

Муниципальное  
дошкольное  
образовательное  
бюджетное  
учреждение  
детский сад  
комбинированного  
вида № 166 г. Сочи



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Направленность:  
социально-педагогическая  
(предшкольное развитие)

Сочи 2019

## ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ

Мегаполисы – большие города,  
Цивилизация, технический прогресс...  
Ни это ли дорога в никуда,  
Необратимый гибельный процесс?  
Уже привычно многим слово «смог» –  
Густая городская пелена.  
Она над автострадами дорог  
Выхлопную смесью рождена.  
В сухие дни хозяйничает мгла,  
Помощники – фабричные дымы.  
Есть в воздухе и копоть, и зола,  
И пыль, и газы – всё вдыхаем мы.  
Насыщены распадом облака,  
Теперь от них хорошего не жди,  
Потому что там наверняка  
Скоплены кислотные дожди.  
Хиреют в реках рыбные места,  
Чахнут и озёра, и пруды.  
Кристалльная исчезла чистота  
У необходимой всем воды.  
Деревья погибают на посту,  
Траве асфальт пробить уже нет сил.  
Человек, забывший доброту,  
Не себя ли этим погубил?  
Изобретая жизни эликсир,  
В небытие уходим год за годом...  
Посмотрите, как прекрасен мир,  
Название которому ПРИРОДА.

В. Плотников

УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА СОЧИ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 166

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «13» мая 2019 г.  
Протокол № 5

Утверждаю  
Заведующий МДОБУ № 166  
*Л. В. Чеснокова* /Л. В. Чеснокова/  
«13» мая 2019 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
(ПРЕДШКОЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ)**

*ИГРОВАЯ ЭКОЛОГИЯ*

(наименование программы)

<b>Уровень программы:</b>	<u><i>ознакомительный</i></u> (ознакомительный, базовый или углубленный)
<b>Срок реализации программы:</b>	<u><i>2 года</i></u> (общее количество часов)
<b>Возрастная категория:</b>	<u><i>от 5 до 7 (8) лет</i></u>
<b>Вид программы:</b>	<u><i>модифицированная</i></u> (типовая, модифицированная, авторская)
<b>Составители программы:</b>	<u><i>Ерёмина Алла Арсентьевна Иванова Юлия Сергеевна Чеснокова Лира Валерьевна</i></u> (Ф.И.О. педагогов, составителей)

г. Сочи, 2019

## Содержание

Нормативно-правовые основания проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы .....	3
<b>Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования» .....</b>	<b>4</b>
Пояснительная записка .....	5
Цели и задачи .....	10
Содержание программы .....	11
<i>Экологический календарь. Краткая информация .....</i>	<i>12</i>
<i>Содержание системы «Поток познания» .....</i>	<i>29</i>
Планируемые результаты .....	35
<i>Первый год обучения .....</i>	<i>35</i>
<i>Второй год обучения .....</i>	<i>35</i>
<i>Взаимосвязь культурных практик и целевых ориентиров дошкольного образования .....</i>	<i>37</i>
<b>Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий» .....</b>	<b>40</b>
Учебный план .....	41
<i>Экологический календарь .....</i>	<i>42</i>
Условия реализации программы .....	43
<i>Развивающая предметно-пространственная среда для формирования основ экологической грамотности у дошкольников .....</i>	<i>43</i>
<i>Материально-техническое обеспечение .....</i>	<i>46</i>
<i>Информационное обеспечение. Аннотированный список .....</i>	<i>49</i>
Педагогическая диагностика уровня экологического развития ребёнка .....	61
Оценочные материалы .....	64
Методические материалы .....	72
<i>Культурные практики .....</i>	<i>72</i>
<i>Культурно-досуговая деятельность .....</i>	<i>79</i>
<i>Модель реализации ДООП «Игровая экология» .....</i>	<i>80</i>
<i>Виды игр, которые лучше всего применять на различных этапах реализации системы «поток познания» .....</i>	<i>86</i>
<i>Технология визуализации образовательной информации .....</i>	<i>104</i>
Список литературы .....	110

## **НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ОСНОВАНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальная стратегия образования для устойчивого развития в Российской Федерации.
3. Экологическая доктрина России (одобрена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.08.2002 № 1225-р).
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Краснодар: ГБОУ ДПО «Институт развития образования», 2016).



**Раздел 1**

**КОМПЛЕКС**

**ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК**

**ОБРАЗОВАНИЯ**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» Муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения детский сад комбинированного вида № 166 является нормативным документом и представляет собой «комплекс основных характеристик образования (объём, содержание, планируемые результаты), организационно-педагогических условий, а также методических материалов» (ФЗ № 273, гл. 1, ст. 2, п. 9).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» разработана на основе теории и методики Джозефа Корнелла и направлена на формирование основ экологической грамотности у детей дошкольного возраста с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей, в том числе достижения детьми дошкольного возраста уровня развития, необходимого и достаточного для успешного освоения ими программ начального общего образования» (ФЗ № 273, ст.86).

### **Направленность общеобразовательной программы**

Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология» МДОБУ № 166 г. Сочи определяется в рамках социально-педагогической направленности (предшкольное развитие), по целевому ориентиру и уровню сложности является ознакомительной.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» предназначена для детей от 5 до 7 (8) лет, её содержание ориентировано на:

- создание необходимых условий для формирования основ экологической грамотности у детей дошкольного возраста;
- удовлетворение индивидуальных потребностей детей в игровой исследовательской деятельности, а также в экологическом, эстетическом и этическом развитии;
- формирование общей культуры, укрепление здоровья.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология» МДОБУ № 166 г. Сочи определяется, с одной стороны, востребованностью воспитанников детского сада в игровых формах взаимодействия с природой, запросов родителей (законных представителей) дошкольников, с другой стороны, решением задач всестороннего развития личности дошкольника средствами игровой экологии.

Актуальность ДООП «Игровая экология» на научно-методическом уровне заключается в необходимости расширения содержания дошкольного образования, отборе методического обеспечения и парциальных программ по естественнонаучному направлению для детей дошкольного возраста в процессе дополнительного образования.

**Новизна программы** «Игровая экология» определена совокупностью возможностей, заложенных в ней, а именно:

- объединение досуговой деятельности для овладения дошкольниками культурными практиками-пробами экологической направленности в единую систему на основе экологического календаря, позволяющую повысить эффективность деятельности дошкольной образовательной организации в области формирования основ экологической грамотности у дошкольников при рациональном использовании временных и кадровых ресурсов;

- обеспечение гибкости плана мероприятий с учетом интересов и особенностей детей и возможностью внесения текущих изменений и корректировок в зависимости от возникающих актуальных запросов родителей, а также варьирования и согласования степени подключения родителей как активных участников этого процесса на разных этапах в соответствии с их пожеланиями и возможностями;

- использование простых в применении и очень эффективных методик и техник, обеспечивающих овладение дошкольниками культурными практиками взаимодействия с природой, а именно: системы формирования восприятия природы Дж. Корнелла через последовательность использования различных игр, находящихся в гармонии с определёнными аспектами человеческой природы;



системы техник визуализации информации (ментальной карты, лэпбука), а также принципа «трёх Э» как определяющего для процесса экологического развития дошкольников и включающего три элемента: экологию, эстетику, этику.

### **Педагогическая целесообразность**

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игровая экология» реализуется связь с Основной образовательной программой дошкольного образования МДОБУ № 166 (парциальной программой экологического образования дошкольников «Наш дом – природа» доктора педагогических наук, профессора кафедры экологического образования и устойчивого развития МИОО Н. А. Рыжовой, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации), выраженная в более эффективном и успешном её освоении дошкольниками благодаря овладению ребёнком культурными практиками взаимодействия с природой средствами игровой экологии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» носит социально-педагогическую направленность, что позволяет формировать целостной языковую картины мира у дошкольника, развивает универсальные культурные умения (готовность и способность ребенка действовать на основе принятия и освоения общезначимых (общечеловеческих) культурных образцов деятельности, поведения и отношений [6]), что в дальнейшем поможет ему стать успешным и в социальном плане.

Формирование основ экологической грамотности необходимо начинать именно в дошкольном детстве, поскольку, по мнению В. Сухомлинского, «чувственность, восприимчивость в детские годы несравненно глубже, чем в более поздние периоды развития личности», поэтому «то, что упущено в детстве, никогда не возместить в годы юности и тем более в зрелом возрасте».

**Основной отличительной особенностью** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология» является система игр, предполагающая определенную последовательность их использования, которая эффективно «работает», независимо от возраста детей, их настроения или физического состояния потому, что находится в гармонии с определенными ас-

пектами человеческой природы [5]. Это система игр, названная её автором Дж. Корнеллем «потоком познания», может быть использована как в помещении, когда за окнами льёт дождь, так и на улице, когда светит солнце. Эта система очень гибкая, поскольку даёт педагогу возможность соответствующим образом реагировать на потребности момента, то есть легко «совмещается» с экологическим календарём как системообразующей составляющей ДООП «Игровая экология», определяющей круг воспитательных мероприятий экологической тематики для детей.

**Адресат программы** – дети дошкольного возраста от 5 до 7 (8) лет. Вместе с тем, поскольку формирование основ экологической грамотности дошкольника невозможно без экологической грамотности его семьи, то ДООП «Игровая экология» адресована и родителям (законным представителям) ребёнка.

**Уровень дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология», её объём и сроки реализации**

Уровень программы: ознакомительный.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» разработана для ознакомления с основами экологической грамотности детей дошкольного возраста (от 5 до 7 (8) лет).

Объём программы – поскольку дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» реализуется на основании запроса на данную образовательную услугу родителей (законных представителей), то её объём может составлять от 72 до 216 учебных часов в зависимости от интенсивности занятий (1, 2 или 3 занятия в неделю).

Срок освоения программы – для обеспечения возможности достижения планируемых результатов, заявленных в программе, оптимальная продолжительность программы – 2 года.

**Форма обучения** – очная, коллективная и групповая форма с выраженным индивидуальным подходом.

## **Особенности организации образовательного процесса**

Досуговые мероприятия по ДООП «Игровая экология» реализуются в разном численном составе:

- внутри отдельной возрастной группы;
- группа детей и их родители;
- подгруппа детей (до 15 человек);
- все дети старших и подготовительных к школе групп.

Групповые и подгрупповые досуговые мероприятия экологической направленности могут проводиться от 1 до 3 раз в неделю исходя из образовательных запросов родителей (законных представителей) воспитанников и возможностей дошкольной образовательной организации.

Массовые мероприятия экологической направленности, в которых участвуют все дети и их родители, проводятся в соответствии с годовым планом. Подбор реализуемых мероприятий варьируется год от года в соответствии с экологическим календарём, интересами и возможностями дошкольников, педагогов и родителей.

Количество массовых мероприятий экологической направленности – до 4 в течение года.

Продолжительность мероприятия – от 30 минут до 1 часа 20 минут.

**Режим занятий** детей по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игровая экология» определяется ежегодно исходя из запросов родителей (законных представителей) дошкольников, а также возможностей МДОБУ № 166 и может составлять от 1 до 3 раз в неделю продолжительностью занятия в день до 30 минут (в зависимости от возраста и подготовленности воспитанников).

Занятия проходят во второй половине дня.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» может реализовываться и в каникулярный период.

## **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

**Основной целью дополнительной образовательной программы дошкольного образования «Игровая экология» является создание условий для формирования основ экологической грамотности у детей дошкольного возраста.**

Исходя из целей программы предусматривается решение следующих основных задач для детей 5 – 7 лет:

- создавать условия для обогащения опыта общения дошкольников с природой и формирования универсальных культурных экологических умений: готовности и способности ребёнка действовать на основе принятия и освоения общезначимых (общечеловеческих) культурных образцов деятельности, поведения и отношений;

- обогащать предметно-пространственную среду дошкольной образовательной организации через создание различных «пространств» для разных видов культурных практик экологической направленности взрослых и детей.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Системообразующей составляющей Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология», определяющей круг воспитательных мероприятий экологической тематики для детей дошкольного возраста, является экологический календарь. Массовые мероприятия экологической направленности, в которых участвуют все дети и их родители, проводятся в соответствии с годовым планом. Подбор реализуемых мероприятий варьируется год от года в соответствии с экологическим календарём, интересами и возможностями дошкольников, педагогов и родителей. Вместе с тем массовое мероприятие экологической направленности является лишь итогом, заключительным / обобщающим этапом системы формирования восприятия природы «поток познания» через последовательность использования различных игр, содержание которых зависит от стадии реализации системы «поток познания».

Таким образом, в данном разделе Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология» представим экологический календарь с краткой информационной справкой по каждому празднику и виды игр, которые лучше всего применять на различных стадиях реализации системы «поток познания». В разделе 2 «Комплекс организационно-педагогических условий» имеется аннотированный список доступных Интернет-ресурсов, наличествуют достаточные информационные, иллюстративные и игровые материалы для организации досуговой деятельности экологической направленности. Содержательная же составляющая техник визуализации информации (ментальной карты, лэпбука), а также принципа «трёх Э» (экология, эстетика, этика) зависит только от той тематики, которая определена в годовом плане на текущий учебный год.


## ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КАЛЕНДАРЬ



Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>День рождения Всемирного фонда дикой природы (WWF)</p> 	<p><b>11 сентября</b></p> <p>Когда в сентябре 1961г. несколько человек объявили о создании Всемирного фонда дикой природы (WWF), никто не обратил на это событие равным счетом никакого внимания. И даже сами отцы-основатели – Питер Скотт, Люк Хоффман и Гай Монфор – не предполагали, во что выльется их затея. Известность и финансовую независимость WWF обрел через 10 лет после своего возникновения. В 1971 г. президент фонда принц Голландии Бернард лично обратился к тысяче самых влиятельных и известных людей мира с просьбой поддержать WWF и передать в управление фондом по \$10 тысяч. Собранный таким образом капитал (\$10 млн.) стал основой трастового фонда. Миссия WWF – сохранение биоразнообразия планеты, и поэтому приоритетные направления деятельности – сохранение основных жизнеобеспечивающих природных экосистем: лесов, океана, водно-болотных угодий, прибрежных участков суши. Первые проекты Всемирного фонда дикой природы (WWF) в России начались еще в 1988г., а в 1994г. открылось Российское Представительство WWF. С тех пор WWF успешно осуществил более 150 проектов в 40 регионах России. В 2004 году Всемирный фонд дикой природы стал Российской национальной организацией.</p>

Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>День рождения «Гринпис»</p> 	<p><b>15 сентября</b></p> <p>Днём создания международной общественной экологической организации «Гринпис» считается 15 сентября 1971 года – день первой организованной акции экологов против ядерных испытаний. Основатель Гринпис – Дэвид Фрейзер Мак Таггарт. Его называли «первым воином зелёного воинства». Именно под его руководством началась кампания против ядерных испытаний Франции в южной части Тихого океана. «Гринпис» выступает за предотвращение деградации окружающей среды, против ядерных испытаний и радиационной угрозы, загрязнения окружающей среды промышленными отходами, в защиту животного мира. Представительства Гринпис существуют более чем в 40 странах мира, у организации более 2,5 млн. сторонников по всему миру.</p>
<p>Международный день охраны озонового слоя</p> 	<p><b>16 сентября</b></p> <p>В 1994 г. Генеральная Ассамблея ООН провозгласила этот день Международным днём охраны озонового слоя в память о подписании Монреальского протокола по веществам, разрушающим озоновый слой. Озоновый слой является уязвимым слоем газа, который защищает Землю от вредного спектра солнечных лучей и способствует сохранению жизни на планете. В 1987 г. 36 стран, в том числе и Россия, подписали документ, согласно которому страны-участники должны ограничить и полностью прекратить производство озоноразрушающих веществ. В 80-е годы XX столетия учёные сделали открытие: в районе Антарктиды общее содержание озона уменьшилось в 2 раза. Именно тогда появилось название «озоновая дыра».</p>


<p><b>Название праздника (события)</b></p>	<p><b>Краткая информационная справка</b></p>
<p>Неделя Всемирной акции «Очистим планету от мусора»</p> 	<p><b>21-27 сентября</b></p> <p>Впервые акцию провели жители Австралии в сентябре 1993 г., очищая океанские пляжи. Постепенно к ней присоединились люди многих стран, и теперь каждый год в ней участвуют сотни тысяч людей во всех концах земного шара. Люди на разных континентах специально выделяют неделю в сентябре для того, чтобы устроить сбор и сортировку мусора в родном городе, организовать лекции об экологической и экономической пользе переработки отходов, вместо их складирования или сжигания. В первую очередь очищают от мусора места отдыха, пляжи, лесопарки и водоёмы, пригородные территории и реки.</p>
<p>Всемирный день без автомобиля</p> 	<p><b>22 сентября</b></p> <p>Всемирный день без автомобиля проходит ежегодно в Европе и ряде развитых стран. История проведения Дней без машин уходит корнями в 1974 г. Тогда в Швейцарии в январе-феврале было организовано четыре безавтомобильных дня. Правда, причиной была не экология, а нефтяной кризис. «День без машин» означает передвижение пешком, на велосипеде, на роликах или общественным транспортом. В разных странах это мероприятие имеет различный размах. Например, в 2003 г. в Великобритании День без машин состоялся в 62 городах, во Франции – в 75, в Австрии – в 140.</p> <p>Города-участники акции перекрывают для автомобилей некоторые улицы, снижают плату за проезд в общественном транспорте. Велосипедистов, как пользо-</p>







Название праздника (события)	Краткая информационная справка
	<p>вателей экологически чистого транспорта, вообще возят бесплатно. На закрытых для автомобильного движения улицах и площадях проходят концерты, шоу, митинги и другие массовые мероприятия. В ряде городов мира 22 сентября центральные улицы будут перекрыты для машин, чтобы люди смогли насладиться тишиной и спокойствием без шума моторов, без сигналов, без автомобильных выхлопов. В России это движение только зарождается. В Москве и Санкт-Петербурге День без автомобиля отмечают некоторые общественные организации.</p>
<p>Всемирный день моря</p> 	<p><b>24 сентября</b></p> <p>Праздник учреждён по инициативе ООН, отмечается с 1978 г. в последнюю неделю сентября. В России эта дата – 24 сентября. Цель Всемирного дня моря – привлечь внимание международной общественности к тому, какой невосполнимый ущерб морям и океанам наносят вылов рыбы, загрязнение водоёмов и глобальное потепление. Две наиболее важные задачи – повышение безопасности на море и предупреждение загрязнения морской среды, в частности нефтью.</p>
<p>Всемирный день животных</p>	<p><b>4 октября</b></p> <p>Решение отмечать этот день было принято на Международном конгрессе сторонников движения в защиту природы, в итальянской Флоренции в 1931 г. Дата выбрана по той причине, что этот день известен как день памяти о католическом святом Франциске Ассизском, который считается покровителем животных.</p>


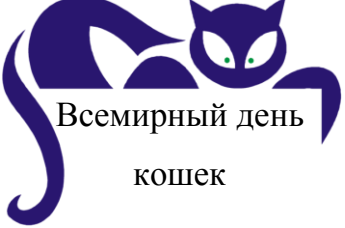
<p><b>Название праздника (события)</b></p>	<p><b>Краткая информационная справка</b></p>
	<p>В нашей стране широко этот день отмечается с 2000г. Однако известно, что Россия была одной из первых европейских стран, в которой обратили внимание на проблему защиты животных. Уже в 1865 г. в нашей стране появилось «Российское общество покровительства животным», которое курировали супруги российских императоров. Тем не менее, в России нет закона о защите животных, в то время как в Англии он существует с начала XIX в. Единственный аналог такой законодательной защиты в РФ – ст.245 в УК «Жестокое обращение с животными». Кроме близких благотворителям бездомных городских животных, 4 октября защищают и диких зверей. Всемирный фонд дикой природы (WWF) России составил список 10 животных, на сохранение которых стоит обратить особое внимание. Это тигр, белый медведь, тихоокеанский морж, магелланский пингвин, головастая черепаха, синепёрый тунец, горная горилла, бабочка Данаида-монарх, яванский носорог и панда.</p>
<p>Всемирные дни наблюдения птиц</p> 	<p><b>5-6 октября</b> (первые выходные октября)</p> <p>Цель Дней наблюдения птиц – привлечь внимание людей к миру крылатых, к проблемам сохранения мест их обитания и охраны природы в целом. В этой акции участвуют сотни тысяч жителей большинства стран мира.</p> <p>Наша страна присоединилась к Всемирным дням наблюдений птиц в 1995г., и с этого момента её участниками стали более 80 000 россиян.</p>



Название праздника (события)	Краткая информационная справка
	<p>Главная задача – переписать всех птиц, встреченных за определённый промежуток времени, и направить результаты в национальные координационные центры. Пернатых считают дети и взрослые, орнитологи-профессионалы и любители природы самых разных профессий. Результаты такого массового одновременного учёта имеют большое научное значение. Во многих странах проводятся национальные состязания – кто сумеет встретить больше всех видов птиц, кто учтёт наибольшее количество особей. Результаты учётов в каждой стране обрабатываются в национальных координационных центрах, а затем объединяются в международном банке данных. Российский координационный центр акции находится в Нижнем Новгороде. Даже если ты до сих пор не увлекался птицами - это не помеха тому, чтобы во Всемирные дни наблюдения птиц немного понаблюдать за ними. Если у тебя нет возможности выехать на природу, сделай это в городском парке или во дворе.</p>
<p>Всемирный день охраны мест обитаний</p>	<p><b>6 октября</b></p> <p>Всемирный день охраны мест обитаний был учреждён в 1979 г. в рамках Конвенции об охране дикой фауны и флоры и природных сред обитания в Европе. Человек своей деятельностью уже давно влияет на природу, изменяя её. С каждым годом в мире всё больше территорий переходят в разряд сельхозугодий, пастбищ, подвергаются изменениям в связи с ростом городов, добычей полезных ископаемых, строительством заво-</p>

Название праздника (события)	Краткая информационная справка
	<p>дов и других объектов народного хозяйства. За 19 веков нашей эры на земном шаре исчезло 150 видов млекопитающих, в основном крупных, и 139 видов птиц. Каждый исчезнувший вид – очень ощутимая и невозполнимая потеря. На нашей планете существует огромное количество уникальных мест, которые сохранили свою первозданную красоту, но которые могут измениться в результате необдуманной хозяйственной деятельности человека.</p>
<p>День вторичной переработки (Всемирный день рециклинга)</p> 	<p><b>15 ноября</b></p> <p>Цель этой даты – изменить отношение человечества к проблеме утилизации мусора. Ведь человек часто полагает, что она сама собой решается после того, как отходы попадают в контейнер для сбора мусора. В России управление отходами сегодня является одной из наиболее острых проблем в сфере охраны окружающей среды. Между тем, значение вторичной переработки велико. Во-первых, ресурсы многих материалов на Земле ограничены и не могут быть восполнены в сроки, сопоставимые со временем существования человеческой цивилизации. Во-вторых, попав в окружающую среду, материалы обычно становятся загрязнителями. В-третьих, отходы и закончившие свой жизненный цикл изделия часто являются более дешёвым источником многих веществ и материалов, чем источники природные.</p>


Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>Международный день гор</p> 	<p><b>11 декабря</b></p> <p>Международный день гор провозглашён Генеральной Ассамблей ООН в резолюции (№ A/RES/57/245), посвящённой итогам Международного года гор. Отмечается ежегодно, 11 декабря, начиная с 2003 года. В резолюции Генеральной Ассамблеи предложено мировому сообществу организовывать в этот день мероприятия, пропагандирующие значение развития горных регионов.</p>
<p>День признательности комнатным растениям</p>	<p><b>10 января</b></p> <p>Был учрежден сетью Gardener's Network, что дало официальную возможность напомнить людям о преимуществах комнатных растений, например, исследование 2009 года показало, что запах лаванды может эффективно снизить частоту пульса в стрессовых ситуациях</p> 
<p>День заповедников и национальных парков</p>	<p><b>11 января</b></p> <p>Праздник отмечается с 1997г. по инициативе Центра охраны дикой природы и Всемирного фонда дикой природы. Дата его проведения выбрана не случайно. Именно в этот день, в 1917 г. в Бурятии, был создан первый в Российской империи государственный заповедник, получивший название Баргузинский заповедник, созданный для сохранения популяции баргузинского соболя и других животных на Байкале.</p>



Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>День зимующих птиц в России</p> 	<p><b>15 января</b></p> <p>В 2003 г. в Иркутской области впервые была проведена акция «Покормите птиц!». Её инициировали в память о писателе Евгении Носове. Евгений Носов (1925-2002) – писатель, фронтовик. Среди его последних произведений есть рассказ «Покормите птиц». Прочитав стихотворение Александра Яшина «Покормите птиц зимой...», Евгений Носов в память о поэте каждую осень стал вывешивать кормушки. Он пытался привлечь к этому делу и горожан – расклеивал на видных местах листовки со стихотворением Яшина. Ключевой момент Дня зимующих птиц – организация их подкормки. Сильные морозы с обильным снегопадом и ветром осложняют жизнь зимующих у нас птиц.</p>
<p>Всемирный день водно-болотных угодий</p>	<p><b>2 февраля</b></p> <p>Эта дата призвана обратить внимание на ценность водно-болотных угодий для поддержания устойчивого развития нашей планеты. Конвенция о водно-болотных угодьях, имеющих международное значение преимущественно в качестве мест обитания водоплавающих птиц, была подписана в 1971г. в г. Рамсаре (Иран), и с тех пор носит название Рамсарской конвенции.</p> 
<p>Всемирный день кита (День морских млекопитающих)</p>	<p><b>19 февраля</b></p> <p>Учреждён этот день в 1986г., когда Международная китовая комиссия, после 200 лет беспощадного истребления, ввела запрет на китовый промысел. Он дей-</p>


Название праздника (события)	Краткая информационная справка
	<p>ствует и поныне и означает, что по всему миру охота на больших китов, а также торговля китовым мясом запрещена. Однако этот день считается днём защиты не только китов, но и всех морских млекопитающих. Ежегодно в этот день различные природоохранные группы проводят акции в защиту китов и других морских млекопитающих. Часто экологи объединяются и посвящают этот день защите одного уникального вида, которому грозит смертельная опасность.</p>
 <p>Всемирный день кошек</p>	<p><b>1 марта</b></p> <p>Во всём мире чествуют братьев наших меньших – животных одного из немногих видов, способных жить бок о бок с человеком и не тяготиться этим. Профессиональный праздник фелинологов был утверждён в 2004 г. Московским музеем кошек при поддержке ООН. Фелинология – наука о кошках, подчеркивает, что кошки – очень умные животные, и если, в отличие от собак, они не приносят брошенную хозяином палку, то лишь потому, что «кошка не считает себя обязанной выполнять глупые приказы человека». Специалисты по кошкам отмечают, что кошки, которые живут рядом с людьми, чувствуют себя равными с ними. Поэтому с кошками нужно обращаться уважительно, ни в коем случае не приказывать им, а объяснять и поощрять хорошее поведение. Особенно кошки любят, когда их гладят за ухом и под подбородком. Причём более ласковые и общительные именно коты, а кошки более капризны.</p>


Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>Международный день рек</p> 	<p><b>14 марта</b></p> <p>Ранее – Международный день борьбы против плотин, за реки, воду и жизнь.</p> <p>Из 177 крупнейших рек мира (более 1 тысячи километров в длину) только треть не имеют дамб или других сооружений на своем главном русле. 21 большая река свободна в своем течении от истоков до устья. Незарегулированными остаются еще 43 больших притока великих рек, таких как Конго, Амазонка и Лена. Строительство дамб на реках – опасная тенденция, которая угрожает природе всей планеты. Большинство незарегулированных рек сегодня находятся в Азии, в Южной и Северной Америке. В Австралии и Океании их три, в Европе, включая территорию западнее Урала, только одна большая река – Печора в России – остается свободно текущей от истоков до моря. По прогнозам Всемирного водного форума, каждая четвертая крупнейшая река мира будет зарегулирована в ближайшие 15 лет.</p>
<p>Международный день леса</p> 	<p><b>21 марта</b></p> <p>Праздник установлен по инициативе ООН в 1971г. Основная задача Международного дня леса – повышение осведомлённости жителей нашей планеты о значимости лесных экосистем, их защиты, воспроизводства, и восстановления. В настоящее время леса занимают около трети площади суши. Общая площадь леса на Земле составляет 38 млн км. Площадь леса в России составляет 8,8 млн. км.</p>




Название праздника (события)	Краткая информационная справка
Всемирный день водных ресурсов (День воды)	<p><b>22 марта</b></p> <p>Принят решением Генеральной Ассамблеи ООН в 1993 г. Экологи всех стран, отмечая День воды, привлекают внимание общественности к состоянию водных объектов, проблемам безопасного для здоровья людей водоснабжения и рационального водопотребления. В этот день организации по защите окружающей среды обращаются ко всем существующим на планете государствам с призывом уделять больше внимания защите водных ресурсов планеты.</p>
Час Земли 	<p><b>30 марта</b></p> <p>Ежегодное международное событие, провозглашённое Всемирным фондом дикой природы. Проводится в последнюю субботу марта и призывает всё человечество отключить свет и электрические устройства на один час, чтобы стимулировать интерес к необходимости противодействовать изменению климата. Впервые это мероприятие было организовано Всемирным Фондом Дикой Природы в Австралии в 2007 г., а через год получило мировую поддержку. Уже более 1 000 городов в более чем 80 странах по всему миру, включая и российские города, присоединились к самой массовой акции в истории человечества – Часу Земли. Около 1 миллиарда человек по всему миру выключат свет на один час, чтобы продемонстрировать обеспокоенность катастрофическим глобальным изменением климата. Количество участников акции превосходит все ожидания и уже сейчас дает полное право назвать Час Земли самой грандиозной, самой массовой и яркой акцией в истории Земли.</p>

<b>Название праздника (события)</b>	<b>Краткая информационная справка</b>
<p>Международный день птиц</p> 	<p><b>1 апреля</b></p> <p>Праздник с начала XX века приурочен ко времени начала возвращения птичьих стай с мест зимовок. Его главная цель – сохранение диких птиц, потому что мировое сообщество, к сожалению, располагает фактами варварского отношения к птицам. Доброй традицией праздника является изготовление и развешивание «птичьих домиков» в ожидании прилёта пернатых.</p>
<p>Всемирный день здоровья</p>	<p><b>7 апреля</b></p> <p>Всемирный день здоровья проводится с 1950 года. Современное человечество отчётливо осознаёт: границы между государствами условны, болезни одной страны через некоторое время становятся болезнями государств-соседей. Поэтому и бороться с ними надо сообща, всем миром.</p>
<p>Международный день Земли</p> 	<p><b>22 апреля</b></p> <p>Традиция отмечать День Земли зародилась в США в 1970 г., а с 1990 г. этот день стал Международной акцией. В России День Земли отмечают с 1992 г. В северном полушарии День Земли отмечается весной, а в южном – осенью. Основная цель – привлечение внимания общества и каждого человека планеты к проблемам Земли и окружающей среды. «Мыслить глобально – действовать локально» – вот ёмкий и глубокий лозунг Дня Земли.</p>

Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>День Солнца</p> 	<p><b>3 мая</b></p> <p>Чтобы привлечь внимание к возможностям использования возобновляемых источников энергии европейское отделение Международного общества солнечной энергии, начиная с 1994 г., на добровольной основе организует ежегодный День Солнца. В целом Солнце определяет экологию планеты. Без него не было бы и воздуха, необходимого для жизни: он превратился бы в жидкий азотный океан вокруг замёрзших вод и обледеневшей суши. Для нас, землян, важная особенность Солнца в том, что около него возникла наша планета и на ней появилась жизнь.</p>
<p>Международный день климата</p> 	<p><b>15 мая</b></p> <p>Празднуется в связи с провозглашением метеорологами необходимости защиты климата как ресурса для благосостояния нынешних и будущих поколений. Климат, погода, природные катаклизмы оказывают существенное влияние на продовольственную, жизненную, имущественную безопасность, на водные ресурсы, отдых и устойчивое развитие всех стран.</p>
<p>Международный день сохранения биологического разнообразия</p>	<p><b>22 мая</b></p> <p>Провозглашён Генеральной Ассамблеей ООН в 1995 г., отмечается ежегодно с 2001 г. Биологические ресурсы являются основой, на которой строятся цивилизации. Дары природы позволяют существовать самым разнообразным отраслям человеческой деятельности. Чрезмерное использование пресной воды, энергетических ресурсов, массовая вырубка леса, современные методы ведения сельского хозяйства и другие виды деятельности человека оказывают разрушительное</p>

Название праздника (события)	Краткая информационная справка
	воздействие на окружающую среду, приводя к сокращению биологического разнообразия.
Всемирный день окружающей среды	<p><b>5 июня</b></p> <p>Ежегодно отмечаемый 5 июня, является для ООН одним из основных способов привлечь внимание мировой общественности к проблемам окружающей среды, а также стимулировать политический интерес и соответствующие действия, направленные на охрану окружающей среды. Праздник был учрежден согласно резолюции, принятой в июне 1972 года на Стокгольмской конференции по проблемам окружающей среды. Празднование этого Дня рассчитано на то, чтобы пробудить в каждом человеке желание способствовать охране окружающей среды. Необходимо дать народам мира возможность активно содействовать устойчивому и справедливому развитию, способствовать пониманию того, что основной движущей силой изменения подходов к природоохранным вопросам являемся мы сами, наше общество. А также разъяснить полезность партнерских отношений, с тем, чтобы у всех стран и народов было более безопасное и благополучное будущее.</p>
День эколога	<p><b>5 июня</b></p> <p>В России День эколога официально был учреждён Указом Президента от 21 июля 2007 г.</p>
Всемирный день океанов 	<p><b>8 июня</b></p> <p>Решение о ежегодном проведении Дня океанов было принято по инициативе Канады на Всемирном саммите ООН в 1992г. Цель этой даты – обратить внимание человечества на проблемы океанов планеты Земля.</p>

Название праздника (события)	Краткая информационная справка
<p>Всемирный день по борьбе с опустыниванием и засухой</p> 	<p><b>17 июня</b></p> <p>Генеральная Ассамблея ООН провозгласила эту дату в 1995 г. в связи с годовщиной со дня принятия Конвенции Организации Объединенных Наций по борьбе с опустыниванием. Опустынивание – это один из наиболее тревожных мировых процессов деградации окружающей среды. Оно угрожает здоровью и источникам средств к существованию более 1 млрд. людей. Опустынивание и засуха приводят к потерям сельскохозяйственной продукции. По разным оценкам, около 100 млн. га земель в 35 субъектах Российской Федерации подвержены опустыниванию или потенциально опасны в этом отношении. Наиболее напряжённая ситуация в европейской части России сложилась в Калмыкии, территория которой по степени засушливости уступает лишь пустыням Средней Азии. Деградация земель Калмыкии привела к образованию первой в Европе антропогенной пустыни с характерными массивами открытых и незакреплённых песков.</p>
<p>Всемирный день народонаселения</p>	<p><b>11 июля</b></p> <p>Этот день ежегодно отмечается с 1990 г. Дата выбрана в честь появления 11 июля 1987 г., 5-миллиардного жителя нашей планеты. Самыми многочисленными странами мира являются Китай и Индия, далее – США, Индонезия, Бразилия, Пакистан и Россия (занимает 9 позицию).</p>

<b>Название праздника (события)</b>	<b>Краткая информационная справка</b>
<p>Международный день бездомных животных</p> 	<p><b>16 августа</b></p> <p>Этот день вошёл в календарь согласно предложению международного Общества Прав Животных (США). Первый закон в защиту животных от жестокости был принят в Великобритании в 1822г. Вскоре после Великобритании законы по защите животных были приняты в большинстве европейских стран. 27 мая 2004г. Парламентом Австрии был принят один из самых прогрессивных в Европе законов по защите животных. Согласно этому закону, преступлением будет считаться содержание цыплят в тесных клетках, обрезание собакам хвоста и ушей, использование львов и других диких животных в цирках, содержание собак на цепи, а щенков и котят в душных витринах зоомагазинов.</p> <p>По данным Центра защиты прав животных «Вита» на территории России обитает около 120 тысяч безнадзорных собак и кошек.</p>
<p>День Байкала</p> 	<p><b>25 августа</b></p> <p>Праздник учреждён в 1999 г. и с тех пор отмечается ежегодно в четвёртое воскресенье августа. С течением времени праздник получил общероссийское и общемировое признание. Байкал имеет непреходящую ценность не только для россиян, но и для всего человечества, поскольку это самое древнее озеро на планете, самое глубокое и одно из самых больших. Оно содержит 22% мировых запасов чистой пресной воды. Более 3 500 видов растений и животных населяют его.</p>

## **СОДЕРЖАНИЕ СИСТЕМЫ «ПОТОК ПОЗНАНИЯ»**

Система «поток познания» имеет 4 стадии [5]:

Стадия 1: Пробуждение энтузиазма.

Стадия 2: Сосредоточение внимания.

Стадия 3: Приобретение прямого опыта.

Стадия 4: Передача своего вдохновения (или впечатления) другим.

### **Виды игр, которые лучше всего применять**

#### **на различных этапах реализации системы «поток познания»**

#### **Стадия 1: Пробуждение энтузиазма**

Какие качества пробуждает: энергию и готовность воспринимать новое.

Достоинства:

- основана на любви детей к игре;
- создает атмосферу энтузиазма;
- динамическое начало приводит к тому, что все дети включаются в игру;
- развивает готовность воспринимать новое, побеждает пассивность;
- вовлекает всех детей в игру;
- поглощает все внимание детей (сводит к минимуму все проблемы с дисциплиной);
- создает контакт с обучающим;
- создает хорошую динамику в группе;
- указывает направление познания и его структуру;
- готовит детей к другим, требующим большей тонкости восприятия занятиям.

Эта стадия – стадия подвижных игр. Веселые игры и занятия заряжают энергией. Цель этой стадии достигнута, когда все дети играют с радостным энтузиазмом.

Игры стадии 1 – это игры выдры, потому что выдра – это единственное животное, которое играет на протяжении всей своей жизни. Помимо радости и веселья, стадия энтузиазма даёт детям ощущение близости друг к другу. Эта

стадия формирует базу готовности и энтузиазма, на которой можно строить более глубокое и более содержательное здание опыта и знаний.

Начав с подвижных игр, будет больше шансов вовлечь всю группу в занятия.

Игра 1. «ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ» способствует пробуждению энтузиазма в группе в самом начале занятия, на котором используется «поток познания».

В игре 2 «ПРИРОДНЫЕ ПРОЦЕССЫ» дети разыгрывают различные природные процессы, такие как круговорот воды, пищевые цепи и даже процесс оледенения.

Игра 3. «ПРИРОДНОЕ ЛОТО»

В эту игру играют так же, как в обычное лото, но вместо чисел используют природные предметы.

Игра 4. «МЕСТО ОБИТАНИЯ»

Дети, сыграв в эту игру, очень быстро начинают понимать связь растений и животных с абиотическими факторами данного местообитания. Игра «Место обитания» также помогает детям понять, как различные компоненты природы взаимодействуют между собой, образуя сообщества живых и неживых элементов, где каждый элемент находится во взаимосвязи с другими.

Игра 5. «ГУМАНИЗАЦИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Игры помогает детям лучше узнать друг друга. После игры члены группы чувствуют себя более свободно, и совместная работа протекает лучше.

**Стадия 2: Сосредоточение внимания.**

Какие качества пробуждает: восприятие.

Достоинства:

- увеличивает продолжительность периода сосредоточения внимания;
- углубляет восприятие за счет концентрации внимания;
- направляет энтузиазм, возникший во время первой стадии, в позитивное русло;
- развивает наблюдательность;



- умиротворяет разум;
- развивает восприимчивость к различным аспектам природы

Игры второй стадии (сосредоточение внимания) помогают развивать в детях спокойствие и способность к восприятию. Для того чтобы, обратить внимание на природные объекты, надо успокоить свой ум. Но если сразу же перейти к спокойным играм, многие дети не смогут получить от них настоящего удовольствия, поскольку они продолжают находиться в возбужденном состоянии. Вторая стадия служит мостом между энергичными подвижными играми и играми, в которых требуется большая концентрация внимания и покой.

Игры второй стадии очень просты, но вместе с тем исключительно эффективны. Они не только помогают детям стать более наблюдательными, но позволяют настроить их ум и сердце на восприятие красоты природы.

Особенность игр второй стадии состоит в том, чтобы из всех чувств выбрать какое-то одно (осознание, зрение, слух) и каким-нибудь оригинальным способом заставить игроков сконцентрироваться на нем.

Игра 6. «ИГРА В ЗВУКИ» – ещё одна игра на внимание. Она очень хорошо помогает:

- сконцентрировать внимание игроков,
- успокоиться после подвижных игр первой стадии,
- подготовить детей к прослушиванию историй или к разговору о естественнонаучных проблемах,
- даёт детям свежий опыт восприятия интересных, красивых звуков природы.

#### Игра 7. «КАРТА ЗВУКОВ»

Игрокам выдать карточки и карандаши и просить сесть подальше друг от друга, для того чтобы почувствовать себя в одиночестве. Подобно «Игре в звуки», «Карта звуков» позволяет игрокам легко и естественно воспринимать всё, что их окружает. Стадия сосредоточения внимания не должна продолжаться долго – достаточно 5-15 минут. Продолжительность игр зависит от природного окружения, возраста и настроения игроков.

Очень важно на этой стадии внимательно следить за уровнем энтузиазма и уровнем восприятия в группе.

#### Игра 8. «ТРОПА ДИКОЙ ПРИРОДЫ»

Рассказать детям, что индейцы их возраста отправлялись в одиночку в лес, чтобы набраться мудрости у природы, потому что они чувствовали, что если будешь вести себя тихо и внимательно наблюдать, то Природа очень многое поведаст тебе о жизни и о тебе самом.

Через условленный промежуток времени (до 20 минут) пройти по тропе и собрать всех детей. Попросить детей, чтобы назад они тоже шли молча. Когда вся группа соберется, дети будут в таком настроении, что им захочется поделиться увиденным и услышанным, поэтому закончить свою прогулку надо в таком месте, где вся группа может удобно разместиться и поговорить.

#### Игра 9. «ПРОГУЛКА БОСИКОМ»

Прогулка босиком – один из лучших способов понаблюдать за дикой природой.

Медленная ходьба вызывает желание почаще останавливаться и осматриваться вокруг, поскольку у появляется больше возможности увидеть диких животных.

#### Игра 10. «ЖИВОТНЫЕ, ЖИВОТНЫЕ!»

Это игра помогает детям лучше почувствовать свою связь с животными.

### **Стадия 3: Получение прямого опыта**

Какие качества пробуждает: увлеченность.

Достоинства:

- дети учатся лучше, когда совершают свои собственные открытия;
- даёт прямое, основанное на опыте, интуитивное знание;
- развивает способность удивляться, сопереживать и любить;
- развивает личностное отношение к экологическим идеалам.

Каждая игра, направленная на получение прямого опыта, заставляет остро работать один или два органа чувств. Например, игры «Как подзывать птиц»; «Слепая гусеница»; «Фотограф» [5].

С помощью познания через прямой опыт расширяется восприятие детей, и они включают в него окружающий мир.

#### Игра 11. «ТАИНСТВЕННОЕ ЖИВОТНОЕ»

Игра «Таинственное животное» предоставляет прекрасную возможность рассказать детям о малоизвестных животных, например, о бабочке, находящейся под угрозой вымирания из-за разрушения мест её обитания.

#### Игра 12. «ТРОПА ПОЗНАНИЯ»

Ступая по тропе познания, участники этой игры воспринимают непосредственно какой-нибудь один аспект природы.

#### Игра 13. «НАПРАВЛЕННЫЕ ФАНТАЗИИ»

Направленные фантазии – прекрасное средство, помогающее проникнуть в суть других форм жизни.

#### Игра 14. «ПРЕДСТАВЬ СЕБЯ ДЕРЕВОМ»

В эту можно играть как в помещении, так и на улице. Найти большое листопадное дерево.

#### Игра 15. «ФОТОГРАФ И ФОТОАППАРАТ»

В этой игре дети познают природу с помощью своих органов чувств, а не выслушивая объяснения взрослых.

Задача этой игры – помочь её участникам увидеть красоту природы.

### **Стадия 4: Передача своего вдохновения другим**

Какое качество пробуждает: идеализм.

Достоинства:

- проясняет и усиливает личный опыт;
- дает примеры вдохновляющего образа жизни;
- усиливает чувство равенства;
- помогает сплотить группу;
- даёт обратную связь обучающему;
- обучающий делится своим вдохновением с очень чуткой аудиторией.

Игры и занятия стадии разделенного вдохновения очень просты. Простые игры стадии вдохновения позволяют узнать, о чем думали дети и что они чувствовали во время игр.

В игре «**ВООБРАЖАЕМОЕ ДЕРЕВО**» игроки представляют себе, как они превращаются в деревья. Они мысленно переживают всё то, что происходит с деревьями в течение года. Игра «Воображаемое дерево» заканчивается тем, что все игроки ложатся на спины и устремляют свои взгляды сквозь ветви листопадного дерева.

#### Игра 16. «**ИСТОРИИ ИЗ ЖИЗНИ ВЕЛИКИХ НАТУРАЛИСТОВ**»

Рассказы о великих натуралистах – это прекрасное средство, позволяющее не только раскрыть мудрость природы, но и убедить детей в том, какую большую ценность имеет жизнь, прожитая в соответствии с высокими идеалами.

#### Игра 17. «**МЕДИТАЦИИ НА ПРИРОДЕ**»

Красивый вид помогает детям настроиться на те ощущения, которые должно вызвать у них прочитанное педагогом высказывание (цитата).

#### Игра 18. «**ПИСЬМО САМОМУ СЕБЕ**»

В процессе «написания» письма полученный опыт и его уроки прочнее укладываются в сознании участника игры. А когда ребёнок «держит в руках» (слушает) своё письмо, он как бы получает новый импульс для продолжения контактов с миром природы.

#### Игра 19. «**ПТИЦЫ В НЕБЕ**»

Выражая это настроение в песне или в стихотворении, ребёнок глубже его осознает.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

(старшая группа, 5 – 6 лет)

К 6 годам ребенок:

- проявляет разнообразные познавательные интересы, имеет дифференцированные представления о мире, отражает свои чувства и впечатления в предпочитаемой деятельности;
- активен в разных видах познавательной деятельности; по собственной инициативе наблюдает, экспериментирует, рассуждает, выдвигает проблемы, проявляет догадку и сообразительность в процессе их решения;
- знает основные признаки живого, устанавливает связи между состоянием живых существ, средой обитания и соответствием условий потребностям;
- владеет предметными понятиями в соответствии с программой, устанавливает под руководством педагога и самостоятельно частные, и общие связи;
- пользуется наблюдением для познания природы;
- моделирует признаки объектов и связи;
- владеет трудовыми умениями, достигая хороших результатов;
- бережно, заботливо, гуманно относится к природе, нетерпим к другим детям и взрослым в случае нарушения ими правил общения с природой;
- готов оказать помощь в случае необходимости;
- эмоционально воспринимает природу, видит ее красоту.

### **ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

(подготовительная группа, 6 – 7 лет)

К 7 годам ребенок:

- отличается широтой кругозора, интересно и с увлечением делится впечатлениями;
- организует и осуществляет познавательно-исследовательскую деятельность в соответствии с собственными замыслами;

- может длительно целенаправленно наблюдать за объектами, выделять их проявления, изменения во времени;
- проявляет познавательный интерес к природе родного края;
- обладает элементами экологического сознания, ценностных ориентации в поведении и деятельности, обеспечивающих ответственное отношение к окружающей социальной и природной среде и здоровью (собственному и окружающих людей), следование экологическим правилам в доступных для ребенка шестого года жизни формах;
- знает основные признаки живой природы, устанавливает взаимосвязи между объектами природы;
- имеет представление о том, что растения, животные, человек как представители живого в мире природы;
- имеет представление о потребностях конкретных растений, животных, людей в условиях среды (свете, воздухе, благоприятной температуре, пище, месте для обитания, защите от врагов); понимание связи между средой обитания конкретных живых существ и особенностями их строения, образа жизни, зависимости живых существ от удовлетворения их потребностей;
- устанавливает связи состояния конкретных живых организмов с условиями их существования, с удовлетворением потребностей;
- знает о роли человека в нарушении и сохранении целостности конкретной экосистемы, правила поведения в ней (Человек охраняет природу. Он бережет лес от пожаров, на вырубленных местах сажает молодые деревья. Человек создает заповедники, оберегает растения и животных, занесенных в Красную книгу);
- на основе данной программы у детей формируются элементарные предметные понятия: «травы», «кустарники», «деревья», «растения», «насекомые», «рыбы», «птицы», «звери», «Среда обитания», «приспособление», «сезонные изменения»;
- бережно, заботливо, гуманно относится к живой природе;
- эмоционально воспринимает природу, видит ее красоту.

**Взаимосвязь культурных практик и  
целевых ориентиров дошкольного образования<sup>1</sup>**

<b>Виды культурных практик</b>	<b>Универсальные культурные умения</b>	<b>Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования</b>
Свободные практики детской деятельности	<ul style="list-style-type: none"> <li>- владеет основными культурными способами экологической деятельности; самостоятельно действует (в повседневной жизни, в различных видах детской деятельности);</li> <li>- выражает индивидуальное предпочтение видам деятельности, партнерам</li> </ul>	Ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности
Практики экологического игрового взаимодействия	<ul style="list-style-type: none"> <li>- в экологической игре разыгрывает события по игровому замыслу, дополняя и приукрашивая действительность желаемым;</li> <li>- согласовывает свои действия с действиями партнеров по игре;</li> <li>- следует разным экологическим правилам нормам.</li> </ul>	Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам

<sup>1</sup> Таблица составлена по материалам М. В. Корепановой [4].

<b>Виды культурных практик</b>	<b>Универсальные культурные умения</b>	<b>Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования</b>
Коммуникативные практики	<ul style="list-style-type: none"> <li>- инициативен в общении с природой;</li> <li>- использует различные речевые формы: описания, повествования, рассуждения.</li> </ul>	Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выразить свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности
Культурные практики здорового образа жизни	- владеет основными движениями; контролирует и управляет ими	У ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими
Культурные практики формирования экологического поведения и отношения к окружающему	<ul style="list-style-type: none"> <li>- владеет конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми, не нанося вред окружающей природе,</li> <li>- соблюдает правила безопасного поведения в природе.</li> </ul>	Ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками
Культурные практики познания мира и самопознания	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обладает элементарными представлениями в области экологической грамотности;</li> <li>- использует свои знания и умения в различных</li> </ul>	Ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумать объяснения явлениям природы и



<b>Виды культурных практик</b>	<b>Универсальные культурные умения</b>	<b>Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования</b>
	сферах действительности	<p>поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на собственные знания и умения в различных видах деятельности</p>



**Раздел 2**

**КОМПЛЕКС**

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ**

**УСЛОВИЙ**

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

При распределении разделов программы по годам обучения учитываются:

- основные принципы дидактики,
- возрастные особенности каждой группы,
- физические возможности и психологические особенности ребенка от 5 до 7 (8) лет.

Режим занятий детей по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игровая экология» определяется ежегодно исходя из запросов родителей (законных представителей) дошкольников, а также возможностей МДОБУ № 166 и может составлять от 1 до 3 раз в неделю продолжительностью занятия в день до 30 минут (в зависимости от возраста и подготовленности воспитанников).

Занятия проходят во второй половине дня.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая экология» может реализовываться и в каникулярный период.

Групповые и подгрупповые досуговые мероприятия экологической направленности могут проводиться от 1 до 3 раз в неделю исходя из образовательных запросов родителей (законных представителей) воспитанников и возможностей дошкольной образовательной организации.

При трехразовых занятиях в неделю время на отведенные разделы пропорционально увеличивается, используется дополнительный материал.

Массовые мероприятия экологической направленности, в которых участвуют все дети и их родители, проводятся в соответствии с годовым планом. Подбор реализуемых мероприятий варьируется год от года в соответствии с экологическим календарём, интересами и возможностями дошкольников, педагогов и родителей.

Количество массовых мероприятий экологической направленности – до 4 в течение года.

Продолжительность мероприятия – от 30 минут до 1 часа 20 минут.

# ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

## СЕНТЯБРЬ

- 8 День Байкала
- 15 Всемирный день уборки  
День работников леса
- 16 Международный день охраны  
озонового слоя
- 18 Всемирный день мониторинга  
качества воды
- 21 Международный день мира
- 22 Всемирный день носорога
- 26 Всемирный день моря
- 29 Всемирный день рек

## ОКТАБРЬ

- 2 Всемирный день  
сельскохозяйственных животных
- 4 Всемирный день животных
- 6 Всемирный день охраны  
мест обитания
- 16 Всемирный день здорового  
питания
- 23 Международный день  
снежного барса
- 31 Международный день  
Чёрного моря

## НОЯБРЬ

- 8 Всемирный день  
градостроительства
- 10 Всемирный день науки
- 12 Синичкин день

## ДЕКАБРЬ

- 5 Всемирный день почв
- 11 Международный день гор
- 19 День вечнозелёных растений

## ЯНВАРЬ

- 10 День признательности  
комнатным растениям
- 11 День заповедников
- 20 Всемирный день снега
- 29 День открытия Антарктиды

## ФЕВРАЛЬ

- 2 Всемирный день водно-  
болотных угодий
- 9 Всемирный день защиты  
морских млекопитающих и  
Всемирный день китов
- 17 День кота
- 27 Международный день  
полярного медведя

## МАРТ

- 1 День кошек в России
- 3 Всемирный день дикой  
природы
- 20 Всемирный день Земли  
Всемирный день воробья
- 21 Всемирный день посадки  
деревьев
- 22 Всемирный день водных  
ресурсов  
День Балтийского моря

## МАРТ

- 23 Всемирный день метеоролога
- 30 Час Земли

## АПРЕЛЬ

- 1 Международный день птиц
- 4 Всемирный день бродячих  
животных
- 7 День геолога
- 12 Всемирный день космонавтики
- 22 Международный день Земли

## МАЙ

- 3 День Солнца
- 11 Всемирный день  
мигрирующих птиц  
Международный день  
астрономии
- 15 День исчезающих видов
- 16 День любви к деревьям
- 22 Международный день  
биологического разнообразия
- 24 Европейский день парков

## ИЮНЬ

- 5 Всемирный день охраны  
окружающей среды  
(День эколога)
- 8 Всемирный день океанов
- 15 Всемирный день ветра
- 16 Всемирный день морских  
черепах
- 21 Всемирный день жирафа
- 27 Международный день  
рыболовства
- 29 Международный день  
тропиков

## ИЮЛЬ

- 7 День работников природно-  
заповедного дела
- 10 День «Не наступайте на пчёл»
- 14 День рыбака
- 29 Международный день тигра

## АВГУСТ

- 12 Всемирный день слонов
- 16 Международный день  
бездомных животных
- 19 Всемирный день орангутанга
- 29 День экологического долга

### СЕНТЯБРЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### ДЕКАБРЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### МАРТ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### ИЮНЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### ОКТАБРЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### ЯНВАРЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### АПРЕЛЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### ИЮЛЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### НОЯБРЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### ФЕВРАЛЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

### МАЙ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### АВГУСТ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Особенностью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игровая экология» является возможность реализации её просто на улице или в групповых помещениях детского сада. Однако сама программа вдохновляет её участников – педагогов, детей и их родителей – активно преобразовывать окружающую среду детского сада. В МДОБУ № 166 города Сочи за последние три года появилось несколько таких развивающих сред.

**Предметно-развивающая среда «Космос»** предназначена для того, чтобы дети могли узнать, как рождаются звезды, какая самая горячая звезда во Вселенной, кто первым полетел в космос и многое другое.

### **Предметно-развивающая среда «Море»**

Развивающая предметно-пространственная среда «Море» обеспечивает

- условия для освоения культурных практик по данной теме;
- гармоничное всестороннее развитие детей с учетом особенностей возраста, здоровья, психических, физических и речевых нарушений;
- полноценное общение между собой, а в процессе образовательной и досуговой деятельности – с педагогом;
- возможность уединиться по желанию ребенка;
- учёт национально-культурных, климатических условий, в которых осуществляется образовательная деятельность.

**Предметно-развивающая среда «Лесная аптека»** – это возможность

- для знакомства с целебными свойствами растений (мята, розмарин, душица, подорожник, овес, мелисса и др.),
- наблюдения за развитием растений,
- эколого-эстетического развития,
- оздоровления ребенка
- формирования нравственных качеств

**Предметно-развивающая среда «Тренажер Время и Музей часов»** выполняет образовательную, развивающую, воспитывающую, стимулирующую, организованную, коммуникативную функции. Но самое главное – она работает на развитие самостоятельности и самодеятельности ребенка.

**Предметно-развивающая среда «Природный конструктор из дерева»**

Строительная игра – такая деятельность ребенка, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разных постройках и связанных с ними действиях. Обеспечивает возможность для самодеятельности ребенка. Он имеет возможность самостоятельно задумывать вид деятельности и без помощи взрослого ее выполнить. Организация пространства сориентирована, на то чтобы обеспечить каждому воспитаннику свободный двигательный режим.

**Предметно-развивающая среда «Геометрическая дорожка»**

Развитие зрительного восприятия и внимания. Формирование исследовательских навыков. Знакомство с геометрическими фигурами и формами предметов. Воспитание правильного физиологического дыхания.

Сочетания привычных и неординарных элементов в эстетически организованной среде: использование своеобразного языка искусства в дизайне: линии, образы, краски и т.п.

**Предметно-развивающая среда «Ручей»**

Развитие зрительного восприятия и внимания. Формирование исследовательских навыков. Обогащение активного словаря детей. Формирование и расширение представлений об окружающем мире.

Взаимодействие и связь с природой. Предоставление возможности родителям принимать участие в организации среды.

**Предметно-развивающая среда «Озеро»**

Развитие зрительного восприятия и внимания. Формирование исследовательских навыков. Обогащение активного словаря детей. Формирование и расширение представлений об окружающем

**Предметно-развивающая среда «Ягодная поляна»**

**Предметно-развивающая среда «Экологические маршруты» по программе «Эколята»**

**Предметно-развивающая среда «Маршруты путешествий»**

- чтение карт
- изучение компаса
- сбор рюкзака выживания

**Предметно-развивающая среда «Музей камней»**

**Экспериментальная лаборатория «Под зонтиками»**

Оборудование для опытов и экспериментов с песком и водой

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Все групповые помещения оснащены цифровым оборудованием, что позволяет проводить и виртуальные экскурсии по самым отдалённым и недоступным местам нашей планеты.

### **Развивающие конструкторы**

#### **Многофункциональный стол (игровой модуль для развития детей)**

Использование: организация сюжетно- ролевых игр с помощью разнообразных основ; приобретение навыков конструктивной деятельности; развитие элементарных представлений, визуального восприятия, творческих способностей; развитие логического и пространственного мышления; развитие речи, представлений об окружающем мире, социально-коммуникативных навыков.

#### **Тактильный ящик**

Изделие представляет собой ящик с дверцей, тактильными ячейками и съёмными функциональными крышками, три из которых являются калибрами (сортерами), а одна - тактильной ячейкой в виде шторок. Играя, ребенок учится правильно соотносить размеры предметов, сортировать и располагать их в определенном порядке, изучает цвета, а так же развивает навыки идентификации и воображение.

#### **Тактильные платформы**

Тактильные платформы идеально подходят для создания интересных игровых поверхностей и игровых уголков для детей. Благодаря своей форме и текстуре, из отдельных платформ можно выстраивать конструкции с бесконечным множеством конфигураций. Это и трехмерные тактильные дорожки, и полосы препятствий, и просто подиумы. Данное изделие способствует развитию у детей моторики, ловкости и компенсирует дефицит двигательной активности.

#### **Декоративно-развивающая панель «Времена года»**

Панель «Времена года» состоит из двух частей, что позволяет крепить на нее как на стене, так и в углу. 95 листьев и цветов, входящих в комплект, предназначены для развития мелкой моторики, а также для изучения времен года. Изучая сезоны, попросите детей изобразить дерево зимой (сняв все листья),



весной (надев цветы), летом (надев цветы и много листьев) и осенью (оставив листья только желтого цвета).

### **Вулкан**

Эта модель представляет собой два типа вулкана: составной вулкан и стратовулкан. Идеально подходит для демонстрации группы, имея научную достоверность. Содействует формированию научной картины мира, первоначального представления о типах вулканов. Развивает творческую исследовательскую активность детей. Воспитывает интерес к познавательно-исследовательской деятельности, целеустремленность, настойчивость, самостоятельность.

### **Наглядные пособия «Окружающий мир»**

Демонстрационные таблицы нового поколения составлены педагогами, методистами и детскими психологами, что позволяет наряду с традиционными методами обучения дошкольников реализовать инновационные образовательные подходы в соответствии с ФГОС ДО.

Таблицы предназначены прежде всего для знакомства детей с окружающим миром.

Использование карточек, входящих в каждый комплект, расширяет дидактические возможности демонстрационных таблиц.

Комплекты демонстрационных таблиц представляют новое поколение наглядной игровой среды для дошкольников, способствующей развитию наглядно-действенного, наглядно-образного, словесно-логического, абстрактно-логического и пространственного мышления, создающей предпосылки для развития творчества.

### **Обучающая игра «Глобус»**

Использование: обучает ребенка местонахождению и географическому расположению стран; благодаря функциям смены языка, позволяет обучить ребенка базовым языковым навыкам разных стран; развивает логическое мышление и концентрацию внимания; управляя джойстиком, ребенок может почувст-

зовать и выполнить направления вперед, назад, вправо и влево; знакомит ребенка с различными стилями музыки и фольклора.

### **Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников «Наураша»**

Главная цель – пробуждение в ребенке интереса к исследованию окружающего мира и стремлению к новым знаниям. Датчики, спроектированные в форме божьей коровки, позволяют маленькому исследователю очутиться в детской цифровой лаборатории, провести ряд увлекательных экспериментов с датчиками, обладающими способностью чувствовать окружающую среду.

### **Стенд «При пожаре звонить 01»**

Наглядные иллюстрации и картинки покажут детям, как вести себя, чтобы не возникло экстренной ситуации, а также привьет чувство уверенности поведения.

## ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### *Аннотированный список*

#### **1. Официальный сайт «Экокласс».** – Режим доступа: <http://экокласс.рф/>.

Материалы, представленные на сайте, адресованы учителям и учащимся школ, однако могут быть использованы при реализации дополнительных образовательных программ экологической направленности с детьми старшего дошкольного возраста, а также с их родителями.

#### **ВОДА РОССИИ. ВОДНЫЙ СЛЕД**

В увлекательной и интерактивной форме материалы расскажут ребятам о водных запасах планеты, раскроют секреты сохранения чистой воды и научат бережному отношению к водным ресурсам.

#### **ВОДЫ РОССИИ: ЖИВАЯ ВОЛГА**

Уникальные интерактивные материалы дают возможность узнать много нового о Волге – одной из крупнейших рек земного шара и о том, как мы можем заботиться о ней, чтобы сохранить все то, что она нам даёт.

#### **ВОДЫ РОССИИ: ЛАБОРАТОРИЯ ЧИСТОЙ ВОДЫ**

Материалы посвящены качеству воды, способам её очистки и бережному отношению к водным богатствам нашей страны. Ребята получают знания с помощью опытов и экспериментов, видеороликов, загадок и игровых заданий.

#### **ВОДА РОССИИ: МОРЯ РОССИИ**

Материалы в игровой форме рассказывают о значении морей и океанов в жизни всех живых существ нашей планеты и необходимости сохранять красоту и здоровье водного мира.

#### **ВОДА РОССИИ. СБЕРЕЖЁМ ДАР ПРИРОДЫ**

Без воды жизнь на Земле невозможна. Но как сберечь этот бесценный дар природы? Что может сделать для этого каждый? Обо всем этом – экоурок «Вода России».

В ходе занятия ребята узнают, какую огромную ценность несёт пресная вода, какие опасности ей угрожают в XXI веке, кто и как защищает водоёмы в нашей стране.

## ВОДА РОССИИ: ДЕНЬ ЧЕРНОГО МОРЯ

Материалы посвящены изучению уникального природного объекта – Чёрного моря и тому, как каждый ребёнок может помочь сохранить его хрупкую экосистему! Ребята узнают много необычных фактов о Чёрном море, познакомятся с такими важными понятиями, как отдельный сбор и переработка отходов, участвуя в игровых состязаниях и выполнив домашнее задание. Материалы помогут сформировать у ребят понимание того, какие действия может предпринять каждый из них, чтобы внести вклад в сохранение моря.

## ВОДА РОССИИ: ПОДАРОК ЧЁРНОМУ МОРЮ

Ребята узнают о том, чем ценно Чёрное море лично для каждого, об основных источниках проблем для морских обитателей и последствиях загрязнения моря для живой природы и человека.

## ВОДА РОССИИ: ЧИСТЫЕ РЕКИ

Материалы о великих реках нашей страны. Ребята узнают о том, какие экологические проблемы угрожают рекам России и о том, как каждый гражданин России может внести свой вклад в сохранение их чистоты.

## КАК ЖИТЬ ЭКОЛОГИЧНО В МЕГАПОЛИСЕ

Интерактивный игровой материал наглядно демонстрирует, что может делать каждый, чтобы помочь в решении экологических проблем, и объясняет важность любого, даже самого маленького поступка.

## ЛЕС И КЛИМАТ

Благодаря этому уроку ваши ученики в игровых форматах узнают о том, как лес стоит на страже природы и людей, помогая приспосабливаться к опасным климатическим изменениям. А главное – научатся беречь лес и его богатства и снижать свой климатический след с помощью простых повседневных действий!

## ЛЕСОМАНИЯ: УРОК СОХРАНЕНИЯ ЛЕСОВ

Вместе с Шерлоком Лосем ребята смогут участвовать в настоящем Лосьследовании, разобраться в лесономике, чтобы достичь равновесия, и многое другое! Ребята получают новые знания о лесах и проблеме их исчезновения, а

также смогут на примере леса получить базовые знания о том, что такое ответственное потребление.

## МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЭКОЛОГИИ

Часть I. Дети, даже дошкольники, не расстанутся со своими мобильниками, планшетами и другими портативными устройствами. Данные материалы расскажут им, что гаджеты можно использовать не только для развлечений, но и для того, чтобы помогать природе. В рамках занятия гаджеты станут частью увлекательного образовательного процесса.

Часть II. Рассказ о том, как заботиться о собственном здоровье и об окружающей среде при помощи современных гаджетов, мобильных приложений и интернет-технологий, а также как сажать деревья, сообщать об экологических нарушениях, находить велопарковки и пункты приёма вторсырья и многое другое! Ребята легко усвоят материалы, выполнив задания настольной игры. Ее цель – спасти лес при помощи современных технологий.

## РАЗДЕЛЯЙ С НАМИ. МИР БЕЗ МУСОРА

1. Рассказ о том, как каждый может помочь победить одну из острых проблем человечества – проблему мусора.

На заседании спецагентов участники узнают о проблеме, связанной с чрезмерным количеством отходов на нашей планете. Затем Зеленый агент знакомит ребят с такими понятиями, как переработка отходов, отдельный сбор, захоронение отходов, сжигание отходов, загрязнение окружающей среды.

2. В интерактивной форме знакомство ребят с международным опытом в сфере обращения с отходами, технологиями переработки вторсырья, обучение простым каждодневным шагам, которые помогут им внести вклад в решение проблемы отходов.

3. Материалы расширяют представления о способах борьбы с мусором. Ребята узнают основные принципы жизни в стиле «ноль отходов», и как мусор может стать природным капиталом, увидят, сколько добытого сырья превращается в материалы, и сколько попадает на свалку. Каждый участник осознает, каким супероружием он обладает уже сейчас, чтобы помочь миру стать чище.

4. Игровые материалы для путешествия во времени, знакомства с идеями и проектами по решению «мусорной» проблемы, увлекательные групповые задания и ролевые игры.

### СОХРАНЕНИЕ РЕДКИХ ВИДОВ

Благодаря этому материалу дети узнают о том, насколько важно биологическое разнообразие, о роли редких видов животных и растений в природных системах и о том, какие действия каждый из нас может предпринимать для их сохранения.

### ХРАНИТЕЛИ ВОДЫ

Часть I. Материалы раскрывают много необычных и интересных фактов о воде и проблемах водосбережения, наглядно показывает, сколько обычный человек тратит воды и на что. Цель – доступно объяснить подрастающему поколению, почему нужно экономить воду и вдохновить его на повседневные простые действия по водосбережению.

Часть II. Материалы об ответственном отношении к водным ресурсам, мотивирующие на совершение практических шагов по водосбережению в повседневной жизни. Информация подаётся в форме рассказа о судьбе одного озера и о детях, которые пытаются его очистить, помочь и спасти. Материалы знакомят с ценностью пресной воды, рассказывают о том, какие опасности ей угрожают, кто и как защищает реки и озера нашей страны.

Часть III. Знакомство с темой переработки отходов и рассказ о том, как, перерабатывая отходы, мы экономим воду и сохраняем её чистой!

Часть IV. Знакомство с проблемой изменения климата и рассказ о том, как с помощью простых экологических действий можно внести свой вклад в решение этой глобальной проблемы.

### ЧИСТЫЙ ГОРОД НАЧИНАЕТСЯ С ТЕБЯ

Ребята узнают о простых и доступных каждому действиях, благодаря которым место, где мы живём, может стать красивее, а люди будут чувствовать себя лучше.

**2. Официальный сайт социального образовательного проекта «Страна экологическая».** – Режим доступа: <https://eco.rosuchebnik.ru/>

Социальный образовательный проект «Страна экологическая» направлен на формирование экологического мышления учащихся и представляет собой энциклопедию растительного и животного мира, созданную силами детей. На интерактивной карте экомаршрутов отмечены точки с фенологическими наблюдениями, фотографии и описания уголков природы.

### **3. Алексеева В. Школа удивления «Чудеса в решетке».**

Проект «Школа удивления «Чудеса в решетке»» учит ребенка видеть и чувствовать прекрасное.

Информация легко откладывается в памяти, ей хочется делиться с другими детьми и взрослыми.

В каждом блоке от 11 до 15 тем, в каждом красочная презентация, идеи для творчества, игры-задачки, которые учат ребенка мыслить нестандартно, искать новые способы решения и видеть обычные предметы под разными углами.

#### **БЛОК «ВОДНАЯ СТИХИЯ»**

1. Тайны океанов
2. Самые необычные моря
3. Самые необычные озера
4. Каналы
5. Водопады
6. Термальные источники
7. Самые опасные водоемы
8. Самые невероятные пляжи мира
9. Ледники, ледниковые пещеры
10. Фьорды Норвегии, сеноты Мексики, бухты, заливы
11. Природные колодцы мира
12. Самые необычные реки
13. Стихия воды

### БЛОК «ГОРЫ»

- |                                 |                                  |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Интересные факты о горах     | 8. Города в скалах, горах        |
| 2. Самые необычные горы планеты | 9. Удивительные пещеры           |
| 3. Каменные столбы              | 10. Самые необычные Карьеры мира |
| 4. Кратеры                      | 11. Гроты                        |
| 5. Необычные вулканы мира       | 12. Памятники в горах и скалах   |
| 6. Необычные Скалы              | 13. Минералы, драгоценные камни  |
| 7. Природа-архитектор           |                                  |

### БЛОК «УДИВИТЕЛЬНЫЕ РАСТЕНИЯ»

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1. Фестиваль цветов в Нидерландах | 8. Необычные деревья со съедобными плодами |
| 2. Фигурные стрижки деревьев      | 9. Необычные деревья                       |
| 3. Самые красивые туннели мира    | 10. Великолепные деревья                   |
| 4. Редчайшие цветы на земле       | 11. Необычные леса мира                    |
| 5. Самые опасные цветы мира       | 12. Удивительные сады                      |
| 6. Необычные цветы                | 13. Экзотические фрукты / овощи            |
| 7. Необычные грибы                |  |

### БЛОК «ЗАГАДОЧНЫЙ КОСМОС»

1. Интересные факты о космосе
2. Рекорды Солнечной системы
3. Загадочные черные дыры
4. Хвостатые кометы
5. Загадочные астероиды
6. Необычные факты о звездах
7. Самая яркая звезда – Солнце
8. Интересные факты о спутниках планет
9. Прекрасные туманности
10. Интересные факты о Земле и Луне
11. Интересные факты о Сатурне и Титане
12. Интересные факты о Марсе и его спутниках
13. Интересные факты о Меркурии и Нептуне



14. Интересные факты о Плуtone и Юпитере

15. Интересные факты об Уране и Венере

#### БЛОК «МИР НЕОБЫЧНЫХ НАСЕКОМЫХ И ПАУКОВ»

1. Необычные факты из жизни насекомых и пауков

2. Маскировка насекомых и пауков

3. Мир жуков

4. Мир муравьев

5. Мир стрекоз

6. Насекомые, которые приносят пользу

7. Поющие насекомые

8. Насекомые-рекордсмены

9. Самые красивые насекомые

10. Самые необычные бабочки в 2 частях

11. Самые необычные пауки

12. Самые ядовитые насекомые и пауки

#### БЛОК «НЕОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ»

1. Самые необыкновенные животные

2. Детеныши, не похожие на родителей

3. Дикие животные, живущие с человеком

4. Животные на грани исчезновения

5. Животные, которые недавно исчезли с лица Земли

6. Животные, которые спасают людей

7. Как животные получили свое название

8. Самые большие животные

9. Самые маленькие животные

10. Самые необычные морские животные

11. Самые смешные животные

12. Самые умные животные

**БЛОК «НЕОБЫКНОВЕННЫЕ ЖИТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН»**

1. Необычные жители подводных миров
2. Самые большие подводные животные
3. Пример строки в списке
4. Самые красивые обитатели морей и океанов
5. Самые странные обитатели подводных миров
6. Вымирающие морские обитатели
7. Самые глубоководные обитатели глубин
8. Прозрачные и светящиеся существа
9. Самые опасные существа морских глубин
10. Самые умные морские обитатели
11. Вымершие обитатели глубин

**БЛОК «УДИВИТЕЛЬНЫЕ ЯВЛЕНИЯ ПРИРОДЫ»**

1. Каменные чудеса
2. Необычные затмения
3. Необычные облачные явления
4. Необычные снежные и ледяные явления
5. Удивительные явления на воде
6. Природные явления, связанные с вулканами
7. Самые необычные небесные явления
8. Самые необычные явления в мире животных
9. Самые опасные места планеты
10. Такие разные ветра
11. Чудеса атмосферы (миражи, призраки)

**БЛОК «ЧУДЕСНЫЙ ПТИЧИЙ МИР»**

1. Интересные факты о жизни птиц
2. Хищные опасные птицы
3. Говорящие птицы
4. Птицы, которые не летают
5. Птицы-альбиносы

6. Птицы-рекордсмены
7. Самые большие птицы
8. Самые маленькие птицы
9. Самые необычные птицы
10. Самые умные птицы
11. Вымершие птицы
12. Вымирающие птицы
13. Павлин

#### БЛОК «УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПАРКИ МИРА»

1. Аквапарки мира
2. Ботанические сады и парки мира
3. Необычные заповедники
4. Парки аттракционов
5. Парки с зелеными фигурами
6. Самые красивые фонтаны мира
7. Самые необычные зоопарки
8. Самые необычные парки мира
9. Страна мумитроллей
10. Дерево жизни в парке Диснея
11. Космический парк
12. Парк в Голландии с деревом сказок

#### БЛОК «ТАКИЕ РАЗНЫЕ, НО РОДНЫЕ»

- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| 1. Собаки              | 7. Кошачьи    |
| 2. Дельфины            | 8. Змеи       |
| 3. Кошки               | 9. Черепахи   |
| 4. Обитатели Заполярья | 10. Ящерицы   |
| 5. Еноты               | 11. Динозавры |
| 6. Хвойные             | 12. Олени     |

4. Пироженко Т. Лэпбуки. – Режим доступа: [http://www.tavika.ru/p/blog-page\\_5.html](http://www.tavika.ru/p/blog-page_5.html)

На страницах блога имеется информация о лэпбукинге, авторских развивающих играх и игрушках для детей, поделках, образовательных проектах для детей и развивающих материалах. Автор блога не только описывает технику изготовления лэпбука, но и предлагает как готовые лэпбуки, так и разнообразные шаблоны, помогающие / упрощающие создание собственных лэпбуков.

Примеры и описание некоторых лэпбуков Т. Пироженко.

### ЛЭПБУК «ЭКОЛОГИЯ»

Режим доступа: <http://lapbook.ru/shop.php?ref=btb&id=009>



В лэпбук «Экология» включены 8 развивающих заданий

1. «Ресурсы» – изучение возобновляемых и невозобновляемых ресурсов и их значения для экологии.
2. «Охрана природы» – изучение проблем экологии и методов их решения.
3. «Тест по экологии» – определяем степень своей экологической сознательности.
4. «Экосистема» – знакомство с экосистемами: с их составом и связями внутри них.
5. «Правила поведения на природе» – знакомимся с правилами экологического поведения.
6. «Сортировка мусора» – задание на сортировку, и изучение что из чего изготовлено.

7. «Красная книга» – изучение редких видов, встречающихся в местности, в которой вы живете.

8. «Стихотворения» – произведения детских поэтов о бережном отношении к природе.

### ЛЭПБУК «МОРСКИЕ ЖИТЕЛИ»

Режим доступа: <http://www.tavika.ru/2017/08/lapbook-MorskieJiteli.html>



Лэпбук расскажет ребенку о животных Черного моря: рыбах, дельфинах, медузах, крабах, рачках, моллюсках и даже о планктоне, а также о самом Чёрном море – его географии, жизни в глубинах и экосистеме.

Выполнив несколько заданий, ребенок научится разбираться в слоях воды и строить цепочки питания для разных морских существ.

В папку-лэпбук «Морские жители. Черное море» вошли 11 развивающих элементов:

- |                                    |                                 |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Кармашек с карточками «Загадки» | 7. Мини-книжка «Моллюски»       |
| 2. Тест «Проверь себя»             | 8. Мини-книжка «Ракообразные»   |
| 3. Мини-книжка «Дельфины»          | 9. Кармашек с карточками «Рыбы» |
| 4. Мини-книжка «Черное море»       | 10. Мини-книжка «Плankтон»      |
| 5. Мини-книжка «Медузы»            | 11. Раскладушка «Берегись»      |
| 6. Мини-книжка «Акула»             |                                 |

## ЛЭПБУК «СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА»

Режим доступа: <http://lapbook.ru/shop.php?ref=btb&id=020>



В тематической папке «Солнечная система» 8 развивающих элементов:

1. Книжка-гармошка «Расстояния от Солнца до планет»
2. Раскладушка « Сравнительные размеры планет»
3. Кармашек с карточками по каждой из планет Солнечной системы.
4. Схема строения Солнечной системы
5. Откидные элементы «Состав Солнечной системы»
6. Кармашек с карточками «Образование Солнечной системы»
7. Конверт «Твой Галактический адрес»
8. Книжка-гармошка «Тайна девятой планеты»

## **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА**

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования не является основой объективной оценки соответствия установленным требованиям образовательной деятельности и подготовки обучающихся, освоивших образовательные программы соответствующего уровня и соответствующей направленности, независимо от формы получения образования и формы обучения (Часть 2 статьи 11 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»).

Освоение образовательных программ дошкольного образования не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации обучающихся (Часть 2 статьи 64 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»).

Вместе с тем при реализации программы дошкольного образования может проводиться оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования).

Результаты педагогической диагностики (мониторинга) могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

- индивидуализации образования (в том числе поддержки ребёнка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);
- оптимизации работы с группой детей.

Педагогическая диагностика уровня экологической грамотности ребёнка осуществляется с использованием следующих методик:

**1. Тест «Универсальный компьютер»** (диагностическая методика И. Э. Куликовской)

Цель: определение индивидуальных особенностей экологического кругозора ребенка.

Инструкция: «Представь себе, что существует универсальный компьютер, который знает обо всем на свете и может ответить на любой твой вопрос. Какие вопросы ты ему задашь?»

**2. Рисуночный тест «Я – часть природы»** (диагностическая методика И. Э. Куликовской)

Цель: изучение образных представлений детей о взаимосвязи и целостности ребенка и природы.

Суть: детям предлагается выбрать цветной фон, на котором они будут изображать себя в мире природы.

**3. Наблюдение** (диагностическая методика Н. Е. Черноивановой)

Цель: определить наличие разнообразных способов взаимодействия с природным миром.

Объектами наблюдения выступают: ребенок во взаимодействии с животными объектами, ребенок во взаимодействии с растительными объектами, ребенок во взаимодействии с объектами неживой природы... Педагог фиксирует способы взаимодействия: охранительный, регулирующий, контролирующий, заботливый и др.

**4. Проблемная ситуация «Случай в природе»** (диагностическая методика Н. Е. Черноивановой)

Цель: определить позицию ребенка в природном мире.

Детям читается отрывок из произведения о природе, рассказывающий о беде животного (растения) или рассказывается реальный случай.

Инструкция: послушай рассказ и скажи, как ты поступишь, что сделаешь, чтобы помочь животному (растению).



### **5. Тест «Салон природы» (Н.Е. Черноиванова)**

Цель: определить особенности предпочтений детьми реальных объектов природы и художественных образов природы.

Суть: в «салоне природы» выставлены реальные объекты природы (цветы, жучки, паучки, рыбки, суслики и др.), книги писателей о мире природы, жизни людей в природе.

Инструкция: «Ты можешь приобрести в «салоне природы» любые три понравившиеся предмета, если объяснишь, для чего приобретаешь и почему именно это».

### **6. Беседа по прочитанному произведению о природе (Н. Е. Черноиванова)**

Цель: определить особенности понимания связей между миром природы и миром человека и понимание художественного образа природы.

Детям читается стихотворение о природе и предлагается ответить на вопросы.

### **7. Тест «Образ мира» (модифицированный тест Е. С. Романовой и О. Ф. Потемкиной).**

*Цель:* изучить понимание многообразного видения природных зависимостей.

Детям предлагается нарисовать «картину мира природы».

### **8. Модифицированный тест «Рожицы»**

Цель: определить характер эмоциональных отношений к явлениям и объектам природы и к своим собственным чувствам.

Суть: Детям предлагается шесть рожиц (3 веселых, 3 грустных), которые необходимо соотнести по степени выраженности с предъявленными ситуациями и собственным состоянием.

### **9. Беседа (диагностическая методика И. Э. Куликовской)**

Цель: определение особенностей представлений детей о закономерностях природы и способах ее познания.

Беседа строится на основе вопросов, направленных на изучение особенностей природоведческих и экологических представлений.




## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Тест «Универсальный компьютер» (И. Э. Куликовская)

**Цель:** определение индивидуальных особенностей экологического кругозора ребенка.

**Педагог дает инструкцию:** «Представь себе, что существует универсальный компьютер, который знает обо всем на свете и может ответить на любой твой вопрос. Какие вопросы ты ему задашь?»

#### Оценка:

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	ребёнок задает более пяти вопросов, среди них 2 – 3 экологического содержания (вопросы типа «Как люди будут взаимодействовать с природой в будущем?», «Почему зимой нет цветов?» и т.п.)	
средний	ребёнок задает менее 5 вопросов, среди которых 1-2 экологического содержания	
низкий	ребёнок не задает вопросов экологического содержания	

### Рисуночный тест «Я – часть природы» (И. Э. Куликовская)

**Цель:** изучение образных представлений детей о взаимосвязи и целостности ребенка и природы.

**Суть:** детям предлагается выбрать цветной фон, на котором они будут изображать себя в мире природы.

#### Параметрами оценки выступают:

- размеры изображенных фигур, их соотношение,
- сочетание цвета как символа этих отношений,
- наличие неживых и живых компонентов природы, их взаимодействие,
- соответствие формы и содержания в рисунке.

Уровень представлений	Показатель	Оценка
высокий	адекватность реальных и образных связей, целостность сюжета, цветовая гармоничность	●
средний	целостность сюжета при отсутствии цветовой гармонии	●
низкий	гиперболизация природы или себя в ней, композиционная и цветовая дисгармоничность рисунка	●

### Наблюдение (Н.Е. Черноиванова)

**Цель:** определить наличие разнообразных способов взаимодействия с природным миром.

**Объектами наблюдения выступают:**

- ребенок во взаимодействии с животными объектами,
- ребенок во взаимодействии с растительными объектами,
- ребенок во взаимодействии с объектами неживой природы.

Педагог фиксирует способы взаимодействия:

- охранительный,
- регулирующий,
- контролирующий,
- заботливый и др.

**Оценка результатов наблюдения:**

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	дети, обладающие способами отождествления себя и объекта природы, проявляющие измененное поведение после общения с объектом природы, объект выступает партнером взаимодействия, демонстрирующие разнообразные способы взаимодействия	●
средний	дети, обладающие способами отождествления себя и объекта природы, объект выступает партнером взаимодействия, демонстрирующие отдельные способы взаимодействия	●
низкий	объект выступает партнером взаимодействия, дети называют объекты природы или не замечают их	●

### Проблемная ситуация «Случай в природе» (Н.Е. Черноиванова)

**Цель:** определить позицию ребенка в природном мире.

Детям читается отрывок из произведения о природе, рассказывающий о беде животного (растения) или рассказывается реальный случай.

**Инструкция:** послушай рассказ и скажи, как ты поступишь, что сделаешь, чтобы помочь животному (растению).

#### Оценка:

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	ребенок раскрывает разнообразные способы оказания помощи	●
средний	ребенок называет один или два, соответствующих ситуации способа	●
низкий	ребенок называет способы, не соответствующие ситуации	●

### Тест «Салон природы» (Н.Е. Черноиванова)

**Цель:** определить особенности предпочтений детьми реальных объектов природы и художественных образов природы.

**Суть:** в «салоне природы» выставлены реальные объекты природы (цветы, жучки, пауки, рыбки, суслики и др.), книги писателей о мире природы, жизни людей в природе. Ребенок может приобрести то или иное произведение или объект природы согласно выполненному правилу: «Ты можешь приобрести в «салоне природы» любые три понравившиеся предмета, если объяснишь, для чего приобретаешь и почему именно это».

#### Оценка:

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	верный ответ по каждому из трёх выбранных предметов: определил цель и мотивировал её	●
средний	определил цель, но не мотивировал	●
низкий	неточность в ответе	●

## Беседа по прочитанному произведению о природе

(Н. Е. Черноиванова)

**Цель:** определить особенности понимания связей между миром природы и миром человека и понимание художественного образа природы.

**Рекомендации:** Перед прочтением произведения вспомнить с детьми, что бывают птицы зимующие и перелетные. Перелетные птицы кормятся насекомыми, поэтому они улетают в теплые края, где нет снега и морозов. Выяснить, как гуси и перепелки приспособлены к наземно-воздушному образу жизни (гуси – водоплавающие, перепелки – нет), чем они питаются. Объяснить детям, что перелет очень труден для птиц, так как это отнимает много сил, нет времени хорошо прокормиться и мало корма, меняются сезонные условия неживой природы (короткий день, становится холодно, идут холодные дожди и даже снег, дует сильный ветер и т.д.).

**Э. Асадов**

### ДИКИЕ ГУСИ

С утра покинув приозерный луг,  
Летели гуси дикие на юг,  
А позади за ниткою гусиной  
Спешил на юг косяк перепелиный.

Все позади: простуженный ночлег,  
И ржавый лист, и первый мокрый снег...  
А там, на юге, пальмы и ракушки  
И в теплом Ниле теплые лягушки.

Вперед, вперед! Дорога далека,  
Все крепче холод, гуще облака,  
Меняется погода, ветер злей,  
И что ни взмах, то крылья тяжелей.

Смеркается... Все резче ветер в грудь,  
Слабеют силы, нет, не дотянуть!  
И тут протяжно крикнул головной:  
– Под нами море! Следуйте за мной!

Скорее вниз! Скорей, внизу вода!  
А это значит – отдых и еда! –

Но следом вдруг пошли перепела.  
– А вы куда? Вода для вас – беда!..

... К рассвету все замолкло... Тишина...  
Медлительная, важная луна,  
Опутав звезды сетью золотой,  
Загадочно повисла над водой...

... В лучах зари, забыв привычный страх,  
Качались гуси молча на волнах.  
У каждого в усталой тишине  
По спящей перепелке на спине...

Сводило горло... Так хотелось есть!..  
А рыб вокруг – вовек не перечесть!  
Но ни один за рыбой не нырнул  
И друга в глубину не окунул.

Вставал над морем искрометный круг,  
Летели гуси дикие на юг,  
А позади за ниткою гусиной  
Спешил на юг косяк перепелиный...

**Вопросы для беседы:**

О чем рассказывает поэт?

Как взаимодействуют друг с другом птицы?

Почему так поступили перепелки? А гуси?

Зачем человеку нужно знать об этом?

Тебе было интересно знать об этом? Почему?

Мог бы ты рассказать о подобном случае?

**Оценка:**

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	ответил на все вопросы правильно	●
средний	ответил на первые три вопроса	●
низкий	ответил на любые 1-2 вопроса	●

**Тест «Образ мира»**

(на основе теста Е.С. Романовой и О.Ф. Потемкиной «Образ мира»).

**Цель:** изучить понимание многообразного видения природных зависимостей.

Детям предлагается нарисовать «картину мира природы» о которой они мечтают.

**Интерпретация:** на основании особенностей изображения выделено пять основных видов рисунков:

1. «Планетарная» картина мира – изображение земного шара, других планет солнечной системы – когнитивная картина мира, в виде общепринятых нормативных знаний.

2. «Пейзажная» – в виде городского или сельского пейзажа с присутствием людей, животных, деревьев, цветов и т.п. – по самоотчетам – желаемая картина своего окружения.

3. «Непосредственное окружение», обстановка вокруг себя, своего дома, какая есть на самом деле, или ситуативная – «что приходит на ум».

4. «Метафорическая» или опосредованная картина мира, передающая сложное смысловое содержание, представление в виде какого-либо сложного образа.

5. «Абстрактная», схематическая, отличающаяся лаконизмом построения, в виде некоего абстрактного образа, знака, символа.

**Оценка:**

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	дети, изобразившие «планетарную», «абстрактную» и «метафорическую» картину мира	●
средний	дети, изобразившие «пейзажную» картину мира	●
низкий	дети, изобразившие непосредственное окружение	●

**Модифицированный тест «Рожицы»<sup>2</sup>**

**Цель:** определить характер эмоциональных отношений к явлениям и объектам природы и к своим собственным чувствам.

**Суть:** Детям предлагается шесть рожиц (3 веселых, 3 грустных), которые необходимо соотнести по степени выраженности с предъявленными ситуациями и собственным состоянием.

Диагностический изобразительный материал в этой методике представлен серией рисунков. Каждый рисунок сюжетно представляет собой некоторую типичную для жизни ребенка-дошкольника ситуацию. Каждый рисунок снабжен двумя дополнительными изображениями улыбающегося (У) и печального (П) лица.

Напротив номера каждого ребенка поставить соответствующую его выбору букву.

№ ребенка	№ рисунка												Количество выборов	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	адекватных	неадекватных
1														
2														
3...														

<sup>2</sup> Чумичева, Р.М. [15]

**Оценка:**

- адекватно подобранная и правильно аргументированная «рожица» оценивается как верный ответ – 3 балла;
- «рожица» подобрана адекватно, но цель не мотивирована – 2 балла;
- неадекватность подбора и неточность в ответе – 1 балл.

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	25 – 36 баллов	●
средний	13 – 24 балла	●
низкий	0 – 12 баллов	●

**Беседа (И.Э. Куликовская)**

**Цель:** определение особенностей представлений детей о закономерностях природы и способах ее познания.

Беседа строится на основе вопросов, направленных на изучение особенностей природоведческих и экологических представлений ребенка о картине мира природы.

1. Вопросы, позволяющие выяснить характер природоведческих представлений:

*- Какая природа вокруг тебя и что в ней происходит? Данный вопрос направлен на выяснение изменений, зависимостей и форм существования живых и неживых объектов.*

*- Каким образом можно узнать, что сейчас осень? (Какие знаки в природе сказали тебе, что сейчас осень? По каким признакам ты это понял?). Данный вопрос направлен на выяснение понимания сезонных изменений в природе.*

2. Вопросы для выяснения экологических представлений:

*- Что такое природа? Почему народ придумал такое слово? Из каких частей оно состоит? Данные вопросы направлены на выяснение понятия природа как категориального феномена жизни.*

*- Можно ли сказать, что ты, человек – это часть природы? Почему? Данные вопросы направлены на изучение понимания глубинной взаимосвязи,*



*существующей между человеком и природой, осознания себя как части природы, а не ее хозяина и властелина.*

3. Вопросы, направленные на изучение гуманитарного характера содержания отношений человека и природы:

*- Что ты любишь в природе, что не любишь? Этот вопрос направлен на выяснение ценностных смыслов природы – эстетических и нравственных категорий.*

*- Как ты ведешь себя в природе?*

*- Что ты можешь узнать о себе, взаимодействуя с природой?*

*- Что природа подарила тебе?*

**Ответы детей** оцениваются по следующим критериям:




2 балла – каждый точный, аргументированный ответ;

1 балл – ответ характеризуется не точностью, недифференцированностью, неопределенностью;

0 баллов – если ребенок не отвечает на вопрос.

Уровень	Показатель	Оценка
высокий	11 – 16 баллов	●
средний	6 – 10 баллов	●
низкий	менее 5 баллов	●

**Сводная таблица педагогической диагностики  
уровня экологической грамотности дошкольников**

№ ребенка	№ методики									Количество		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
...												

 **высокий**

 **средний**

 **низкий**

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Прежде чем перейти к описанию модели реализации программы «Игровая экология», уточним понятия «культурные практики» и «досуговая деятельность», являющиеся ключевыми для данной программы.

### КУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ

Понятие «*культурные практики*» было введено в сферу образования Н. Б. Крыловой [6]. По мнению автора, разнообразная детская деятельность, не эпизодическая, а привычная, повседневная, становится культурной практикой. В ее основе лежит приобретение и повторение различного опыта общения и взаимодействия со взрослыми, сверстниками и младшими детьми. От того, что именно будет практиковать ребенок, зависит его характер, система ценностей и оценок, стиль жизнедеятельности, дальнейшая.

Понятие «культурные практики» используется в ФГОС ДО [12] наряду с образовательной деятельностью разных видов для структурирования содержания дошкольного образования.

В Примерной основной образовательной программе дошкольного образования дается следующее определение: «Процесс приобщения к культурным образцам человеческой деятельности (культуре жизни, познанию мира, речи, коммуникации и пр.), приобретения культурных умений при взаимодействии с взрослыми и в самостоятельной деятельности в предметной среде называется процессом овладения культурными практиками» [13].

Культурные практики ребёнка обеспечивают его активную и продуктивную образовательную деятельность. Культурные практики – разнообразные, основанные на текущих и перспективных интересах ребёнка виды самостоятельной деятельности, поведения и опыта, складывающегося с первых дней его жизни.

### Культурные практики

- организуются в рамках детских видов деятельности, перечисленных в ФГОС ДО;
- решают задачи образовательной деятельности (образовательных областей);
- ориентированы на детские интересы (настоящие, и лежащие в зоне ближайшего развития) – они являются приоритетом (а не цели и интересы взрослых);
- ориентированы на создание творческого продукта деятельности материального или духовного (сказка, игровой сюжет);
- предполагают проявления самостоятельных проб и действий в деятельности и поведении;
- организуются во взаимодействии со взрослыми с постепенным нарастанием самостоятельности детей;
- воспитание строится не от задач взрослого, а от жизнедеятельности ребенка, а ребенок – полноправный субъект деятельности, взаимодействия и общения;
- в культурных практиках ребенок овладевает разными видами деятельности и общения.

К культурным практикам можно отнести всё разнообразие исследовательских, социально-ориентированных, организационно-коммуникативных, художественных способов действий.

**Направления проектирования культурных практик** в образовательном процессе:

- культурные практики на основе инициатив самих детей,
- культурные практики, инициируемые, организуемые и направляемые взрослыми.

### **Виды культурных практик:**

- свободные практики детской деятельности (игра, продуктивная, познавательно-исследовательская деятельность и др.);
- практики культурной идентификации и взаимодействия ребенка с окружающим социумом (ознакомление с окружающим, продуктивная деятельность, игры и др.);
- практики игрового взаимодействия (сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, подвижные игры и др.);
- коммуникативные практики (чтение художественной литературы, развитие речи, игры-драматизации и т.д.);
- культурные практики здорового образа жизни (физическое развитие, воспитание культурно-гигиенических навыков и др.);
- культурные практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры, бытовой труд и др.);
- культурные практики познания мира и самопознания (познавательно-исследовательская, продуктивная деятельность, нравственно-патриотическое воспитание, самопознание и др.)

### **При организации культурных практики**

1. Ребёнку предоставляется выбор – места, времени, дела, развлечения, общения и др. Мера свободы осознается ребенком пропорционально количеству выборов. На организацию различных вариантов выбора и направлена в первую очередь деятельность педагога.

2. Ребёнок побуждается к созданию нового материального или духовного продукта. Новое в содержании социального опыта ребёнка возникает тогда, когда требуется не автоматическое пользование известными предметами или правилами, а необходимо по-иному приспособиться к возникшей ситуации.

3. Педагог применяет «позитивные поглаживания» (по Э. Берну) как единицу социального взаимодействия. «Позитивное поглаживания» – это любой акт, предполагающий признание присутствия и существования другого челове-

ка. Оно бывает словесным и практическим, условным и безусловным, позитивным и негативным – демонстрировать признание.

4. У ребёнка развиваются рефлексивные потребности.

**Результатом организации культурных практик** является индивидуальный социокультурный опыт:

- опыт поведения в различных жизненных ситуациях;
- опыт применения норм и правил поведения;
- опыт эмоциональной реакции на происходящее;
- опыт организации своей деятельности;
- опыт общения и взаимодействия;
- опыт проявления инициативы и самостоятельности.

#### **Формы организации культурных практик**

- «клубная» форма работы: создается особая атмосфера свободного выбора, провоцирующая детское творчество и сотрудничество.

- творческие мастерские,
- групповая исследовательская работа, различные проекты.

#### **Основные условия организации культурных практик**

- воспроизводить жизненные ситуации, опираться на детские впечатления повседневной жизни;

- исключить давление на ребенка;
- вызывать личную заинтересованность ребенка и понимание им социальной значимости результатов своей деятельности;

- предлагать ребенку активное действие, связанное с планированием деятельности, обсуждением различных вариантов участия, с ответственностью, с самоконтролем и оценкой;

- предполагать взаимопомощь, вызывать потребность в сотрудничестве (поддерживать инициативу).

## Технологии организации культурных практик

### 1. Технология ситуации (ситуационный подход).

Ситуация организуется в тех случаях, когда:

- заранее известно, что в области этого содержания у воспитанников мало опыта и специальных знаний;
- нужно создать особый психологический настрой, переживание высоких чувств, открыть неизвестные воспитанникам области творчества;
- требуется пробудить интерес воспитанников к своей личности, к своему развитию.

### 2. Технология коллективного творческого дела (далее – КТД).

Группа трансформируется в свободную группу по интересам клубного типа под руководством педагога.

«Краеугольным камнем» технологии коллективного дела является работа микрогрупп.

*Механизм включения микрогрупп в коллективную деятельность* достаточно прост: все, что затевается («разведка», анализ идей и проектов, планирование, подготовка и проведение дела, коллективное обсуждение), начинается и заканчивается в микрогруппах. Каждая микрогруппа действует самостоятельно, часто «по секрету» от других, но не изолированно, действия всех микрогрупп сливаются в единое общее дело.

Важная роль в создании коллективных переживаний и коллективного опыта принадлежит обсуждениям «в кругу». Участники дела садятся в круг и друг за другом («по солнышку») высказывают свое мнение и оценку общему делу («что сегодня получилось, а что – нет; кому от наших дел сегодня было хорошо; что сделать, чтобы не повторить сегодняшнюю ошибку»).

Дело строится на механизме импровизации, выдумки, поиска нового. Длительная подготовка, репетиции, официально разработанные сценарии **здесь неприемлемы**. Ситуация коллективного дела должна восприниматься его участниками как часть реальной жизни, как жизненная проблема, которую следует

принять как свою собственную, значимую и интересную лично тебе и твоим товарищам.

### *3. Технология игры.*

Основная идея технологии игры направлена на то, чтобы воспитательное воздействие приобрело опосредованные, скрытые для детей формы. Воспитание в игре тем результативнее, чем она увлекательнее и чем больше воспитатель воспринимается детьми как желанный участник их игры.

### **Алгоритм организации культурных практик [2]**

1 шаг. Постановка проблемы и создание проблемной ситуации («знание о незнании») в виде:

- Проблемного вопроса ребенка или взрослого
- Задания
- Демонстрации опыта
- Рассказа о каком-либо необычном факте

2 шаг. Выдвижение гипотез на основе привлечения имеющегося у детей опыта.

3 шаг. Решение проблемы.

- Использование аналогий
- Сообщение детям дополнительной информации
- Организация деятельности (опыт, эксперимент, пробующие действия) и оценка результатов деятельности (что получилось?)

4 шаг. Формулирование вывода, установление связи с известным.

5 шаг. Решение творческой задачи на основе вывода (создать, придумать, изобрести...).



## КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Культурно-досуговая деятельность детей – это специфическая, практически основная сфера социальной жизни детского сада, семьи и учреждений дополнительного образования, которая создаёт внешние и внутренние условия для освоения социокультурного опыта человечества и развития личности в процессе изучения и познания ценностей различных видов культуры.

**Досуг** – часть свободного времени, характеризующаяся *свободным выбором занятий (деятельности)*, направленных на удовлетворение различных культурных потребностей личности.

**Предметом педагогики досуга** является *целенаправленный*, воспитательный процесс организации досуговой деятельности детей и перевод её на более высокий уровень развития.

### **Задачи педагогики досуга:**

- создание условий для самореализации и самовоспитания в сфере свободного времени;
- повышение нравственного и культурного уровня развития ребенка;
- включение в социально-значимую досуговую деятельность.

### **Методы педагогики досуга:**

- игра,
- театрализация,
- состязательность,
- импровизация,
- метод создания воспитывающих ситуаций.

### **Три типа отношения к организации досуга** (по М. Б. Зацепиной [3])

Первый тип – полное безразличие, т.е. педагогическая безнадзорность

Второй тип – излишняя заорганизованность, когда ребёнку не предоставляется право выбора и взрослые в основном сосредотачивают своё внимание на развитии ребёнка с маниакальным духовным напряжением.

Третий тип руководства – это поиск таких путей, форм, средств и методов, которые бы соединили в единое целое познание и развлечения, наполнили бы их нравственно-эстетическим содержанием.

## МОДЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ДООП «ИГРОВАЯ ЭКОЛОГИЯ»

Определившись с основными терминами и понятиями, перейдём к описанию модели реализации программы «Игровая экология».

В основе модели ДООП «Игровая экология» – объединение досуговой деятельности для овладения дошкольниками культурными практиками-пробами экологической направленности в единую систему на основе экологического календаря с использованием простых в применении и эффективных методик и техник:

- системы формирования восприятия природы Дж. Корнелла [5] через последовательность использования различных игр;
- системы техник визуализации информации (ментальной карты, лэпбука);
- принципа «трёх Э», включающего три элемента: экологию, эстетику, этику.



### МОДЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ДООП «ИГРОВАЯ ЭКОЛОГИЯ»

Последовательность шагов	Технологии организации культурных практик			Ментальная карта	Лэпбук	Досуговая деятельность
	Технология ситуации	Поток познания <sup>4</sup>	Технология КТД			
1 шаг. Постановка проблемы и создание проблемной ситуации	1.1 Выбор по экологическому календарю праздника месяца	1.2 Игры из I стадии				
2 шаг. Выдвижение гипотез на основе привлечения имеющегося у детей опыта		2.2 Игры из II стадии	2.1 Совместное планирование с помощью ментальной карты			
3 шаг. Решение проблемы	3.1 Игры из стадий I – III «потока познания»					3.2 Досуги
4 шаг. Формулирование вывода, установление связи с известным			4.1 Разработка макета лэпбука		4.2 Подбор материала для лэпбука	
5 шаг. Решение творческой задачи		5.4 Игры из IV стадии	5.2 Подготовка праздника		5.1 Изготовление лэпбука	5.3 Досуг / праздник

<sup>4</sup> Поскольку третья технология организации культурных практик – технология игры, а «поток познания» Дж. Корнелла – это и есть игровая экологическая технология, то мы сочли возможным указать в таблице именно «поток познания»

**1 шаг****ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ И СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНОЙ СИТУАЦИИ**

Первый шаг включает две составляющие, последовательность которых зависит от уровня развития детей, в частности, от уровня сформированности умения делать выбор.

1. Если дети (хотя бы некоторые) умеют делать выбор, то по экологическому календарю определяются 1 – 2 праздника / события, которым и будет посвящён месяц. Поскольку дети дошкольного возраста, как правило, не умеют читать, то значимые экологические даты выделяются красным цветом или заменяются рисунками.

ОКТАБРЬ						
1		3		5	<b>6</b>	7
8	9	10	11	12	13	14
15		17	18	19	20	21
22		24	25	26	27	28
29	30	<b>31</b>				

Анализ календаря – уже проблемная ситуация:

- Что «скрывается» за числами, выделенными красным?
- Что это за «кошка» и почему в экологическом календаре есть дата, посвящённая ей?
- Почему в одной из клеточек календаря появились овощи и фрукты?

И, наконец, чем похожи и чем отличаются рисунки в клеточках 2 и 4?



После того, как ответы на все вопросы найдены и определены ключевые (с точки зрения детей) экологические события месяца, можно перейти ко второй составляющей первого шага – играм из 1 стадии «потока познания». Эта стадия формирует базу готовности и энтузиазма, на которой можно строить более глубокое и более содержательное здание опыта и знаний на последующих шагах освоения культурных практик.

2. Если дети пассивны и / или им пока ещё трудно сделать выбор, то меняем составляющие первого шага местами: сначала «разогреваем» детей с помощью игр из 1 стадии «потока познания» (в этом случае игры I стадии «потока познания» формирует базу готовности и энтузиазма для решения проблемных ситуаций, возникающих при работе с экологическим календарём месяца.

## 2 шаг

### **ВЫДВИЖЕНИЕ ГИПОТЕЗ НА ОСНОВЕ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ИМЕЮЩЕГОСЯ У ДЕТЕЙ ОПЫТА**

Второй шаг, как и первый, включает две составляющие:

- обучение планированию с помощью ментальной карты;
- игры из 2 стадии «потока познания».

В связи с тем, что дошкольники не умеют писать, слова в ментальной карте заменяются рисунками самих детей, их родителей (если они участвуют в этом) или аппликацией. Ментальная карта в этой ситуации выступает в качестве планировщика всех предстоящих культурных практик в рамках выбранных на первом шаге праздников / ситуаций.

При работе над ментальной картой сначала определяется первый круг вопросов, затем идёт уточнение по каждому из них.

Ментальную карту лучше всего располагать на листе формата А3 или же на ватмане, так как она должна быть вывешена в доступном для детей месте в течение всего времени работы над темой. По мере «движения» по карте делаются пометки на ней о реализации намеченной «веточки» пути, а по завершении работы над темой ментальная карта служит опорой для рефлексии.

После того, как ментальная карта разработана, можно перейти к играм из 2 стадии «потока познания». Они помогут детям научиться сосредотачивать и концентрировать внимание на ключевых проблемах темы, развивать наблюдательность и восприимчивость к различным аспектам природы.

### **3 шаг**

#### **РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ**

Третий шаг включает игры из стадий 1 – 3 «потока познания» (в первую очередь, 3 стадии), которые могут стать основой или частью досугов по выбранному календарному событию, поскольку главные достоинства игр 3 стадии – это возможность совершать свои собственные открытия, прямое, основанное на опыте, интуитивное познание, что развивает способность удивляться, сопереживать и любить и личностное отношение к экологическим идеалам.

Уже на этом шаге происходит первая оценка результатов деятельности (что получилось?).

### **4 шаг**

#### **ФОРМУЛИРОВАНИЕ ВЫВОДА, УСТАНОВЛЕНИЕ СВЯЗИ С ИЗВЕСТНЫМ**

На этом шаге уже можно начать разработку макета лэпбука и подбор для него материала. Лэпбук поможет сохранить информацию и впечатления, полученные ранее. Кроме того, к нему можно вернуться в конце учебного года, когда будут подводиться итоги. А ещё лэпбук займёт достойное место в экологической библиотечке детского сада.

**5 шаг****РЕШЕНИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ЗАДАЧИ НА ОСНОВЕ ВЫВОДА**

Завершается изготовление лэпбука / лэпбуков (если к их разработке подключились родители). Если запланирован праздник, то завершаются последние приготовления к нему. Праздник – это не «дрессировка» детей, а передача ими своего вдохновения от увиденного, прочувствованного, познанного другим, то есть главная цель игр 4 стадии «потока познания».

Таковы шаги овладения культурными практиками для формирования основ экологической грамотности дошкольников при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая экология».

## ВИДЫ ИГР, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ВСЕГО ПРИМЕНЯТЬ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМЫ «ПОТОК ПОЗНАНИЯ»



### Стадия 1: Пробуждение энтузиазма [5]

Эта стадия – стадия подвижных игр. Веселые игры и занятия заряжают энергией. Цель этой стадии достигнута, когда все дети играют с радостным энтузиазмом.

Игры стадии 1 – это игры выдры, потому что выдра – это единственное животное, которое играет на протяжении всей своей жизни. Помимо радости и веселья, стадия энтузиазма даёт детям ощущение близости друг к другу.



Эта стадия формирует базу готовности и энтузиазма, на которой можно строить более глубокое и более содержательное здание опыта и знаний.

Начав с подвижных игр, будет больше шансов вовлечь всю группу в занятия.

Игры «БОРЬБА ДИКИХ ЖИВОТНЫХ», «КЛЮЧ К ОТГАДКЕ ЖИВОТНОГО» и «МОТЫЛЬКИ И ЛЕТУЧИЕ МЫШИ» помогают преодолеть недоверие и вовлечь пассивных детей в игру. Игры «Борьба диких животных» незаменима для создания атмосферы веселья. На игру «Ключ к отгадке животного» уходит меньше времени, чем на «Борьбу диких животных».

У детей дошкольного возраста почти всегда избыток энергии. Стадия энтузиазма поможет им упорядочить расход этой энергии. Эффект сосредоточения внимания, который имеют эти игры, снимает потенциальные проблемы с дисциплиной еще до их появления. Дети так погружаются в веселье, что у них просто не остается времени на непослушание.

Важно правильно выбрать первую игру. Выбирается именно такая игра, которая лучше всего подходит данной группе.

Игра 1. «ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ» способствует пробуждению энтузиазма в группе в самом начале занятия, на котором используется «поток познания».

#### Пример игры «Загадки о животных»

##### ЛЯГУШКА

Я могу дышать и пить с помощью моей влажной кожи. У меня две перепончатые лапы.

Наши самцы поют, чтобы привлечь самок. Но ни самцы, ни самки не строят гнезд и не заботятся о потомстве.

У меня есть четыре ноги, два глаза и позвоночник.

Я – зеленого цвета и могу жить в воде и на суше.

Когда я совсем маленькое существо, я дышу жабрами. Но когда я вырастаю, моё тело изменяется и у меня появляются легкие.

Мой язык находится на кончике рта. Я «выстреливаю» языком, чтобы поймать насекомых – мою основную еду.

Я холоднокровное животное, хорошо плаваю и откладываю яйца в воду.

Зимой я сплю, зарывшись в грунт на дне пруда.

Я спасаюсь в воде от тех, кто хочет меня съесть.

В детстве я питаюсь растениями, но когда вырастаю, начинаю поедать насекомых.

В игре 2 «ПРИРОДНЫЕ ПРОЦЕССЫ» дети разыгрывают различные природные процессы, такие как круговорот воды, пищевые цепи и даже процесс оледенения. Лучше всего играть в эту игру с 12-18 участниками. Если меньше 12 человек, то может не хватить игроков для изображения всех необходимых частей процесса; если будет больше 20 человек, некоторым будет просто нечего делать.

### Игра 3. «ПРИРОДНОЕ ЛОТО»

В эту игру играют так же, как в обычное лото, но вместо чисел используют природные предметы.

Для того чтобы сделать игру более увлекательной, можно выстроить её как телевизионное шоу, в конце которого вручались забавные призы. Эта игра помогает детям сохранять бодрое настроение во время непогоды.

Интерес детей помогают поддерживать не только призы, но и новая интересная информация, которую они получают во время игры. Для того чтобы сыграть в природное лото, нужно придумать 5 категорий вопросов, имеющих отношение к природе, например, таких: «Виды, которым угрожает вымирание», «Растения и животные», «Экологические понятия» и др. В каждой категории должно быть не менее 8 – 10 объектов. Карточек должно хватить всем игрокам. Каждая карточка должна быть неповторимой.

Для того, чтобы игра имела более познавательное значение, можно сначала зачитывать только название темы, а перед тем, как назвать слово, рассказывать какую-нибудь историю, связанную с этим словом, или давать интересную информацию об этом предмете или человеке. Например, прочитав название темы «Виды, которым угрожает вымирание», можно сказать: «Из-за чрезмерной охоты нас осталось только шесть из каждой сотни, населявшей раньше

океан». Игроки должны отгадать, о ком идет речь (в данном случае – о голубых китах).

#### Игра 4. «МЕСТО ОБИТАНИЯ»

Дети, сыграв в эту игру, очень быстро начинают понимать связь растений и животных с абиотическими факторами данного местообитания. Игра «Место обитания» также помогает детям понять, как различные компоненты природы взаимодействуют между собой, образуя сообщества живых и неживых элементов, где каждый элемент находится во взаимосвязи с другими. Товарищеская атмосфера, которая создается во время игры, помогает также сплотить группу.

#### Игра 5. «ГУМАНИЗАЦИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Игры помогают детям лучше узнать друг друга. После игры члены группы чувствуют себя более свободно, и совместная работа протекает лучше.

#### **Стадия 2: Сосредоточение внимания [5]**

Если мы сосредоточим все свое внимание на объекте нашего наблюдения, мы увидим природу новым, свежим взглядом. В конце стадии пробуждения энтузиазма дети обычно испытывают радостное возбуждение, они чувствуют себя свободными и полными сил. Теперь можно постепенно фокусировать их энергию в одну точку. Для этого, и предназначены игры, в которых дети успокаиваются и включают свое внимание.

Игры второй стадии (сосредоточение внимания) помогают развивать в детях спокойствие и способность к восприятию. Для того чтобы, обратить внимание на природные объекты, надо успокоить свой ум. Но если сразу же перейти к спокойным играм, многие дети не смогут получить от них настоящего удовольствия, поскольку они продолжают находиться в возбужденном состоянии. Вторая стадия служит мостом между энергичными подвижными играми и играми, в которых требуется большая концентрация внимания и покой.

Игры второй стадии очень просты, но вместе с тем исключительно эффективны. Они не только помогают детям стать более наблюдательными, но позволяют настроить их ум и сердце на восприятие красоты природы.

Особенность игр второй стадии состоит в том, чтобы из всех чувств выбрать какое-то одно (осязание, зрение, слух) и каким-нибудь оригинальным способом заставить игроков сконцентрироваться на нем.

Примером игры, в которой используется зрение, является игра «Неприродная тропа». В этой игре заранее вдоль тропинки размещаются предметы, сделанные человеком, и предлагается игрокам их найти. Некоторые предметы очень легко заметить, другие (например, большой ржавый гвоздь) – гораздо труднее, потому что они сливаются с окружающим фоном. Нужно размещать предметы так, чтобы игроки потрудились для того, чтобы найти их все. Это поможет развивать наблюдательность, попутно сосредотачивая внимание.

«ИГРА В ЗВУКИ» – ещё одна игра на внимание. Вместе с детьми выбирается удобное место. Все садятся близко друг от друга, затем закрывают глаза и поднимают вверх кулаки. Каждый раз, когда до слуха доносится звук, игрок разгибает один палец. Предложить слушают в течение примерно двух минут, а затем попросить всех по очереди рассказать о том, кто какие звуки слышал. «Игра в звуки» короткая и интересная. Она очень хорошо помогает:

- сконцентрировать внимание игроков,
- успокоиться после подвижных игр первой стадии,
- подготовить детей к прослушиванию историй или к разговору о естественнонаучных проблемах,
- даёт детям свежий опыт восприятия интересных, красивых звуков природы.

#### Игра 7. «КАРТА ЗВУКОВ»

Игрокам выдать карточки и карандаши и просить сесть подальше друг от друга, для того чтобы почувствовать себя в одиночестве. На карточке каждый игрок рисует карту местности и в центре ставит значок «х», обозначая своё местоположение. Когда игрок слышит звук, он отмечает место, откуда исходит звук, на карте, стараясь правильно оценить, с какой стороны раздался звук и каково примерно расстояние до его источника. Источники звука надо отмечать, используя собственные условные обозначения. Но самое важное – сконцентри-

ровать внимание на процессе слушания. Подобно «Игре в звуки», «Карта звуков» позволяет игрокам легко и естественно воспринимать всё, что их окружает. Стадия сосредоточения внимания не должна продолжаться долго – достаточно 5-15 минут. Продолжительность игр зависит от природного окружения, возраста и настроения игроков.

Очень важно на этой стадии внимательно следить за уровнем энтузиазма и уровнем восприятия в группе.

### Игра 8. «ТРОПА ДИКОЙ ПРИРОДЫ»

Рассказать детям, что индейцы их возраста отправлялись в одиночку в лес, чтобы набраться мудрости у природы, потому что они чувствовали, что если будешь вести себя тихо и внимательно наблюдать, то Природа очень многое поведает тебе о жизни и о тебе самом.

Раздавать детям бинокли, увеличительные стекла и другое оборудование, чтобы они с интересом изучали окружающий мир, но подчеркнуть, что самое важное – это сидеть очень тихо, чтобы все органы чувств воспринимали окружающий мир.

Очень важно разместить детей равномерно вдоль тропы так, чтобы они не видели друг друга. Этого очень легко добиться следующим образом. Сказать детям: «Когда вы увидите какое-нибудь красивое место, поднимите руку». Дети, которые хотят остаться в этом месте, МОЛЧА поднимают руки и тот, кто сделал это первым, остаётся. Таким образом, дети могут продемонстрировать своё желание остаться в том или ином месте, не нарушая общего молчаливого, задумчивого настроения.

Через условленный промежуток времени (до 20 минут) пройти по тропе и собрать всех детей. Попросить детей, чтобы назад они тоже шли молча. Когда вся группа соберется, дети будут в таком настроении, что им захочется поделиться увиденным и услышанным, поэтому закончить свою прогулку надо в таком месте, где вся группа может удобно разместиться и поговорить.

Если дети никогда прежде не оставались одни на природе, лучше всего сначала поиграть в игры «Карта звуков» и «Путь знания» – это поможет детям

справиться с волнением. Когда они будут чувствовать себя на природе как дома, можно поиграть в игру «Тропа дикой природы».

### Игра 9. «ПРОГУЛКА БОСИКОМ»

Прогулка босиком – один из лучших способов понаблюдать за дикой природой.

Медленная ходьба вызывает желание почаще останавливаться и осматриваться вокруг, поскольку у появляется больше возможности увидеть диких животных.

В начале игры – маленькое развлечение. Дети учатся ходить тихо, поиндейски. Для этого попросить детей снять обувь и носки. Затем, пусть они сделают очень медленный, КОРОТКИЙ шаг вперед, опускаясь мягко на внешнюю часть стопы, а затем медленно поворачивая её внутрь до тех пор, пока стопа не выпрямится. В этот момент подошва стопы должна только слегка касаться земли. Перед тем, как перенести всю тяжесть тела на эту ногу, нужно проверить на ощупь, нет ли под ногой веточек, листьев или других предметов, которые могут издать звук. Если их нет, сказать игрокам, что теперь они могут перенести вес тела на эту ногу. Объяснить им, что короткие шажки помогают сохранить равновесие, за счёт этого больше внимания можно уделить наблюдению за дикими животными.

После того, как дети научатся бесшумно ходить, они будут гореть желанием применить на практике полученные навыки – мысль о том, чтобы снять обувь и походить босиком покажется им совершенно естественной. (Но перед тем, как провести экскурсию, проверить, чтобы на тропинке не было стекла, колючек и острых камешков).

### Игра 10. «ЖИВОТНЫЕ, ЖИВОТНЫЕ!»

Это игра, помогающая детям лучше почувствовать свою связь с животными. В неё можно играть двумя способами. Первый способ – когда используются изображения животных – очень веселый, и его применяют в тех случаях, когда надо создать соответствующее настроение в начале прогулки на природу. Второй – очень серьезный, часто очень обстоятельный. Он способствует разви-

тию чувства сопереживания, поскольку участники наблюдают за жизнью животных в их естественной обстановке.

«Животные, животные!» – способ 1.

Этот способ можно использовать в различных забавных вариациях. Он всегда помогает группе сплотиться, поскольку порождает дух веселья и создаёт много возможностей для организации обсуждения различных аспектов естественной истории.

Для начала объяснить участникам, что они получают карточки с изображениями животных и что они никому не должны говорить, какое им досталось животное. После раздачи карточек предложить игрокам по очереди изобразить своё животное. Если очень большая группа, можно предложить 8-10 добровольцам изобразить животных перед другими членами группы. В этой ситуации можно разложить карточки с изображениями животных на земле, и пусть каждый доброволец выберет то животное, которое он сможет лучше изобразить.

Когда «актёр», изображающий животное, появится на «сцене», сказать ему, чтобы сначала он мысленно представил себе это животное, а затем принял характерную для него позу. Постояв в этой позе несколько секунд, «актёр» должен показать, как это животное двигается. В конце своего представления можно, если захочется, издать звуки, характерные для этого животного, – рычать, поблеять и т.д.

Остальные участники должны догадаться, какое животное они видели. Очень важно, чтобы «актёр» сначала закончил своё представление, а уж потом зрители стали бы выкрикивать свои соображения о том, что это за животное. Чтобы помочь детям сдерживать свои эмоции, сказать им, что можно будет высказывать свои догадки только тогда, когда педагог махнёт рукой. Если «актёр» не может изобразить своё животное или покажет слишком мало его повадок, позволить детям начать высказывать свои догадки пораньше.

Нет ничего плохого в небольшой подсказке со стороны педагога, если в этом будет необходимость.

Во всех играх, где требуется актерское мастерство, лучше всего отвести специальное место под «сцену» и предложить каждому участнику выходить на неё и изображать своё животное. Перед началом представления игрок должен отдать свою карточку педагогу, чтобы тот знал, какое животное ребёнок изображает, и смог бы помочь остальным догадаться, если в этом возникнет необходимость.

Животные должны быть хорошо всем известны; с очень выразительными чертами и повадками. Дети очень любят изображать медведя, летучую мышь, пингвина, гориллу, черепаху, сову, леопарда и цаплю.

«Животные, животные!» – способ 2.

Если играть в эту игру в зоопарке или где-то на природе, то это даст детям прекрасную возможность познакомиться с теми животными, которых они будут изображать, в натуре. Если сказать детям, что после посещения зоопарка или фермы они будут изображать животных, которых там увидят, то это заставит детей пристально наблюдать за этими животными. Они узнают о них гораздо больше, и у них возникнет чувство сопереживания по отношению к «своему» животному.

Напомнить детям, что бабочки, стрекозы и ящерицы – тоже животные, и за ними гораздо легче наблюдать, чем за орлами и рысями. Некоторые группы очень напряженно наблюдают за повадками таких мелких животных, как насекомые. Но если нет никаких крупных животных, можно предложить игрокам изобразить другие компоненты природы – например, траву, скалы и деревья.

Сказать детям, чтобы они хорошенько изучили повадки животного, звуки, которые оно издаёт, ритм его жизни и облик, после чего они должны ПРЕДСТАВИТЬ себя этим животным и попробовать действовать и думать, как оно. Это даст им возможность «отрепетировать» своё представление, пока они будут одни, и перед их глазами будет животное в своём естественном виде. Если они почувствуют свою тесную связь с животным, это поможет им убедительно сыграть его роль.



Перед тем как отправить игроков изучать своих животных, можно сыграть в игру «Животные, животные!» с картинками. Если так сделать, то игроки с большим энтузиазмом играют в эту игру вторым способом.

### **Стадия 3: Получение прямого опыта [5]**

Какие качества пробуждает: увлеченность.

Достоинства:

- дети учатся лучше, когда совершают свои собственные открытия;
- даёт прямое, основанное на опыте, интуитивное знание;
- развивает способность удивляться, сопереживать и любить;
- развивает личностное отношение к экологическим идеалам.

Хотя третья стадия (получение прямого опыта) и вторая стадия (концентрация внимания) очень похожи, они отличаются тем, что огромная сила игр третьей стадии заставляет детей непосредственно слиться с природой. Например, если блокировать органы зрения, то это позволит обострить работу других органов чувств и поможет им воспринимать окружающий мир по-новому. Каждая игра, направленная на получение прямого опыта, заставляет обостренно работать один или два органа чувств. Например, игры «Как подзывать птиц»; «Слепая гусеница»; «Фотограф».

Существует много игр, которые позволяют детям с удовольствием погрузиться в мир природы с помощью своего воображения. Например, игры «Воображаемое дерево» и «Загадочное животное».

Прямой опыт общения с природой позволяет детям глубоко постичь сам дух природы. Он помогает им обнаружить глубинный, внутренний смысл, т. е. понять, что они тоже принадлежат природе. Чтобы в детях развить чувство любви к Земле, озабоченность её судьбой, они должны иметь прямой опыт общения с природой. В противном случае, их знания так и останутся теоретическими, не связанными с жизнью и никогда их глубоко не затронут.

Прямое общение с природой пробуждает чувство удивления. Оно позволяет детям осознать и почувствовать другой мир. С помощью познания через прямой опыт расширяется восприятие детей, и они включают в него окружающий мир.

## Игра 11. «ТАИНСТВЕННОЕ ЖИВОТНОЕ»

Во время игры «Таинственное животное» педагог сообщает дошкольникам интересные факты о каком-нибудь животном, сохраняя в тайне его название. Дети должны усесться поудобнее и поближе к педагогу, чтобы всем было хорошо слышно. Сказать, что они все вместе совершат путешествие для того, чтобы увидеть весьма необычное животное. Убедить их слушать очень внимательно и запоминать все детали «картины», которую они увидят, потому что им придётся составить «отчет» о наблюдении за животным и описать его место обитания.

Для того, чтобы дети могли живо представить себе это животное и его окружение, можно создать такую обстановку, в которой в работу включились бы все органы чувств: воспроизвести звуки джунглей, тропическую жару и высокую влажность, запах лесных растений и гниющих листьев и так далее. Сделать так, чтобы в рассказе были и юмористические моменты.

Для того, чтобы детям не стало скучно, надо выучить наизусть некоторые наиболее важные моменты истории и рассказывать её так, словно импровизируете на ходу, а не читаете по бумажке.

Окончив рассказ, раздать всем карандаши и карточки 4 x 6 см. Сказать детям, что их «отчет» о наблюдениях должен быть представлен в виде рисунка, изображающего животное в его месте обитания.

Пока дети будут рисовать, натянуть веревку или толстую проволоку между двумя деревьями или ветвями. Когда игроки закончат рисовать, попросить их развесить свои рисунки на прищепках по всей веревке – получится выставка рисунков. Разглядывая, произведения друг друга, дети будут оживленно обсуждать их и смеяться. В конце спросить их, хотят ли они посмотреть, как по-настоящему выглядит это животное, и предложить детям рассмотреть фотографию животного, отыскивая те детали, которые были упомянуты в рассказе и которые они изобразили на своих рисунках.

В игру «Таинственное животное» очень хорошо играть с дошкольниками и при посещении зоопарка. Перед тем, как отправиться в зоопарк, собрать детей

вместе и описать им условия игры. Затем описать таинственное животное и сказать, что они должны будут найти его среди обитателей зоопарка. (К загадочному животному подойдите в самом конце прогулки по зоопарку).

Если дети не могут сами еще нарисовать животное, раздать им 6-8 картинок различных зверей и попросить найти среди них то животное, о котором им рассказывали.

Игра «Таинственное животное» предоставляет прекрасную возможность рассказать детям о малоизвестных животных, например, о бабочке, находящейся под угрозой вымирания из-за разрушения мест её обитания.

Со временем дети сами смогут придумывать истории о загадочном животном, а потом рассказать их другим.

Пример рассказа о загадочном животном можно найти в книгах Дж. Корнелла [5].

#### Игра 12. «ТРОПА ПОЗНАНИЯ»

Ступая по тропе познания, участники этой игры воспринимают непосредственно какой-нибудь один аспект природы. Они двигаются гуськом по тропинке на большом расстоянии друг от друга и ищут что-нибудь, что покажется им особенно красивым или особенно значимым. Они могут ощутить притяжение какого-нибудь старого дерева или ярко окрашенного цветка. Если детей привлечёт что-то, предложить им остановиться и подумать, каким одним словом или фразой можно охарактеризовать увиденное. После того как участники пройдут тропинку и найдут то, что их привлекло, попросить всех поделиться своими наблюдениями.

Перед тем, как отправиться по тропе познания, дети должны обрести спокойное, созерцательное настроение, так что лучше всего эту игру оставить для 3-й стадии.

Можно упростить эту игру, раздав детям фотографии отдельных участков или каких-то интересных предметов, которые можно увидеть, проходя по тропинке. После этого дети должны пройти по тропе и найти то место или предмет, которые изображены на их фотографиях. Можно сфотографировать от-

дельные деревья, выходы на поверхность горных пород или какие-нибудь особенно красивые места.

### Игра 13. «НАПРАВЛЕННЫЕ ФАНТАЗИИ»

Направленные фантазии – прекрасное средство, помогающее проникнуть в суть других форм жизни. Погружаясь в мир фантазии, необходимо помнить, что чем сильнее захватит детей процесс создания своих собственных образов, тем лучше они запомнят разные подробности. Для того чтобы предложенная детям история была живой и понятной, надо выбирать такие слова и фразы, которые «воздействовали» бы на органы чувств. Если в рассказе много красочных описаний, если он насыщен звуками, помогающими представить вкус и запах того или иного вещества, тогда можно быть уверенным, что вся информация надолго сохранится в памяти слушателей. Необходимо сделать так, чтобы во время рассказа у детей было время в деталях представить ту или иную сцену. Для создания соответствующего настроения можно рассказывать историю под негромкую музыку.

Например, в фантазии дети воображают себя деревьями. Педагог описывает, как корни дерева прорастают глубоко в землю, а ветви тянутся в небо. Дерево тесно связано с птицами, растениями и животными, населяющими леса. Получая представление о том, как проявляется эта связь, «деревья» – участники игры – почувствуют, как обогащается их восприятие и появляется сочувствие к другим формам жизни.

### Игра 14. «ПРЕДСТАВЬ СЕБЯ ДЕРЕВОМ»

В эту можно играть как в помещении, так и на улице. Найти большое листопадное дерево.

Все участники игры расходятся вокруг дерева и встают, закрыв глаза, недалеко от педагога, чтобы иметь возможность хорошо вас слышать.

Сказать детям, что сейчас они проживут годовой цикл жизни дерева – лето, осень, зиму и весну. Все они станут «деревьями».

Пока дети слушают историю, они, «превратившись» в деревья, могут поднять руки вверх, изображая ветви, или просто стоять с закрытыми глазами, пытаясь представить рассказ перед своим мысленным взором. Движения (на-

пример, во время «зимних» буранов) помогут направить энергию детей в нужное русло.

Внимание дошкольников рассеивается очень быстро, поэтому надо сократить рассказ, опустив второстепенные детали и сжав некоторые описания, предназначенные для создания определенного настроения.

#### Игра 15. «ФОТОГРАФ И ФОТОАППАРАТ»

Эта игра успокаивает ум, снимает беспокойство и направляет внимание на ясное восприятие природы.

Один участник играет роль фотографа, другой – роль его фотоаппарата. «Фотограф» ведет свой «фотоаппарат», глаза которого закрыты, в поисках красивых и интересных видов. Когда «фотограф» находит то, что ему понравится, он направляет объектив (т. е. голову) «фотоаппарата» на объект съёмки. Затем «фотограф» нажимает на кнопку затвора, постукивая пальчиком по плечу «фотоаппарата», и «фотоаппарат» открывает глаза. Повторный удар означает, что «фотоаппарат» должен закрыть глаза.

Очень важно, чтобы «фотоаппарат» не открывал глаза в промежутках между съёмками, тогда 3-5-секундная «экспозиция» даст эффект неожиданности. При увеличении этого времени внимание «фотоаппарата» рассеивается и впечатление пропадает – совсем как в настоящей фотосъёмке: при слишком сильном свете пленка засвечивается.

Ребёнок-«фотограф» должен подходить творчески к выбору объекта съёмки и композиции снимка. Сказать им: «Вы можете сделать великолепные снимки, фотографируя объекты в необычном ракурсе и под разным углом. Например, вы можете оба лечь под деревом и сделать снимок того, что находится у вас над головой. Можно поднести «фотоаппарат» очень близко к коре или листьям дерева. Попробуйте сфотографировать цветок сверху или сделать панораму горизонта. Старайтесь использовать любую интересную возможность».

В этой игре дети познают природу с помощью своих органов чувств, а не выслушивая объяснения взрослых.

Надо показать участникам игры, как надо снимать панораму: медленно поворачивать «фотоаппарат» с открытым затвором, словно кинокамеру. При этом можно держать затвор открытым более 5 секунд, поскольку при движении интерес «фотоаппарата» не рассеивается. Предложить детям снять вертикальную панораму: например, начинать снимать нижнюю часть дерева и медленно перемещать объектив вдоль ствола, по ветвям и до кроны на фоне неба.

«Фотографы» могут подготовить свои «фотоаппараты» к следующему снимку, сообщая, какой им надо будет использовать объектив. Если дети собираются сделать снимок цветка, попросить «фотоаппарат» поставить объектив для съёмки крупным планом; для панорамных съёмок – широкоугольный объектив; для того, чтобы сфотографировать предмет, находящийся в отдалении, надо подобрать телескопический объектив.

Обязательно поговорить с группой о том, как сделать красивые фотографии, которые стали бы результатом творческого подхода к делу. Необходимо также предупредить «фотографов» и «фотоаппараты», что они могут разговаривать только в самых крайних случаях. Объяснить, что если съёмка будет производиться в тишине, то она окажет большее эмоциональное воздействие на «фотоаппарат».

После того как все игроки побудут и «фотографами», и «фотоаппаратами», раздать им по одной карточке размером 3 x 5 см и сказать: «Вспомните один из снимков, который вы сделали, будучи фотоаппаратом. Нарисуйте его на карточке и отдайте своему «фотографу». Если кто-нибудь начнет ссылаться на отсутствие у себя способностей к рисованию, скажите ему, что он может свалить вину за неудачный снимок на «фотографа».

Задача этой игры – помочь её участникам увидеть красоту природы. Можно продолжить игру, попросив участников сделать словесное описание своих снимков. Или можно попросить «фотографов» сделать 8-10 снимков на одну тему, например, дома животных, хвойные деревья и т. д. После этого «фотоаппарат» должен написать рассказ, в котором надо будет использовать все снимки. После этого «фотограф» и «фотоаппарат» могут обсудить свои рассказы.

Можно сделать так, что все участники игры будут одновременно «фотоаппаратами». Они будут двигаться, закрыв глаза и держась за веревку, а педагог осторожно подводит их к тому объекту, который наметил для фотографирования. Здесь скомандовать, в какую сторону должны повернуться «фотоаппараты». После этого каждый «фотоаппарат» по очереди делает свой снимок.

#### **Стадия 4: Передача своего вдохновения другим [5]**

Какое качество пробуждает: идеализм.

Достоинства:

- проясняет и усиливает личный опыт;
- дает примеры вдохновляющего образа жизни;
- усиливает чувство равенства;
- помогает сплотить группу;
- даёт обратную связь обучающему;
- обучающий делится своим вдохновением с очень чуткой аудиторией.

К концу третьей стадии дети приходят в спокойное приподнятое состояние. Теперь они находятся в нужном настроении для таких занятий, в которых природа помогает раскрыть свои сердца и наполнить их вдохновением.

Это также подходящее время для того, чтобы дети обсудили свои впечатления, полученные в играх предыдущих стадий. Когда дети делятся своими впечатлениями, это усиливает чувство восхищения в каждом из них и сплачивает всю группу. Простые игры стадии вдохновения позволяют узнать, о чем думали дети и что они чувствовали во время игр.

Игры и занятия стадии разделенного вдохновения очень просты.

В игре «**ВООБРАЖАЕМОЕ ДЕРЕВО**» игроки представляют себе, как они превращаются в деревья. Они мысленно переживают всё то, что происходит с деревьями в течение года. Игра «Воображаемое дерево» заканчивается тем, что все игроки ложатся на спины и устремляют свои взгляды сквозь ветви листопадного дерева.

После того, как игроки с удовольствием полежат на спине, наблюдая, как качаются ветки, надо попросить все «деревья» сесть и выразить в трёх словах, трёх фразах или в одном предложении, что они чувствовали, будучи деревьями.

Можно попросить детей изобразить то, что они видели или чувствовали, пока были вместе, в пантомиме. Одни могут разыграть свои впечатления, а остальные должны догадаться, что им показывают. Если никто не догадается, попросить «актеров» рассказать, что они хотели изобразить.

#### Игра 16. «ИСТОРИИ ИЗ ЖИЗНИ ВЕЛИКИХ НАТУРАЛИСТОВ»

Рассказы о великих натуралистах – это прекрасное средство, позволяющее не только раскрыть мудрость природы, но и убедить детей в том, какую большую ценность имеет жизнь, прожитая в соответствии с высокими идеалами.

#### Игра 17. «МЕДИТАЦИИ НА ПРИРОДЕ»

Для этой игры надо найти тихое место, где каждый участник сможет найти уединенный уголок. Красивый вид помогает детям настроиться на те ощущения, которые должно вызвать у них прочитанное педагогом высказывание (цитата).

#### Игра 18. «ПИСЬМО САМОМУ СЕБЕ»

«Написанием» письма очень хорошо заканчивать цикл занятий по изучению природы, продолжавшийся несколько дней. Сказать детям: «Во время общения с природой общения с природой в некоторые моменты у вас, вероятно, возникала мысль: «Я хочу запомнить это навсегда!». Давайте же «напишем» письма самим себе, рассказывая обо всем, что нам хотелось бы запомнить надолго. Ваше письмо никто не будет читать. Через две недели мы «вышлем» его вам».

«Письма» детей (индивидуальные или коллективное) записываются на диктофон, а через две недели прослушиваются. Этот вид деятельности оказывает двойное воздействие. В процессе «написания» письма полученный опыт и его уроки прочнее укладываются в сознании участника игры. А когда ребёнок «держит в руках» (слушает) своё письмо, он как бы получает новый импульс для продолжения контактов с миром природы.



### Игра 19. «ПТИЦЫ В НЕБЕ»

Любое занятие на природе хорошо бы закончить пением песен и чтением стихов. После стадии размышлений участники занятия находятся в приподнятом настроении, вызванном общением с природой. Выражая это настроение в песне или в стихотворении, ребёнок глубже его осознает.

## ТЕХНОЛОГИЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Современные дети, в том числе и дошкольники, – носители клипового мышления. Они не воспринимают однородную (по содержанию) и одностильную (по способу предъявления) информацию. Они требуют краткости, образности, фрагментарности информации, частой смены её источников и видов деятельности.

Технология визуализации образовательной информации – это система, включающая в себя следующие слагаемые:

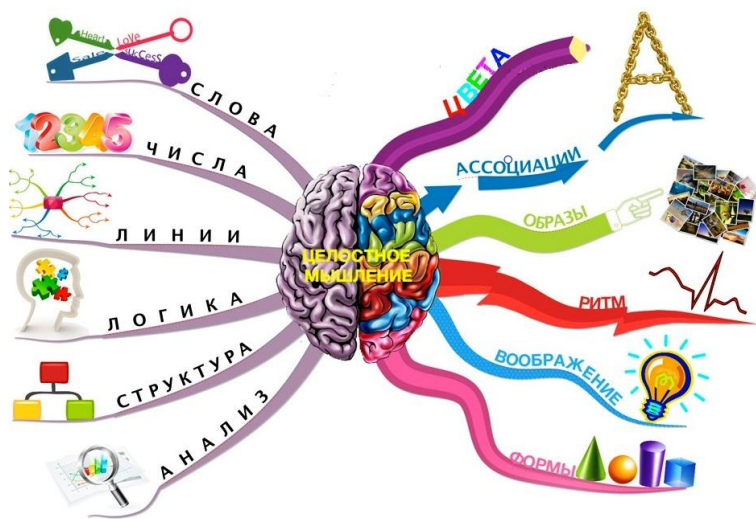
- комплекс образовательных знаний;
- визуальные способы их предъявления;
- визуально-технические средства передачи информации;
- набор психологических приёмов использования и развития визуального мышления в процессе обучения.

### Обоснование выбора технологии

Учеными уже давно доказан тот факт, что человек более 80 % информации воспринимает визуально.

В образовательном процессе сложилось несколько техник визуализации образовательной информации.

1. **ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТА** (ментальная карта, ассоциативная карта, mind map) – это графический способ представить идеи, планы, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем. То есть, это инструмент для структурирования идей, планирования своего времени, запоминания больших объемов информации, проведения мозговых штурмов.



Интеллект-карты – это действительно уникальный и простой метод запоминания информации. Про-

блема кроется в механизме работы человеческого мозга. Известно, что левое полушарие мозга отвечает за логические аспекты: речь, операции с последовательностями, линейным представлением информации, операции с перечнями, списками, числами. Правое же решает абстрактные задачи: пространственную ориентацию, целостность восприятия, воображение, восприятие цвета и чувство ритма. Отличительным свойством методики является привлечение в процесс усвоения информации обоих полушарий головного мозга, благодаря чему обеспечивается его наиболее эффективная работа и информация сохраняется как в виде целостного образа, так и в словесной форме.

Таким образом, интеллект-карты – это запись информации, основанной на визуальном мышлении и совместной работе правого и левого полушарий мозга. Этот метод позволяет взглянуть на изучаемый материал с более высокой точки зрения, охватить его «единым взором», воспринять его как единое целое.

### **Основные принципы построения интеллект-карт**

*1. Графическое представление информации.* Это является главной отличающей от конспекта особенностью интеллект-карты. В интеллект-картах информацию представляют в виде схемы вместо того, чтобы писать логически связанный текст. Основные значимые мысли связываются между собой направленными стрелками.

*2. Использование пиктограмм.* Использование пиктограмм в интеллект-картах является обязательным. В этих картах пиктограммами могут быть не только «смайлики» и «сердечки», но и другие, более сложные знаки, позволяющие невербальным способом передать отношение автора к узлам карты или косвенно указать на происхождение и назначение узлов.

*3. Активное использование цвета.* При рисовании интеллект-карт обязательно использование нескольких (не менее трех) цветов. Цвет – это мощный инструмент восприятия, и использование его в целях выделения и структурирования мыслей обязательно!

*4. Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.*

5. *Основная идея, проблема, объект внимания (изучения) располагается в центре.* Это одно из ключевых понятий в создании интеллект-карт.

6. *Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки.* Каждая главная ветвь имеет свой цвет.

7. *Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.*

8. *Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева), живыми, гибкими – в общем, органическими.* Рисование ментальной карты в стиле традиционной схемы полностью противоречит идее майндмэппинга. Это сильно затруднит движение взгляда по ветвям и создаст много лишних одинаковых объектов.

9. *Над каждой линией-ветвью пишется только одно ключевое слово.*

10. *Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.*

11. *Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.*

Использование этих принципов при создании интеллект-карты служит тому, чтобы повысить занимательность, привлекательность и оригинальность ментальных карт.

### **Алгоритм действий при построении интеллект-карты [16]**

#### *1. Центральный образ (основную идею) располагаем в центре листа*

Центральный образ должен быть для вас самым ярким объектом, потому что он будет являться вашим центром внимания, основной целью создания интеллект-карты. Для этого максимально четко ставьте задачу, используйте при создании центрального образа наиболее «цепляющие», вдохновляющие вас в данный момент цвета и рисунки.

2. *Основные темы, непосредственно связанные с объектом внимания (ветви 1-го уровня), изображаем расходящимися от центрального образа в виде плавных линий (ветвей), обозначаем и поясняем ключевыми словами или образами, ассоциирующимися с ключевыми понятиями, раскрывающими центральную идею.*

Создавать и читать следует по часовой стрелке, начиная от правого верхнего угла. Информация считывается по кругу, начиная с центра карты и продолжая с правого верхнего угла и далее по часовой стрелке. Это правило принято для чтения всех интеллект-карт. Если вы задаёте другую последовательность, вам необходимо пронумеровать очередность чтения.

3. *Вторичные идеи* также изображаем в виде ветвей, отходящих от ветвей более высокого порядка, то же справедливо и для третичных ветвей и т.д. Свяжите мысли! Использование связующих ветвей помогает нашему мозгу с максимальной скоростью структурировать информацию и создавать целостный образ. Используйте не более чем  $7 \pm 2$  ответвления от каждого объекта, а лучше – не больше 5 – 7, так как такую карту сможет легко воспринимать даже уставший человек.

4. *Делаем карту более эффективной и привлекательной* с помощью использования множества цветов. В выбираемых нами цветах всегда больше смысла, чем может показаться. Цвет мы воспринимаем мгновенно, а на восприятие текста нужно время. Разные цвета могут по-разному восприниматься и имеют разное значение в разных культурах и у разных людей.

5. *Добавляем рисунки, символы и другую графику*, ассоциирующиеся с ключевыми словами.

Экспериментируйте! Так как мышление каждого человека уникально, то и карта как результат мышления тоже должна быть уникальной и неповторимой. Не бойтесь экспериментировать, пробовать, искать и находить лучшие способы представления информации, максимально подходящие именно для вас.

Используйте ключевые слова! Их должно быть немного, чтобы они не складывались в законченное предложение. Старайтесь все слова располагать горизонтально. Придерживайтесь принципа: по одному ключевому слову на каждую линию. Используйте печатные буквы. Размещайте ключевые слова над соответствующими линиями. Информация, поданная в виде ключевых слов, связанных наглядно друг с другом, заставляет мозг работать максимально быстро.

6. При необходимости можно соединить понятия на разных ветках с помощью дополнительных стрелок. Стрелки могут быть разных цветов, толщины, начертания. Все зависит от их важности в данной интеллект-карте. Не создавайте прямых линий!

7. Для большей понятности можно оформить фоновыми цветами различные смысловые блоки, обозначить нумерацию. Используйте группировку для обозначения односмысловых групп. Это могут быть разноцветные фоны, просто контуры или что-то другое. Если вы не используете в своей интеллект-карте правило чтения по кругу (по часовой стрелке, начиная с правого верхнего угла), смысловые блоки следует пронумеровать.

Как правило, впоследствии для восприятия информации с интеллект-карты вам даже не нужно будет читать, что там написано, – достаточно будет пробежаться по рисункам, и у вас в голове тут же всплывет необходимая информация.

**Таблица значения и скорости восприятия основных цветов**

Цвет	Значение	Скорость восприятия
<b>Красный цвет</b>	Наиболее быстро воспринимающийся цвет. Максимально фокусирует внимание. Сообщает об опасности, проблемах, которые могут возникнуть, если не обратить на него внимание	Высокая
<b>Синий цвет</b>	Строгий, деловой цвет. Настраивает на эффективную продолжительную работу. Отлично воспринимается большинством людей	Средняя
<b>Зеленый цвет</b>	Цвет свободы. Расслабляющий, умиротворяющий цвет. Позитивно воспринимается большинством людей. Но его значение сильно зависит от оттенков («энергичный изумруд» глаз или «тоска зеленая» в больницах советского типа)	Низкая
<b>Желтый цвет</b>	Цвет энергии, цвет лидерства. Очень раздражающий цвет, на который невозможно не обратить внимание.	Высокая

Цвет	Значение	Скорость восприятия
<b>Коричневый цвет</b>	Цвет земли, самый теплый цвет. Цвет надежности, силы, стабильности, уверенности	Низкая
<b>Оранжевый цвет</b>	Очень яркий, провокационный цвет. Цвет энтузиазма, новшества, возбуждения, энергии, динамики. Отлично привлекает внимание	Высокая
<b>Голубой цвет</b>	Цвет нежности, цвет романтики. Отличный фоновый цвет. В английском языке нет отдельного слова для этого цвета (blue понимается как и синий, и голубой). В России этот цвет обозначает обычно свободу движения: к морю, к небу, к мечте	Низкая
<b>Черный цвет</b>	Строгий, ограничивающий цвет. Идеален для написания текста, создания границ	Средняя

Каждое слово содержит тысячи возможных ассоциаций, поэтому «склеивание» слов уменьшает свободу мышления. Раздельное написание слов может привести к новым идеям.

2. **Лэпбук** – это интерактивная папка, универсальное дидактическое пособие, папка проектов. Она проста в изготовлении и ещё долго может служить источником знаний дошкольнику.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева В. Школа удивления «Чудеса в решетке».
2. Бабаева Т.И., Солнцева О.В. Проектирование культурных практик дошкольников в образовательном процессе детского сада // Детский сад: теория и практика. 2015. № 5.
3. Зацепина М. Б. Культурно-досуговая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации. Для работы с детьми 2-7 лет. М.: Мозаика-Синтез, 2008.
4. Корепанова М. В. Культурные практики как основа проектирования образовательной деятельности дошкольников // Детский сад теория и практика. 2015. № 5.
5. Корнелл Дж. Давайте наслаждаться природой вместе с детьми. – Режим доступа: <https://www.livelib.ru/book/1000816505/about-davajte-naslazhdatsya-prirodoj-vmeste-s-detmi-nastolnaya-kniga-po-voSPIriyatiyu-prirody-dlya-uchitelej-i-roditelej-dzhozef-kornell>
6. Крылова Н.Б. Культурные практики детства и их роль в становлении культурной идеи ребенка // Новые ценности образования. 2007. № 3 (33).
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / автор-составитель И. А. Рыбалёва. Краснодар: ГБОУ ДПО «Институт развития образования», 2016. – Режим доступа: <http://iro23.ru/metodicheskie-rekomendacii-po-proektirovaniyu-dopolnitelnyh-obshcheobrazovatelnyh>.
8. Официальный сайт социального образовательного проекта «Страна экологическая». – Режим доступа: <https://eco.rosuchebnik.ru/>
9. Официальный сайт «Экокласс». – Режим доступа: <http://экокласс.рф/>
10. Пироженко Т. Лэпбуки. – Режим доступа: [http://www.tavika.ru/p/blog-page\\_5.html](http://www.tavika.ru/p/blog-page_5.html)



11. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»). – Режим доступа: [www.consultant.ru](http://www.consultant.ru).

12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

13. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования. М.: Изд-во «Национальное образование», 2015. 88 с.

14. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_law\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_law_140174/).

15. Чумичева, Р.М. Взаимодействие искусств в формировании личности старшего дошкольника, 1995.

16. Эффективное использование метода интеллект–карт на уроках»: методическое пособие / авторы-составители: В. М. Воробьева, начальник отдела доп. образования детей, Л. В. Чурикова, методист отдела подготовки кадров, Л. Г. Будунова, методист отдела подготовки кадров. М.: ГБОУ «ТемоЦентр», 2013.

