

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. Ярko 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>