

об'єктів природи. *Перший вид* моделей складається з окремих частин рослин (стовбур, корінь, гілля, квітки, плоди) або тварин (тулуб, голова, хвіст, ноги), з яких діти складають певний вид об'єктів природи, пояснюють свої дії. *Другий вид* – охоплює матеріал, який дає змогу змодельовати пристосованість живих істот до середовища існування: будову органів пересування (лапи, плавники, крила), живлення (форми і розмір дзьоба, рота), маскування (забарвлення зовнішніх органів). Дітям пропонують із наявного ілюстративного матеріалу змодельовати живу істоту та природне середовище, в якому вона існує, висловити судження з приводу доцільності будови органів живлення та пересування, забарвлення зовнішніх органів (тулуба, крил, листя тощо). *Третій вид* моделювання сприяє узагальненню знань про взаємозалежності у світі природи. Діти моделюють екосистеми, обираючи зображення об'єктів, які існують у них (ліс, водойма, луки), пояснюють свої дії та залежності між об'єктами природи.

Зміст інформації про певний вид рослин, тварин та інші об'єкти і явища бажано розподілити на етапи та теми: ознайомлювальний, пізнавальний, узагальнюючий. Упродовж 2 – 4 днів діти спостерігають за об'єктом, перевіряють результати на дослідах, відображають у малюнках, ігрових вправах, екологічних ситуаціях тощо.

Порівняльний аналіз експериментальної та традиційної методики дає змогу виокремити такі важливі моменти пізнавальної діяльності дошкільників.

Надання можливості дітям відчутти та висловити позитивні емоційні переживання під час першої зустрічі з об'єктом природи сприяло утворенню позитивного емоційного тону, бажанню повторних зустрічей. За традиційною методикою перший вияв зацікавленості дітей поведінкою комахи не отримав підтримки з боку дорослого і через 1 – 2 хвилини інтерес до неї значно зменшився.

Розподіл інформації про об'єкт на етапи та створення умов для самостійних спостережень у природних умовах без великих перерв у часі надає можливість підтримувати пізнавальний інтерес, накопичувати позитивні переживання від процесу пізнання. На занятті за традиційною методикою діти отримували від дорослого інформацію, яка не є для них суб'єктивно значущою. Крім того, інформація про поведінку тварини сприяє суб'єктивізації її образу, формуванню уявлення про спосіб життя певного виду, середовище існування, розумінню прямих взаємозв'язків з іншими живими істотами.

Організація різних видів діяльності дітей (пізнавальної, мовленнєвої, ігрової, зображувальної), яка проводиться з дотриманням невеликих часових проміжків, уможливорює закріплення у дітей щойно отриманих вражень, їх уточнення та розширення. У традиційному виховному процесі також наявне прагнення до інтеграції освітнього змісту в різних видах діяльності, але відсутність тематичності, розпорошеність певної теми у часі роблять його безсистемним і малоефективним у виховному сенсі.

Під час виконання пізнавальних завдань діти розмірковують, висловлюють припущення, перевіряють їх у пошуковій діяльності. Усе це сприяє активізації кожної дитини до дії, формуванню стійкого пізнавального інтересу.

Створенню атмосфери значущості екологічних проблем, професійній готовності до екологічної освіти дошкільників сприяє педагогічний колектив та

батьки в аналізі та оцінюванні стану природного довкілля. Детальний аналіз та оцінку стану еколого-розвивального середовища можна подати у формі екологічного паспорту.

На нашу думку, слід акцентувати увагу педагогів та батьків на екологічно безпечному стані приміщення, в якому перебувають діти. За останніми дослідженнями вчених різних галузей науки, саме умови житлових приміщень суттєво впливають на здоров'я людини, адже більшість часу всі ми перебуваємо в приміщеннях. Електричний комфорт, прагнення до сучасного дизайну будівель, предметів, іграшок тощо можуть нести реальну загрозу здоров'ю і життю мешканцям такого середовища.

Практична участь вихователів, методистів, медичного персоналу, батьків вихованців у збиранні інформації про екологічну ситуацію в країні, регіоні проживання, найближчому природному оточенні, на території дитячого садка та в приміщеннях, де перебувають діти, набагато цінніша за проведення лекцій, бесід або якихось інформаційних заходів.

#### **Список використаної літератури**

1. Петровський В.А. Личность в психологии: парадигма субъектности /В. А. Петровский. – Ростов-на-Дону : Феникс, 1996. – 512 с.
2. Иванова А.И. Структура знания и ее преобразование в онтогенезе: Теоретические основы экологического образования дошкольников / А. И. Иванова. – Новокузнецк : ИПК, 1999. – 72 с.
3. Плохій З.П. Формування у дітей дошкільного віку екологічної культури (теоретичні та методичні аспекти) / З. П. Плохій. – К. : ДП “Вид. дім “Персонал”. – 319 с.

***О. Л. Пруцакова,***  
*м. Київ*

### **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ ЕКОЛОГІЧНОЇ ПОВЕДІНКИ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ**

*У статті розглянуто значення і функції ігрової діяльності як освітнього інструменту, акцентується на її функціях і можливостях в екологічному вихованні учнів основної школи. Наголошено на педагогічному значенні ігор у формуванні культури поведінки школярів у навколишньому середовищі.*

**Ключові слова:** *ігрова діяльність, екологічне виховання, культури поведінки у навколишньому середовищі.*

Проблема формування культури екологічної поведінки є актуальною, адже саме поведінка кожного є чинником впливу на довкілля. Однак є диспропорція між рівнем обізнаності учнів з екології та сформованістю їхніх культурно-поведінкових якостей і компетентністю у вирішенні екологічних проблем. Щоб її знівелювати, слід спрямовувати учнів на вирішення проблем найближчого довкілля, тобто у їхню “зону відповідальності”. Адже саме у найближчому довкіллі і виявляється культура поведінки особистості. Застосування ігрової діяльності дає змогу формувати у школярів уміння екобезпечно діяти у тій частині довкілля, на стан якої вони можуть безпосередньо впливати. Ігрова діяльність — своєрідне відображення явищ навколишньої дійсності. У грі, як особливому виді

суспільної практики, відтворюються норми людського життя, які забезпечують пізнання та засвоєння предметної і соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний, моральний розвиток особистості. Але власне гра з'явилася набагато раніше суспільства, оскільки є складовою поведінки тварин. З часом людські ігри, відображаючи пріоритети і цінності, ускладнювались, розвивались та соціалізувались. Тому гру вважають чинником формування культури [1]. Споконвіку гра виконує навчально-виховну функцію, допомагаючи у формуванні рис характеру підростаючого покоління, правил субординативної поведінки членів соціальної групи.

В освітньому процесі “стихийна” ігрова діяльність насичується навчальним змістом і починає виконувати дидактичні функції. Дидактична – різновид ігрової діяльності, що має штучний, конструйований зміст, підпорядкований певній педагогічній меті.

У сучасній педагогіці окреслено кілька підходів, з позицій яких розглядається ігрова діяльність. Так, гра може виступати засобом виховання (М. І. Болдирев, Г. І. Щукіна), методом виховання (Ю. П. Азаров, Т. Є. Коннікова), формою організації суспільно корисної діяльності (Л. М. Іванова, З. І. Леонтьєва), емоційним стимулом (З. І. Равкін, М. Г. Яновська) чи являти собою складне поліфункціональне явище (О. С. Газман, С. О. Шмаков).

Хоча ігрова діяльність привертає увагу дослідників багатьох наукових галузей, зазначимо, що в екологічному вихованні її педагогічні можливості вивчені та обґрунтовані недостатньо. Особливо це стосується розроблення ігор, які б комплексно впливали на формування емоційно-ціннісного і поведінково-діяльнісного компонентів екологічної культури, психолого-педагогічних умов упровадження ігрової діяльності у навчально-виховний процес учнів основної школи, методик цілеспрямованого формування та виховання під час гри певних якостей особистості, розроблення та впровадження конкретних ігрових форм.

Екологічна дидактична гра виконує як загальнопедагогічні функції, так і специфічні. Серед перших:

– навчальна: застосування дидактичної гри ненав'язливо поповнює систему набутих знань, розширює кругозір, допомагає усвідомлювати багатоманітність навколишніх явищ та зв'язків між ними. У грі міцно і надовго утримується увага учнів до природних об'єктів, створюються можливості активної взаємодії з навчальним матеріалом та спілкування за навчальною темою, що сприяє якісному засвоєнню знань. Застосування ігор компенсує нестачу в сучасному змісті екологічної освіти відомостей, що стосуються “зони відповідальності” школярів, вирішення ними екологічних проблем місцевого рангу і тих, що пов'язані із повсякденним ресурсоспоживанням. Зміст ігор має допомагати учням усвідомити власний вплив на довкілля, мінімізувати його на рівні особистого і родинного споживання. Участь у грі сприяє усвідомленню учнями власної причетності до екологічних проблем, стимулює до побутової діяльності, безпечнішої для довкілля;

– виховна. Виховний потенціал екологічної ігрової діяльності ґрунтується на розумінні гри як поведінки, обумовленої екологічними потребами та інтересами учасників. Відповідно, вплив гри також, насамперед, позначається на

внутрішніх якостях, рисах особистості. Завдяки “ущільненню часу” гра надає учневі можливість передбачити, оцінити наслідки своїх дій. Це особливо актуально в екологічному вихованні, оскільки ємність екологічних систем віддаляє прояв наслідків антропогенної діяльності на значний час. Гра – своєрідний психотренінг, оскільки уможливорює психокорекцію поведінки в моделях, що допомагає сформуванню навички адекватної поведінки в аналогічних життєвих ситуаціях. У грі відбувається тренування емоційної сфери, створюються сприятливі умови для формування навичок культурного спілкування з іншими людьми. Розкриваючи потенціальні можливості ігрової діяльності, психологи підкреслюють, що у грі формується довільна поведінка дитини, відбувається її соціалізація. На думку С. О. Шмакова, гра, виховуючи потребу приймати рішення, виробляє стратегію поведінки – “головний капітал гри” [2];

– розвивальна. Застосування дидактичних ігор сприяє розвиткові умінь, навичок, мислення, пам’яті, уваги, здатності до аналізу та синтезу, кращому сприйманню просторових відношень, удосконаленню конструктивних умінь і творчих можливостей та символічної функції свідомості, що дає учневі змогу переносити властивості одних речей на інші; розвивати спостережливість, звичку до самоперевірки, уміння обґрунтовувати власні судження тощо.

Крім цього, гра виконує ряд специфічних функцій: комунікативну, оскільки об’єднує учнів в ігрову групу, що прагне спільними зусиллями вирішити ігрове завдання. Умовою є активний обмін думками у колективі, де гравці набувають навичок культурного спілкування на екологічні теми, корегується поведінка особистості відповідно до принципу теорії ігор – будь-яке спілкування, порівняно з його відсутністю, є корисним і необхідним; релаксаційну: знімаючи емоційне та інформативне напруження від інтенсивного навчання, гра супроводжується створенням ефективного навчального середовища, яке виступає сприятливим тлом для надходження нової інформації. Завдяки змінам в емоційному стані учня під час гри (розслабленню та психічній саморегуляції) стрімко розширюються можливості для засвоєння знань, що свідчить про наявність “інформаційного вибуху”; розважальну: створюючи сприятливу атмосферу для виникнення і прояву позитивних емоцій, якісного перетворення навчального часу. Дидактичній грі притаманні гумор, оригінальність, нестандартність рішень і відповідей.

Ефективність застосування ігрової діяльності для розвитку різних якостей особистості ґрунтується на розумінні природи гри як інтрогенної поведінки, обумовленої внутрішніми чинниками – потребами, інтересами [3]. У процесі ігрової діяльності в учнів виховується рішучість та потреба приймати рішення, що допомагає формуванню стратегії їхньої поведінки [4]. Це положення набуває особливої ваги, оскільки ілюструє механізм формування природоохоронної поведінки у процесі екологічної ігрової діяльності.

Застосування екологічних дидактичних ігор є ефективним для формування екологічної культури школярів завдяки створенню у процесі гри емоційного, інформаційного і комунікативного “вибухів”. Зазвичай вони виявляються у продовженні активного, емоційно збагаченого спілкування з приводу ігрового змісту після закінчення гри. У більшості випадків результати гри поширюються і за межі шкільного середовища, впливаючи на побутові