



ВІДДІЛ ОСВІТИ  
ХАРКІВСЬКОЇ РАЙОННОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

БАБАЇВСЬКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ ІМЕНІ  
ГЕРОЯ РАДЯНСЬКОГО СОЮЗУ ПОТАПЕНКА П.О.  
ХАРКІВСЬКОЇ РАЙОННОЇ РАДИ ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСТІ

Н.О.Веріженко

# Гра як засіб виховання екологічної культури молодших школярів

Харків 2015



**Рекомендовано методичною радою  
інформаційно-методичного центру відділу освіти  
Харківської районної державної адміністрації  
Протокол № \_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2015 року**

**Рецензенти:** Леженіна І.П., доцент кафедри зоології та ентомології ХНАУ ім.  
В.В. Докучаєва

**Автор:** Веріженко Наталя Олександрівна, вчитель Бабаївської ЗОШ І-ІІІ  
ступенів імені Героя Радянського Союзу Потапенка П.О..

**Гра як засіб виховання екологічної культури молодших школярів. –  
Харків, 2015. – 38 с.**

В позакласній роботі особливе місце займають такі форми занять екологічної направленості, які забезпечують активну участь в житті кожної дитини, підвищують авторитет знань та індивідуальної відповідальності учнів за результат праці. Ці задачі успішно реалізуються через технологію ігрових форм навчання та виховання.

У збірнику вміщено теоретичні основи ігрових технологій, подано добірку екологічних ігор та розробки позакласних занять.

## ЗМІСТ

I	Вступ	3
II	Ігрові технології в позакласній роботі з природознавства	4
III	Дидактичні екологічні ігри	15
	1. Гра «Що зайве?»	15
	2. Гра «Павутина життя»	16
	3. Гра «Харчовий ланцюжок»	17
	4. Гра «Піраміда життя»	17
	5. Гра «Насіння»	18
	6. Гра «Знайди своє дитинча»	20
	7. Ігровий прийом «Яблуко»	21
	8. Масштабований дослід «Скільки води на Землі?»	21
	9. Гра «вода – ґрунт»	21
	10. Гра «Неприродна стежка»	22
	11. Гра «Вороняче полювання»	22
	12. Гра «В деякому Царстві ...»	23
	13. Гра «Мікропохід»	24
	14. Гра «Хто я?»	24
	15. Гра «Визначення предмета»	25
	17. Гра «Сови і ворони»	25
	19. Гра «Посади рослину»	25
	20. Гра «Лісові поверхи»	26
	21. Гра «Кому потрібен дуб?»	27
	22. Гра «Зайці у лісі»	27
IV	Розробки позакласних занять з використанням ігрових технологій	28
V	Висновки	34
	Список використаних джерел	36

## Вступ

Природа – джерело життєдіяльності людини. Проте протягом тривалого часу відбувається руйнування життєтворчих основ, які загрожують знищенням не лише людини, а й всього живого.

У зв'язку з погіршенням екологічної ситуації в державі, прагнення дорослих і дітей отримати миттєву вигоду від природи, незнання і недотримання норм поведінки, крайнього заниження моральних цінностей, багата природна спадщина вимирає. Щоб вижити, людство повинно навчитися жити на Землі по-новому. Вирішення цієї задачі можливо за умови формування нового мислення – екологічного, виховання екологічної культури особистості.

Саме тому вирішення екологічних проблем сучасності найбільш злободенне питання.

Молодший шкільний вік – етап інтенсивного накопичення знань про навколишній світ, розвиток різносторонніх відносин молодшого школяра до природного і соціального оточення, що сприяють становленню особистості, формуванню екологічної культури.

Контакт з природним навколишнім середовищем людини починається з раннього дитинства. Саме тоді закладаються початки екологічної культури особистості. Цей процес повинен ґрунтуватися на психологічних особливостях дітей – підвищена емоційна чуттєвість, не сформованість пізнавальної і вольової сфер. В ставленні до природи дитина не диференціює своє «Я» від навколишнього світу, не розрізняє межі між «людським» і «нелюдським». У нього переважає пізнавальний тип стосунків, який об'єкт буває на дотик, смак. Пошук нових форм і методів навчання та виховання в наш час – явище не лише закономірне, а і необхідне.

До форм виховання екологічної культури можна віднести наступні: традиційні навчальні заняття, екологічні ігри, екологічні казки, екологічна стежка, практикуми, дослідження і т. д. - ті технологічні прийоми, які, по-перше,

найбільшою мірою відповідають потребам і можливостям молодшого віку, а по-друге, дозволяють змінити споживацьке ставлення дітей до природи.

Кожна із форм організації позакласної роботи стимулює різні види пізнавальної діяльності учнів: самостійна робота з різними джерелами інформації дозволяє накопичити фактичний матеріал, розкрити суть проблеми, гра формує досвід сприйняття доцільних рішень, творчі здібності, дозволяє внести реальний внесок у вивчення і збереження місцевих екосистем, пропаганду цінних ідей. В грі формуються всі сторони особистості дитини, відбуваються значні зміни в його психіці, які готують перехід до нової, більш високої стадії розвитку. Цим пояснюються великі виховні можливості гри.

### **Ігрові технології в позакласній роботі з природознавства**

В позакласній роботі особливе місце займають такі форми занять екологічної направленості, які забезпечують активну участь в житті кожної дитини, підвищують авторитет знань та індивідуальної відповідальності учнів за результат праці. Ці задачі можна успішно реалізувати через технологію ігрових форм навчання та виховання. Гра має велике значення в житті дитини, має таке ж значення, яке у дорослого займає робота. Гра лише зовнішньо здається безтурботною і легкою. А насправді вона потребує, щоб граючий віддавав їй максимум своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Діти повторюють в іграх те, до чого ставляться з особливою увагою, що їм легко спостерігати і що легко розуміти. Вже тому, що гра, на думку багатьох науковців, є вид розвивальної, соціальної діяльності, вона є формою засвоєння соціального досвіду, однією із складних особливостей людини.

Чим старше і більш розвинені діти, тим вимогливіші вони до гри, тим більше шукають подібності з дійсністю. Звідси природно виникає прагнення самим зробити потрібні речі. Одна з тенденцій розвитку гри - все більший зв'язок її з навчанням. Завдання педагога – підтримати це прагнення дитини до самостійного прагнення вчитися і допомогти йому в цьому.

Гра має велике значення в житті молодших школярів і дуже важливо зробити так, щоб вони не втратили інтересу до неї. Так як гра – явище

багатогранне, її можна розглядати як особливу форму існування всіх, без винятку, сторін життєдіяльності колективу, який дуже важливий для учня. В нього розвивається почуття боргу і відповідальності, прагнення до взаємодопомоги, солідарності, звичка підкоряти інтереси особисті інтересам колективу. Думка колективу однолітків, оцінка колективом вчинків і поведінки дитини для нього дуже важливі. Як правило, суспільна оцінка навчального колективу значить для дитини більше, ніж думка педагога або батьків, і він звичайно дуже чуйно реагує на дружний вплив колективу товаришів.

Використання на уроках природознавства і в позакласній роботі ігор екологічної направленості сприяє розвитку пізнавальних інтересів, мислення і позитивної мотивації до навчання учнів.

Звідси випливає, що використання розвиваючих екологічних ігор на є невід'ємною частиною навчального процесу.

Е.В. Гірусов виділяє гру, як метод екологічного виховання, де мета екологічного виховання будується на основі екологічної свідомості. Це потребує дотримання моральних і екологічних принципів природокористування і пропаганду ідей його оптимізації, активну діяльність під час вивчення і охорони природи своєї місцевості.

Екологічні ігри – це форма екологічної освіти і виховання екологічної культури, що заснована на розкритті особистістю ігрової діяльності учасників, і стимулює високий рівень мотивації, інтерес до природи. Особливе місце займають ігри, які створюються самими дітьми, - їх називають творчими або сюжетно-рольовими. В цих іграх діти відтворюють в ролях все те, що бачать навколо себе в житті і діяльності дорослих. Творча гра більш повно формує якості особистості дитини, тому є важливим засобом виховання. Суть гри для розвитку естетичного сприйняття природи полягає в тому, що діти, при безпосередньому контакті з природними об'єктами (спостереження або більш близькому контакті – дотику до рослини, тварини, погладжування стовбура, листя тощо), повинні розповісти що-небудь цікаве про об'єкт природи. Це

можуть бути особливості зовнішнього виду, особливості росту, розвитку, догляду або випадки дбайливого (жорстокого) ставлення людей до рослин, тварин. При проведенні цих ігор необхідно враховувати наступне:

✓ у дітей повинно бути сформоване широке коло уявлень про об'єкти природи;

✓ ігри краще всього проводити в природному середовищі, щоб діти могли підійти до тієї чи іншої рослини (тварини), доторкнутися до неї, подивитися на її стан (для розвитку естетичного, емоційного сприйняття природи);

✓ ігри цього блоку дадуть найкращий виховний результат, якщо будуть проводитися з невеликою підгрупою дітей (5-7 дітей). Така організація дозволяє налагодити тісний емоційний контакт з дітьми, викликати їх на відверту розмову, дає можливість висловитися всім вихованцям, з одного боку, а з іншого боку – перешкоджає стомлюваності, не затримує хід гри.

Основні завдання вчителя при використанні ним екологічної гри полягають у наступному:

- ❖ формування системи знань про природу;
- ❖ формування мотивів, потреб і звичок екологічно доцільного поведіння і діяльності у природі;
- ❖ формування комунікативних умінь і навичок.

Правила гри обумовлені пізнавальним змістом, ігровими завданнями і ігровими діями. Вони містять моральні вимоги до взаємин дітей, дотримання ними норм поведінки. Використовуючи правила, педагог управляє грою, процесами пізнавальної діяльності, поведінкою дітей. Основний – перший етап керівництва грою: формування необхідного кола знань про яку-небудь сторону дійсності, яка служить джерелом побудови сюжетів ігор. Далі шляхом прямого або непрямого втручання дорослий вчить дітей здійснювати ігрові дії з предметами, рольові дії. Характер гри цілком визначається логікою побудови

заняття. Тому з самого початку і до кінця хід гри регламентований, його визначає педагог: він заздалегідь продумає, готує, організовує і спрямовує гру в потрібне русло. Задум може залишитися нереалізованим, якщо сюжет не зацікавить дітей, не викличе у них емоційного відгуку, якщо буде порушена рольова поведінка і т. д. Ігрові дії - основа гри. Чим вони різноманітніші, тим цікавіше для дітей сама гра і тим успішніше вирішуються пізнавальні і ігрові завдання. Ігрові дії пов'язані з ігровим задумом і виходять з нього. Підсумки підводяться відразу по закінченні гри. Це може бути виявлення дітей, які краще виконали ігрове завдання, визначення команди-переможниці і т. д.

Ігри екологічного характеру включають два відносно самостійних блоки:

- ігри для розвитку естетичного сприйняття природи (розвиток почуття прекрасного в природі, емоційного ставлення до неї);
- ігри для формування морально-оцінного досвіду поведінки молодших школярів у природі.

Існує класифікація ігор, розвиваючих інтелект, пізнавальну активність дитини.

1) Предметні ігри, як маніпуляції з іграшками і предметами. Через іграшки і предмети діти пізнають форму, колір, об'єм, матеріал, світ тварин, світ людей і т. п.

2) Ігри творчі, сюжетно-рольові, в яких сюжет – форма інтелектуальної діяльності.

Ігри «Що? Де? Коли?», «Брей-ринг», «Своя гра» та інші – важлива складова частина позакласної роботи пізнавального характеру. Творчі, інтелектуальні, сюжетно-рольові ігри – не просто розважальний прийом або спосіб організації пізнавального матеріалу. Гра володіє величезним евристичним потенціалом, вона розводить те, що за «видимості одно», і зближує те, що в навчанні і в житті пручається співставленню та врівноваженню. Наукове передбачення, вгадування майбутнього можна



пояснити «здатністю ігрової уяви представити як цілісність систем, які, з точки зору науки чи здорового глузду системами не є».

Наприклад, гра-подорож. Вона носить характер географічних, екологічних, краєзнавчих, дослідницьких експедицій, які звершуються за книгами, картами, документами. Всі вони відбуваються в уявних умовах, де всі дії і переживання визначаються ігровими ролями: лісівника, еколога, топографа та інших. Діти пишуть щоденники, листи з місць, збирають різноманітний пізнавальний матеріал. В цих письмових документах діловий виклад матеріалу супроводжується домислом. Відносна риса цих ігор – активність уяви, яка створює свій образ цієї форми діяльності. Такі ігри можна назвати практичною діяльністю уяви, оскільки в них вона здійснюється в зовнішній дії і безпосередньо включається в дію. Отже, в результаті гри у дітей народжується теоретична діяльність творчої уяви, що створює проект чогось і реалізує цей проект шляхом зовнішніх дій. Відбувається співіснування ігрової, навчальної і трудової діяльності, де учні можуть відправлятися в «новий світ» і заново відкривати його для себе. Учні багато і наполегливо працюють, вивчаючи по темі книги, карти, довідники.

3) Ігри з готовими правилами, зазвичай їх називають дидактичними.

Як правило, вони потребують від дітей уміння розшифрувати, розпутати, розгадати, а головне – знати предмет. Чим майстерніше складається дидактична гра, тим найбільш вміло прихована дидактична мета. Оперувати вкладеними в гру знаннями дитина навчається ненавмисно, мимоволі, граючи.

4) Будівельні, трудові, технічні, конструкторські. Ці ігри відтворюють професійну діяльність дорослих. В цих іграх діти засвоюють процес творення, вони вчаться планувати свою роботу, підбирати необхідний матеріал, критично оцінювати результати своєї діяльності, проявляти кмітливість у вирішенні творчих задач. Трудова активність викликає активність пізнавальну.

5) Ігри-вправи, ігри-тренінги, які впливають на психічну сферу. Засновані на змаганні, вони шляхом порівняння показують гравцям рівень їх

підготовки, тренуваності, підказують шляхи самовдосконалення, а отже, спонукають їх пізнавальну активність.

Вчитель, використовуючи в своїй роботі всі п'ять видів ігрової діяльності, має великий арсенал способів організації навчально-пізнавальної діяльності як у позакласній роботі, так і на уроках природознавства.

Із розкриття поняття гри психологами і педагогами можна виділити ряд загальних положень:

- Гра виступає самостійним видом розвивальної діяльності дітей різного віку.
- Гра дітей є вільною формою їх діяльності, в якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для особистої творчості, активності самопізнання, самовираження.
- Гра – перша сходинка діяльності дитини, перша школа її поведінки, нормативна і рівноправна діяльність молодших школярів.
- Гра є практика розвитку. Діти грають, тому що розвиваються, і розвиваються тому, що грають.
- Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість.
- Гра – головна сфера стосунків дітей; в ній вони вирішують міжособистісні стосунки, набувають досвід взаємостосунків між людьми.

Використання дидактичної екологічної гри як засіб розвитку дітей молодшого шкільного віку сягає своїми коренями в минуле.

В наш час, як і у минулому, дидактичній грі приділяється велике значення. Вона має явний ефективний вплив на інтелект, на формування екологічної культури дитини, що підтверджує досвід багаторічної практики роботи з дітьми не тільки в роботі відомих педагогів, але і в роботі педагогів взагалі.

Так дидактична екологічна гра сприяє:

- Розвитку пізнавальних здібностей, отриманих нових знань, їх узагальненню і закріпленню; в процесі гри засвоюються суспільно вироблені засоби розумової діяльності; в процесі дидактичних ігор більшість складних уявлень (в тому числі явища природи) розділяться на прості і, навпаки, поодинокі узагальнюються; отже, здійснюється аналітична і синтетична діяльність. Деякі дидактичні ігри нібито не вносять нічого нового в знання дітей, проте вони приносять велику користь тим, що вчать дітей застосовувати наявні знання в нових умовах. У процесі таких ігор діти уточнюють, закріплюють, розширюють наявні уявлення про предмети і явища природи, рослини, тварин. При цьому ігри сприяють розвитку пам'яті, уваги, спостережливості; дають можливість дітям оперувати самими предметами природи, порівнювати їх, відзначати зміни окремих зовнішніх ознак.

- Збагачення чуттєвого досвіду дитини, викликає певне емоційне ставлення до природи, виховує любов до неї, розвиваючи при цьому його розумові здібності (уміння порівнювати, збагачувати, виділяти окремі ознаки предметів, явищ, порівнювати, групувати, класифікувати предмети і явища навколишнього світу за певними загальними ознаками, рисами, висловлювати свої судження, робити висновки).

- Розвитку мови дітей: поповнюється і активізується словник, розвивається зв'язне мовлення.

- Соціально-моральному розвитку дитини молодшого шкільного віку: в такій грі відбувається пізнання взаємовідносин між дітьми, дорослими, об'єктами живої і неживої природи; дитина вчиться бути справедливою, поступатися у випадку необхідності, допомагати в біді, вчитися співчувати та інше.

- Художньо-естетичному вихованню – здійснюючи дію, дитина думає, наскільки воно красиво, елегантно, наскільки правильно й взагалі чи доречно воно в конкретній ситуації, стежить за виразністю своєї мови і

мовленням оточуючих, відбувається розвиток творчої фантазії під час яскравої проникливої передачі художнього образу.

- Екологічному вихованню: процес ігрової діяльності дозволяє забезпечити можливість засвоєння екологічних уявлень; пробудити інтерес до природи та розвинути ціннісне ставлення до неї; формувати мотиви та практичні вміння екологічно доцільної діяльності; надати можливості для прояву самостійності, ініціативності, співробітництва, відповідальності і здатності приймати правильні рішення; контролю і оцінки результатів власної екологічно орієнтованої діяльності.

Гра - це емоційна діяльність: граюча дитина перебуває в гарному настрої, активна і доброзичлива. Якщо розглядати роль дидактичної гри в екологічному вихованні, то слід сказати, що ефективність ознайомлення дітей з природою в великій мірі залежить від їх емоційного ставлення до педагога, який навчає, дає завдання, організує спостереження і практична взаємодія з рослинами і тваринами.

Тому перший момент, який об'єднує два аспекти педагогіки (гру та ознайомлення з природою), полягає в тому, щоб «занурити» дітей в улюблену діяльність і створити сприятливий емоційний фон для сприйняття «природного» змісту .

Другий значимий момент пов'язаний з виробленням ставлення дітей до природи, яке в рамках екологічного виховання є кінцевим результатом .

Психологи розглядають ігрову діяльність як прояв сформованого у дитини позитивного ставлення до того змісту, яке вона в собі несе. Все, що подобається дітям, все, що їх вразило, перетворюється в практику гри. Тому, якщо учні організували гру на природничий сюжет (зоопарк, ферма, цирк тощо), це означає, що отримані уявлення виявилися яскравими, запам'яталися, викликали емоційний відгук, перетворилися у відношення, яке її і спровокувало. У свою чергу засвоєння знань про природу за допомогою гри, викликає переживання, не може не вплинути на формування в них дбайливого

й уважного ставлення до об'єктів рослинного і тваринного світу. А екологічні знання, що викликають емоційну реакцію у дітей, увійдуть в їх самостійну гру, стануть її змістом, краще, ніж знання, вплив яких зачіпає лише інтелектуальну сферу. Гра й екологічне виховання в деякому відношенні протилежні: під час гри дитина розкута, вона може проявляти ініціативу, здійснювати будь-які дії, від яких гра може бути краще або гірше, але при цьому ніхто не постраждає, тобто дитина фізично і морально не обмежена у цій діяльності. Пізнання природи, взаємодія з нею вимагають врахування специфіки живого організму і тому накладають багато заборон, що обмежують практичну діяльність дитини.

Розглянувши роль дидактичної екологічної гри, слід зупинитися на структурі цих ігор, визначити своєрідність і особливості управління ними.

Отже, структуру дидактичної гри утворюють основні і додаткові компоненти.

До основних компонентів належать: дидактична задача, ігрові дії, ігрові правила, результат і дидактичний матеріал. До додаткових компонентів: сюжет і роль.

*Головна мета* будь-якої дидактичної гри навчальна, саме тому основним компонентом у ній є дидактична задача, яка прихована від учнів. Дитина просто грає, але по внутрішньому психологічному значенню - це процес безпосереднього навчання.

*Дидактична задача* визначається метою навчання і виховання дітей у відповідності з освітньою програмою, де для кожної вікової групи визначено обсяг знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти діти.

*Ігрові дії.* Ігрова та дидактична задача реалізується в ігрових діях. Дидактична гра відрізняється від ігрових вправ тим, що виконання в ній ігрових правил подається, контролюється ігровими діями.

*Ігрові правила.* Основна мета правил – організувати дії, поведінку дітей.

*Дидактичний матеріал і результат:* засобом вирішення дидактичної задачі виступає дидактичний матеріал; результатом дидактичної гри є рішення ігрових та дидактичних завдань, вирішення обох завдань – показник ефективності гри.

*Додаткові компоненти дидактичної гри* – сюжет і роль не обов'язкові і можуть бути відсутніми.

Своєрідність дидактичної екологічної гри визначається:

✓ раціональним поєднанням двох завдань дидактичної та ігрової. Якщо переважає навчальне завдання, то гра перетворюється на вправу, а якщо ігрова, то діяльність втрачає своє навчальне значення. Навчання у формі дидактичної гри засновано на прагненні дитини входити в уявну ситуацію і діяти за її законами, тобто відповідає віковим особливостям школяра молодшого віку.

✓ видом ігрової діяльності та формою організації взаємодії дорослого з дитиною. Дидактичні ігри, соціальні за своїм походженням, соціальні відносини менш виражені, ніж, наприклад, у сюжетно-рольовій грі, в дидактичній грі – сама дидактична задача, передбачає формування засобів і способів пізнання.

Керівництво дидактичними іграми здійснюється в трьох напрямках: підготовка дидактичних ігор, її проведення і аналіз.

У підготовку до дидактичної гри входить: відбір гри відповідно до завдань виховання і навчання; встановлення відповідності відібраної гри програмним вимогам виховання і навчання дітей; визначення зручного часу проведення дидактичної гри; вибір місця для гри; визначення якості граючих; підготовка необхідного дидактичного матеріалу для обраної гри; підготовка до гри самого педагога; підготовка до гри дітей: збагачення їх знаннями про предмети і явища навколишнього життя, необхідними для вирішення ігрової задачі.

Проведення дидактичних ігор включає: ознайомлення дітей зі змістом гри, з дидактичним матеріалом, який буде використаний в грі (показ предметів, картин, коротка бесіда, в ході якої уточнюються знання та уявлення дітей про них); пояснення ходу гри і правил гри.

Аналіз проведеної гри спрямований на виявлення прийомів її підготовки та проведення: які прийоми виявилися ефективними в досягненні поставленої мети - це допоможе удосконалювати як підготовку, так і сам процес проведення гри. Аналіз дозволить виявити індивідуальні особливості в поведінці та характері дітей.

При керівництві дидактичними іграми необхідно враховувати принципи формування ігрової діяльності у дітей молодшого шкільного віку:

- ❖ Для того, щоб діти оволоділи ігровими вміннями, педагогу слід грати разом з ними.

- ❖ При формуванні в дитини ігрових умінь необхідно орієнтувати його на можливу взаємодію з партнером - однолітком.

Педагог, граючи разом з учнями, повинен на кожному етапі розгортати гру так, щоб дитина відкривала, засвоювала специфічні способи, що поступово ускладнюються, побудови гри. Прийоми керівництва грою можуть бути прямими і непрямими. Пряме керівництво передбачає безпосереднє втручання педагога в гру учнів.

Непряме керівництво грою особливо плідно у роботі з дітьми молодшого шкільного віку. Свої судження у процесі гри з дітьми педагог висловлює виключно у формі порад, не вимагаючи жорсткого підпорядкування.

Специфіка, своєрідність і принципи, на яких будуються дидактичні ігри, характер психологічних (психофізіологічних) особливостей дітей молодшого шкільного віку дозволили розробити цілу систему використання дидактичних ігор (як одного із засобів екологічного виховання) з виховання любові до

природи рідного краю в рамках формування загальної екологічної культури дітей і розвитку в них екологічних уявлень.

Дидактична гра може бути включена в будь-який розділ програми і її можливості слід використовувати як для розвитку екологічної свідомості, екологічної діяльності, так і для формування особистості учня в цілому.

### *Дидактичні екологічні ігри*

Існують різні варіанти гри в подорож: «Поїздка на виставку», «Експедиція в Карпати», «Екскурсія в ліс», «Подорож до річки» та ін. В кожному конкретному випадку сюжет гри передбачає наступне: діти відвідують нові місця, знайомляться з новими явищами і об'єктами як екскурсантів, туристів, відвідувачів і т. д. В рамках рольової поведінки діти розглядають, слухають пояснення. Педагог, узявши на себе роль екскурсовода, керівника туристської групи досвідченого мандрівника і т. д., розповідає і показує молодшим школярам все те нове, заради чого вони вирушили в дорогу.

Дітям подобаються ігри-імпровазації, в яких вони можуть за допомогою рухів зобразити крону дерева, порив вітру. Такі ігри можливі тільки після неодноразових спостережень і апробацій різних рухів. Після екскурсії в ліс, можна зображати лісових звірів, рослинність (високе дерево, широкий кущ, маленька квіточка). Якщо були на лузі, то передати політ метеликів, бабок, жучків та ін. Засвоюючи кольори, їх відтінки, форму предметів, набуваючи певний чуттєвий досвід, діти починають розуміти красу навколишнього світу. При спілкуванні з природою у дитини зароджується емоційне спонукання, виключається байдужість, зростає розумова напруженість, ступінь участі творчого мислення, бажання дізнатися більше нового, отже, йде процес емоційно-психологічної готовності прийняти інформацію про природу. Так, буде задовольнятися зростаючий інтерес до природи, будуть конкретизуватися отримані раніше знання.



### ***Гра «Що зайве?»***

Вчитель повинен завчасно підготувати стежку (30-50 м) і на ній у малопомітних місцях розкласти кольорові кульки, шматки поліетилену, клаптики синтетичних тканин, консервну банку, скляну пляшечку, стаканчик від йогурту чи морозива, повісити гілочку з плодами шипшини на кущ глоду, сосни – на дуб тощо. Всього 15-20 предметів, половина з яких не перегниває.

Перед початком гри слід провести бесіду.

- Чи ростуть листочки глоду на шипшині?
- Чи можете відрізнити плоди шипшини від ліщини?
- Як думаєте, стаканчики від йогурту, скляні пляшки – теж частина природи?

- Чи спостережливі ви?

Завдання дітей пройти по стежці, дуже уважно розглянути, що знаходиться під ногами, біля стежки на деревах, кущах, траві, запам'ятати чим більше предметів і записати їх.

Вчитель повинен стати на кінці стежки, а діти – на її початку, де позначено – «старт». За помахом руки педагога один із гравців вирушає на «дослідження» стежки. Через певний інтервал (25-30 с) ведучи дозволяє стартувати наступному «дослідникові» і так далі. Гравець, що пройшов стежку, одержує у ведучого папір, олівець і записує все, що він запам'ятав із «занесених» предметів. Переможці ті, що записали найбільше предметів.

Під час обговорення гри необхідно з'ясувати, що із помічених предметів не належить до живої природи? Що «занесене» може в ній розкладатися? Які предмети не розкладаються або розкладаються дуже довго, десятки років? Чи завдають шкоди ці предмети природі? Хто засмітив ліс? Як допомогти лісові? В якому лісі ви би хотіли відпочивати: в тому, де прибирають, чи в тому, де не сміять? Чому?

Під час обговорення можна розділити дітей на дві групи і провести між ними змагання.

### ***Гра «Павутина життя»***

Діти утворюють коло. Один з них бере в руки клубок мотузки і називає одну з рослин або тварин лісу, наприклад, «береза». Ведучий задає всім питання: «Хто харчується листям берези?» Хтось з дітей відповідає: «Гусениця». Та дитина, яка сказала «береза», віддає клубок мотузки тому, хто сказав «гусениця», залишивши в руках кінець мотузки. Ведучий задає наступне запитання: «Хто харчується деревиною берези?» Відповідь: «Жук-короїд». Далі ведучий задає аналогічні питання, що мають відношення не тільки до харчових, але і не харчових зв'язків між природними компонентами: «На яких деревах ще можуть жити жуки-короїди (дуб)»?; «Для життя усім рослинам потрібне сонячне світло. Дуб потребує сонячного світла?»; «Який ще компонент неживої природи потрібен для життя дерева? (грунт і вода)». До кінця гри всі діти виявляються обплутаними мотузкою, що символізує численні харчові і нехарчові зв'язки між компонентами лісу.

### ***Гра «Харчовий ланцюжок»***

Перед початком гри розподіліть між дітьми наступні ролі: Сонце (1 дитина); Трава (6 дітей); Мишки (3 дитини); Лисиця (1 дитина).

Сонце бере в руки тарілку з печивом (12 штук) і передає «енергію» Траві - по 2 печива кожній Травинці. Одне печиво кожна Травинка з'їдає - ця частина отриманої від сонця «енергії» витрачається на підтримання життєвих процесів рослини, а друге - передає Мишкам. Таким чином, кожна Мишка отримує теж по два печива. Частина «енергії» (одне печиво) Мишка витрачає на себе, а частину (друге печиво) - віддає Лисиці. Таким чином, у Лисиці виявляється три печива. Частина «енергії» Лисиця витрачає, а решту може передати тому, хто зможе з'їсти Лисицю.

### ***Гра «Піраміда життя»***

Для цієї гри потрібно не менше шести гравців. Роздайте дітям по листочку паперу і попросіть кожного в таємниці від інших написати назву якої-небудь тварини або рослини вашої місцевості. Гравці повинні будуть зробити піраміду, але не говоріть їм про це до тих пір, поки не зберете всі

листочки. Тепер починається найцікавіше: «Звідки Земля отримує енергію? - Від Сонця! - Правильно. А які форми життя першими використовують цю енергію? - Рослини! - Правильно. А зараз ми з вами побудуємо піраміду. Рослини будуть розташовуватися внизу, тому що всі тварини прямо або побічно використовують їх для свого живлення. Всі «рослини» повинні присісти і вишикуватися в лінію - близько один до одного. Тепер я прочитаю вам назви тварин, написані на листочках, а ви скажіть мені - хто з них травоїдна, а хто - м'ясоїдна. Всі «травоїдні» стають у ряд, розташований позаду «рослин». А всі «м'ясоїдні» - встають на лавку і утворюють ряд позаду «травоїдних».

Майже завжди в групах верхнього рівня буває більше дітей, ніж у групі рослин; набагато цікавіше бути ведмедем або лосем, ніж кульбабою або мишкою. Однак, при такій великій кількості бажаючих бути нагорі піраміди (і, відповідно, незначній кількості бажаючих бути у її заснування!) дуже важко побудувати стабільну піраміду. (Власне кажучи, утворену геометричну фігуру взагалі не можна назвати пірамідою!) Запропонуйте деяким хижакам «знизити свій статус». Нехай діти самі перебудують свою піраміду так, щоб вона могла забезпечити їжею всіх своїх членів. Природно, чим вище рівень харчової піраміди, тим менше там має бути кількість членів цього рівня. Продемонструйте важливість рослин, прибравши одну з них з основ піраміди.

### ***Гра «Насіння»***

Сприятливі чинники:

хороший ґрунт (4)

сонячне світло (4)

теплі весняні дні (4)

вода (4)

Несприятливі чинники:

засуха (1)

голодний олень (2)

поганий ґрунт (1)

В процесі цієї гри ваші діти зможуть скласти собі уявлення про те, якою випадковістю є проростання насіння, а також вивчити, що потрібно насінню для зростання. Перед початком заняття напишіть назви сприятливих і несприятливих чинників, перерахованих вище, на маленьких смужках паперу. Крім того, напишіть слова «насіння клена» не менш ніж на 2 смужках. Потім складіть всі листочки у шапку.

Поговоріть з дітьми про те, що потрібно насінню для проростання (вода, сонячне світло, хороший ґрунт і теплі весняні дні). Поясніть, що більша частина насіння так ніколи і не проросте, бо потрапить у такі місця, де немає перерахованих вище умов. Навіть якщо насіннячко потрапить в таке місце, де воно зможе зійти, росток може дуже швидко загинути. Його може з'їсти олень, інші тварини, пробігаючи, можуть зламати його і т. д.

У цій грі два або кілька чоловік будуть грати роль насіння клена. Всі інші будуть грати ролі сприятливих і несприятливих чинників. (Прочитайте список цих факторів і вирішіть з дітьми, які відносяться до сприятливих, а які - до несприятливим.) Поясніть дітям, що завданням гри є «приземлення» «насіння клена» в такі місця, де немає несприятливих факторів, зате є умови, які необхідні насінню для зростання. Але, як і в реальному житті, місце, де приземляться «насіння клена», визначить випадок.

Відведіть дітей на велику відкриту ділянку: це може бути велика кімната або майданчик на вулиці. Позначте 4 бази, розташовані на рівній відстані один від одного. (Якщо ви граєте в кімнаті, для цього підійдуть 4 кута кімнати.) Потім запропонуйте кожній дитині витягнути з шапки листок паперу з позначенням ролі, яку він буде грати. Скажіть дітям, щоб вони зберігали свої ролі в секреті і віддали вам листочки, щоб ви могли використовувати їх ще раз.

Тепер починайте гру. Повільно рахуйте до десяти, а діти в цей час можуть бігати між базами (в будь-якому напрямку). Коли ви скажіть «десять», всі гравці повинні зупинитися, а потім швидко підійти і встати біля найближчої бази. (Треба зробити так, щоб всі діти не збиралися навколо однієї або двох баз.)

Після того як всі підійдуть до своїх баз, попросіть дітей, що грають роль насіння клена, підняти руки. Ті групи дітей, у яких не виявилось насіння клена, не можуть стати переможцями - вони представляють ті місця, де не приземлилися насіння. Потім з'ясуйте, які ролі грають діти у тих групах, де виявилися насіння клена. (Якщо обидва «насіння» приземлилися в одній і тій же групі, все в порядку.) Якщо в цій групі є один чи два несприятливих фактора, група вважається переможеною. Але якщо в групі немає несприятливих факторів, зате є хоча б один із сприятливих факторів - ця група виграла. Коли ви будете оголошувати, яка група стала переможцем, підкресліть той факт, що дитина, що грає роль кленового насіння, «приземлився» в потрібному місці абсолютно випадково. Те ж саме відбувається з насінням і в природі.

Можливо, вам доведеться зіграти в цю гру кілька разів, поки, нарешті «насіннячко» не приземлиться в потрібному місці. Перед початком нової гри скажіть дітям, щоб вони склали свої листочки у шапку, а потім витягли собі нові ролі. (Для того щоб групі легше було виграти, ви можете прибрати один або два несприятливих фактора і додати кілька сприятливих факторів.)

### ***Гра «Знайди своє дитинча»***

Для цієї гри вам будуть потрібні контейнери для розпізнавання запахів – коробочки від фотоплівки або кіндер-сюрпризів, містять шматочки вати, змочені різними ароматичними речовинами (духами, маслами, есенціями і т. д.)

Розділіть клас на дві команди. Поясніть, що діти однієї команди будуть тваринами-мамами, а діти іншого - їх дитинчатами. Розкажіть дітям, що кожен вид живих істот має свій особливий запах, який відрізняється від запаху всіх інших тварин. Скажіть також, що кожна мама інстинктивно знає запах свого чада.

Запропонуйте «мамам» встати в одному кутку кімнати, а «дитинчат» - в іншому. Дайте кожній «мамі» контейнер і попросіть запам'ятати його запах. Потім зберіть контейнери, перемішайте їх і роздайте «дитинчатам». Поясніть,

що тепер кожна мама повинна спробувати по запаху знайти своє «дитинча». (Нехай хлопці з команди «дитинчат» стоять в ряд, тримаючи розкриті контейнери перед собою, - так «мамам» буде зручніше вести пошук.) Після того як всі «мами» знайдуть своїх «дитинчат», перевірте номери контейнерів, щоб переконатися в правильності вибору. Потім запропонуйте командам помінятися ролями і повторити гру.

### ***Ігровий прийом «Яблуко»***

Візьміть в руку яблуко і скажіть: «Все яблуко - це наша Земля. Три чверті поверхні суші займає вода. (З цими словами розділіть яблуко на чотири частини і три з них приберіть.) Одна четверта поверхні Землі - суша. Якщо розділити четвертину на дві восьмі, то одна восьма поверхні Землі представляє ту землю, на якій ґрунт практично відсутній. Це - Антарктида, високі гори, пустелі і т. д. Залишилася одна восьма покрита ґрунтом, але частина цієї території зайнята містами, селищами, дорогами і т. д. Якщо цю восьму частину розділити ще на чотири частини, то тільки одна частина буде являти собою ту поверхню суходолу, яка вкрита родючими ґрунтами. Але ґрунт - це дуже тонкий шар земної кори. Щоб уявити, скільки родючого ґрунту на Землі, треба зрізати тонку шкірку яблука».

### ***Масштабований досвід «Скільки води на Землі?»***

Покажіть дітям велику ємність з водою. Скажіть, що в банці - вся вода, що є на Землі, - і прісна, і солоня. Попросіть дітей перелічити всі водні об'єкти нашої планети, що містять як прісну, так і солону воду. Відлийте частину води в стакан об'ємом 200 мл, продемонструйте його і скажіть, що в склянці - вся прісна вода, яка є на Землі (лід, сніг, підземні води, води річок, озер, боліт і т. д.) Відберіть воду з склянки піпеткою, капніть 2-3 краплі і скажіть, що ви пролили всю воду, яка знаходиться у річках, озерах і болотах всього світу.

### ***Гра «Вода - ґрунт»***

Розділіть дітей на дві групи і збудуйте в дві шеренги на відстані двох метрів один від одного. Одна шеренга - це «ґрунт», інша - «крапельки води».

- Перша частина гри - ґрунт піщаний: Діти, що зображають ґрунт, встають на відстані витягнутої руки один від одного. За сигналом ведучого «крапельки води» повинні пройти крізь стрій «ґрунту» і зупинитися. Ведучий задає питання: «Чи легко крапелькам води просочитися крізь піщаний ґрунт? Встигають рослини, що ростуть на такому ґрунті, насититися водою?»

- Друга частина гри - ґрунт глинистий: Діти, що зображають ґрунт, встають щільно притиснувшись один до одного. «Крапельки води» повинні просочитися крізь стрій «ґрунту». Якщо діти, що зображають ґрунт, стоять щільною стіною, зробити це вдасться небагатьом. Ведучий знову задає ті ж питання

- Третя частина гри - ґрунт садовий: Діти, що зображають ґрунт, встають на відстані зігнутого ліктя. «Крапельки води» знову просочуються через «ґрунт». Потім діти відповідають на ті ж питання.

Після гри поговоріть про швидкості проникнення води крізь різні типи ґрунтів.

### ***Гра «Неприродна стежка»***

Виберіть стежку довжиною 10 - 15 м і розташуйте в безпосередній близькості від неї предмети штучного походження (10-15 штук). Деякі з них повинні бути помітні відразу ж (електричні лампочки, надувні кульки). Інші повинні зливатися з навколишнім середовищем, щоб їх було важче виявити. Тримайте в секреті від дітей кількість предметів.

Діти проходять по стежці по одному, намагаючись виявити (не піднімаючи) як можна більше предметів. Коли кожен доходить до кінця стежки, повідомляє вам (на вухо), скільки предметів він помітив. Якщо ніхто не побачив усіх предметів, то оголосіть, скільки було помічено, і скажіть, що їх було насправді більше. Запропонуйте дітям пройти стежку ще раз.

Закінчите гру обговоренням того, як захисне забарвлення допомагає тварині сховатися. Потім запропонуйте дітям пошукати дрібних тварин з характерною захисною забарвленням (комахи, павуків тощо).

### *Гра «Вороняче полювання»*

Ця гра полягає в пошуку різних природних предметів. Дітям видаються «мисливські» списки, які містять перелік цих предметів. Їх пошуки вимагають від дітей не тільки уважності, а й творчого підходу. Тут наведено приклад такого списку, але ви можете самі включити в нього ті предмети, які діти можуть знайти у вашій місцевості.

Мисливський список:

1. Пір'їнка
2. Насінина рослини, принесена вітром
3. 100 штук чого-небудь
4. Кленовий лист
5. Колючка
6. Кісточка
7. Три різних насінини
8. Що-небудь кругле
9. Шкарлупка від яйця
10. Що-небудь волохате або пухнасте
11. Що-небудь гостре
12. Шматочок вовни
13. Що-небудь зовсім пряме
14. Що-небудь гарне
15. Що-небудь зовсім не потрібне для природи. (Не забувайте, що у природі ВСЕ має своє призначення!)
16. Щось, що може шуміти
17. Що-небудь біле
18. Що-небудь дуже важливе для природи. (В природі ВСЕ важливо - навіть отруйні рослини!)
19. Що-небудь м'яке
20. Сонячна пастка. (Це все, що ловить сонячне тепло - вода, каміння, рослини, тварини.)



### ***Гра «В деякому Царстві...»***

У різних кутах майданчика розкладіть картки зі стилізованими зображеннями трьох Царств живої природи – рослин, тварин і грибів. Роздайте дітям картинки із зображенням різних живих істот і скажіть, що з допомогою чарівної фрази вони будуть перетворюватися в «жителів» різних Царств живої природи. Після ваших слів «У деякому царстві, у деякій державі жили-були чудові істоти!» кожна дитина «перетворюється» в ту живу істоту, яка зображена на його малюнку: гриби – сідають навпочіпки і зчеплені долоні кладуть на голову; рослини – стоять на місці, погойдуючись з боку в бік; тварини пересуваються, видаючи характерні звуки (цвінь-цвірінь, і-го-го, ква-ква і т. д.). Потім, після фрази «Раз, два, три - своє Царство біжи!», всі розбігаються по відповідним Царствам. Обов'язково перевірте правильність вибору Царства кожною дитиною і обговоріть помилки.

### ***Гра «Мікропохід»***

«Мікропохід» - дуже коротка експедиція вздовж мотузки завдовжки 1 – 1,5 метра. «Мандрівники», озброївшись лупами, проходять маршрут сантиметр за сантиметром, розглядаючи такі природні дива, як травинки, жуків, павучків і ін.

Почніть гру з того, що попросіть кожную дитину покласти свою мотузку на найцікавішій, з її точки зору, ділянці землі. Роздайте дітям «чарівні» збільшувальні скельця, які дозволять їм перетворитися на мурах, які подорожують по лісовому світу в мініатюрі. Щоб стимулювати роботу дитячої фантазії, можете задати такі запитання: «Як виглядає світ, по якому ви зараз подорожуєте? Хто ваші найближчі сусіди? Ви дружите з ними? Багато вони працюють? Що збирається зробити цей павук - з'їсти вас або прокатати на собі? Куди поспішає цей жук в «металевому» вбранні?»

На самому початку скажіть дітям, щоб вони не піднімали лупи вище 30 см від землі.

### **Гра «Хто я?»**

Прикріпіть картинку з зображенням якої-небудь тварини до спини одного з дітей. (Дитина не повинна знати, що на ній зображено!) Попросіть його повернутися спиною до решти дітей, щоб вони могли побачити картинку. Завдання дитини – визначити, в яку тварину вона «перетворилася». Для цього вона повинна ставити іншим дітям запитання, на які ті можуть відповідати тільки «так», «ні», «може бути».

### **Гра «Визначення предмета»**

Прийшовши на місце проведення гри, зберіть зразки листя, квітів і насіння дерев і чагарників - всього 7-10 предметів. Розділіть групу на дві рівні команди. Вишикуйте їх обличчям один до одного в 10 метрах один від одного. Розкладіть предмети на землі в ряд між командами. Команди повинні розрахуватися так, щоб у кожного гравця в кожній команді був свій номер №1, №2, №3 і т. д.

Коли команди будуть готові промовте назву дерева або чагарнику, частиною якого є один з лежачих на землі предметів, а потім назвіть номер гравця. (Щоб внести елемент несподіванки, називайте номери за порядком.) Наприклад, «Наступне рослина - дуб, а номер - 3!».

Як тільки гравці під номером 3 почують свій номер, вони повинні підбігти до зразків на землі і, намагаючись випередити один одного, знайти дубову гілочку (лист, шматочок кори, жолудь). Переможець приносить своїй команді два очки. У випадку помилки команда втрачає 2 очки.

### **Гра «Сови і ворони»**

Учасники гри діляться на 2 команди. Команди шикуються в шеренги (горизонтально) один проти одного на відстані 4-6 м. Необхідно провести центральну (розподільчу) межу між командами. Позаду команд у 4-6 м також зазначити місце межею, за якою знаходяться "гнізда".

Сови люблять правду, вони бояться брехливих тверджень, ворони навпаки люблять брехню, але бояться правди. Якщо ведучий говорить правдиве твердження, то ворони тікають у свої гнізда, якщо ведучий бреше, то

сови тікають від ворон. Спійманого учасника забирають у свою команду. Спійманим вважається той учасник, який не встиг добігти до свого гнізда.

### ***Гра «Посади рослину»***

Гравці стають у коло, ведучий у центрі з м'ячем.

Ведучий кидає м'яч будь-кому з гравців і називає рослину. Той, кому кинуто м'яч, ловить його і називає, де можна посадити названу рослину, і кидає м'яч ведучому. Виграє той, хто без помилки проведе гру. Якщо гра продовжується, переможцем стає ведучий.

### ***Гра «Лісові поверхи»***

Будь-яким способом окресліть «площу лісу» на майданчику. Усіх гравців поділіть на 2 команди: перша – рослини, друга – тварини. Обговоріть питання – хто перший повинен заселити ліс – рослини чи тварини? Чому? Кожен гравець прикріплює собі на одяг картинку. Ведучий: рослини першого, найвищого ярусу, станьте на найдальшій від нас межі лісу. Гравці стають на межі в один ряд. «Рослини» нижчого ярусу станьте на найближчій до нас межі лісу. Гравці присідають в один ряд. «Рослини інших ярусів, знайдіть своє місце в лісі». Коли рослини заселили ліс, ведучий разом з усіма гравцями обговорює чи правильно рослини зайняли свої місця. Якщо хтось помилився, йому підказують, в якому ярусі його місце і чому, а команді за кожну помилку нараховується штрафне очко. Ведучий: «Ліс заселяють тварини». Гравці другої команди стають між рослинами свого ярусу: знову обговорюють правильність завдання.

Правила гри: птахи можуть поселятися у будь-якому ярусі, якщо на картці не написана назва птаха. Якщо ж назва є, то птах заселяє той ярус, у якому він будує своє житло.

Обговорення гри:

1. Скільки ярусів у нашому лісі?
2. Який ярус знищується, коли випасають худобу, масово заготовляють лікарські рослини, ягоди, трави?
3. Який ярус зникає при вирубуванні лісу?

4. Які тварини залишають ліс?

5. Як зберегти ліс?

Під час обговорення гри команди нараховують 5 балів за кожну правильну відповідь або доповнення. Після обговорення від загальної суми балів команди віднімаються штрафні бали і визначають команду – переможця.

### ***Гра «Кому потрібен дуб?»***

За кілька днів до проведення гри діти вибирають картки із зображенням різних тварин, гнізд, грибів, моху і готуються розповісти про те, що зображено на картці і яким чином їх герой пов'язаний з дубом.

Під час гри ведучий запрошує до зображення дуба:

- Хто живе в кроні дерева?

Діти по черзі прикріплюють малюнки тварин і говорять:

- Я білочка, я тут живу, часом ласую жолудями. Дружу з дубом.

Коли всі виставлять свої картки, діти обговорюють, чому дуб не любить хруща, дикого кабана і зафарбовують картки в червоний колір.

Далі керівник гуртка запитує:

- Які ще картки треба зафарбувати в червоний колір?

Діти називають, хто дубові шкодить, і зафарбовують картки.

### ***Гра «Зайці у лісі»***

Для гри оберіть ведучого, кілька «зайців» і кілька «лисиць», всі інші гравці – «дерева». При цьому гравці повинні поміркувати над такими питаннями: кого в лісі повинно бути більше – «зайців чи лисиць»? Чи може бути їх рівна кількість? Скільки повинно бути дерев?

На протилежних сторонах майданчика креслять лінії – це поля. На одному з них збираються «зайці». «Дерева» стають на майданчику будь-як, але так, щоб гравці могли взятися за руки. «Лисицям» креслять за межами майданчика «нори»

Ведучий подає сигнал: «Біжіть!» І «зайці» біжать зі свого поля через «ліс» на протилежне. «Лисиці» намагаються їх ловити. Гравці – «дерева» беруть один одного за руки, присідають, нахиляються, махають руками,

уважно спостерігають за діями хитрих «лисиць», можуть ставати в іншому порядку т.т. заважають «лисицям» бігати по «лісі». «Зайці» через «ліс» перебігають вільно.

Гравці-дерева не повинні відштовхувати «лисиць», а «лисиці» не повинні силою прориватися через з'єднані руки або відштовхувати «дерева». Гра закінчується, коли всі «зайці» перейдуть на протилежну сторону. Починаючи гру знову, діти обирають нових «зайців» і «лисиць». переможець – «лисиця», котра вполювала більше «зайців».



## **Розробки позакласних занять з використанням ігрових технологій**

### ***Тема: Основні поняття про ліс і його природу***

Мета: Розширити уявлення дітей про ліс, його природу, значення лісу в житті людини, вчити спостерігати за змінами в житті рослин, вчити працювати з науково-популярною літературою, довідниками; розвивати творчі здібності дітей, вміння дружно і злагоджено працювати, мислення, творчу уяву учнів; виховувати бажання оберігати природу.

Обладнання: малюнки із зображенням лісу, малюнки рослин і тварин для проведення ігор.

#### Хід заняття

Вчитель. Своє вступне слово я хочу розпочати віршем великого природолюбця, видатного українського поета Максима Тадейовича Рильського.

«Той хто любить паростки кленові,  
Хто діброви молоді ростить,  
Сам достоїн людської любові,  
Бо живе й працює для століть ... »

Чудовий край, Слобожанщина наша мила! З її неповторними лісами, березовими гаями, сосновими борами, полями, синьоокими озерами, тихоплинними річками. Рідна природа ... ці слова сповнені глибокого, хвилюючого змісту. Перед кожним із нас постає неосяжний, розманітний світ тварин і рослин, чарівні краєвиди, чисті джерела.

З давніх-давен природа була основою життя людини. У ній знаходила людина все для вдоволення своїх потреб: їжу, одяг, житло. Проте природа не безмежна у своїй щедрості, не залишається байдужою до проявів спожиивацького, егоїстичного ставлення до неї.

Ліс - це величезний природний цех, який ковтає вуглекислий газ, а віддає в повітря чистісінький кисень. Ліс треба берегти. Обов'язково! Зникнуть ліси - змілють річки, загинуть звірі, риба, змниться клімат. Земля перетвориться на пустелю. Ліс - невідемна складова частина природи.

Вчитель. Відгадайте, що це: навесні веселить, влітку холодить, восени годує, а взимку гріє. (Ліс)

Що ж таке ліс? Це - складне рослинне угруповання. Воно нагадує багатоповерховий будинок. Верхній поверх - це найвищі дерева: сосни, дуби; нижчий - осика, береза, липа, вільха. Потім ідуть кущі: ліщина, калина, глід. А найнижчий поверх - трави, гриби, мохи.

Ліс - це великий дім. Хто ж в ньому мешкає? Найбільше в лісі комах, особливо рудих комашок, що будують собі гнізда - мурашині купини, висота яких іноді перевищує: 1 м. Руді мурашки - друзі лісу: ділянка навколо їхнього гнізда (не менше 0,5 га) залишається майже неушкодженою шкідниками, оскільки за сезон (з квітня по жовтень) мешканці лише одного мурашника знищують їх близько 5 млн.

Ми всі любимо ходити до лісу ... А чи замислювалися ви, яку користь приносить ліс? Гектар лісу протягом року очищує 18 млн. кубічних метрів повітря. До того ж, він, ніби велетенський пиросос збирає з повітря 36 тонн пилу. Тільки одне листяне дерево - бук - «виробляє» за годину 1 кг 700 г кисню. Денна «продукція» цього природного «кисневого заводу» може задовольнити потреби 64 чоловік.

Гра «Лісові поверхи»

Вчитель. Відгадайте, що це за дерево:

«Живе один батько, а тисячі синів має, всім шапки справляє, а собі не має». (Дуб)

Дуб не дарма називають патріархом наших лісів. Це могутнє дерево заввишки 20м, з міцними гілками, товстим стовбуром і темно-сірою потрісканою корою.

Живе майже 1000 років. З його кори добувають дубильні речовини, а жолуді є доброю їжею для свиней. З роду-віку шанують у народі це дерево. «Міцний, як дуб» - кажуть люди. у літописах це дерево згадується як дерево Перуна - бога дощу, блискавки та грому. Вінками з дубових гілок нагороджували героїв - сміливців, найхоробріших.

Основною лісоутворюючою породою нашого Бабаївського лісництва є дуб. Побувавши на екскурсії, ми зустріли дуби, яким виповнилося понад 200 років.

Гра «Кому потрібен дуб?»

Вчитель. А тепер я хочу дізнатися, як ви знаєте ліс.

Вікторина «Ліс - наше багатство».

1. Які дерева наших лісів називають патріархами? (Дуби)
2. Чому березу називають піонеркою лісу? (Першою оселяється на вирубках, згарищах)
3. За назвою якого дерева названо місяць? (Липень - липа)
4. Про що може розповісти пень? (Вік дерева, сторони світу)

Гра «Поверхи життя»

Вчитель. В гостях у лісу цього літа побували наші однокласники. Отож послухаємо їхню розповідь про зустріч з лісом.

1. В Україні понад 1,5 млн. га лісів виділено в зелені зони навколо міст. У лісах розташовують дитячі табори відпочинку, будинки відпочинку, санаторії та інші оздоровчо-лікувальні заклади, організовують бази відпочинку і турбази.

2. Ліс - гігантський фільтр, який очищує повітря від пилу, сажі, шкідливих газів та інших відходів виробництва. Листя дерев і кущів завжди вологе, а в багатьох видів клейке або вкрите тоненькими волосинками. Завдяки цьому затримуються пил і сажа, аерозолі та інші тверді домішки.

3. Дощ або роса змивають тверді домішки з листя на землю. За один рік 1 га лісу збирає 50-70 т пилу. Над 1 км поля міститься близько 500т пилу, а над такою самою площею лісу в 500 разів менше.

4. Деревина зменшують кількість пилу і сажі не тільки механічним способом, а й виділенням у повітря великої кількості вологи. Навіть у міських парках вологість на 15-30% вища, ніж на незелених вулицях. Вологе повітря швидше осаджує тверді і газоподібні домішки на землю.



5. Ліс очищує повітря не тільки від, шкідливих домішок, а й від бактерій та інших мікроорганізмів. Дерева і кущі виділяють велику кількість фітонцидів, ефірної олії, смолів, бальзамів, дубильних та інших речовин.

6. Під впливом фітонцидів берези, черемхи і ялівцю гинуть збудники тифу, дезинтерії, дифтерії, туберкульозу та багатьох інших хвороб. Ось тому в лісовому повітрі практично немає хвороботворних бактерій.

7. Ліс - фабрика кисню, озону та іонів, основний споживач вуглекислого газу. Рослинність планети вбирає з атмосфери за рік 590 мільярдів тонн CO і виділяє 430 мільярдів тонн кисню.

### ***Тема: Місця мешкання та особливості живлення лісових тварин***

Мета: Розширити знання учнів про різноманітність тварин лісу, виявити ознаки пристосування і зв'язку тварин до умов середовища «ліс», продовжувати формувати поняття «звірі», «птахи»;; вдосконалювати вміння порівнювати тварин за характерними ознаками, особливостями життя і поведінки; класифікувати за істотними ознаками; розвивати пізнавальний інтерес до природи рідного краю і її таємниць, екологічне мислення; виховувати шанобливе ставлення до всього живого як складової природних багатств Землі.

Обладнання: Картини, таблиці, гербарні зразки, відеоматеріали, ілюстрації тварин Червоної книги, фотографії, матеріали для дидактичних ігор, комплекти малюнків для динамічного моделювання, ілюстративний матеріал, контури тварин, щоденники спостережень, роздавальні картки.

#### Хід заняття

- Сьогодні на заняття до нас знову завітав господар лісу - Лісовичок і у своєму кошику приніс лист. «Дорогі мої юні лісівники! Я та, що крокую після осені. Я — вдягаю все у теплу білу ковдру. Здогадались, як моє ім'я? Від сьогодні я буду з вами, кожної днини, кожної миті, я і зараз серед вас. І так буде протягом трьох чудових місяців. Я сподіваюся на вашу спостережливість і, звичайно, бажання дізнатися про нове і цікаве.

З морозним привітом, Зима».

- Діти, і справді до нас завітала довгождана Зима, яка зачарує нас своїми веселими святами та іграми.

Гра «Синоптик». На ваших столах знаходяться «синоптичні карти», за допомогою яких ми складемо карту зимової погоди. (На столах позначення і малюнки, щоденники спостережень та інші.)

- Зробіть висновок, які зміни сталися в неживій природі з приходом зими.

- Одного разу Лісовичок попросив художника намалювати ліс. Художник намалював дерева: кучеряві берези, могутні дуби, сосни і ялини, тремтливі осики і розкішні липи.

- Який же це ліс? — сказав Лісовичок. - Хіба може бути ліс без кущів, трави, квітів? Художник домалював картину: дерева, кущі, квіти, трави. «Ось тепер добре», - похвалив сам себе. Помилувався лісом, повісив картину і поїхав. А коли повернувся, то побачив, що дерева повсихали. Чому?

- Це тому, що тут немає комах, - сказав Лісовичок.

Художник намалював жуків, метеликів, але ліс знову загинув. Залишилась лише чорна земля та стовбури дерев, покриті комахами. Художник аж злякався. Навіть Лісовичок відсунувся вбік.

- Це ти винний! - закричав художник на Лісовичка. — Ти порадив малювати комах і вони з'їли ліс.

- Що робити? Допоможіть, діти. Що ще треба намалювати художнику. (Треба намалювати птахів. Ліс не може жити без тварин).

- Це справжній ліс, в якому ховаються тисячі і тисячі жителів, - сказав Лісовичок і зник.

- Сьогодні ми поговоримо про найбільш поширених тварин лісу, їх пристосування до життя в умовах лісу.

Гра «Хто я?»

Гра «Хто де живе»

Правильно помістіть мешканців у своїх будиночках.

— Хто живе? Де живе?

ведмідь	лігво
лисиця	гайно
білка	барліг
вовк	нора

Гра «Павутина життя»

**Тема: Де і як зимують комахи**

Мета: познайомити дітей з видовим складом комах Бабаївського лісництва, повторити видові особливості комах, умови їх пристосування до життя в лісі; розвивати спостережливість, екологічне мислення, мовлення; виховувати любов і дбайливе ставлення до тварин, екологічну культуру вихованців гуртка

Обладнання: наочні посібники «Царство тварин», «Куб комах», картки із зображенням комах і не комах

Хід заняття

Гра «Куб тварин»

Вчитель показує дітям малюнки із зображенням різних тварин і підводить до думки про те, що жителі лісу численні і різноманітні. Просить дітей перерахувати відомі класи тварин, назвати представників кожного класу, які мешкають в лісі, описати їх головні відмінності.

Вчитель звертає увагу на комах – найпоширеніший (за кількістю видів) клас тварин. Необхідно дати дітям можливість впевнитися в великій кількості видів комах за допомогою наочного посібника «Куб комах». Після перегляду, підводимо до підсумку про те, що комах у лісі вдвічі більше, ніж інших тварин разом узятих

Вчитель. – Згадайте з уроків природознавства, як відрізнити комах від інших тварин.

- Складіть розповідь про комаху, яка дісталася вам на малюнку, за планом:

1. З яких частин складається тіло комах?
2. Скільки ніг у комах?

### 3. З чого складається черевце комахи?

Гра «Я думаю, що ...»

У дітей на партах малюнки із зображенням різних маленьких тварин (комаха, багатоніжок, черв'яків та ін..)

- Доведіть, що «ваша» тварина комаха чи не комаха. Доказ починайте словами «Я думаю, що на цьому малюнку зображена комаха (не комаха), бо ...»

- А зараз послухаємо казку К.І.Чуковського «Муха-Цокотуха». Слухайте уважно і рахуйте скільки не комах прийшло у гості до Мухи.

Гра «Я люблю комах, тому що ...»

- Закінчить фразу «Я люблю комах, тому що ...» і «Я не люблю комах, тому що ...»

Вчитель. – Хоча людина і ділить комах на корисних і шкідливих, але насправді в природі не існує ні корисних, ні шкідливих комах – всі вони однаково потрібні – ті, що виробляють «мед» і ті, що виробляють «отруту».

## Висновки

Таким чином, можна сказати, що екологічна гра являє собою багатослівне, складне педагогічне явище: вона є і ігровим методом навчання дітей молодшого шкільного віку, і формою навчання дітей, і самостійною ігровою діяльністю, та засобом всебічного виховання дитини.

Екологічні ігри формують цілісне бачення світу, підводять юних натуралістів до усвідомлення свого місця і ролі в ньому, вчать самостійно розбиратися в проблемах навколишнього їх світу. Сучасні педагоги вважають, що той або інший рівень екологічної культури – це результат виховання, головною функцією якого є підготовка підростаючого покоління до життя в цьому світі, а для цього воно має його знати, оволодіти системою моральних норм по відношенню до нього, в тому числі і до природи. Без змін у культурі природокористування не можна розраховувати на позитивні зміни в екології, саме культура здатна привести у відповідність діяльність людини з біосферними та соціальними законами життя.



## Список використаних джерел

1. Бібліотека «Шкільного світу». Екологічне виховання в початковій школі. Київ, «Редакція загально просвітницьких газет», 2005р.
2. Бібліотека журналу «Біологія». Позакласні біологічні заходи. Харків, «Основа», 2006р.
3. Е.Звоницький, О.Баско. Майбутні господарі лісу. «Наш городок», 2004р.
4. Е.Звоницький, В.Омелян. Супутник юного натураліста та еколога. «Наш городок», 2005р.
5. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Наволокова. — Х.: Вид. група «Основа», 2009.
6. З.Запорожан. Екологія в початковій школі. Дидактичні матеріали з методикою їх використання. – К.-П.: Абетка, 1999р.
7. Л.П.Хітяєва. Цікаві завдання з природознавства. Харків, «Ранок», 2008р.
8. Лісовичок. Інформаційні, методичні, практичні матеріали. Харків, 2005р.
9. М.Г.Махрайчук. Позашкільна робота з природознавства. Тернопіль, «Навчальна книга – Богдан», 2004р.
10. О.Даниленко, П.Вашковська. Будь природі другом. Тернопіль, «Підручники і посібники», 2008р.
11. О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Науково-методичний посібник. К.: Видавництво А.С.К., 2004р.