

Р.В. Опарин,

Н.А. Куликова

ИНТЕРАКТИВ В

ЭКООБРАЗОВАНИИ

Р.В. Опарин, Н.А. Куликова
ИНТЕРАКТИВ В ЭКООБРАЗОВАНИИ

Авторы данной программы имеют большой теоретический и практический опыт в проведении семинаров для педагогов "Интерактивные методы обучения в экологии". Публикаторы разработали свою игровую программу, в основу которой легли материалы книги Дж. Корнелла "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми" и работы Карла Роджерса. Эта статья знакомит только с некоторыми игровыми технологиями.

ПОТОК ПОЗНАНИЯ (по Корнеллу)
СТАДИЯ 1: ПРОБУЖДЕНИЕ ЭНТУЗИАЗМА

Символ: Выдра - воплощение энергичности, игривости. Она проводит все свои дни резвясь. Выдра - единственное животное, которое играет всю свою взрослую жизнь.

Пробуждаемые качества:

- энергия, готовность воспринимать новое.

Достоинства:

- основывается на любви к игре;
- создает атмосферу энтузиазма;
- развивает готовность воспринимать новое, побеждает пассивность:
- вовлекает всех детей в игру;
- поглощает все внимание детей (сводит к минимуму все проблемы с дисциплиной);
- создает контакт внутри группы.

СТАДИЯ 2: СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

Символ: Ворон - воплощение наблюдательности и активности. Он очень умен и бдителен. Ворон внимательно наблюдает за всем, что происходит вокруг.

Пробуждаемые качества: восприимчивость.

Достоинства:

- направляет энтузиазм, возникший во время первой стадии, в позитивное русло;
- углубляет восприятие за счет концентрации внимания;
- развивает наблюдательность;
- помогает воспринимать различные явления природы.

СТАДИЯ 3: ПОЛУЧЕНИЕ ПРЯМОГО ОПЫТА

Символ: Медведь - символизирует спокойствие, размышление. Медведи по натуре очень любопытны и ведут спокойную, одинокую

жизнь. В верованиях многих народов медведь символизирует самопогружение.

Пробуждаемые качества: увлеченность.

Достоинства:

- дает прямое, основанное на опыте, знание;
- развивает способность удивляться, сопереживать и любить;
- развивает личностное отношение к природе.

СТАДИЯ 4: ПЕРЕДАЧА СВОЕГО ВДОХНОВЕНИЯ

Символ: Дельфин - символ коммуникативности. Дельфины очень общительны. Им свойствен альтруизм. Они постоянно контактируют друг с другом, проявляют интерес к другим формам жизни.

Пробуждаемые качества:

- умение творчески передать внутреннее состояние.

Достоинства:

- усиливает и проясняет личный опыт;
- помогает сплотить группу;
- дает обратную связь обучающему;
- обучаемые имеют возможность разделить вдохновение друг с другом.

"ПРОБУЖДЕНИЕ ЭНТУЗИАЗМА"

Крокодил и лягушки

На время игры все участники превращают себя в лягушек, кроме ведущего, который становится крокодилом. Лягушки днем свободно перемещаются по глади пруда (поверхность пола), а ночью прячутся на листьях кувшинок (газетные листы). Крокодил днем спит, ночью - охотится на лягушек, не успевших спрятаться на кувшинках.

Условие:

На одной кувшинке может поместиться несколько человек. Крокодил может поймать человека, чья нога высовывается за границы газетного листа.

"Съеденная" лягушка выходит из игры.

Количество кувшинок с каждым туром сокращается.

Фруктовый салат

Участники рассаживаются по кругу. Один человек (повар), оставшийся без места, становится в круг. Каждый сидящий играет роль одного из четырех фруктов (яблоко, апельсин, мандарин, лимон). Повар называет фрукт (например, яблоко). В это время все яблоки должны поменяться местами, а повар - занять чье-то место. Оставшийся без места становится поваром.

Примечание:

Повар, занявший место какого-либо фрукта, сам становится этим фруктом.

Если повар слишком долго не может занять чье-то место, он может сказать: "Фруктовый салат!" В этом случае все участники игры должны поменяться местами.

Вариант:

Одна из модификаций "Фруктового салата" - игра "Ураган". Ведущий произносит слова: "Ветер дует на тех, у кого... (голубые глаза)"

При слове "Ураган!" все играющие меняются местами.

Зоопарк

Все играющие становятся в круг, крепко держа друг друга под руки. Получив название одного животного, участники ассоциируют себя с этим животным. Ведущий называет по одному животному. Животные, которых назвали, пытаются вырваться и присесть на пол.

Условие: участники должны не дать упасть вырывающемуся животному.

Вороны и совы

Совы - мудрые и правдивые птицы, которые предпочитают правду и опасаются лжи.

Вороны - умные и хитрые. Ложь их стихия, а правды они боятся.

Все играющие делятся на две команды - воронов и сов. Команды выстраиваются в две шеренги напротив друг друга. Позади каждой команды отмечается дом - прямая линия.

Ведущий произносит утверждение, которое может быть верным ("змеи ловят мышей") или ложным ("рыбы живут на деревьях"). Если утверждение не соответствует действительности, то вороны ловят сов, если утверждение верно - совы ловят воронов.

Условия:

- ловить противника можно до тех пор, пока он не вбежал в свой дом;
- пойманный противник переходит в другую команду;

Утверждения:

(-) Муравьи улетают на юг.

(+) Эндемики - организмы, характерные только для данной местности.

(-) Заповедники и заказники - одно и то же.

(-) Песок - тип почвы.

(+) Змеи слышат языком.

(+) У коровы восемь копыт.

- (-) Раки ловят щук.
- (-) Клубника поспевает в августе.

38 попугаев

Участники становятся по кругу. Ведущий, с завязанными глазами - в центре круга. Участники передвигаются по кругу, выполняя команды ведущего (пошли, поехали, побежали... стоп).

Когда произносится команда "стоп", все застывают на своих местах, рука ведущего в это время показывает на одного из участников, который срывается с места и пытается убежать как можно дальше, пока не услышит новую команду "стоп". Ведущий открывает глаза и определяет расстояние до убежавшего игрока.

Если ведущий правильно угадывает расстояние, он меняется местами с игроком.

Примечания:

Расстояние измеряется шагами животных (тигр - большой шаг, аист - прыжки на одной ноге, лягушка - прыжок на корточках, мышь - мелкие шажки), частями человеческого тела (ступня, локоть, ладонь) или предметами обихода (табурет, шнурок, спичка).

"СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ"

Угадай, кто я!

На столе лежат карточки с изображением животных. Все играющие по очереди вытягивают карточку.

Задание:

Вытягивающий карточку изображает нарисованное животное. Зрители - отгадывают.

Первый правильно отгадавший получает жетон. Выигрывает тот, кто набирает большее количество жетонов.

Что ты увидел?

Во время прогулки выбирается какой-либо объект (забор, лужа, дерево). Детям, по команде ведущего, предлагается добежать до этого объекта.

Задание:

Ответить на вопрос: что вы смогли увидеть, пока бежали?

При повторе этой игры дети будут значитель но внимательнее.

Ой, ля, калина

Играющие становятся в круг. Вслед за ведущим произносят слова, сопровождая их жестами:

Ой (хлопок в ладоши) ля (хлопок по коленям), калина (щелчок),
Ой (хлопок в ладоши) ля (хлопок по коленям), ку-ку (щелчок).

Задание:

С каждым повтором слов количество "ку-ку" (и, соответственно, щелчков) увеличивается на один; постепенно увеличивается темп.

Условие:

Тот, кто ошибается - выбывает из игры.

Летний дождик

Играющие становятся в круг, закрывают глаза, сосредотачивают внимание на словах ведущего и звуках, которые он имитирует.

Задание:

Воспроизвести звук в момент, когда играющий услышит его возле себя.

Условие:

Играющие не прекращают воспроизводить звук, пока не услышат новый.

Слова ведущего:

Представьте, что мы оказались в летнем лесу. Была ясная, солнечная погода. Но вдруг набежали тучки и закапали первые капли дождя (щелчок). Струйки воды зашуршали по листьям (потирание ладоней), забарабанили по стволам деревьев и по земле, прибивая траву (хлопок в ладоши). Разразился настоящий ливень (топот ногами). Он длится недолго и начинает стихать (хлопок), вот уже послышался шум ручейков (потирание ладоней) и, наконец, можно услышать стук последних капель (щелчок).

"ПОЛУЧЕНИЕ ПРЯМОГО ОПЫТА"

Найди свое дерево

Играющие разбиваются на пары. Одному игроку из каждой пары завязывают глаза - он становится "слепым". Другой игрок - "зрячий", он ведет своего напарника к любому понравившемуся дереву. "Зрячий" дает возможность "слепому" исследовать дерево (потрогать, понюхать, обнять), после чего отводит его на место.

Задание: "Слепому" развязывают глаза и предлагают найти свое дерево.

Примечание:

- Зрячий может водить слепого запутанными тропами.
- Можно провести второй тур игры, когда "зрячий" и "слепой" меняются местами.

Угадай предмет

Все рассказываются по кругу и вытаскивают карточку с изображением предмета или сам предмет (шишка, листик, цветок,

травинка). Каждый по очереди изображает свой предмет. Остальные участники - отгадывают.

Схема описания предмета:

- Для изготовления чего можно использовать.
- События, в которых он может участвовать.
- Что можно сделать с помощью этого предмета.
- Ассоциация с этим предметом.

Условие:

Нельзя называть или показывать свой предмет. Предметы должны быть только природного происхождения. Примечание:

Играя во время похода, можно дать задание самим найти интересный предмет.

Мы идем по... (лесу, пустыне, болоту)

Ведущий произносит фразу: "Мы идем по пустыне!". Все играющие по порядку называют предметы, которые можно там встретить. Участники должны быть внимательны, так как в пустыне можно встретить далеко не все. Тот, кто ошибся или не мог вспомнить предмет, выбывает из игры.

Примечание:

Игру можно усложнить условием называть предметы на одну букву или на последнюю букву предыдущего слова.

Пирог для зверей

Ведущий предлагает играющим придумать и записать рецепт пирога для любимого животного (можно использовать только те продукты, которые он любит).

Вариант:

Можно предложить придумать рецепт для животного, доставшегося по жребию.

По итогам игры составить красочную кулинарную книгу для зверей.

Фотограф и фотоаппарат

Все участники игры разбиваются на пары. В каждой паре есть "фотограф" и "фотоаппарат". "Фотоаппарат" закрывает глаза, а "фотограф" ищет красивые виды. Когда "фотограф" находит то, что ему нравится, он направляет объектив (голову) "фотоаппарата" и спускает затвор (пожимает ему руку). "Фотоаппарат" открывает глаза, пытается запомнить увиденное.

После этого "фотограф" и "фотоаппарат" меняются местами.

Условия:

- "фотограф" ни при каких обстоятельствах не бросает свой "фотоаппарат";
- время экспозиции - 3-5 секунд;

- "фотоаппарат" должен суметь воспроизвести увиденное (рассказ, рисунок).

Экология нашего дома

Участникам предлагается подумать и записать все, что является самым важным для удобной жизни в квартире или доме (тепло, чистота, удобная постель, вкусная еда...). После этого составляется общий список самого необходимо го для жизни. Участники отвечают на вопросы: что было бы, если бы:

- **Вода появлялась только раз в месяц?**
- **Ваш дом не отапливался?**
- **Не было света?**
- **Может ли это случиться на самом деле?**
- **Что можно сделать, чтобы этого не случилось?**
- **Как нужно относиться к природным ресурсам?**

Результаты оформляются на стенде "Наши размышления об экологии".

Вариант:

Участникам предлагается представить себя жителями леса, луга, реки, озера, болота. После этого они записывают, что, по их мнению, необходимо и важно для нормальной и удобной жизни в местах их обитания.

"ПЕРЕДАЧА ВДОХНОВЕНИЯ"

Разноцветные сказки

Все играющие делятся на 7 микрогрупп (по цветам радуги) при помощи кусочков цветной бумаги. Каждой группе предлагается сочинить сказку своего цвета, количество предложений в которой равно количеству членов микрогруппы.

Представители каждой микрогруппы по очереди выходят в центр круга, выкладывают из кусочков полоску своего цвета, произнося по предложению. По окончании игры получается семь радужных сказок.

Дотронься до радуги

Под спокойную музыку детям предлагается представить, что они дотрагиваются до радуги (солнца, звезды, облака), а затем передать свои ощущения (рисунок, рассказ, стихотворение)

Примечание:

Из детских произведений можно устроить выставку "Дотронемся до радуги и звезд".

Природа и я

Ведущий предлагает детям закончить предложения:

- Когда я прикасаюсь к чистой, прозрачной воде, я чувствую...
- Солнце сегодня весь день слепит глаза и напоминает мне...
- Море волнуется и пенится, как...
- Капли дождя на стекле, словно...
- Облака сегодня такие пушистые и нежные, будто...
- Я иду по земле, и мне кажется, что мои ноги...
- Я дотрагиваюсь до капелек росы и чувствую, как...
- Этот цветок так благоухает, что...
- Это дерево такое огромное, что когда я смотрю на его вершину,

мне кажется...

Вариант:

Дети делятся на две группы. Участники первой по очереди читают ту часть предложения, которую они составили сами. Вторая группа должна догадаться, о каком явлении природы идет речь.

Напиши стихотворение

Ведущий предлагает участникам написать стихотворение с помощью одного из приемов.

АКРОСТИХ

Выбирается слово. Каждая буква этого слова дает начало новой строке стихотворения. *Пример:*

Мне лучше всего у моря.

О, как я

Радуюсь и мечтаю.

Если б я был рыбкой!

ЦВЕТОВОЙ СПОСОБ

Выбирается цвет. Выбираются предметы, которые окрашиваются в эти цвета. *Пример:*

Когда я вижу что-либо желтое, Мне кажется, что я плыву Над морем одуванчиков.

БИНАРНЫЙ СПОСОБ

Каждая строчка стихотворения состоит из двух слов.

Пример:

Много шума,

Мало толку.

Уронили белки

Новогоднюю елку.