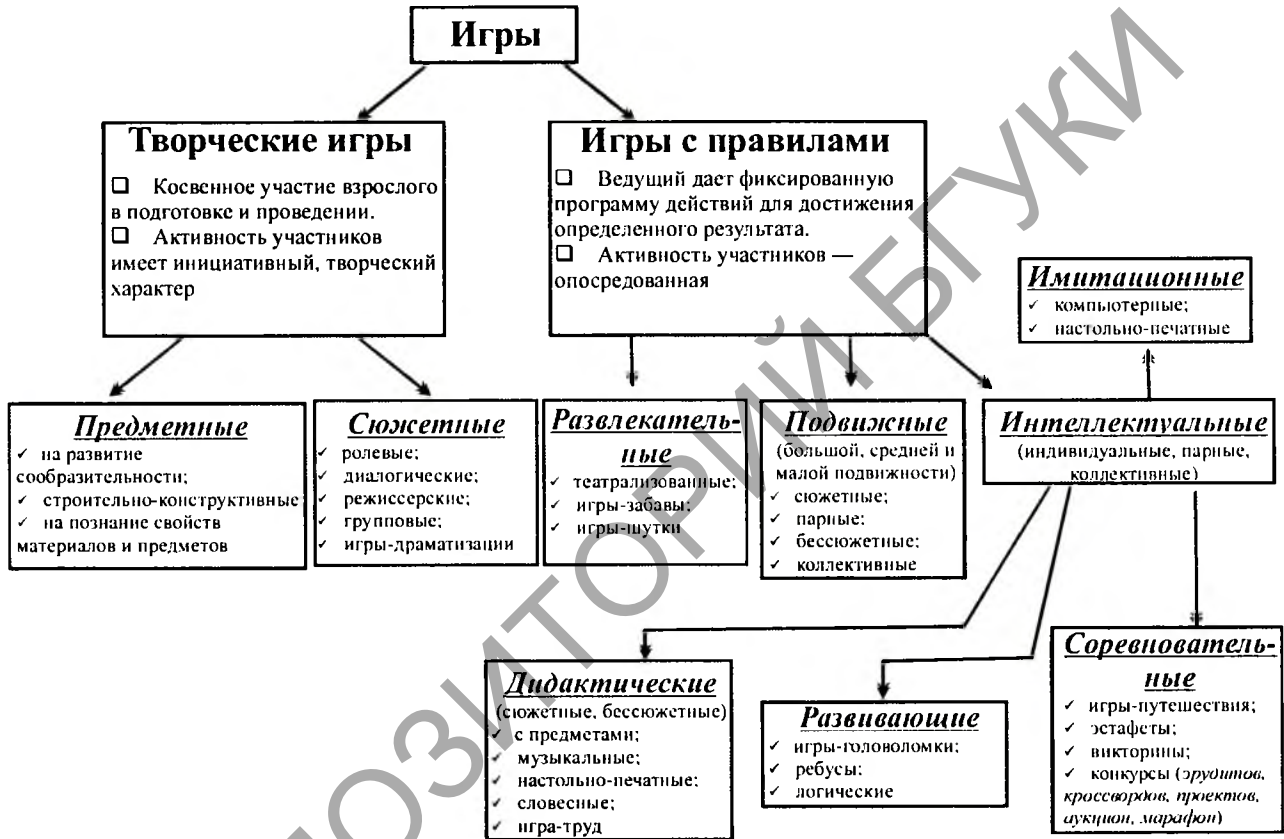
В нашей рубрике мы хотим представить вариант составления экологической игротеки, своеобразного каталога игр, которым можно легко воспользоваться в процессе работы.

Мир игр чрезвычайно многообразен, они различны и в чем-то похожи по содержанию, характеру, организации, месту проведения, поэтому многие исследователи подчеркивают, что точная классификация игр затруднительна [4. С. 15]. Педагог может сам создать каталог игр различной тематики, которые есть в его домашней библиотеке, с указанием источника и страницы, возраста детей,

цели и темы работы.

Если вас не устраивает «разбросанность» игр и вы любите, чтобы все было компактно и всегда под рукой, тогда вам не обойтись без игротеки.

Разделы игротеки могут быть составлены в соответствии с предложенной нами классификацией (см. схему), которая, безусловно, не может претендовать на универсальность. Распределение игр по разделам, как и всякая классификация, несколько условно, однако в нем присутствует логика, которой мы будем следовать в последующих статьях.



Форму карточки и размер вы можете смоделировать сами, оставив только те графы, которые вам нужны для работы. Определите, в каком виде будут выполнены ваши карточки: на бумаге, картоне, электронном носи-

теле, как их систематизируете. В литературе можно найти более десятка вариантов по конструктивному и содержательному выполнению подобных карточек. Мы предлагаем свои образцы игровых карточек.

Код	Раздел	Название
		Построение (рисунок)
Игра-задание		
Игра-проблема		
Игра-исследование		
Игра-путешествие		
Игра-эстафета		
Игра-викторина		
Игра-конкурс		
Игра-аукцион		
Игра-марафон		

Рис. 1

Цель		Название	
Место			
Инструменты			
Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Построение (рисунок)	Содержание	Правила	Собственные методические указания
Источник			

Рис. 2

В нашей игротке игровые карточки имеют четкую структуру: название, описание (сюжет игры), правила, указания педагогу, материалы, источник, а также тематический рисунок.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Воловик А. Ф., Воловик В. А. Педагогика досуга: Учебник. М.: Флинта: Московский психолого-социальный институт, 1998.
2. Игра дошкольника /Л. А. Абрамян, Т. В. Антонова, Л. В. Артемова и др.; Под ред. С. Л. Новоселовой. М.: Просвещение, 1989.
3. Игровая деятельность в практике экологического образования школьников: методические рекомендации/ сост. Н. Л. Гарина, Н. Я. Машарская. Л., 1984.
4. Игры – обучение, тренинг, досуг.. / Под ред. В. В. Петрусинского. М., 1994.
5. Клусов Н. П., Цуркан А. А. Пионерские стадионы. М.: Молодая гвардия, 1984.
6. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1982.
7. Николаева С. Н. Место игры в экологическом воспитании дошкольников: Пособие для специалистов по дошкольному воспитанию. М.: Новая школа, 1996.

(Продолжение следует)