

УДК 504.03

**ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ
МЛАДШЕГО И СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ЗВЕНА ПОСРЕДСТВОМ
ИГРЫ «ЭКОХОД»**

Игнатьева Маргарита Павловна, обучающаяся 6 класса

МБОУ «Нижнесанарская СОШ», с. Нижняя Санарка Троицкий район

Челябинская область, nata011984@mai.ru

Аннотация: Работа посвящена проблемам ухудшающейся экологической ситуации, отсутствия у школьников достаточных знаний экокультуры, а также возможности организации процесса обучения и формирования стойких экопривычек, посредством разработанной мною настольной игры «ЭкоХод». Данный проект реализуется в соответствии с задачами ЦУР 12, а именно 12.5 – к 2030 году существенно уменьшить объем отходов путем принятия мер по предотвращению их образования, их сокращению, переработке и повторному использованию; 12.8 – к 2030 году обеспечить, чтобы люди во всем мире располагали соответствующей информацией и сведениями об устойчивом развитии и образе жизни в гармонии с природой.

Ключевые слова: ЦУР 12; экология; дополнительное экологическое образование и просвещение; игра; формирование стойких экологических привычек.

Margarita Ignat'yeva (Russia) **ENVIRONMENTAL EDUCATION OF JUNIOR
AND SECONDARY SCHOOL STUDENTS THROUGH THE GAME
"ECONOD"**

Annotation: The work is devoted to the problems of the deteriorating environmental situation, the lack of sufficient knowledge of eco-culture among schoolchildren, as well as the possibility of organizing the learning process and the

formation of persistent eco-habits, through the board game "EcoHod" developed by me. This project is being implemented in accordance with the objectives of SDG 12, namely 12.5 – to significantly reduce the volume of waste by 2030 by taking measures to prevent their formation, reduce them, recycle and reuse; 12.8 – by 2030, ensure that people around the world have relevant information and knowledge about sustainable development and lifestyle in harmony with nature.

Keywords: SDG 12; ecology; additional environmental education and enlightenment; game; formation of persistent environmental habits.

Введение

Сложившаяся в последнее время сложная экологическая обстановка в мире, возрастающие масштабы антропогенных воздействий на окружающую природную среду поставили человечество на грань выживания. И, тем не менее, люди уже не в состоянии отказаться от промышленных предприятий, электростанций, самолетов и прочих благ. Но ведь экологический кризис обусловлен не только достижениями научно-технического прогресса, но и кризисом нравственности личности, связанной с потерей духовно-ценностных ориентиров в отношении природы. Одна из задач нашего поколения заключается в том, чтобы минимизировать вредные воздействия на окружающую среду и ознакомить общество с угрожающей опасностью. Именно на решение этих вопросов и направлена деятельность 12-ой цели в области устойчивого развития: обеспечение перехода к рациональным моделям потребления и производства. Я считаю, что только раннее формирование правильного, осознанного взаимоотношения человека и природы поможет нам в будущем. Роль школы в процессе становления экологического сознания человека велика. Именно в раннем школьном возрасте у ребят воспитывается чувство сопричастности к природе, не позволяющее относиться к ней потребительски.

Актуальность работы состоит в том, что проблема экологического воспитания школьников не надумана, её решение должно стать одной из приоритетных задач сегодняшней педагогической действительности. Чем раньше начинается обучение учащихся, тем больше будет его результативность. Правильное экологическое воспитание позволит в дальнейшем предотвратить многие экологические проблемы человечества. При этом процесс обучения должен быть активным, интересным, рациональным, максимально приближенный к жизни, не перегружен научными терминами. Здесь нам поможет игра. Игра – это естественная для ребенка форма обучения,

в процессе которой создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования его личности.

Проблема: низкий уровень осведомленности детей и их родителей об экологических проблемах и сформированности у них системы научных и практических знаний, ценностных ориентаций, поведения и деятельности, обеспечивающих ответственное отношение к окружающей среде.

Цель: реализуя данный проект в рамках ЦУР 12, я хочу повысить уровень знаний обучающихся школы о законах живой и неживой природы, понимания сущности взаимоотношений живых организмов с окружающей средой и сформировать у детей экологическую культуру – важнейшего качества личности современного человека через игровой процесс.

Для достижения указанной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Провести анкетирование среди учащихся и их родителей с целью выявления уровня осведомлённости об экологических проблемах и желания пройти дополнительное обучение.
2. Осуществить выбор предметных направлений, тем и видов деятельности.
3. Внедрить в существующий процесс обучения игровой элемент.
4. Вовлечь в игровой процесс как можно больше школьников.
5. Осуществить контроль над реализацией данного проекта.
6. Обобщить итоги по внедрению проекта.

Используемые **методы**: анкетирование, игровые практикумы, беседы.

Тип проекта: социальный.

Форма: групповая внеклассная работа.

Целевая аудитория: обучающиеся 4-8 классов МБОУ «Нижнесанарская СОШ».

Средства: методические пособия, настольная игра «ЭкоХод», комплекты заданий, презентации, учебные видео и анимационные материалы.

Этапы проекта:

1 этап – подготовительный: постановка цели и задач, определение круга проблем (анкетирование), предварительная работа с детьми и их родителями, выбор оборудования и материалов.

2 этап – формирующий: практическая деятельность по формированию у школьников целостного экологического мировоззрения и этических ценностей по отношению к природе через игровой образовательный процесс.

3 этап – обобщающий: подведение общих итогов, анализ результатов, их обсуждение с привлечением общественности.

Ожидаемые результаты: реализация проекта по экологическому воспитанию и образованию обучающихся Нижнесанарской школы позволит в дальнейшем:

1. повысить уровень знаний школьников в области экологии;
2. создать условия для эффективного формирования у ребят экологической культуры и стойких экологических навыков;
3. достичь положительного результата при участии детей в различных мероприятиях экологической направленности;
4. активизировать систему работы с родителями и общественностью по формированию у детей ответственного отношения к природе в целом.
5. в долгосрочной перспективе – получить экологически грамотное и культурное общество.

Срок реализации проекта: сентябрь 2021 г. – июнь 2022 г.

Основная часть

Реализация целей и задач экологического образования и воспитания возможна лишь при создании в общеобразовательном учреждении целостной системы образования. В нашей школе она уже сформировалась. Накоплен положительный опыт работы с учащимися, совместной деятельности педагогов и родителей; сложилась система дополнительного образования на базе школы – организовано школьное лесничество «Росток», основной деятельностью которого является получение знаний и опыта в лесоводческой сфере. Но наши преподаватели стремятся к экологизации образовательного процесса – перехода от позиции стороннего наблюдателя к позиции непосредственного участника всех природных процессов. Для этого проводятся лекции, практические занятия, конкурсы, акции, флешмобы. Организация образовательной деятельности всегда строится на индивидуальных и возрастных особенностях обучающихся. Если для привлечения старшего звена школьников практикуют лекции, семинары, проведение опытов, походы, трудовую деятельность, то для младшего и среднего звена наиболее оптимален игровой процесс обучения. Почему же игра, как метод обучения, не теряет своей актуальности и позволяет лучше запоминать учебный материал? По мнению психологов, есть несколько причин:

1. Во время игры нестрашно совершать ошибки, ведь их можно исправлять. Благодаря этому, обучающийся не испытывает страха и нервного напряжения из-за боязни допустить ошибку;
2. В процессе игровой деятельности учебный материал подкрепляется положительными эмоциями, которые благоприятно влияют на запоминание информации;
3. В игровом процессе невозможно отмолчаться и не включиться в него. Другим участникам необходимы твои мысли, доводы и предложения. В совместной игровой деятельности процесс изучения материала идёт быстрее и легче;

4. Игровой процесс имеет личностные значения, в то время как сам процесс обучения обезличен. Во время игры можно примерить на себя различные социальные роли и получить опыт, знания в безопасных психологических условиях. Это гораздо интереснее, чем просто отвечать на задаваемые вопросы;
5. Обычный процесс обучения – это шаблон, а игра – это что-то удивительное, завораживающее и необычное, ведь далеко не каждый преподаватель использует этот метод.

Таким образом, игра является очень полезным и нужным методом, который позволяет разнообразить, улучшить процесс обучения и запоминания учебной информации. Именно поэтому было принято решение реализовать данный проект на базе школьного лесничества.

На подготовительном этапе мною было проведено анкетирование учеников 4-8 классов с целью выявления общего уровня знаний в области экологии, осведомлённости о существующих проблемах. Были получены достаточно низкие показатели. Поэтому следующим моим шагом было проведение опроса обучающихся и их родителей на предмет осуществления дополнительного экологического образования на базе кружка, посредством настольной игры с применением обучающего видеоматериала, и желания присоединиться к обучению. 60% респондентов изъявили желание посещать кружок. Далее были выбраны наиболее интересующие детей экологические темы, осуществлялись разработка настольной игры, по типу «бродилки» и подбор соответствующего демонстрационного видеоматериала.

«ЭкоХод» - так назвала я настольную игру, в которой игроки могут получать необходимые экологические знания, понимать взаимосвязь человека и природы, осознавать последствия своих действий. В результате жизнедеятельности мы, неминуемо, оставляем определённый след на Земле, а вот какой он, положительный или отрицательный, нам и поможет разобраться эта игра. Она рассчитана на несколько игроков. Фишки выставляются на

«Старт», затем перемещение их по игровому полю осуществляется в зависимости от впавшего на кубиках количества очков. Сделав ход, игрок поднимает соответствующую карточку с заданием, где ему предлагается выбрать один из нескольких вариантов решения задачи. Задачи ситуационные, по типу: вам, выполнившему определённое действие (для примера: выпил воду, налитую в пластиковую бутылку) будут предложены варианты, как поступить дальше: 1. выбросить бутылку на землю; 2. выбросить в первую попавшуюся урну; 3. выбросить в спец. мусорный контейнер для пластика; 4. пользоваться многоразовой индивидуальной тарой. В зависимости от выбранного игроком решения, показывать последствия для экологии (демонстрационные видеоматериалы), а значит и самого человека. Выбрал правильный вариант - успешно движется к следующему этапу, зарабатывая определенное количество баллов; неправильный – объяснить (с помощью видеоролика) почему действие неверное, и предложить другие действия.

Победителем признается игрок, ответивший правильно на предлагаемые ситуации и заработавший наибольшее количество баллов. В качестве приза нами вручались поделки из экологичного материала и просветительские эко буклеты о нашем регионе.

Ребят очень захватывает этот увлекательный образовательный процесс; усвоение полученной информации проходит быстрее и эффективнее в сравнении с традиционным способом подачи материала. Это подтверждает проведенное мною промежуточное анкетирование, вопросы которого дублировались из входного опроса. После обработки анкет было установлено повышение количества верных ответов, в сравнении с предыдущим, на 73%. Также заинтересованность обучающихся проблемами экологии выражается в увеличении количества учеников, посещающих кружок, предоставляемых творческих и проектных работ, участии в экологических олимпиадах школьного и муниципального уровней, облагораживании пришкольной территории.

Заключение

Реализация моего проекта еще осуществляется, поэтому говорить об итоговых результатах рано, но промежуточные данные говорят об эффективности работы. Так, входное и последующее анкетирование показало значительное повышение уровня знаний у ребят в области экологии, они с нетерпением и интересом ждут занятия; повысилась динамика участия в экологических олимпиадах и конкурсах, увеличилось количество и качество предоставляемых творческих, проектных и исследовательских работ. Улучшение экологической ситуации вокруг школы и населенном пункте, также свидетельствует о вовлеченности детей в практическую экологическую деятельность и повышении общей экологической культуры населения. Я считаю, что поставленная в начале работы цель, соответствующая содержанию ЦУР 12, достигнута.

Таким образом, в процессе реализации моего проекта доказывается, что проведенные мероприятия облегчают усвоение, закрепление знаний в области экологии и ответственного отношения к окружающей среде, а также повышают мотивацию обучения, формируют позитивное отношение к природе. Активная деятельность в рамках проекта в конечном итоге позволит обучающимся осознать систему принципов и норм поведения по отношению к среде обитания, понять значение персональной деятельности и ответственности за неё, что в свою очередь приведет к повышению общей культуры и этике отношений с природой.

В ходе работы над данным проектом я изучила много информации на экологическую тему, углубила существующие знания о проблеме мусора, а также разработала и внедрила в образовательный процесс настольную игру «ЭкоХод». Но я не хочу останавливаться на достигнутом, ведь принцип моего проекта «обучайся – играя» показал себя лишь с положительной стороны. В дальнейших моих планах найти возможность модернизировать игру – создать компьютерный аналог «ЭкоХода». Ведь жизнь современного школьника

неразрывно связана с цифровыми технологиями и появление такого продукта, как компьютерная эко игра, будет более привлекательна для ребят в плане доступности, красочности, познавательности, экономии времени в сравнении с настольной игрой.

А для большей наглядности демонстрируемых материалов и полного погружения в игру, предлагаю использовать очки виртуальной реальности.