

## Воспитательная практика

Название

**Практика использования игровых технологий в экологическом  
воспитании учащихся художественно-прикладного отдела**

Возраст обучающихся

**10 – 14 лет**

Срок освоения

**ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

**Направление воспитания: экологическое**

**Авторы:**

Мячина Елена Ивановна,

Егорова Алла Ивановна,

Калтыгина Виктория Юрьевна ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района

Вопросы экологии встают в современном обществе с особенной остротой. Сегодня экологическую ситуацию в мире можно охарактеризовать как близкую к критической. Поэтому особенно важно именно сейчас привлечь внимание детей к этой проблеме, воспитывать в них бережное, вдумчивое, заботливое отношение к природе; формировать ответственную позицию за будущее планеты. Сегодня мы хотим поделиться с вами опытом нашей работы в этом направлении.

В художественно-прикладном отделе ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района темой экологического воспитания занимаются не первый год. Ежегодно у нас проходят межстудийные мероприятия, посвященные Всемирному дню моря, Международному дню птиц, дню Земли. В своей деятельности мы используем различные формы, такие как: интерактивные беседы, экологические проекты, выставки творческих работ, виртуальные выставки, экологические игры (в том числе виртуальные), викторины. Такой подход позволяет максимально погрузить ребенка в обозначенную проблему, заставляет его задуматься о поисках путей ее решения. При этом использование игровых технологий в воспитательном процессе оказывается наиболее продуктивным и актуальным.

В этом году в коллективах отдела проводилась, ставшая уже традиционной, «Неделя моря». Ребята вместе с педагогами рассуждали о значении моря в жизни человека, говорили о проблемах, связанных с экологией мирового океана, размышляли о последствиях бездумного отношения людей к природным ресурсам. На занятиях дети выполняли творческие работы на морскую тему. Лучшие работы стали экспонатами выставки «Море зовет», которая открылась в холле ЦТиО 2 октября. В день открытия выставки прошел межстудийный **экологический квиз** «По морям, по волнам». В игре приняли участие подростки 10-14 лет, учащиеся студии флористического дизайна «Вдохновение» (педагог А. И. Егорова), студии экологического дизайна (педагог Е.И. Мячина), студии керамики «Гильдия мастеров» (педагог В.Ю. Калтыгина), мастерской бисероплетения (педагог Л.В. Большухина). Игра проводилась с использованием компьютерной презентации. **Цель игры:** привлечь внимание детей к проблемам экологии морей и океанов.

Дети, заранее получив задание, под руководством наставников погружались в изучение тем, связанных с экологией моря, и готовили вопросы к раундам игры. Во вступительной части ведущие напомнили детям об истории возникновения праздника, актуализировали и обобщили знания о значении морей в жизни человека. Ярко и наглядно проблемы загрязнения моря были продемонстрированы в видеоролике «Мусорное пятно».

Основная часть игры состояла из 5 раундов, каждый из которых содержал от 5 до 7 вопросов. При этом вопросы имели различную структуру, содержали открытую (персоналии и т.д.) и закрытую информацию (аллюзии, ассоциации); полезную и бесполезную информацию, ключевые слова. Значимая часть вопросов не была связана с точным знанием, однако требовала определенного уровня осведомленности, без которого строить логические рассуждения будет просто не на чем.

Обязательной и самой важной для нас частью мероприятия является рефлексия. Она позволяет ребенку не просто осознать глубину проблемы, но высказать свое отношение к происходящему, выплеснуть накопившиеся эмоции. Именно поэтому для проведения этой части была выбрана «Сказка о золотой рыбке на современный лад», в конце которой рыбка взмолилась человеческим голосом. Детям же предстояло написать возглас рыбки. Экран с силуэтами рыбок, содержащими призывы о помощи, стал частью экспозиции выставки.

### **Сценарный план проведения экологического квиза «По морям, по волнам»**

#### **1. Организационный момент.**

Команды занимают место за столами. Приветственное слово.

## 2. Вступление.

Актуализация знаний о морях. Выявление экологической проблемы

### 3.Подготовительный этап

1.Команды придумывают название.

2.Знакомство с правилами игры

- Звучит вопрос (слайд).
- 5 сек на размышление. После звукового сигнала команды записывают ответы в бланк.
- Затем команды по очереди озвучивают ответ
- Затем правильный ответ демонстрируется на слайде.

*Каждый правильный ответ оценивается от 10 до 50 баллов.*

### 4.Игра

#### Раунд 1 «Верю-не верю»

1.Верите ли вы, что большая часть кислорода на планете Земля вырабатывается морями? (**Да**, это так. Моря – главный поставщик кислорода, вырабатываемого фитопланктоном)

2.Верите ли вы, что более половины перевозок грузов на планете совершается по морю? (**Да**, это так. Более 65% мирового транспортного грузооборота приходится на морской флот).

3.Верите ли вы что, если все континенты покрыть водой Мирового океана, то образовался бы слой толщиной в 9 км? (**Да**, это так)

4.То, что морская вода имеет соленый вкус известный факт. А верите ли вы, что сельдь, обитающая в морской воде, не нуждается при приготовлении в дополнительном подсаливании? (**Нет**, это не так). Сама по себе рыба не имеет соленого вкуса.

5. Каждый день в море выходит более 4 миллионов коммерческих судов. Вместе они вылавливают более, чем 5 миллионов особей в день. Верите ли вы что, большая часть выловленной рыбы погибает зря? (**Да**, это так. По статистике, около 40% от улова выбрасывают обратно за борт уже мертвыми. Среди “ненужных” рыбакам видов оказываются акулы, дельфины и киты. Несмотря на то, что в каждой стране существуют правила, которые регулируют рыболовство — контролировать каждое судно невозможно.

6. Верите ли вы, что от количества рыбы в океане напрямую зависит и уровень поглощаемого океаном тепла из атмосферы? (**Да**, это так.) Движущиеся стаи рыб в океане перемешивают водную массу также эффективно, как течения, волны и приливы вместе взятые. Чем активнее движется вода в океане, тем больше он поглощает тепла, препятствуя нагреванию поверхности земли и глобальному потеплению.

7. Коралловые рифы служат домом для огромного числа обитателей, которые способны существовать только в рамках этой экосистемы. Верите ли вы , что в результате деятельности человека за последние несколько десятков лет мир потерял примерно половину рифов? (**Да**, к сожалению, это так.) Помимо этого, рифы образуют важные барьеры, защищающие береговую линию от всей силы штормов и приливов, оберегая прибрежные поселения.

#### Раунд 2 «Морские просторы»

1.Самое соленое море на Земле? (*Мертвое*)

2.Море, которое на самом деле является озером? (*Каспийское*)

3.Какие химические элементы таблицы Менделеева растворены в морской воде? (*Все. Морская вода прекрасный растворитель*)

4.Самое глубокое озеро на планете? (*Байкал*)

### **Раунд 3 «Угадай-ка»**

1. О чем идет речь: бывает горная, бывает золотая, бывает якорная... (*Щель*)
2. Самый холодный океан в мире? (*Северный Ледовитый океан*)
3. Кто стал первым исследователем-мореплавателем, изучающим океаны: (*Фернан Магелан; Васко да Гама; Христофор Колумб*)?
4. При скольких градусах замерзает морская вода: (0; -2; -5)
5. Назовите четырехногий якорь малого размера? (Рак, паук, *кошка*)

### **Раунд 4 «Вопросы для матросов»**

1. Какое из морей прозвали «Пиратским»? (*Карибское*)
2. На что ориентировался средневековый капитан? (Луна; *полярная звезда*; интуиция)
3. На средневековых морских картах часто можно было увидеть изображения больших змей. Что они означали? (Опасные районы; *неизвестные территории*; пираты)
4. Как капитаны определяли в какой стороне суша? (Наблюдали за ветром; *выпускали птиц*, ориентировались на солнце)
5. Что слово «консерва» обозначало у пиратов Средиземного моря? (*письменное соглашение между капитанами о разделе добычи*, сухой паек на одного пирата в день; удобная бухта, где можно поставить корабль на ремонт)

### **Раунд 5. «Обитатели морской лагуны»**

1. Какая хищная рыба является самой крупной? Эта рыба находится на грани исчезновения. (*Белая акула*)
2. Самый грозный и искусный морской охотник? Его ещё называют «морской волк». (*Кит-касатка*)
3. Какая рыба называется так же, как цирковой артист? (*Рыба-клоун*)
4. Самый быстрый морской обитатель, способный развивать скорость свыше 100 км/ч? (*Рыба-меч*)
5. У этого морского обитателя нет костей, мозга, сердца и головы, но существует он более 500 миллионов лет? (*Медуза*)
6. Этого морского обитателя широко использовали в качестве источника чернил в древние времена? (*Каракатица*)
7. Самый шумный морской обитатель. Шум большой стаи этих животных способен «ослепить» сонар подводной лодки? (*Креветка*)

### **5. Подведение итогов**

Подсчет баллов.

### **6. Рефлексия:**

Повсеместно распространено мнение, что человек — царь природы, человек — венец эволюции, и прочие высказывания, всячески превозносящие нас над остальным миром. Вот только царь должен быть примером для всех нижестоящих, а мы же попросту уничтожаем всё, к чему прикасаемся.

Нет, конечно, делаем мы это не со зла, иногда по неосторожности, иногда просто не догадываясь о последствиях, а гораздо чаще просто из развлечения или потому, что можем.

#### **«Сказка о Золотой рыбке» на современный лад.**

Жили -были старик со старухой у самого синего моря. Закинул дед в море невод ... Пришел невод обратно не с одной морской тиной, а с ржавыми банками, битыми бутылками, рванными пластиковыми пакетами...

Закинул невод второй раз, и как полагается, попалась старику рыбка. Да не простая, а как положено, золотая.

И, известно, заговорила рыбка человеческим голосом...

### Что сказала нам рыбка?

Напишите призывы от имени рыбки на силуэтах бумажных рыбок.

### 7. Награждение.

Объявление победителей

Вручение призов всем командам (конфеты с морской тематикой)

### 8. Фотосессия

Дети с рыбками

Игра оказалась очень познавательной и интересной. Затронутые на игре проблемы нашли живой отклик у воспитанников, о чем они и рассказали в своих отзывах о квизе.

Что же дает детям участие в подобных играх? Помимо решения основной задачи - экологического воспитания - для детей это, безусловно: сплачивание команды, налаживание уважительных отношений; получение новых знаний; проявление качеств и способностей каждого; развитие быстроты мышления, формирование умения ориентироваться в стрессовой ситуации; развитие умения аргументированно высказывать свое мнение и принимать совместное решение; умения добиваться целей. Формат **квиза** интересен для нас еще и тем, что позволил обеспечить комфортное участие в игре детей с ОВЗ, а также эффективно использовать технологию наставничества.



Использованные информационные источники:

1. <https://ped-kopilka.ru/blogs/blog84435/intelektualnaja-igra-zov-morja-dlja-uchaschihsja-4-8-klasov.html>
2. <https://ppt-online.org/809012>