

Игровая экология

Подборка ролевых и имитационных игр экологической направленности



Н. В. САМЕРСОВА,

профессор кафедры педагогики социально-культурной деятельности
Белорусского государственного университета культуры и искусств,
кандидат педагогических наук, доцент

В настоящее время во многих странах мира проводятся реформы образовательной системы в контексте ценностей, связанных с проблемами окружающей среды. От примитивных представлений об экологическом образовании как сумме знаний по биологии, химии, экономике, географии начался резкий переход к формированию экологической культуры личности как значимой интегративной характеристики современного человека. И процесс этот необходимо начинать с самого раннего возраста. Для многих детей именно педагог оказывается тем человеком, который помогает осознать, как ценна и многообразна жизнь на земле, как людям важно знать объективные экологические законы и следовать им.

Современные педагоги в своей работе активно прибегают к активным методам обучения, используют новейшие подходы, оригинальные методики и технологии в организации учебно-воспитательного процесса. В основе всей этой деятельности лежит незыблемая аксиома: познание всегда эмоционально.

Одним из наиболее эффективных средств формирования экологической культуры личности является использование в процессе педагогического взаимодействия игровых методов и технологий. Практическое их применение при формировании экологической культуры личности отвечает современной социокультурной ситуации и имеет ряд значительных преимуществ, так как имитирует целостные процессы в их развитии и динамике. Важным достоинством игр выступает и то, что они, оказываясь самостоятельными явлениями культуры, имеющими особые механизмы «встраивания», не нуждаются в проработке искусственной мотивации.

Ребенок, погружаясь в игровую атмосферу, познает окружающий мир не отвлеченно и бесстрастно, а переживая происходящее с ним, формируя свое собственное отношение к тому, что его окружает, выбирая одни виды деятельности и ситуации и отвергая другие. Вершиной

эволюции игровой деятельности в онтогенезе является сюжетно-ролевая игра, по терминологии Л. С. Выготского, «мнимая ситуация». Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления ребенка, в том числе его творческую интуицию.

Ролевая экологическая игра — это тип игры, основанный на моделировании социального содержания экологической деятельности, соответствующих ролей, системы отношений с целью побуждения к самостоятельному поиску решений экологических проблем, развития творческого восприятия окружающего мира и осмысления себя в нем.

Сегодня также большим успехом у детей пользуется **имитационная экологическая игра**, в основе которой — моделирование экологической реальности и предметного содержания экологической деятельности.

Вовлечение ребенка в формат игровой деятельности способствует формированию таких значимых качеств личности, как:

- ✓ автономность — стремление учащегося проявить свое личное мнение, позицию и взгляды в отношении актуальных экологических проблем;

- ✓ активность — способность личности владеть инициативой в обсуждении различных экологических вопросов, умение организовывать внимание партнеров в командной игре;
- ✓ социальная компетентность — состоит из мотивационного компонента, включающего отношение ребенка к окружающему миру (проявление доброты, внимания, сочувствия, сопереживания и содействия); когнитивного компонента, связанного с познанием основных законов природы; поведенческого компонента, предполагающего выбор адекватных ситуаций, способов поведения в природной среде.

Далее представим варианты игровых заданий, которые имели успешную апробацию и доказали свою эффективность в деле формирования экологической культуры детей и подростков.

“ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ БУМЕРАНГ”

Ход игры. Учащиеся делятся на две команды. Представители первой команды называют пример влияния человека на окружающую среду (причина), а представители второй выявляют экологические последствия, при этом “экологический бумеранг” передается из рук в руки.

Например:

- использование фреона (причина) приводит к истощению озонового слоя Земли (следствие);
- вырубка экваториальных лесов Земли (причина) приводит к уменьшению запаса кислорода на Земле (следствие); и т. п.

Экологический бумеранг передается по кругу, при этом следствие первой причины само становится причиной для следующего следствия.

Комментарий. Игра доступна при наличии определенных экологических знаний. Участник, не назвавший следствие, выбывает из игры (получает штрафное очко).

Реквизит. Картонная модель бумеранга.

“ПАУТИНА ПИТАНИЯ”

Ход игры. Учащимся раздаются карточки с изображениями живых организмов так, чтобы разные виды растений и животных, которые дети будут олицетворять, были распределены равномерно по всему кругу. Один из участников игры (например, олицетворяющий собой растение) берет кончик нити и переда-

ет весь клубок “травоядному животному”, то есть тому, кто использует растение в качестве пищи. Следующий, в соответствии с условием игры, передает клубок “плотоядному животному”, которое, в свою очередь, когда погибает при определенных обстоятельствах, является источником питания, например, бактерий или грибов.

Далее нить опять передается “растению”. И так до тех пор, пока не образуется сеть из нитей (“паутина питания”, или “пищевая сеть”), связывающая всех участников игры. Участникам предлагается вопрос: что произойдет, если по чьей-либо вине погибнут, например, растения определенной экосистемы? Для ответа учащиеся, олицетворяющие собой растения, падают и, соответственно, тянут за собой всех остальных. Таким образом визуализируются экологические связи, дети наблюдают, как “пищевая сеть” рушится.

Комментарий. Необходимо предлагать детям самим варьировать условия гибели “пищевой сети”, называя их причины (охота на хищников, химическое загрязнение почвы, пожар, наводнение и т. д.). Важно акцентировать внимание учащихся на экологическом законе: изъятие из цепи питания одного из компонентов влечет за собой гибель всей системы (например, гибель растений грозит гибелью травоядным животным, нехватка которых является причиной вымирания хищников и т. д.).

Реквизит. Клубок ниток, карточки с изображениями растений, травоядных животных, плотоядных животных, организмов, питающихся падалью (бактерии, грибки, многоножки).

“МАГАЗИН ОДНОЙ ПОКУПКИ”

Ход игры. Каждый учащийся берет на себя определенную роль: покупателя, продавца или консультанта. Покупатель входит в “Зал покупок” (отдельная аудитория), где на столе разложены товары — карточки, на которых написаны названия различных предметов: освежитель воздуха в аэрозольной упаковке, набор полиэтиленовых пакетов, мопед, жевательная резинка, модный журнал, чипсы и др.

Продавец предлагает покупателю выбрать товар и пройти в “Зал размышлений” (также отдельная аудитория), где можно подумать о плате за этот товар. На обратной стороне каждой карточки указана “цена”. Например: “Способствует образованию озоновых дыр”, “Загрязняет атмосферу”, “Способствует накоплению мусора”, “Из-за приобретения дан-

ной вещи мама будет вынуждена отказаться от бассейна и лечебных процедур” и т. д. Таким образом, участник ставится перед выбором, от которого зависят обстоятельства его дальнейшей жизни, затрагивается система социально-ценностных отношений.

Покупатель, приняв решение о готовности или неготовности платить указанную цену, переходит в “Зал возврата покупок” (еще одна аудитория) и сообщает консультанту свое решение — купить товар или отказаться. Консультант пытается повлиять на решение покупателя, приводя доводы за или против покупки. Выслушав окончательный ответ покупателя, консультант благодарит за покупку или сожалеет о возврате.

Сюжет проигрывается до тех пор, пока последний участник не выйдет из магазина. Наименования товаров и их цена зависят от конкретных целей и воспитательно-образовательных задач педагога.

Комментарий. Алгоритм игры заключается в последовательных, логически взаимосвязанных действиях, которые совершает каждый игрок по указанной схеме. Купить вещь можно только после обдумывания цены в “Зале размышлений”. В “Зал размышлений” можно возвращаться несколько раз. В конце игры предполагается рефлексия.

Реквизит. Карточки с наименованием товаров и цен, таблички с надписями “Зал покупок”, “Зал размышлений”, “Зал возврата покупок”.

“ПОДАРОК ДРУГУ”

Ход игры. На первом этапе педагог предлагает участникам придумать видовые названия животным и растениям, добавляя прилагательные. Даются примеры: “Благородный олень”, “Плакучая ива”, “Мудрая сова” и т. д. Можно задание обыграть: “Ребята, представьте, что вы были в экспедиции и открыли новые, неизвестные науке виды растений и животных. Их надо назвать”. На доске составляется список предложенных вариантов. Каждый игрок выбирает одно понравившееся растение или животное.

На втором этапе участники работают в парах. Педагог предлагает детям придумать подарок на день рождения от своего имени (как человека) тому животному или растению, которое выбрал партнер. Это могут быть стихи, рисунки, полезные предметы, пища и вообще все что угодно.

После обмена подарками участники стараются представить и описать эмоции, которые мог-

ло бы испытать животное или растение, получив такой подарок.

Комментарий. Необходимо ориентировать учащихся на то, чтобы выбираемые ими прилагательные к названиям животных и растений вызвали у людей положительные эмоции.

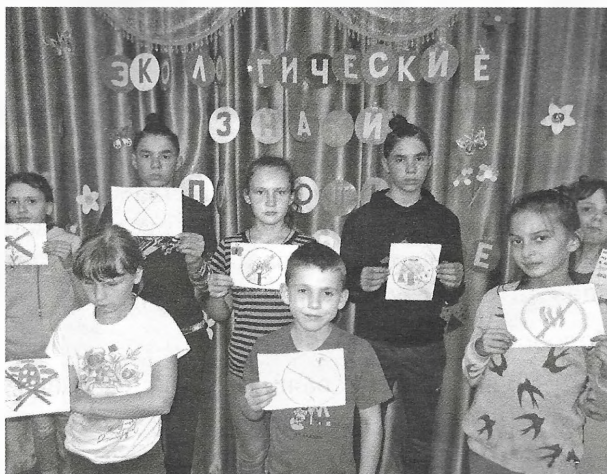
Реквизит. Бумага, ручки, картинки с животными и растениями.

“ЗНАКИ ПРИРОДЫ”

Ход игры. Участники получают задание придумать и нарисовать несколько предупреждающих или запрещающих знаков, которые можно было бы установить в лесу, на берегу реки, в парке, на улицах города (по аналогии с дорожными знаками). Суть этих знаков в том, что они должны защищать интересы и права живых существ — животных, растений, людей.

В аудитории устраивается выставка “Предупредительные знаки природы”. Авторы знакомят зрителей со своими идеями, возможно, с конкретными событиями, участниками которых они были и которые побудили их к созданию тех или иных природоохранительных знаков.

После знакомства с выставкой участники делятся своими впечатлениями. Данное игровое упражнение может перерасти в проект по созданию экологической тропы, на которой будут установлены предложенные детьми знаки, изготовленные при участии взрослых (педагогов, администрации района, представителей экологических общественных организаций и др.).



Комментарий. Знаки должны не только нести информацию, быть понятны другим, но и воздействовать на эмоциональную сферу людей.

Реквизит. Письменные принадлежности, бумага, изобразительные материалы.

“ТОТЕМЫ И РИТУАЛЫ”

Ход игры. Педагог объясняет значения слов “тотем” и “ритуал”. Тотем — природный объект, который, по легендам индейцев, является родоначальником племени, защищает и поддерживает племя или человека, становится покровителем на всю жизнь. Ритуал — сложившийся порядок совершения определенных действий. Затем участники разделяются на племена по 3—5 человек. Их задача — определить и нарисовать свой тотем, объяснить легендой этот выбор, придумать название племени и дать имя каждому его члену в соответствии с тотемом. Также детям предлагается создать свой ритуал деятельности, связанной с природой, например, сбор грибов или ягод, сенокос, рыбная ловля, прогулка по лесу, купание в реке или озере и т. п.

После выполнения задания каждое племя представляет разработанный ритуал с обязательными элементами театрализации, поясняя, что именно означает в их ритуале каждое действие, а также демонстрирует рисунок тотема, сопровождая демонстрацию придуманной легендой.

Комментарий. В подготовительный период учащиеся должны получить от педагога задание разыскать в литературе описание ритуалов, связанных со взаимодействием человека и природы, а также описания различных природных тотемов. Ритуалы разных групп не должны повторяться.

Реквизит. Справочная литература с описаниями ритуалов, тотемов и амулетов, бумага, ручка, материалы для изобразительной деятельности, театральные реквизиты.

“СПАСИБО ПРИРОДЕ!”

Ход игры. Педагог угощает детей листочками какого-либо съедобного растения (заячья капуста, салат, петрушка, укроп и т. д.), съедает свой листочек и благодарит растение. Предлагает сделать это и участникам.

Вопросы для обсуждения:

- Что вы почувствовали, когда поблагодарили растение?
- За что еще мы можем быть благодарны растениям? (*За жилье, книги, тепло, кислород и т. д.*)

Затем педагог передает участникам нарезанные овощи и фрукты, ягоды, орехи, хлеб и предлагает по очереди угоститься и поблагодарить все объекты природы, которые способствовали выращиванию этих ценных продуктов питания.

Например:

- ✓ “Спасибо, Солнце, что даешь энергию яблоне, яблоку и мне!”
- ✓ “Спасибо, Дождь, что ты напоил землю и растения!”
- ✓ “Спасибо, Земля, что накормила нашу яблоню и рожь!”
- ✓ “Спасибо, Птичка, что ты уничтожила вредных насекомых и дала возможность вырасти яблокам!”

В заключение педагог предлагает посадить косточки, например от яблока, и высыпать крошки хлеба и зернышки птицам. Все соединяют руки и говорят: “Спасибо, Природа!”



Комментарий. Упражнение целесообразно проводить вне аудитории, на местности, где растут съедобные растения.

Реквизит. Фрукты, овощи, ягоды, орехи, грибы, зернышки, хлеб, посуда, нож.

“ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПАНТОМИМА”

Ход игры. Педагог предлагает учащимся идентифицировать себя с каким-либо животным или растением, затем, не рассказывая никому о своем выборе, на 20 минут воплотиться в выбранный образ — перенять его форму, движения, повадки, звуки и т. п. Участники выполняют характерные для своего живого существа действия (ползают, прыгают, летают, растут и др.), при этом постоянно взаимодействуют с другими игроками. Упражнение целесообразно выполнять под музыку. Смена музыкальной темы позволяет менять настроение и поведение героев. Участников следует ориентировать на выражение не только внешних черт, но и внутреннего мира избранного животного или растения. При выполнении задания можно шуметь, активно выражая чувства боли, страха, гнева, любви и др.

В финальной части игры проводится разоблачение: дети называют, кто какую роль играл. Затем организуется обсуждение, в ходе которого участники стараются описать свои представ-

ления о выбранных представителях живой природы: в какой ситуации он находится, какое у него настроение, что могло с ним произойти накануне и т. д. Завершается деятельность рефлексией.

Комментарий. Если несколько участников выбрали один и тот же природный объект, эффективность игры от этого не снизится, а финальное обсуждение может получиться даже более интересным. Оценка “успешности” или “неуспешности” результата, полученного каждым из участников, в данной игре не может быть применима.

Реквизит. Аудиоаппаратура, музыкальное сопровождение.

“КТО В ЯЩИКЕ ЖИВЕТ”

Ход игры. Педагог кладет в ящик какой-либо природный предмет. Дети просовывают руку и стараются на ощупь определить содержимое. Выбор предмета определяется темой, которую изучают дети в соответствии с программой, эколого-педагогическими задачами, а также возрастными особенностями учащихся. Игрокам предлагается по очереди ощупать предмет один или несколько раз и сообщить, есть ли у них ответ. Сам предмет не называется. В ходе обсуждения ребята по очереди называют существенные, на их взгляд, признаки, которые им удалось установить. В ходе совместного обсуждения вырисовывается коллективный ответ.

Комментарий. Это занятие расширяет фантазию ребят, их кругозор, воспитывает внимание, тренирует сообразительность.

Реквизит. Ящик с отверстием в стенке, разнообразные предметы природного происхождения (овощи, фрукты, сухие яблоки, грибы, камни, листья и корни деревьев и т. д.).

“ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КАРТИНКИ”

Ход игры. Учащиеся сидят на стульях, расположенных по кругу. В центре лежат иллюстрации с изображениями пейзажей, групп людей, человека, птиц, рыб, зверей, зданий и др.

Участники встают со стульев, образуют круг, кладут руки на плечи соседей. Затем дети начинают медленное движение по кругу, в ходе которого молча обходят все картинки, рассматривают их, а затем возвращаются на свои места. При этом педагог дает задание: “Мы сейчас медленно и спокойно пойдем по кругу, не разговаривая и полностью концентрируя свое внимание на иллюстрациях. Выберите, пожалуйста, ту картинку, которая лучше всего отражает ваше вну-

треннее состояние, ваши чувства, вызываемые природной средой, умиротворенность или тревогу по отношению к ней”.

Комментарий. В условиях организации непрерывного эколого-образовательного процесса изображения на картинках, естественно, вызывают у учащихся ассоциации, связанные с проблемами охраны окружающей среды. Обмен впечатлениями может привести к дискуссии в рамках рассмотрения той или иной экологической проблемы.

Реквизит. Около ста открыток, репродукций картин, фотографий или вырезок из журналов с изображениями пейзажей, растений, животных, человека, объектов неживой природы и материального мира, созданного руками человека.

“СТАКАН ЧАЯ”

Ход игры. Учащиеся сидят на стульях, расположенных по кругу. В центре круга на полу лежит или стоит какой-либо предмет, который нужно связать с любой экологической темой. Этот предмет должен обладать достаточной социально-бытовой значимостью, быть способен вызывать в памяти участников различные экологические ситуации, в которых он может играть существенную роль.

Например: предмет — стакан чая. Выход на проблему: экономия воды, использование стеклянной тары вместо пластиковой, здоровый образ жизни и т. д. Участникам предлагается высказываться спонтанно.

Комментарий. Желательно предлагать предметы, которые затрагивают эмоциональную сферу участников. В этом случае оживленный обмен мнениями и информацией обеспечен. Можно предложить участникам вносить свои идеи относительно предмета в центре круга.

Реквизит. Предмет, способный вызвать общение на экологическую тему.

“СИЛА ВОООБРАЖЕНИЯ”

Ход игры. Участникам предлагается мысленно перенестись в ситуацию некорректного поведения человека с точки зрения экологии. При этом речь идет об образном представлении ситуаций, участниками или свидетелями которых учащиеся были сами: сбор первоцветов в лесу, издевательство над домашними животными, нерациональное использование воды, мытье машины в водоеме для купания, несанкционированная вырубка деревьев, сжигание весной прошлогодней травы и т. п.

Дети должны образно представить такую сцену, которая может впечатлить остальных ребят и заставить их задуматься. Наводящими вопросами, комментариями педагог помогает каждому участнику самому в подробностях увидеть эту сцену и ярко ее представить. Возможна также визуальная поддержка (фотографии, видеоматериал, картины, рисунки, слайды и т. п.) или использование музыкального фона, имеющего, как правило, сильное воздействие на эмоционально-чувственную сферу человека.

После этапа образного представления участникам предоставляется возможность обменяться друг с другом мыслями и чувствами по поводу услышанного и увиденного.

Комментарий. Этот метод также известен под названием “Мысленное путешествие”. Он способствует очень интенсивному, целостному соприкосновению с какой-либо экологической темой и серьезному размышлению над ней. Затрагивая внутренний мир человека, это упражнение способно оказать на него сильное эмоциональное воздействие.

Реквизит. Мультимедийная установка, слайды, фотографии, картинки, видеоматериал, аудиозаписи.

“ТЮЛЕНИ НА ОСТРОВАХ”

Ход игры. На полу по всей комнате педагог раскладывает старые газеты в развернутом виде — это острова. Детям предлагается превратиться в тюленей и поплавать в море между островами. Дети ходят между газетами, имитируя движения пловцов. Далее по сигналу педагога тюлени должны выбраться на ближайшие к ним острова (встать на газету). Каждый раз, пока тюлени плавают, педагог убирает один остров. Так происходит до тех пор, пока не останется всего один участок суши, где все тюлени вынуждены собраться в тесную кучу. Тем, кому не хватило места на острове, приходится покинуть игру.

Вопросы для обсуждения:

- Как тюлени чувствуют себя на острове?
- Что они думают о тех, кто не поместился?
- Куда подевались острова?
- Что делать в сложившейся ситуации?

Комментарий. Данное упражнение может быть использовано для разъяснения экологической проблемы, касающейся парникового эффекта, в результате которого, по утверждению многих ученых, может произойти глобальное потепление и растают ледники. Проведенное занятие на эмоционально-чувственном уровне также позволяет детям понять, как трудно при-

ходится животным, когда по каким-либо причинам (например, пожар в лесу) они не имеют возможности полноценного существования в привычных для них условиях.

Реквизит. 6—7 старых газет большого размера.

“ЖАЛОБНАЯ КНИГА ПРИРОДЫ”

Ход игры. Цель игры — записать в книгу жалобы, поступающие от растений и животных, которые обитают на определенной территории в ближайшем окружении учащихся. Предварительно педагог организует прогулку-путешествие, чтобы участники могли внимательно понаблюдать за состоянием окружающей среды, а также узнать побольше о том животном или растении, от имени которого будет написана жалоба. Далее идет обсуждение поступивших жалоб и ответов на них. “Что мы можем сделать, чтобы исправить положение?” — ответ на этот вопрос натолкнет участников на конкретные предложения по охране и восстановлению окружающей среды.

Несомненно, “Жалобная книга природы” должна быть интересно оформлена: иллюстрирована детскими рисунками, стихами, фотографиями, а последующее ее чтение может сопровождаться творческими выступлениями детей.

Комментарий. Педагог заранее выбирает красивый альбом, который станет основой “Жалобной книги природы”. Рассказ начинается с описания автора жалобы (животного или растения), а далее пишется от его имени. Если практические предложения по устранению жалоб рациональны и возможны к исполнению, в книгу можно внести слова благодарности от имени животного и растения, которому будет оказана помощь.

Реквизит. Альбом для записей, ручки, карандаши, фломастеры, иллюстрации, фотоматериал.

“ДРУЗЬЯ ПРИРОДЫ”

Ход игры. Учащиеся садятся на стулья, составленные по кругу. К каждому стулу прикреплен карточка с названием профессии — водитель, врач, библиотекарь, продавец, директор предприятия и др. Каждый участник становится представителем этой профессии и рассказывает, как он может снизить нагрузку на природу на своем рабочем месте. Когда все игроки назовут свой первый вариант ответа, они пересаживаются на одно место по часовой стрелке и, следовательно, меняются профессиями. Предлагаются новые варианты

ответа, они не должны дублировать сказанное ранее. Тот, кто не сумеет озвучить новое предложение, выбывает из игры. Побеждает последний игрок.

Пример вариантов профессий и действий по снижению нагрузки на окружающую среду:

Водитель — не мыть машину в водозащитной зоне на берегах рек, ручьев, озер, прудов; снижать скорость, если дорога проходит по лесу, чтобы не пугать и не давить его обитателей; следить, чтобы из машины не вытекали масло и бензин; не “газовать” и не прогревать двигатель вблизи жилых домов, в многолюдных местах.

Библиотекарь — организовать выставки изданий по охране окружающей среды; сдавать старые книги, газеты, журналы в макулатуру; привлекать читателей к сдаче макулатуры.

Владелец магазина — продавать только экологически сертифицированный товар; не использовать одноразовую упаковку; использованные упаковочные материалы и картон сдавать в макулатуру.

Директор типографии — использовать краски, при производстве которых наносится минимальный ущерб природе; создавать печатную продукцию без применения хлора.

Реквизит. Карточки с названиями профессий.

“ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ...”

Ход игры. Педагог заранее готовит карточки с названием объекта или явления природы по количеству игроков. Участники идентифицируют себя с объектами или явлениями, указанными на карточках, и предлагают свое окончание ключевой фразы игры: “Если бы я был...”.

Возможные варианты:

- ✓ “Если бы я был деревом...”;
- ✓ “Если бы я был мусорной свалкой...”;
- ✓ “Если бы я был озером...”;
- ✓ “Если бы я был воздухом...”;
- ✓ “Если бы я был птицей...”;
- ✓ “Если бы я был лесом...”;
- ✓ “Если бы я был животным...”;
- ✓ “Если бы я был дождем...”;
- ✓ “Если бы я был ветром...”.

Каждый участник предлагает свой вариант завершения фразы, объясняя и мотивируя свою позицию.

Комментарий. Варианты идентификаций могут быть простыми для детей младшего возраста и, соответственно, усложненными для старшеклассников. Педагог должен побуждать участ-

ников к тому, чтобы они, идентифицируя себя с тем или иным природным объектом, выходили на серьезные мировоззренческие обобщения, касающиеся злободневных проблем экологии.

Для идентификаций могут быть использованы средства художественной выразительности (элементы театрализации, музыка, стихи, видеоматериалы, фотографии, шумовые эффекты и т. п.).

Реквизит. Бумага, ручки, магнитофон, видеоаппаратура, театральный реквизит.

“ПИСЬМО САМОМУ СЕБЕ”

Ход игры. Написанием такого письма заканчивается цикл игровых занятий по формированию экологической культуры учащихся. Педагог может сказать следующее: “Мы все вместе получили удивительный опыт общения с окружающим миром и друг с другом. Не сомневаюсь, что у каждого из вас во время наших занятий возникли впечатления, которые сильно затронули вашу душу. Вскоре мы вернемся к привычной жизни с ее заботами и проблемами, и воспоминания об очаровательных мгновениях единения с природой, впечатления от полученной очень важной и очень нужной информации могут потускнеть. Чтобы этого не произошло, давайте напишем письма самим себе, расскажем о чувствах, которые волнуют, обо всем, что хотелось бы запомнить надолго, о том, что хочется сделать немедленно. Ваши письма будут в сохранности, их никто не прочитает, кроме вас самих. Через две недели я вышлю их вам”. Учащиеся, не торопясь, погружаясь в воспоминания, пишут письма самим себе. Если во время проведенных занятий были сделаны какие-либо фотографии, видеофильмы, целесообразно продемонстрировать их учащимся в виде слайд-шоу.

Комментарий. Этот вид деятельности позволяет участникам:

- ✓ во-первых, заново пережить и прочнее усвоить полученную информацию, закрепить знания, практические умения и навыки, которые были приобретены ими, достичь глубокого осознания важности, значимости и самооценности природы;
- ✓ во-вторых, спустя некоторое время получить дополнительный импульс для продолжения контактов с миром природы.

Для педагога этот вид деятельности также очень важен, поскольку предоставляет возможность проанализировать эффективность своей эколого-педагогической деятельности.

Реквизит. Бумага, ручки, фото- и видеоматериал.