Игровые обучающие ситуации в системе экологического воспитания дошкольников.

Дидактическим играм посвящено немало исследований. Идея использования игры в процессе обучения всегда привлекала педагогов . Еще К.Д.Ушинский отмечал, что ребенок легче осваивает новый материал играя, и советовал делать занятия более занимательными. Выявлено, что дидактические игры способствуют решению различных учебных задач:

\*Усвоению новых знаний;

\*Формированию навыков умственной деятельности;

\*использованию полученных знаний в различных ситуациях;

\*Развитию речевой активности детей.

Дидактическая игра может быть своеобразной формой организации обучения; методом формирования и закрепления знаний; средством воспитания нравственно-волевых качеств ребенка.

Особое значение в ее структуре имеет игровое действие, цель которого – создание игровой ситуации и игровых взаимоотношений между детьми. Если игровое действие отсутствует, игра по структуре и содержанию превращается в беседу или дидактическое упражнение.

Оптимальная форма использования игры в процессе ознакомления дошкольников с природой – это игровые обучающие ситуации (ИОС), которые создаются педагогом для решения конкретных воспитательно-образовательных задач на занятиях и в повседневной жизни. ИОС тесно связана с ходом экологического занятия. Благодаря ей:

-решаются основные воспитательно-образовательные задачи;

-повышается активность детей в процессе обучения;

-снижается утомляемость, формируется интерес к познавательной деятельности;

-развивается эмоциональная отзывчивость.

Игровое обучение позволяет ребенку почувствовать собственные возможности, обрести уверенность в себе. Для обучения используются различные игровые элементы: сюжет, воображаемая ситуация, ролевые действия.

Выделяется три типа ИОС, использование которых открывает различные дидактические возможности:

1. ИОС с игрушками-аналогами.

Цель использования такого рода игрушек - сопоставить живой объект с неживым аналогом по внешнему облику и поведению. Следует обратить внимание на параллельное использование игрушки и живого объекта: игрушка никого не подменяет, она наравне с животным (или растением) сосредотачивает на себе внимание ребенка и является содержательным элементом обучения.

1. ИОС с литературными персонажами.

Героев полюбившихся сказок ,рассказов, мультфильмов дети воспринимают очень эмоционально, и стараются им подражать.

Цель использования кукол сказочных персонажей – Активизировать познавательную деятельность дошкольников и решить ряд дидактических задач (уточнение, повторение и закрепление пройденного материала). Для этой цели часто используются образы Незнайки, Буратино, Карлсона и других героев сказок.

Задача педагога – создать игровую ситуацию, в которой дошкольники из обучаемых превратятся в наставников: расскажут персонажам то, что уже сами знают, помогут, растолкуют.

1. ИОС-путешествия.

Цель использования метода – получить новые и разнообразные знания по какой-либо теме: «Поездка на выставку», «Экскурсия в зоосад» и др.

Сюжет продумывается педагогом, который берет на себя роль экскурсовода, опытного путешественника и – это самое главное – в рамках ролевого поведения он сообщает детям новые интересные сведения, знакомит с новыми природными явлениями и объектами.

Привлечение элементов ИОС в процессе экологического воспитания дошкольников.

Дети 4-5 лет.

Знания об окружающем мире необходимо формировать у детей на четвертом-пятом году жизни. Обучение следует проводить целенаправленно, постепенно знакомя ребят с новыми растениями и животными, указывая на более глубокие связи между ними в природе. Диагностика проводимая в начале каждого учебного года показывает, что у детей четырех лет представления об окружающем мире складываются стихийно, и они неточны. Большинство детей узнают на картинках лесных зверей: зайца, лису, медведя, с трудом – волка, ежа. Некоторых дети знают с первых дней жизни по картинкам, игрушкам, мультфильмам. Других животных и растения обозначают родовым понятием: птица, рыба, цветок, дерево. Но интерес к животным и растениям остается, его и нужно развивать. Это будет проще если материал дается в игровой форме – сюжетно-дидактической игре, цель которой заключена в ИОС ( как способе получения знаний). Игры для детей этой возрастной категории формируют представления о наиболее распространенных обитателях леса, луга, об их приспособленности к среде обитания, внешнем строении особенностях поведения, а также о человеке, его жизненно важных потребностях и среде существования (дом, улица, город, детский сад).

Дети 5-6 лет.

Дети этого возраста продолжают знакомиться с жизнью леса и луга. Многие игры ,рекомендуемые для малышей следует повторять, но дать дополнительную информацию. Следует познакомить детей с тем , как меняется жизнь леса и луга в разное время года, как животные заботятся о своих малышах. Познакомить ребят с первоцветами, отметить их лечебные свойства.

Для детей 5-6 лет необходимо усложнять ход игры: задавать «трудные» вопросы на установление причинно-следственных связей; предлагать объяснять последствия плохих и хороших поступков; добиваться ,чтобы эмоционально-положительное отношение , которое дети охотно высказывают, находило бы отражение в их поступках. Предлагаются игры , формирующие представления о наиболее важных потребностях человека и условиях его жизни.

Дети 6-7 лет.

В играх формируется обобщенное представление о лесе и правилах поведения в нем. Дети учатся применять имеющиеся знания для решения проблемных задач, высказывать свое мнение и аргументировать его, искать доказательства. Формируется первоначальные представления о малой родине. Последовательность обучения прослеживается четко: Дом и семья- Детский сад (второй дом)-Улица ,на которой живет - Микрорайон (Транспорт, магазины, больница, школа, библиотека).

Практика показывает, что использование ИОС дает сделать следующие выводы:

-На занятиях с включением ИОС воспитательно-образовательные задачи решаются эффективнее.

-характер ИОС определяется логикой построения занятия.

-Небольшой объем новых знаний дает возможность постепенно и более надежно усвоить материал.

-Игры-диалоги героев с детьми включает большое количество вопросов. Этим достигается умственная и речевая активность детей.

-Для воспитателя важно умение общаться с куклой и исполнять одновременно две роли: вести диалог от имени персонажа и при этом проводить занятие с детьми. Важно легко входить в игру.

-Кукла –персонаж должна быть задействована в течение всей игры, к ней обращается и воспитатель и дети. Персонаж должен «приходить» и «уходить» , должен присутствовать эффект новизны, ожидания, сюрприза.

Опыт подтверждает преимущества игрового обучения, дети погружаются в игровое действие, активно участвуют в создании воображаемой ситуации. ИОС помогает детям получить новые знания, дают им практическую модель правильного поведения в природе, что имеет большое значение для экологического воспитания.

Используемая литература:

А.М.Федотова, Познаем окружающий мир играя., Издательство «ТЦ Сфера», 2014г.

С.Н.Николаева, Место игры в экологическом воспитании дошкольников., М. 1998г.

Павлова Л. Игра как средство эколого-эстетического воспитания. Дошкольное воспитание .2002 №10, стр. 40-49.