

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ «МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
ЗАКЛАД «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ №32
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

***Досліджуємо світ природи: дидактичні ігри для
молодших школярів***

Номінація «Дидактичні ігри»

Баюрко Наталія Василівна

вчитель біології і екології

«спеціаліст вищої категорії»

Тел.. (097) 576-26-51

м. Вінниця

2019

Автор **Баюрко Наталія Василівна**, вчитель біології і екології закладу «Загальноосвітня школа I-III ступенів №32 Вінницької міської ради»

Баюрко Н. В. Досліджуємо світ природи: дидактичні ігри для молодших школярів. Навчально-методичний посібник / Автор-упорядник Н. В. Баюрко. – Вінниця: ММК, 2019. – 56 с.

Рецензенти:

Любчак Л. В., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського

Федоренко Л. Ф., вчитель географії і біології, спеціаліст вищої категорії, вчитель-методист КЗ «Загальноосвітня школа I-III ступенів №32 Вінницької міської ради»

Рекомендовано методичною радою
закладу «Загальноосвітня школа I-III ступенів №32
Вінницької міської ради»
(Протокол № 8 від 12.02.2019 р.)

У навчально-методичному посібнику запропоновано дидактичні ігри спрямовані на формування природничої компетентності учнів 6–7-річного віку. Дидактичні ігри та завдання можна застосовувати у процесі реалізації інтегрованого курсу «Я досліджую світ», що передбачає розвиток уявлень молодших школярів про об'єкти та явища природи, встановлення зв'язків між неживою і живою природою, набуття досвіду спостереження за навколишнім світом, вироблення навичок екологічно доцільної поведінки в довкіллі.

Навчально-методичний посібник рекомендований для учителів початкової школи та студентів педагогічних спеціальностей закладів вищої освіти, усіх небайдужих до проблеми пізнання і збереження природного середовища.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ПРИРОДНИЧОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....	7
1.1. Дидактичні ігри як засіб формування природничої компетентності учнів 6-7-річного віку.....	7
1.2. Критерії відбору навчального матеріалу для проведення дидактичних ігор природничо-екологічного змісту.....	15
1.3. Типологія і конструювання природничо-екологічних дидактичних ігор.....	19
РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЯ І ЗМІСТ ПРИРОДНИЧО-ЕКОЛОГІЧНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	25
2.1. Ігри для формування базового рівня природничо-екологічних знань молодших школярів. Інтелектуальні ігри.....	25
2.1.1. Ігри-аналогії	25
2.1.2. Ігри – розгортки.....	28
2.1.3. Настільні ігри.....	29
2.2. Ігри спрямовані на формування емоційно-мотиваційної сфери особистості молодшого школяра. Ігри-метаморфози.....	30
2.3. Ігри, що направлені на формування досвіду творчої діяльності учнів молодшого шкільного віку. Практичні ігри.....	35
Список використаних джерел	45
ДОДАТКИ.....	48

ВСТУП

У зв'язку з інноваційними перетвореннями, що відбуваються в сучасному суспільстві, зростає роль початкової освіти й змінюються її функції. Пріоритетним стає формування особистості, що мислить творчо, здатна до самоосвіти й самореалізації. Оновленню змісту освіти й технологій навчання сприяє запровадження компетентнісного підходу.

Дидактичні ігри найбільш повно відповідають потребам і можливостям дітей молодшого шкільного віку. Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, тобто єдність знань, умінь і навичок, які застосовуються для вирішення ігрових завдань, а, отже, закріплюються у практичній діяльності.

Діти не завжди сприймають світ таким, яким він є насправді. Правильно зрозуміти природне середовище і навколишню дійсність дитині допомагає педагог через різноманітні форми і методи роботи.

Переважна більшість запропонованих у педагогічній літературі дидактичних ігор (в тому числі і природничо-екологічних) спрямована на підвищення якості знань, в той час як інші сторони особистості залишаються майже незадіяними. Оскільки саме їх розвиток відіграє вирішальну роль у оцінці компетентності дитини, її життєвої позиції, у дослідженні застосовувались дидактичні ігри, спрямовані на формування системи мотивів природоохоронних вчинків, практичної діяльності у довкіллі.

У запропонованому посібнику зібрані різноманітні ігри природознавчого змісту, які згруповані за розділами:

- ігри для формування базового рівня природничо-екологічних знань молодших школярів;
- ігри спрямовані на формування емоційно-мотиваційної сфери особистості молодшого школяра;
- ігри, що направлені на формування досвіду творчої діяльності учнів молодшого шкільного віку.

Інтелектуальні ігри передбачають формування умінь молодших школярів порівнювати, встановлювати відповідності, узагальнювати і систематизувати навчальний матеріал із запропонованої вчителем теми (ігри-аналогії, ігри-розгортки, настільні ігри). Вони сприяють підвищенню рівня природничо-екологічної обізнаності, поглибленню розуміння взаємозв'язків у довкіллі, зацікавленості учнів природоохоронною тематикою. Застосування цього типу ігор дає можливість розкрити учням 6-7-річного віку їхню особисту значущість і здатність брати участь у вирішенні завдань екологічного змісту, що позитивно впливає на їх впевненість у собі та самооцінку, спонукає до вироблення вмінь самостійно приймати рішення і обґрунтовувати їх, працювати в колективі.

Так, наприклад, застосування інтелектуальних ігор «Склади екосистему», «Осіньні листя», «Впізнай за описом», «Знайди пару» тощо – стимулює розвиток пізнавального інтересу до екологічних фактів, сприяє усвідомленому розумінню зв'язків у природі і формуванню цілісної картини світу. Необхідність встановлювати зв'язки між непов'язаними, на перший погляд, екологічними відомостями та фактами, розвиток вміння мислити, багатоступеневе, неодноразове встановлення і повторення екологічних залежностей сприяє не тільки засвоєнню екологічних знань, а і стимулює осмислення причинно-наслідкових зв'язків у навколишньому світі. Так, коли постало питання можливої взаємодії дерев та грибів, знадобився досвід дітей, які знали про існування підберезників, піддубників та підосичників.

Хоча спочатку ігри-метаморфози («Хто я?», «Павутинка», «Фотокореспонденти», «Ноїв ковчег», «Барви пір року», «Чиє насіння?») викликають труднощі у більшості учасників, проте поступово гравці вчаться говорити «від імені об'єкту», оцінювати наслідки власних дій та дій інших стосовно впливу на природне середовище, намагаються виправити природонебезпечні ситуації і не допускати їх у майбутньому.

Таким чином, впровадження дидактичних ігор «метаморфозів» сприяє формуванню не тільки екологічних знань, але й мотивів природобезпечної діяльності у природі та ціннісних орієнтацій екологічного спрямування.

Проведення практичних ігор («Екомаркування», «Хто завітає до білочки на гостину?», «Екологічний слід», «Грибники», «Треба так багато знати, як ідеш гриби збирати», «Дозволяється-забороняється» тощо сприяє самостійному прийняттю рішень, обґрунтуванню власного вибору, умінню обирати з кількох можливих варіантів.

На відміну від ігор-відповідностей та метаморфозів, результати впливу яких виявляються з часом, тенденції до змін у повсякденній діяльності після запровадження серії практичних ігор помітні майже одразу. Це пояснюється, насамперед, тісним зв'язком цього типу ігор з реальним життям, об'єкти якого без будь-якої трансформації стають ігровими елементами, а потім – об'єктами шанобливого ставлення.

Запровадження практичних ігор побутового спрямування дозволяє зменшити «прірву» між навчанням та реальним життям, усвідомити також власну причетність до забруднення та збереження довкілля, особисту значущість у справі його охорони.

Різноманітні ігри допомагають гравцям формувати різні компоненти природничої компетентності та сприяють особистісному самовиявленню гравців.

Дидактичні ігри, які використовуються в умовах сучасного загальноосвітнього закладу допоможуть вчителям і студентам педагогічних спеціальностей правильно й ефективно організувати роботу з молодшими школярами, навчать дитину застосовувати наявні знання на практиці.

Навчально-методичний посібник рекомендовано для вчителів початкової школи, однак він також може бути використаний вихователями ЗДО й студентами педагогічних спеціальностей.

У посібнику подаються варіанти проведення ігор, в яких змінюється зміст або ускладнюються правила. Читачі, на основі наявного змісту, можуть пропонувати й інші варіанти проведення ігор, враховуючи індивідуальні особливості і пізнавальні можливості дітей.

Сподіваємося на творчий підхід читачів щодо використання запропонованих дидактичних матеріалів у посібнику.

Розділ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ПРИРОДНИЧОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

1.1. Дидактичні ігри як засіб формування природничої компетентності учнів 6-7-річного віку.

Державним стандартом початкової загальної освіти в Україні передбачено формування в молодших школярів природознавчої екологічної компетентності, яка є результатом засвоєння учнями системи інтегрованих знань про природу, способів навчально-пізнавальної діяльності, розвитку ціннісних орієнтацій у різних сферах життєдіяльності та природоохоронної практики й характеризує здатність дитини розв'язувати доступні соціально й особистісно значущі практичні та пізнавальні проблемні задачі, пов'язані з реальними об'єктами природи в сфері відносин «людина – природа» [6].

Природознавча екологічна компетентність учня передбачає виховання соціально активної особистості, яка усвідомлює себе частиною природного середовища, бережливо ставиться до довкілля, людей і самої себе, розуміє цілісність природничо-наукової картини світу, закони й закономірності екосистеми та місце в ній людини.

Ігрова діяльність є необхідною складовою психолого-педагогічної системи, спрямованої на забезпечення базової підготовки особистості для вирішення ключових проблем у майбутньому, як стверджує В. Бутенко, у грі розвиваються та проявляються новоутворення дитини, які дають змогу навчитися самостійно планувати, виконувати і контролювати власну діяльність. Встановлено, що для раціональної організації ігрової діяльності дітей 6-7-річного віку доцільно здійснювати правильне педагогічне керівництво, спираючись на знання особливостей розвитку психічних процесів у грі [4].

В організації різноманітних форм активності та провідних діяльностей молодших школярів (ігровій, комунікативній, предметно-практичній) відображається прояв сформованості базових цінностей. На думку І. Найди, – «в ході ігрової діяльності реалізуються завдання соціально-морального, пізнавального розвитку, що сприяють формуванню базових якостей особистості» [16, с. 88].

Дидактичні ігри використовуються для реалізації програмових вимог з усіх розділів програми, у т. ч. й з ознайомлення дітей з природою. На думку І. Опехи, беручи участь в дидактичних іграх природничого змісту, діти вчаться виділяти окремі ознаки предметів, явищ, порівнювати, групувати, класифікувати їх за певними окремими ознаками, особливостями, вчаться міркувати, узагальнювати, робити висновки [19].

Розробляючи ігри екологічної спрямованості, вчитель повинен уміти максимально використовувати їх можливості. Пізнавальний і виховний потенціал досяжний за умови максимального наближення сюжету до завдань освіти, реальних умов існування об'єктів і явищ природи, до тих зразків поведінки, які повинні характеризувати дитину не лише в грі, а й поза нею. Вибираючи найпереконливіші факти для сюжету гри, вчитель опосередковано спрямовує розповіді дітей як відповіді на запитання чи пояснення фактів, висловлювання власного бачення ситуації, розуміння її сутності, причин, механізмів. Для розвитку творчості вкрай потрібною є висока концентрація уваги. Здатність довго й захоплено гратися, долати перешкоди, найкраще виявляється в таких ситуаціях, коли результат гри дитина оцінює на рівні відкриття, зробленого самостійно. Процес пізнання тоді особливо активний і творчий, а самостійність у грі спонукає й до посилення рухової активності дитини [24, с. 94]

Таким чином, дидактична гра відрізняється від гри взагалі суттєвою ознакою – наявністю чітко поставленої мети навчання й відповідного їй педагогічного результату. Виокремлено такі компоненти ігрової технології: мотиваційний, орієнтаційно-цільовий, змістово-операційний, ціннісно-вольовий, оціночно-результативний. Ці компоненти тісно взаємопов'язані й у сукупності визначають технологічну структуру гри, до якої входять такі елементи: настанова на гру,

завдання, правила гри, ігрові ситуації, ігровий стан, сюжетно-ігрові дії, результат гри [10, с.373]. Взаємозв'язок компонентів ігрової технології зі структурними елементами гри показано у таблиці 1.

Таблиця 1

Взаємозв'язок компонентів ігрової технології зі структурними елементами гри

Компонент ігрової технології	Структурні елементи гри
Мотиваційний	Настанова на гру. Ігрова ситуація
Орієнтаційно-цільовий	Завдання гри
Змістово-операційний	Правила гри, ігрові дії
Ціннісно-вольовий	Ігровий стан
Оціночно-результативний	Результат гри

Настанова на гру сприяє формуванню позитивної мотивації дітей, активізує їхнє мислення, уяву. Наприклад, її повідомлення може викликати захоплення: «Уявіть, що ви потрапили в тропічний ліс...». *Ігрова ситуація* може розгортатися в уявному просторі. *Завдання гри* можуть бути ігрові та навчальні, а для їх поєднання розробляються *правила гри*, які реалізуються у вигляді *ігрових дій*. Під час гри у молодших школярів виникає *ігровий стан*, який супроводжується певними емоційними переживаннями, активізацією уяви, містить елементи змагання. *Результат гри* для вчителя полягає в показниках рівня компетенцій і компетентностей, норм поведінки, а для дітей – у досягненні певних цілей. Дидактична гра сприяє формуванню партнерських взаємовідносин між вчителем і учнями, що сприяє демократизації й гуманізації освітнього процесу.

Є чимало класифікацій дидактичних ігор. За особливостями прояву в них рольової діяльності та правил гри розрізняють ігри з правилами й творчі.

До **ігор із правилами** належать настільні ігри, ігри-змагання та рухливі ігри на місцевості.

Настільні ігри мають чіткі правила й ставлять перед молодшими школярами конкретні завдання. Ці ігри використовуються для організації індивідуальної,

групової та фронтальної роботи. До них належать кросворди, ребуси, лото, доміно тощо. Цей вид дидактичних ігор використовується в основному як метод навчання на заняттях різних типів.

Іграм-змаганням належить особливе місце в процесі природничої освіти, різні їхні види можуть використовуватись як окремі форми навчання. Важливим моментом цих ігор є колективне та індивідуальне змагання. До таких ігор належать різноманітні турніри, вікторини, інтелектуальні ігри. Вони можуть успішно застосовуватися для узагальнення й систематизації, контролю та корекції знань дітей 6-7-річного віку.

До **творчих** належать **рольові ігри**, ключовим моментом яких є перевтілення учнів, виконання ними певних ролей, що створює можливості для імпровізації, стимулює розвиток реконструктивного й творчого мислення. Рольові ігри можуть застосовуватися під час вивчення реальних екологічних, санітарно-гігієнічних та інших проблем. На основі рольових ігор будуються такі нетрадиційні форми навчання, як мандрівка, експедиція тощо.

Рольова гра має такі особливості: умовність (учасники діють у рамках умовної реальності), символічний, не утилітарний характер (кожний учасник може виявляти власну ініціативу), невизначеність (рольова гра не передбачає однозначного розвитку й результату), діалогічний характер.

Дії учасників рольової гри суворо не регламентуються, тому її хід може відхилитися від наміченого й не завжди дає очікувані результати. Різновидом даного виду ігор є **ситуаційно-рольові ігри**, учасники яких потрапляють у заздалегідь сплановані ситуації й приймають певні рішення.

Імітаційні ігри передбачають моделювання життєвих ситуацій, в яких діти беруть на себе роль посадовців і приймають рішення відповідно до умов, що склалися. Ситуаційно-рольові та імітаційні ігри можуть успішно застосовуватися в процесі занять з екологічним змістом [10, с.375].

Гра – основна діяльність учнів 6-7-річного віку, у якій вони найбільше задовольняють свої потреби. Саме тому, у становленні природничої компетентності

дітей молодшого шкільного віку важливе місце посідає така ігрова діяльність, у якій формуються моральні норми і правила поведінки в природі.

В ознайомленні з природою використовуються різноманітні види дидактичних ігор:

- 1) із натуральними об'єктами природи;
- 2) із зображеннями природних явищ і процесів;
- 3) з моделями, муляжами;
- 4) словесні [27, с. 181].

У освітньому процесі початкової школи актуальні ігри нового типу, які моделюють діяльність дитини, а також забезпечують умови для вдосконалення її наукового світогляду, природничої компетентності. Такими іграми можуть бути ігри-ребуси ботанічного і зоологічного змісту. У всій різноманітності вони об'єднані однією назвою й однією метою, тому що виходять зі спільної ідеї – неподільної єдності живої природи від конкретних умов її існування. Такі ігри об'єднують на основі спільних, тільки їм властивих особливостей:

- кожна гра є комплексом завдань, котрі дитина виконує за допомогою різних картинок, в основі яких принцип парності;
- завдання подаються в різній формі: у вигляді моделі, малюнка, інструкції;
- завдання розташовуються в порядку їх ускладнення: назва, зовнішній вигляд, умови існування, засоби і способи живлення (для рослин потреба в екологічних факторах);
- до завдань входять вправи різної складності: від готових зразків відповідей до варіантів повної самостійності в пошуках відповідей, доступних молодшому школяреві;
- пошук відповідей постає перед ними не в абстрактній формі, а у вигляді рисунка чи написаного слова-назви;
- більшість ігор не вичерпується одним варіантом відповіді, а припускає їх широку різноманітність у межах основних природничо-екологічних понять, які опановують діти;

- ігри-ребуси дають змогу кожній дитині самостійно шукати шляхи виконання завдань відповідно до можливостей, постійно удосконалюючи їх. В іграх-ребусах розвивається інтелект учня, його пам'ять, мислення, увага, уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, що існують в природі приховано й очевидно; класифікувати й систематизувати матеріали, комбінувати їх, прогнозуючи прикінцеві результати [27, с. 260].

У дидактичних іграх із природними матеріалами діти оперують із реальними природними об'єктами, внаслідок чого у них формуються реалістичні уявлення про об'єкти природи.

Для того, щоб дидактична гра досягла мети, необхідно правильно підібрати її відповідно до віку дітей. Ігрові завдання в іграх мають різний рівень складності. Для молодших школярів такі завдання в іграх спрямовані на знаходження предмета за словом, за подібністю, виділення окремих ознак тварин, рослин, пізнання предметів за допомогою одного з органів чуттів. У старшому віці ігрові завдання більш складні: описати об'єкти природи й знайти їх за описом, складати ціле з частин, класифікувати, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки [5].

Використання гри дає можливість сформувати особистісні настанови на взаємодію з природою, поставити себе на місце того чи іншого природного об'єкта, зануритися в його простір, ситуацію чи обставини, активно діяти, самостійно приймати рішення. У цьому допоможуть ігрові ситуації, основу яких становить *екологічна ідентифікація*. Такі завдання стимулюють процеси психологічного моделювання стану природних об'єктів, допомагають актуалізувати сприятливу поведінку у ставленні дітей до природи.

Неабиякий інтерес у молодших школярів викликають спеціальні ігрові завдання, в основу яких покладено процеси суб'єктифікації. Виконуючи такі завдання, діти потрапляють у реальну ситуацію морального та естетичного вибору ставлення, проектування певної позиції або власної дії у природі. Використовуючи подібні завдання, педагог може впливати на емпатійні процеси, разом із дітьми аналізувати дії, вчинки, поведінку людей у природі. Пропонуючи ігрові завдання такого типу, вчитель має забезпечити максимальний вплив на емоційно-чуттєву

сферу своїх вихованців, сприяти розвитку інтелектуальної та дієво-практичної сфер. В основу кожного завдання має бути покладена реальна, особистісно-значуща, цікава, емоційно збагачена ситуація, спрямована на розвиток у дитини здатності власною працею зберегти окремі об'єкти довкілля.

Гра в екологічному вихованні забезпечує успіх ненав'язливого оволодіння нормами і правилами поведінки у природі, дає можливість корекції мотиваційної сфери, забезпечує ефективність пізнавальних процесів, створює умови для здійснення вчинків [8, с. 102].

Природничі дидактичні ігри досить різноманітні за своїм змістом, тематикою, способом організації. Одні з них мають сюжет і тісно пов'язані з ним правила, а в інших – сюжет і ролі відсутні, і вся увага спрямована на досягнення поставленої мети, а тому вибір гри визначається не тільки навчальними завданнями, а й умовами її проведення, віковими, психологічними особливостями певної групи дітей.

Дидактичні ігри природничо-екологічного змісту виконують три функції: сприяють формуванню знань про природу; є одним із засобів діагностики наявних у молодших школярів знань про природу, їх корекції і закріплення. Надзвичайно важлива роль дидактичних ігор полягає в розвитку природоохоронних уявлень, стимулюванні в дітей бажання чинити добро і не порушувати правила поведінки у природі, у формуванні позитивних рис особистості, які виявляються у ставленні до природи як до об'єкта постійної уваги й турботи.

Отже, найважливішим результатом дидактичної гри є глибока емоційна задоволеність дитини її процесом, що найбільшою мірою відповідає потребам і можливостям пізнання навколишнього світу та побудови гармонійних стосунків із природою. Саме тому, добираючи об'єкти та явища природи для ігрових завдань, тренінгів слід брати до уваги те, що ставлення дитини до природи загалом формується крізь призму її ставлення до об'єктів найближчого оточення.

Важливе місце у природничій освіті молодших школярів посідає дослідницько-пошукова робота. Тут потрібно не давати відразу відповідь на запитання, яке постає, а пропонувати дітям самим віднайти її. Дітям цікаво розв'язувати проблемні завдання про природу та логічні завдання екологічної

тематики. Це збуджує пізнавальну активність, викликає справжній інтерес до довкілля. Наприклад: «Чому дерева голі?», «Коли це буває?» та ін. Досвід свідчить, що до змісту екологічної освіти учнів 6-7-річного віку можна вводити досить складні природоохоронні теми як-от: «Хай на землі панує чистота», «Правила поведінки в лісі», «Червона книга України», «Як би дерева могли говорити».

З метою формування в дітей здоров'язбережувальної компетентності ефективними будуть серії занять з тем: «Лікарські рослини для здоров'я та сили», «Вітаміни для здоров'я», «Сміттєва небезпека», «Цілющі скарби землі», «Питна вода» та інші, на яких діти могли б познайомитися з властивостями природних матеріалів та ресурсів. На таких заняттях у дітей формується усвідомлення того, що всі природні ресурси є компонентами життєвого середовища різних живих істот [23, с.45].

Надзвичайно важлива роль дидактичних ігор у закріпленні, узагальненні й систематизації знань, умінь і навичок молодшого школяра. Використовуючи різноманітні методи, вчитель має дбати про те, щоб діти, виконуючи ту чи іншу діяльність, розуміли її мету й оцінювали результати.

Таким чином, аналіз науково-педагогічної та психологічної літератури з проблеми дослідження виявив, що у більшості джерел, присвячених вивченню ігрової діяльності, наголошується на можливості її застосування для формування якостей особистості. Виховний потенціал ігрової діяльності ґрунтується на розумінні природи гри як поведінки, обумовленої потребами, інтересами учасників. Відповідно, вплив дидактичної гри також, в першу чергу, позначається на внутрішніх якостях, рисах особистості.

Дидактична гра – різновид ігрової діяльності, що має штучний, конструйований зміст, підпорядкований певній педагогічній меті. Водночас, ігрова діяльність, завдяки виховному впливу, може бути цілеспрямовано використана у навчальному процесі у вигляді дидактичних ігор.

Запропоновані дослідниками класифікації дидактичних ігор (в тому числі – природничого змісту) практично не торкаються систематизації ігор залежно від їх впливу на особистість.

Дидактичні ігри вітчизняної педагогіки належать переважно до інтелектуального та рольового типів, що спрямовані на засвоєння знань, умінь та навичок учнів. У вітчизняній спеціальній літературі відчувається нестача розробок ігрових форм, застосування яких впливало б на емоційно-вольову та дієву сфери особистості.

Таким чином, має місце протиріччя між теоретично обґрунтованими потенційними можливостями дидактичних ігор у формуванні якостей особистості і їх практичною реалізацією у вигляді методичних розробок.

1.2. Критерії відбору навчального матеріалу для проведення дидактичних ігор природничо-екологічного змісту.

Зміст дидактичних ігор та їх місце в освітньому процесі молодших школярів визначаються наявністю та розташуванням у змісті освітніх програм відповідного навчального матеріалу.

Основними критеріями добору навчального матеріалу, сприятливого для застосування дидактичних ігор природничого змісту з учнями 6-7-річного віку, визначено наступні:

- достатній обсяг обов'язкової та додаткової інформації, доступної для розуміння молодшими школярами;
- спрямованість пізнавальних інтересів дітей молодшого шкільного віку;
- наявність місцевих, краєзнавчих матеріалів;
- можливість встановлення зв'язків між змістом навчального матеріалу та життєдіяльністю людини у природному довкіллі.

Послідовно проаналізуємо ці критерії.

Достатній обсяг обов'язкової та додаткової інформації, доступної для розуміння молодшими школярами.

Зміст типових освітніх програм початкової освіти (О.Я. Савченко, Р. Б. Шияна та ін.), розроблених відповідно до Концепції Нової української школи, Державного стандарту початкової освіти містить тематику, яка пов'язана з проблемами

природокористування. Проте, насиченість екологічними відомостями окремих розділів різна.

Співвідношення кількості екологічних тем та навчального часу на вивчення змісту освітньої програми називаємо її екологізованістю.

Так, наприклад, очікуваними результатами навчання відповідно до змісту типової освітньої програми початкової освіти (*під керівництвом Р. Б. Шияна*) передбачено: уміння спостерігати за природними об'єктами / явищами; здатність розрізняти проблеми в навколишньому світі, пов'язані з діяльністю людини; уміння *розпізнавати* об'єкти довкілля (за кольором, смаком, формою, звуком тощо); *розрізняти* живі і неживі природні об'єкти, дикорослі й культурні рослини, дерева, кущі, трав'янисті рослини; *порівнювати* листяні і хвойні, вічнозелені і листопадні рослини; *розпізнавати* за деякими ознаками комах, павуків, раків, риб, жаб, птахів і звірів; *порівнювати* свійських і диких тварин; *спостерігати* за перелітними і осілими птахами своєї місцевості тощо.

Отже, змістові лінії освітньої програми «Я досліджую світ» («Я пізнаю природу», «Я у природі», «Я у рукотворному світі») містять значні потенційні можливості для формування природничо-екологічної компетентності молодших школярів.

Пропонований зміст навчального матеріалу присвячений формуванню *уявлень* дитини про живі організми і природне середовище, багатоманітність явищ природи, причинно-наслідкові зв'язки у природному довкіллі та взаємозв'язок природних умов, рослинного і тваринного світу, позитивний і негативний вплив людської діяльності на стан природи; формуванню *ціннісного ставлення* дитини до природи, що виявляється у її природодоцільній поведінці, а саме: виваженому ставленні до рослин і тварин; готовності включатись у практичну діяльність, що пов'язана з природою; дотримуванні правил природокористування [64].

Однак, як і у попередніх програмах, недостатньо уваги звертається на роль людини у зміні зв'язків між компонентами природи та природних комплексів на краєзнавчому матеріалі. Загалом у природничих предметах екологічний зміст має

значний обсяг, проте у його вертикальній структурі не завжди витримується необхідна наступність та послідовність.

Структура і зміст типових освітніх програм початкової освіти дозволяють використовувати дидактичну гру як засіб інтеграції, усвідомлення і застосування набутих знань, формування на цій основі мотиваційно-ціннісного та поведінково-діяльнісного компонентів природничої компетентності.

Перший критерій відбору змісту дидактичних ігор стосується також включення додаткових елементів навчального матеріалу. На основі додаткового матеріалу базові екологічні знання молодших школярів поглиблюються, розширюються, конкретизуються, підкріплюються емоціями, що служить основою для розвитку їхніх екологічно ціннісних орієнтацій, мотивів природоохоронної діяльності. Оскільки знання зазвичай передаються за допомогою наочності, то одночасно включаються різні види пам'яті, і знання засвоюються досить міцно.

Незважаючи на нерівномірну насиченість окремих тем екологічним матеріалом, переважна більшість їх пов'язані між собою міжпредметними зв'язками, розкриття і використання яких у процесі ігрової діяльності сприяє формуванню у дітей цілісного уявлення про проблеми довкілля. Такий підхід унеможливорює неузгодженість та фрагментарність знань – важливого компоненту природничої компетентності особистості.

Врахування спрямованості пізнавальних інтересів дітей молодшого шкільного віку.

Глибокі зміни, які відбуваються у психології молодшого школяра, свідчать про широкі можливості розвитку дитини на даному віковому етапі. Учні 6-7-річного віку надають перевагу навчальному матеріалу про рослинний і тваринний світ свого краю, взаємозв'язки між компонентами екосистем, явища природи, життя людей на планеті Земля та ін. Молодші школярі добре орієнтуються в тому, що для свійських та диких тварин корисно, а що шкідливо. Вони мають уявлення про позитивні та негативні наслідки догляду за ними, починають усвідомлювати свою роль у збереженні й захисті тварин, відчувають відповідальність за це [40, 64]. Тобто у

дітей надзвичайно яскраво виявляються інтереси, що можна значною мірою задовольнити, застосовуючи у дидактичних іграх місцеві, краєзнавчі матеріали.

Наявність місцевих, краєзнавчих матеріалів.

Цей критерій відображає усталений принцип у сфері екологічного виховання – поєднання глобальної, регіональної та локальної проблематики. На місцевому матеріалі побудовані також і екскурсії, спрямовані на вивчення природних угруповань своєї місцевості. Краєзнавчий підхід здійснюється шляхом ознайомлення дітей з об'єктами навколишнього природного середовища та заходами щодо охорони природи своєї місцевості.

Отже, у процесі початкової освіти дітей 6-7-річного віку є сприятливі умови для впровадження дидактичних ігор краєзнавчого характеру з метою формування природничої компетентності особистості.

Можливість встановлення зв'язків між змістом навчального матеріалу та життєдіяльністю людини у природному довкіллі.

Аналіз екологічної проблематики, представленої у змісті освітніх програм для дітей молодшого шкільного віку, дає підстави для висновку про те, що екологічне виховання базується на знаннях загальнонаукового характеру.

Важливість реалізації прикладних аспектів змісту освітньої програми природничої освітньої галузі не викликає сумніву. Але за такого підходу в старших дошкільників не формується розуміння (а спираючись на результати опитування – навіть не виникає думка) власної причетності до забруднення довкілля, і, одночасно, особистої відповідальності за його збереження. Діти молодшого шкільного віку із зацікавленням сприймають інформацію про переробку харчових відходів та сміття, сприймають інформацію про те, хто і як це робить, наприклад, охоче спостерігають за тим, як забирають сміття з контейнерів. Завдяки поясненням батьків та вчителів про шкідливість для природного довкілля пластикових пакетів і пляшок, стаканів з-під йогурту, учні звертають на них особливу увагу. Вони починають розуміти різницю у використанні та переробці природних і синтетичних матеріалів.

Таким чином, екологічна тематика щодо повсякденної життєдіяльності людини у природному довкіллі не лише викликає надзвичайний інтерес у дітей, але

й швидко обумовлює позитивні зміни у їхній поведінці. Сприятливими для створення ігрових завдань є теми щодо використання побутової хімії, «сортування» побутових відходів (у переважній більшості сімей застосовують синтетичні миючі засоби, парфуми, пластикові пляшки, поліетиленові пакети тощо), ощадливого використання води та електроенергії.

Кожний із розглянутих критеріїв відбору навчального матеріалу має самостійне значення, та їх комплексне використання найповніше сприяє формуванню природничої компетентності молодшого школяра.

1.3. Типологія та конструювання природничо-екологічних дидактичних ігор.

Як свідчить педагогічна теорія, дидактичні ігри досить різноманітні. В педагогіці та психології зустрічаються різні класифікації дидактичних ігор. Дидактичні ігри можна класифікувати за ознаками: освітні завдання, навчальний зміст, ігрова форма, наявність додаткових засобів, час та місце проведення [13].

Комплекс дидактичних ігор спрямовується на формування всіх компонентів природничої компетентності молодших школярів – когнітивного, мотиваційного та діяльнісного. Переважна більшість запропонованих у педагогічній літературі дидактичних ігор (в тому числі і екологічних) спрямована на підвищення якості знань, в той час як інші сторони особистості залишаються майже незадіяними. Оскільки саме їх розвиток відіграє вирішальну роль у оцінці компетентності дитини, її життєвої позиції, у дослідженні застосовувались дидактичні ігри, спрямовані на формування системи мотивів природоохоронних вчинків, поведінки, практичної діяльності (пізнавальних, естетичних, гуманістичних, патріотичних, санітарно-гігієнічних, моральних, економічних): «Барви пір року», «Симпатичні істоти», «Фотокореспонденти», «Життя в насінині», «Побудуй будиночок для тварини», «Не нашкодь!», «Ноїв ковчег», «Палітра художника», «Відшукай свого приятеля» та ін. Засвоєнню знань, умінь та навичок сприяють ігри: «Будиночок для листочків», «Знайди в букеті схожий листок», «Хто швидше знайде березу, ялинку, дуб», «Як

ми вдягаємося?», «Знайди пару», «Хто завітає до білочки на гостину?», «Добре чи погано?» та ін.

1. За навчальним змістом дидактичні ігри поділяються на *екосистемні*, що допомагають вивчати взаємозв'язки між окремими природними об'єктами, явищами, процесами, ландшафтами і їх закономірності, та *природоохоронні*, спрямовані на корекцію повсякденної поведінки і діяльності дітей стосовно природи. Екосистемні ігри спрямовані на розширення і поглиблення елементів екологічних знань, встановлення і теоретичне вивчення взаємозв'язків у природі. Природоохоронні ігри забезпечують формування переважно емоційно-мотиваційного та поведінково-діяльнісного компонентів екологічної компетентності. В ході природоохоронних ігор використовуються предмети, що оточують людей у повсякденні. До таких ігор належать «Квіткова феєрія», «Що буде, якщо...?», «Екомаркування», «Шкарпетка», «Друга роль» та ін.

2. За формою ігри можна віднести до трьох типів: 1) ігри спрямовані на встановлення відповідності (ігри-аналогії); 2) ігри-метаморфози; 3) практично орієнтовані ігри.

Для проведення дидактичних ігор на встановлення відповідностей (ігри-аналогії) дітям пропонували завдання на вибір відповіді, що складається з основи та низки альтернатив – варіантів відповідей. До переліку вихідних умов (слів, словосполучень, речень, термінів тощо), учень має відшукати відповідну відповідь із пропонованого списку. Дитина має порівняти матеріал і утворити правильні логічні пари.

Розроблено серію інтелектуальних ігор («Склади екосистему», «Осіньне листя», «Впізнай за описом», «Знайди пару», «Їстівне – неїстівне», «Пагони та корінці» та ін.), насичених екологічним змістом і присвячених вивченню життєвих форм рослин, взаємозв'язків між живими організмами, їхніми угрупованнями та навколишнім природним середовищем.

До інтелектуальних дидактичних ігор були віднесені ще й ігри, названі «розгортками». Для їх проведення потрібні ігрове поле з «кроками», кубик та фішки відповідно до кількості гравців. Вони не вимагають бурхливих проявів

емоцій, фантазії, азарту, для успішної участі гравець повинен володіти певним обсягом знань та інтелектуальних умінь.

Настільні ігри застосовуються під час сімейного відпочинку дорослими та дітьми: як виявилось в ході опитування, саме карткові ігри та доміно посідають значне місце у сімейному «ігровому вихованні». Настільні дидактичні ігри можна проводити на природі, в цьому випадку оточення сприяє знаходженню зв'язків між окремими представниками флори та фауни. Але вони швидко надокучають дітям через одноманітність дій.

На відміну від ігор-аналогій, застосування яких переважно спрямоване на формування базового рівня природничо-екологічних знань, ігри-метаморфози допомагають сформувати емоційно-мотиваційний та поведінково-діяльнісний компоненти природничої компетентності школяра. Граючи, учасники подумки «перевтілюються» у інші природні чи штучні об'єкти, намагаються стати на їх місце, говорити і діяти від їхнього імені.

Застосування ігор-метаморфозів у екологічному вихованні сприяє збудженню позитивних емоцій, розвитку екоцентричного типу мислення, формуванню відповідних складових світогляду, правил та норм спілкування і поведінки в системах «людина – людина» та «людина – природа». У дослідженні метаморфози «Я-Земля», «Павутинка», «Хто я?» є результатом ігрової адаптації одного з напрямів екологічної науки – «глибинної екології» («*deep ecology*»).

Практичні ігри особливо результативні для формування поведінково-діялісного компоненту природничої компетентності. Їх підготовка займає небагато часу, а додаткові засоби і предмети (якщо вони потрібні) оточують кожного у повсякденні. Ці ігри («Екомаркування», «Хто завітає до білочки на гостину», «Добре чи погано?», «Екологічний слід», «Грибники», «Від зернятка – до квітки», «Квіткова феєрія», «Екологічний світлофор») максимально наближені до життя, використовують реальні предмети чи описують помітні закономірності. Зміст практичних ігор часто балансує на межі «збереження довкілля - збереження здоров'я людини», адже іноді створюються ситуації, коли те, що добре для людини – шкідливо для природи, і навпаки. Всі ігри цього типу ґрунтуються на дотриманні

принципів сталого (збалансованого) розвитку, тобто допомагають учням розумно обмежити свої потреби на місцевому і локальному рівні природокористування.

3. За наявністю додаткових засобів ігри можуть бути карткові, під час яких використовуються невеликі картки з відповідними написами чи малюнками («Хто я?», «Чиє насіння?», «Розвідка осінніх прикмет», «Павутинка»), або площинні («Палітра художника», «Барви пір року»), які вимагають згуртування ігрових груп чи роботи окремих учнів навколо аркушів паперу із завданням чи ігровим полем. Серед дидактичних ігор можна виділити ті, які потребують використання природних об'єктів: шишок, камінців, листочків тощо. Часто проведення дидактичних ігор не вимагає жодних додаткових засобів («Симпатичні істоти», «SMS-повідомлення», «Ноїв ковчег» та ін.).

4. За часом проведення дидактичні ігри можна поділити на міні-ігри (що займають лише частину уроку, зокрема такі як міні-вікторини, загадки), короткі (уроки-подорожі) та довготривалі, елементи яких «переходять» в часі від заняття до заняття. Більшість ігор, запропонованих у даному посібнику, належать до коротких та міні-ігор, оскільки саме вони викликають найбільший інтерес дітей, активізують їх здібності, збуджують емоції, не надокучають гравцям та не викликають руйнівного для гри почуття «обов'язковості».

5. За місцем проведення: дидактичні ігри проводяться як під час занять у приміщенні (у куточку живої природи), так і поза ним на екскурсіях, безпосередньо у навколишньому природному середовищі.

Організаційні вимоги до різних типів дидактичних ігор.

1. Вимоги до формування ігрових груп у іграх на встановлення відповідності.

У інтелектуальних іграх малі динамічні групи доцільно формувати таким чином, щоб за ігровий стіл одночасно потрапляли учні з приблизно однаковим рівнем підготовки. В цьому разі гравцям цікаво і корисно змагатись один з одним. Інші у цей час виступають у ролі вболівальників, згідно власних симпатій підбадьорюють гравців. Вони стихійно гуртуються у групи «за інтересами» і намагаються знайти відповіді на поставлені гравцям запитання. Отже, без найменшого спонукання і тиску з боку вчителя, учні неодноразово повторюють

навчальний матеріал та обговорюють його. Оскільки групи за ігровим столом змінюють одна одну, кожен протягом гри виступає принаймні у двох ролях – гравця та болільника.

Для успішного проведення пізнавально-розважальних ігор формуються мікрогрупи (4 –5 чоловік) за принципом випадкового поділу (див. додаток А), для ігор-розгорток – з урахуванням рівня підготовленості молодших школярів.

2. Вимоги до контролю за іграми.

Проведення дидактичних пізнавально-розважальних ігор потребує постійної присутності вчителя чи учня-експерта в групі, оскільки, трапляється, що діти намагаються уникати пояснень, коли не знають відповіді чи прагнуть прискорити хід гри.

3. Вимоги до створення сприятливої емоційної атмосфери.

Ці вимоги стосуються насамперед дидактичних ігор-метаморфозів, для яких потрібна кардинальна зміна психологічної установки учасників, забезпечення відчуття внутрішньої свободи. Для того, щоб пояснити умови проведення дидактичної гри, а також створити сприятливу емоційну атмосферу, виявився ефективним такий прийом: дітям пропонується уявити себе об'єктами природи, або ж героями книжок, казок чи мультфільмів. Невеликий проміжок часу, під час якого гравці психологічно розслаблюються, поринаючи у спогади, необхідний ще і для того, щоб «налаштуватись» на перетворення змогли діти з флегматичним та меланхолічним темпераментами, що зробить гру більш повноцінною.

Для створення сприятливої атмосфери перед початком гри «Симпатичні істоти» (див. розділ 2) необхідна невелика промова вчителя про те, що суб'єктивні емоції не повинні бути підставою для агресивних дій: «Кожна людина може назвати тварину чи кілька тварин, які викликають у неї неприємні почуття: страх, огиду тощо. Нажаль, людські почуття іноді виступають вагомою підставою для знищення таких «некрасивих» тварин, оскільки не всі усвідомлюють, що кожна, навіть найогидніша і неприємна з точки зору людини тварина, займає в природі свою екологічну нішу і має важливе значення в природі.

4. Організаційні вимоги до практичних ігор.

Нескладні за характером діяльності практичні ігри – найбільш вдалі для початку запровадження дидактичних ігор у навчальний процес початкової освіти. Оптимальна кількість зачитаних за урок «SMS-повідомлень» – не більше 5, а учасники визначаються жеребкуванням.

Для проведення більшості ігор цього типу необхідна початкова бесіда, пов'язана насамперед з оригінальністю закладеного ігрового змісту. Так, наприклад, гра «Екомаркування» насправді починається вже за кілька днів до запланованого часу бесідою організаційного характеру та проханням вчителя принести з дому флакони від побутових хімічних речовин з будь-якими екологічними позначками.

Інші необхідні бесіди носять вступний характер. Наприклад, перед грою «Що буде, якщо ...?» виникає потреба спонукати дітей замислитись над тим, яким чином виникають відходи в повсякденному житті, що таке відходи і як можна попередити їх утворення чи принаймні зменшити кількість. А на початку гри «Не нашкодь!» доцільно проводити бесіду про те, яке довкілля найбільше подобається дітям. Вони згадують поїздки у мальовничі місця, пояснюють, що саме їм там сподобалось і запам'яталось.

«Не нашкодь» (див. розділ 2) є найемоційнішою з практичних ігор. Якщо у першій частині гри вчитель створює умови для прояву позитивних емоцій, то у другій – ігрове завдання викликає навіть деякі особистісні конфлікти. Так, отримавши завдання «знищити» чи «нашкодити» довкіллю, створеному іншими, деякі діти (чи групи) відмовляються його виконувати. В цьому випадку вчителю не варто «ламати» позицію гравця, примушувати його виконувати завдання, краще надати йому можливість висловитись під час участі у «середовищі озвучених емоцій».

Оскільки більшість практичних ігор мають побутовий зміст, їх логічним завершенням може бути організація тимчасових чи постійних виставок з ігрової тематики. Наприклад, упаковок від товарів з екологічними позначками («Екомаркування»).

РОЗДІЛ 2.

ОРГАНІЗАЦІЯ І ЗМІСТ ПРИРОДНИЧО-ЕКОЛОГІЧНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. Ігри для формування базового рівня природничо-екологічних знань молодших школярів. Інтелектуальні ігри.

2.1.1. Ігри -аналогії.

«Склади екосистему»

Мета: сформувати елементи екологічних знань у дітей молодшого шкільного віку про складові екосистеми; розвивати вміння аналізувати, порівнювати (на прикладі природних і штучних екосистем), усвідомлення цінності природних комплексів у цілому.

Обладнання: рисунки (картини) із зображенням природних і штучних екосистем (лісу, поля, озера, луки, акваріуму), дидактичні картки із зображенням живих організмів (рослин, тварин, грибів, мікроорганізмів, людини) – основних складових біотичної частини їх компонентів.

Хід гри.

Дітей поділяють на малі динамічні групи (по 4-5 старших дошкільників). Кожна група дітей – певна «екосистема». Наприклад, перша група – «екосистема лісу», друга група – «екосистема поля» і т.д. На столі лежать дидактичні картки із зображенням живих організмів (рослин, тварин, грибів, мікроорганізмів) різних екосистем. Вчитель пропонує згрупувати за спільними ознаками об'єкти, що зображені на дидактичних картках. Виграє та група дітей, яка правильно вибере (у відповідності до своєї екосистеми) всі живі організми.

«Осіньні листя»

Мета: закріпити та розширити знання молодших школярів про хвойні та листяні дерева; розвивати екологічне мислення.

Обладнання: картки із зображенням листочків дуба, клена, ялини і берези.

Хід гри.

Діти одержують зображення листочків дуба, клена, ялини і берези. Вчитель показує малюнок дуба. Діти, в руках яких дубові листочки, підходять до вчителя і т. д.

«Впізнай за описом»

Мета: закріпити вміння молодших школярів розпізнавати хвойні та листяні дерева за словесним описом; розвивати пізнавальний інтерес до природи.

Хід гри.

Вчитель словесно описує дерева, а діти повинні назвати, яке це дерево.

«Це дерево має високий міцний стовбур, на його верхівці ростуть гілки з вузьким зеленим листячком, що дуже колеться; на гілках цього дерева білки завжди знаходять свою улюблену їжу» (*Сосна*).

«Це дерево має білий тонкий стовбур з чорними плямами. Його довгі гілки, мов коси дівчат, схиляються до самої землі. Листочки маленькі і мають лікувальні властивості. З цього дерева збирають смачний сік» (*Береза*).

«Могутній товстий стовбур з широкою кроною. Листя цього дерева мають середній розмір і чудернацьку форму. Восени на ньому з'являються одні з улюблених припасів білочки» (*Дуб*).

«Високе дерево з широким стовбуром та звуженою доверху кроною. Листя широке, середнього розміру. У червні з гілок цього дерева на землю падає щось схоже на пух» (*Тополя*).

«Знайди пару»

Мета: розширити знання учнів молодшого шкільного віку про рослини (особливості будови, пристосування до умов середовища їх існування), уміння і навички застосовувати їх на практиці.

Обладнання: натуральні об'єкти природи (листочки і плоди різних рослин).

Хід гри.

Гравців ділять на дві команди: одній команді роздають листочки рослин, іншій – плоди рослин. По сигналу вчителя учні стають парами так, щоб листочки відповідали плодам.

Правильно складена пара проходить через «чарівні ворота». Якщо ж завдання виконано неправильно, ворота закриваються.



«Весняні листочки»

Мета: формувати знання у молодших школярів про органи рослини; розвивати вміння розпізнавати рослини за морфологічними ознаками їхніх стебел, пагонів, плодів; вміння порівнювати і узагальнювати (правильно підбирати листочки до дерев і чагарників).

Обладнання: велика картина весняного лісу, набори різноманітних, вирізаних з паперу, листочків для дерев і чагарників, які зображені на картині.

Завдання.

1. Визначити, яке дерево або чагарник ви хочете прибрати у весняний наряд.
2. Вибрати весняні листочки, відповідні даному дереву або чагарнику.
3. Прикріпити весняні листочки до відповідних дерев і чагарників у зображеному лісі.

Правила гри: кількість гравців 5-6 осіб; якщо гра йде командами, то 3 команди по 2-3 гравці. Переможцями вважаються ті діти, які швидко, правильно та охайно виконали завдання.

Хід гри:

1. Учитель налаштовує дітей на гру. Перед вами ліс, який прокинувся навесні. Сонечко розбудило його своїми теплими променями, розтопило сніг, побігли веселі струмочки і напоїли землю. Ліс починає оживати. Як ви вважаєте, як дізнатися про те, що дерева і чагарники прокинулися? (У них з'являються бруньки, які починають потихеньку рости, набухати)

2. Педагог пояснює дітям правила гри і завдання.

– Давайте підберемо кожному дереву і чагарнику відповідний одяг. Кого ви хотіли б прикрасити зеленню?

3. Діти висловлюють свої думки і починають наряджати обрані ними дерева та чагарники.

Примітка. На картині необхідні орієнтири, що дозволяють дітям правильно дізнатися про назви дерев (березу діти визначають за білим стовбуром; дуб – за могутньою кроною; липу, клен – за плодами, які залишилися з осені і т. д.).

4. У кінці гри підводиться підсумок.

2.1.2. Ігри – розгортки.

Для проведення ігор розгортки «*Арктична пустеля*», «*Пустеля*», «*Вологий екваторіальний ліс*» потрібні: ігрове поле; фішки відповідно до кількості гравців; кубик, у якого можливе найбільше число очок – 6, що збільшує кількість ігрових ходів і відповідей. В грі беруть участь троє-четверо старших дошкільників, хоча їх число може варіюватись.

Починаючи з напису «Старт» гравці по черзі кидають кубик, пересуваючись на відповідну кількість кроків. При цьому вони відповідають на ті питання (підібрані вихователем відповідно до вікових та індивідуальних особливостей дітей), на яких зупиняється фішка. Даючи вірну відповідь, учасник отримує право на наступний крок по черзі. Якщо правильної відповіді немає, гравець може обговорити запитання з іншими учасниками, але при цьому він втрачає хід. Якщо в разі обговорення і в групі діти не визначились з відповіддю, вони звертаються за

порадою до педагога, але після її отримання повинні відповісти на всі пропущені до цього моменту запитання ігрового поля.

Перемагає той, хто першим досягне фінішу. При бажанні гри можна надати циклічного характеру, якщо вона ведеться в кількох групах одночасно.

2.1.3. Настільні ігри.

«Екодоміно»

Для проведення цієї гри необхідний набір (24 шт.), власноруч виготовлених і наклеєних на дерев'яні дощечки, прямокутних карток (розміром 50 x 100 мм). Вони діляться навпіл і несуть зображення природних об'єктів, необхідних для ілюстрації взаємозв'язків у екосистемі. На відміну від звичайного «доміно», в екологічному лише один «дубель». Менша кількість карток необхідна для того, щоб гра не була дуже довгою у часі, адже діти ще і пояснюють взаємозв'язки. Крім того, хоча у звичайному, «домашньому» варіанті гри попередній хід закінчується і наступний починається з однакової кількості очок, у екологічному різновиді за основу взято обґрунтування взаємозв'язків. Наприклад, якщо хід закінчується зображенням змії, то наступний може починатись з хижого птаха, миші чи іншого малюнка, пов'язаного зі змією.

Оптимальна кількість гравців за одним столом – чотири, тому групу треба поділити на відповідну кількість малих динамічних груп і дати кожній «доміно». На початку гри педагог роздає картки «Екодоміно» не дивлячись на них. Перший хід робить та дитина, у якої в руках опинився «дубель» з будь-яким парним зображенням. Інші діти по черзі приєднують наступні зображення до ланцюжка з тієї сторони, яка краще відповідає їх набору зображень. Якщо котрийсь з гравців не може знайти зв'язки між останнім зображенням та власним набором, він пропускає хід. Перемагає той, хто найшвидше позбудеться всіх своїх карток.

«Екокарти»

Гра для 4-х учасників. Тому бажано на групу мати кілька варіантів колод «екокарт», найкраще зі складовими різних екосистем (лісу, саду, поля, річки, озера),

щоб проводити цю гру одночасно в кількох міні-групах. Кожна група, сидячи навколо столу на максимальній відстані від інших, отримує свої «карти» – картонні аркушки із зображеннями складових частин зазначених екосистем. Для того, щоб гра була компактніша за часом, потрібно врахувати кількість екокарт.

Спочатку один із молодших школярів перетасовує та роздає «карти». Як і у деяких звичайних карткових іграх, гравці, що сидять навпроти (через одного учасника) є однією командою і допомагають один одному в обговоренні.

Для того, щоб визначити, хто з гравців зробить перший хід, проводиться жеребкування. Той, хто починає, кладе біля суперника одну зі своїх карток. Друга дитина повинна викласти поряд чи зверху свою картку і пояснити свій вибір, тобто який зв'язок між зображеннями. Якщо вона вдало це зробить, то обидві карти відкидаються і більше не беруть участі у цій грі. Якщо учень не може знайти серед своїх карт ту, що пов'язана із запропонованою, то він може попросити допомоги у візаві, показавши йому свої карти. Якщо в цьому випадку товаришу вдалось знайти необхідну карту і розкрити зв'язок, то він відкидає будь-яку зі своїх карт в сторону, а та дитина, до якої ходили, забирає свою карту назад, відкидаючи в сторону карту, якою ходили. Якщо і зараз не вдалось знайти потрібний зв'язок, то учень забирає карту попереднього гравця і ходить до наступного. Виграє той, хто першим позбудеться своїх карт.

2.2. Ігри спрямовані на формування емоційно-мотиваційної сфери особистості молодшого школяра. Ігри-метаморфози.

«Хто я?»

Для проведення гри необхідно підготувати паперові таблички з написаними назвами тварин і рослин певної екосистеми та шпильки.

Перед початком гри треба прикріпити до одягу на спині гравців таблички так, щоб вони не бачили власної, але могли вільно бачити таблички інших. Дітям пропонується за допомогою простих питань про розміри, забарвлення, місце існування, характер чи час живлення і т. д, на які можна відповісти тільки «так» чи

«ні» якомога швидше з'ясувати у інших гравців, який живий організм вони представляють. Коли учасник впевнений, ким він є у цій грі, то підходить до вихователя, сповіщаючи йому свою назву. Ведучий нараховує йому кількість балів залежно від того, скільки часу і запитань знадобилось гравцеві, щоб відгадати «самого себе» (чим менший час і менша кількість запитань – тим більше балів).

Ті гравці, хто з'ясував, ким є, складають ланцюги живлення та харчові піраміди. Перемагає група, котра першою побудує піраміду і харчові ланцюжки і відобразить зв'язки в них. Групи ознайомлюють одна одну з будовою своїх ланцюгів і розмірковують про те, що трапилось би в тому разі, якби представники якоїсь ланки надмірно розмножились чи навпаки зникли.

Під час гри учні опановують поняття «харчовий ланцюжок», «хижак-жертва» і т.д. Цю гру добре проводити після вивчення певної екосистеми, щоб діти знали, які рослини та тварини можуть зустрітись.

«Павутинка»

Для проведення гри потрібні клубок товстих ниток, швацькі шпильки, таблички з назвами компонентів екосистеми (як живої, так і неживої природи), дві таблички з написом «людина».

Діти з прикріпленими на грудях табличками створюють коло навколо центрального гравця – «людини», у якого напис прикріплений ще і на спину (щоб діти, що стоять позаду, теж бачили, хто це).

Гра починається з «рослини» – молодшого школяра, який міцно тримаючись за кінець нитки, промовляє, наприклад: *«Я – сосна, на мені поселяється жук короїд»*. Після цього він кидає клубок ниток «жуку короїду», той, тримаючись за нитку, перекидає «дятлу», обґрунтовуючи цей зв'язок і т. д. Гра триває, поки всі учасники не будуть з'єднані між собою, деякі – навіть по кілька разів. Нехай відповідний гравець, обережно відпускаючи нитку, дасть відповідь на запитання: *«Що буде, якщо знищити всі сосни? ... дятлів?»* і т.д. А коли всі гравці по черзі починають легенько натягувати нитки, що знаходяться у них в руках, вони усвідомлюють, в яких складних відносинах беруть участь організми, яких вони

представляють. Після цього їм неважко зробити висновок про місце, вплив та значення кожного компоненту природи в екосистемі.

У другій частині гри бере участь «людина». Вона починає тягнути за нитки, що відповідають зв'язкам, які людина порушила в даній екосистемі чи може порушити. При цьому «людина» пояснює, що робить, а гравці, яких ці дії стосуються насамперед (а потім відповідно всіх інших), розповідають, що відбувається в природі внаслідок втручання людини. Бажано наводити приклади з реального життя, особливо, якщо це «місцева» екосистема.

Після закінчення гри бажано обговорити з учнями, що нового вони дізнались, як змінилось їхнє ставлення до проблем довкілля.

«Фотокореспонденти»

Мета: формування естетично-ціннісного сприйняття у молодших школярів навколишнього природного середовища.

Хід гри.

Вчитель повідомляє:

– Діти, ви хочете побувати в осінньому лісі? Тоді вирушаємо у подорож.

Вчитель пропонує дітям іграшковий фотоапарат і репродукції картин про різні пори року. Потрібно «сфотографувати» (вибрати) картини тільки золотої осені (жовтень) і довести, чому ви так вважаєте.

«Ноїв ковчег»

Мета: інтеграція групи, тренування уваги, аналіз поведінки тварин, усвідомлення значимості тварин у природі.

Обладнання: папір, олівці, фломастери.

Місце проведення: будь-які ландшафти природи, в разі поганої погоди – ігрова кімната.

Хід гри.

1. Приготувати аркуші паперу за кількістю учасників гри.

2. Зображення кожної тварини роздрукувати на двох аркушах (якщо дітей непарна кількість, то одну назву на трьох).

3. Потасувати картки й роздати їх дітям.

4. Попросити дітей, щоб вони уявили себе твариною, зображення якої вони отримали. (*Кожен тримає назву в таємниці від інших, лише за сигналом вихователя можна імітувати звуки та рухи «своїї» тварини.*)

5. Знайти собі пару й перевірити за написом на аркуші правильність вибору.

Увага! Протягом гри діти не можуть розмовляти, але їм дозволяється вигукувати та вільно рухатися.

«Барви пір року»

Мета: розвиток емоційно-ціннісного сприйняття навколишнього світу природи; розвиток уявлень дітей про характерні ознаки природних екосистем у різні пори року; вміння встановлювати прості зв'язки та взаємозв'язки між сприйнятими явищами.

Обладнання. Смужки картону різних кольорів та відтінків одного кольору; кольорові ілюстрації із зображенням пейзажу (різні пори року).

Хід гри.

На столі розкладені смужки картону різного кольору. Дітям роздають ілюстративний матеріал. Школярі добирають смужки картону такого кольору, який характерний даній порі року, а потім пояснюють, чому обрали той чи інший колір. Вчитель дає завдання – скласти до пейзажів запитання. Переможцем стає той, хто швидко, точно і більше складе питань. Далі гра ускладнюється.

Завдання: 1. Що було б на Землі, коли б:

- а) завжди йшов сніг;
- б) завжди йшов дощ;
- в) завжди світило Сонце?

2. Перенести ознаки зими на літо, осені – на весну.

3. Вправи на емпатію: Я – весна. Я – літо. Я – осінь. Я – зима.

«Симпатичні істоти»

Кожна людина може назвати тварину чи кілька тварин, які викликають у неї неприємні почуття: страх, огиду тощо. На жаль, наші почуття іноді бувають вагомою підставою для знищення таких “негарних” тварин, оскільки не всі усвідомлюють, що кожна, навіть найогидніша і неприємна тварина посідає у природі своє місце, відіграє певну роль, по-своєму цікава і гарна. Мета гри – звернути увагу дітей на позитивне в «несимпатичної» тварини чи рослини.

Гравці сідають у коло, один з них – у центрі. Ведучий пропонує йому назвати і уявити образ неприємної для нього істоти. Інші діти по черзі намагаються знайти в названій тварини позитивні риси.

Після того, як кожний висловить свою думку, в центрі сідає інший гравець, називаючи наступну істоту. Гравці можуть називати не лише зовнішні приємні риси, а й оцінювати користь, яку дає тварина, або роль, яку вона відіграє. Гра продовжується, до тих пір, поки всі учні не побувають у центрі кола. Після гри можна провести конкурс малюнків фантастичних істот.

«Розвідка осінніх прикмет»

Мета: узагальнити знання дітей про осінь як пору року; вчити бачити розмаїття природи восени; розвивати спостережливість, уміння і навички практичної діяльності у природі.

Вихователь повідомляє дітям, що вони будуть грати в «розвідників». Мета – зібрати якомога більше фактів, які підтверджують, що настала осінь. Для цього діти вирушають у подорож до найближчого лісу чи парку. Молодші школярі представляють не тільки фактичні матеріали (пожовклу траву, листя, що змінює забарвлення тощо), але й оповідання, замальовки своїх спостережень. Розвідка – це гра, в якій присутні команди, карта, маршрут, повідомлення.

«Чиє насіння?»

Мета: навчити молодших школярів розрізняти насіння різних рослин; називати рослину за характерними ознаками плодів та насіння. Формувати уявлення про пристосування насіння до розповсюдження.

Обладнання: Плоди фруктових дерев; горобини, калини; дуба; горох та квасоля у бобах; насіння клена, липи, ялини чи сосни, кульбаби, череди, осоту та ін. Ілюстрації рослин, яким належать плоди та насіння.

Хід гри

На столі розкладено прозорі пакетики із насінням рослин, окремі плоди. Дітям роздаються картки із зображенням рослин. Вони добирають плоди та насіння до своїх ілюстрацій, розповідають як вони поширюються. Виграє той, хто швидше підбере насіння відповідної рослини, правильно з'ясує пристосування до поширення. Додаткові бали отримує той гравець, що доповнює відповіді інших.

Завдання:

- а) ти – жолудь. Кому ти принесеш радість? Кого ти боїшся?
- б) ти – насіння будяка. Передай свої відчуття;
- в) описати рослину так, щоб її неодмінно захотілося купити (наприклад, кактус).

2.3. Ігри, що направлені на формування досвіду творчої діяльності учнів молодшого шкільного віку. Практичні ігри.

«Екомаркування»

За кілька днів до проведення гри треба запропонувати учням молодшого шкільного віку подивитись на побутові хімічні речовини, які є у них дома і які на них екологічні позначки.

На початку гри необхідно поділити клас на 5-6 груп і роздати у кожному зображення позначки. Група складає опис-розповідь, що дана позначка може означати і де, на їхню думку, вона може зустрічатись. Поки діти готуються, треба розставити на окремому столі ємкості від побутової хімії. Після того, як виступлять представники всіх груп, вчитель роздає у групи аркуш з написом «пральний

порошок», «засіб для миття та дезінфекції», «дезодорант-аерозоль», «засіб для миття посуду», «поліроль для меблів» тощо (залежно від кількості груп) і пропонує кожній групі створити нові екологічні позначки, які можуть застосовуватись для маркування цієї побутової хімії (позначок може бути кілька). Малюнки дітей потім вивішуються на видноті, гравці самі оцінюють роботу команд. Як довготривалий результат цієї гри може виступати збирання колекції екомаркування і створення виставки позначок для екомаркування.

«Хто завітає до білочки на гостину?»

Мета: закріплювати знання дітей про тварин, зокрема про те, чим вони живляться.

Хід гри.

На набірному полотні вчитель викладає предметні малюнки із зображенням моркви, гриба, горішка, насіння і т. ін.

Ігрова ситуація: «білочка» чекає на гостей і приготувала для них гостинці. Діти повинні відгадати, на кого чекає «білочка».

«Добре чи погано?»

Мета: вдосконалювати знання дітей про явища живої і неживої природи, тварин і рослини.

Хід гри.

Педагог пропонує дітям різні ситуації, а діти роблять висновки, наприклад: «Ясний сонячний день осені – добре чи погано?», «У лісі пропали всі вовки – це добре чи погано?», «Кожен день ідуть дощі – це погано чи добре?», «Снігова зима – це добре чи погано?», «Багато квітів у нашому саду – це добре чи погано?», «Зникли всі птахи на землі – це погано чи добре?» і так далі.

«SMS-повідомлення»

Вона займатиме лише кілька хвилин на занятті і полягає в зачитуванні «SMS-повідомлень», що відображають фенологічні зміни у природі, стихійні екологічні

лиха, попередження з приводу природних катаклізмів, привітання конкретним дітям з приводу участі у природоохоронній справі, наприклад, посадки дерев, кімнатних рослин, догляду за тваринами тощо.

Дитячі «SMS-повідомлення» можна закріпити на спеціальній дошці, щоб всі бажаючі могли з ними ознайомитись.

«Не нашкодь!»

Перед початком гри необхідно провести бесіду про те, які природні явища, об'єкти викликають у них позитивні емоції. Нехай діти згадають поїздки у мальовничі місця, пояснять, що саме їм там сподобалось і запам'яталось. Вчитель може заздалегідь попросити старших дошкільників принести фотографії улюблених куточків природи або використати власний наочний матеріал.

Після приємного обговорення дітей треба поділити на кілька груп по 5-6 чоловік у кожній. Кожна група отримує великий листок паперу та набір олівців чи фломастерів. Далі ведучий пропонує створити (намалювати) навколишнє природне середовище, яке подобається дітям (як правило, вони зображують ліс, гори, річки, тварин, рослин, сонце, веселку тощо), при чому так, щоб кожний з гравців доклав власної праці до колективної роботи (намалював якусь частину). Після закінчення цієї роботи вчитель пропонує дошкільникам встати і роздивитись малюнки, створені *іншими*, оцінити, чи подобається їм «довкілля», зображене їхніми друзями, чим саме?

Далі міні-групи повинні стати так, щоб перед ними лежало «чуже» довкілля. Після цього гравці отримують завдання: нашкодити намальованому іншими середовищу, зруйнувати кожну частину зображення (намалювати *простими олівцями(!)* гори сміття, плями, дим, вогнища, заводи тощо). Суть гри полягає у прояві емоційних станів у різних груп учнів – і тих, чиє «довкілля» руйнують, і у тих, хто це робить. Потім кожна група повертається до свого малюнку і починає відновлювати його первинний вигляд. А вчитель в цей час створює «середовище озвучених емоцій», в якому діти діляться своїм обуренням та іншими думками з приводу руйнування намальованого довкілля. Вони під керівництвом педагога

роблять висновок про те, що легше: зруйнувати, чи відновлювати після руйнування, чи можна повністю відновити втрачені елементи, чи потрібно взагалі відновлювати зруйноване навколишнє середовище, що треба робити, щоб зберегти довкілля у первинному вигляді?

«Палітра художника»

Мета: звертання уваги молодших школярів на різноманітність барв оточуючого нас середовища.

Обладнання: картонні «палітри», клей.

Місце проведення: будь-які ландшафти природи.

Хід гри.

1. Роздати картонні палітри й попросити дітей стати в коло.
2. На кожній палітрі промастити місця для фарб клеючим олівцем і попросити дітей, щоб почали шукати «кольори» – шматочки листя, трави, пелюстки квітів. Знайдені об'єкти приклеюють на палітру.
3. За 20 хв. знову зібрати дітей у коло. Запитати, чи вдалося їм виконати завдання. Яких кольорів бракує?
4. Зробити виставку палітр.

«Відшукай свого приятеля»

Мета: встановлення емоційного контакту з природою, активізація відчуття дотику.

Обладнання: хустинки.

Місце проведення: будь-які ландшафти природи.

Хід гри.

1. Попросити, щоб діти об'єдналися парами. Одна дитина зав'язує очі іншій, обертає її кілька разів і проводить до обраного дерева.
2. Завданням дитини є вивчення та запам'ятовування «свого» дерева шляхом дотику та аналізу різних ознак.
3. Вивчення триває протягом 3 хв., потім учень відводить свого партнера до вихідного пункту.

4. Зняти хустинку з очей і попросити, щоб дитина самостійно віднайшла «своє» дерево.

5. Потім настає зміна ролей.

Увага! Орієнтовна відстань до дерев повинна бути 10-20 м. Вчитель дає рекомендації дітям, скеровуючи їх увагу: «Притулися до кори дерева», «Чи можна охопити стовбур руками?», «Чи ростуть на корі мохи?», «Як пахне кора?», «Поверхня дерева гладенька чи шершава?».

Діти повинні усвідомити винятковість кожного дерева.

«Що буде, якщо ...?»

Мета: виявлення здатності молодшого школяра до оцінки діяльності інших у навколишньому природному середовищі, а також розвиток умінь прогнозування наслідків негативного впливу на стан природного середовища й робити висновки.

Хід гри.

Вихователь задає ситуацію для обговорення з дітьми, з якої діти приходять до висновку, що необхідно дотримуватися почуття міри і берегти природу. Наприклад: що буде, якщо в річку один хлопчик кине банку з-під «коли»? А два? А три? А багато хлопчиків? Що буде, якщо виходячи з лісу одна сім'я привезе оберемок пролісків? Дві сім'ї? П'ять? Що буде, якщо в одного водія машина викидає багато вихлопних газів? У трьох водіїв машин? Половина водіїв міста? Що буде, якщо в лісі одна людина включить магнітофон на повну потужність? Група туристів? Всі відпочиваючі в лісі? (Аналогічно – про багаття, про зламану гілку, про впійманого метелика, про розорене гніздо і так далі).

«Екологічний слід»

Мета: сформулювати бережливе ставлення до довкілля, усвідомлення цінності речей довкола нас, оцінка наслідків власної діяльності у навколишньому світі.

Перед грою вчитель спонукає молодших школярів замислитись над тим, яким чином виникають відходи в повсякденному житті, що таке відходи і як можна

попередити їх утворення чи принаймні зменшити їх кількість. Чому за щорічно кількість відходів на планеті Земля значно збільшується?

Під час першої частини гри кожний гравець чи група гравців складає список речей одноразового користування. Це повинні бути всім відомі речі – консервні банки, банки з-під «кока-коли» та інших напоїв, поліетиленові обкладинки, пластикові пляшки, целофанові пакети та ін. Краще принести ці предмети до класу, створивши своєрідну «виставку відходів». У другій частині гри учні підбирають до одноразових речей їх багаторазових «двійників». Наприклад, скомпонувати речі за таким принципом: «поліетилен – склотара», «фольга – папір», «папір – бавовняна тканина». Варто наголосити, що деяким речам можна дати «друге життя»: пластикові пляшки, вирізавши дно, використати для захисту розсади овочевих культур від приморозків на городі, зробити лійки, совки тощо. Цю частину гри можна провести у вигляді змагання. Під час гри можна з'ясувати, які позитивні та негативні наслідки має застосування одноразових і багаторазових речей для природи і людини, обговорити проблему сміттєзвалищ, способів переробки та повторного використання старих речей.

«Грибники»

Мета: навчити дітей розпізнавати їстівні й отруйні гриби, що поширені на території рідного краю.

Обладнання: дидактичний матеріал із зображенням їстівних та отруйних грибів.

Хід гри.

Дітей поділити на дві групи і запропонувати їм завдання: перша група вибрати тільки їстівні гриби, а друга – тільки отруйні.

На дошці – малюнки грибів. Вчитель читає опис гриба, діти вгадують, виходять до дошки і показують потрібний гриб, закріплюють під грибом назву (табличка).

Завдання можна урізноманітнити, запропонувавши дітям вибрати тільки ті гриби, які є ще в жовтні і наповнити кошик.

«Треба так багато знати, як ідеш гриби збирати»

Мета: навчити молодших школярів розрізняти й називати їстівні та отруйні гриби, розвивати вміння порівнювати предмети.

Малюнки їстівних й отруйних грибів. Гравці повинні покласти їстівні гриби до свого кошика, а отруйні – в окремий кошик.

«Від зернятка до квітки»

Мета: вчити молодших школярів встановлювати послідовність фаз росту рослин.

Обладнання: набір із трьох картинок рослини (насінина, заросток, проросла рослина).

Завдання: виклади картинки у порядку зростання рослини.

«Квіткова феєрія»

Мета: формувати усвідомлення дітьми різноманітності рослинного світу, розвивати естетичне сприйняття довколишньої природи, вміння розпізнавати квіткові рослини; виховувати бережливе ставлення до природи.

Хід гри.

Під час прогулянки дітей у теплу пору року, коли земля вкривається різноманітними квітами та травами, можна з користю проводити цей час. Попередньо дітям роздають по декілька карток із зображенням різних квітів, які можна зустріти на території школи, або на шляху обраної вчителем екскурсії у довкілля.

Дітям потрібно відшукати запропоновані квіти на клумбах та квітниках. Водночас, можливо, хтось з дітей знає цікаву історію про ту чи іншу квітку, а можливо, казку чи віршик. Урізноманітнити таку прогулянку педагог може за допомогою загадок і, у кого з дітей в руках буде квітка – відгадка, той повинен сповістити решту про це, описати її колір та розмір.

«ЖИТТЯ В НАСІНИНІ»

Мета: познайомити учнів з різноманітністю насіння овочевих культур (насіння перців, томатів, огірків, бобів, квасолі, гороху), етапами розвитку рослини; сформувати вміння зіставляти насіння і дорослу рослину одного виду, відрізнити насіння овочевих культур за формою, кольором, розміром.

Обладнання: насіння овочевих культур, картки, що зображують етапи розвитку овочевих культур, спеціальні чашки з кришками і вологий фільтр.

Завдання: Розглянути насіння, вибрати потрібний набір карток, розставити по порядку етапи розвитку овочевої культури, розповісти про життя і розвиток даної рослини.

Правила:

1. Кількість гравців залежить від того, скільки заготовлено наборів; кількість граючих можна збільшити, якщо грати по командах.

2. Переможцем вважається той, хто розповів і зробив все добре та правильно.

Хід гри.

1. Педагог розповідає дітям про життя маленького насіння.

- Всю довгу зиму у нас в коробочці спали насінини. Подивіться, які вони маленькі, беззахисні, але в кожному з них таїться незвичайна сила життя. Зараз в кожному маленькому насінні спить життя майбутнього рослини. Ми їх розбудимо, а потім помріємо, якими вони будуть.

Педагог разом з дітьми поміщає насіння різних овочевих культур в спеціальні чашечки на вологий фільтр і закриває кришечкою. Через деякий час кришка підніє.

- Це наші насіння прокинулися, вони дихають. Пройде зовсім небагато часу, і у кожного з них з'явиться маленький білий хвостик. (Показує проросле насіннячко.)

- Як ви думаєте, що це? (Це маленький корінець.)

- Це проросле насіннячко потрібно посадити в землю, і з нього поступово зросте доросла рослина, якщо, звичайно, ви не забудете за ним доглядати.

- А тепер давайте помріємо, які рослини виростуть з наших насінин (перцю, томатів, огірків, квасолі, гороху).

2. Кожній дитині видається насіннячко, пропонується уважно його розглянути та підібрати для нього картки із зображенням етапів розвитку даної овочевої культури. (На кожній картці намальовано насіння, з якого виросло ця рослина. Форма, колір і величина насіння, намальованого на картинках, допомагають орієнтуватися в підборі карток.)

3. Діти підбирають потрібні картки, розкладають в правильній послідовності, розповідають про свою рослину.

4. В кінці гри підводиться підсумок.



Рис. 1. Етапи розвитку рослини.

«Дозволяється – забороняється!»

Щоб річка залишилася чистою та повноводною, людина повинна виконувати екологічні правила. Розставте екологічні знаки біля річки і визначте, які з них забороняють певні дії людини у природі, а які дозволяють:

На знаках зображені: вирубка лісу; мийка машини; пральний порошок; консервна банка; розбиті пляшки; катання на човні; риболовля; купання, ловля жаб.

«Вчись розрізняти запахи»

Для цієї гри треба підібрати листочки полину, м'яти, лимона та ін. рослин. Бажано додати кілька квітуючих рослин (чорнобривці, запашний тютюн, запашний

горошок і т.д.). Кожен зразок покласти до баночки з кришкою, гравці повинні по запаху визначити назву рослини (квітки).

«Екологічний світлофор»

Ведучий. Ми потрапили у лісове царство і помічником у ньому буде екологічний світлофор. Кожен його сигнал на лісовій стежці означає те ж саме, що і на проїжджій частині дороги: *червоне світло* загоряється тоді, коли вчинки людини наносять шкоду природі; *жовте світло* загоряється для того, щоб ми дотримувалися певних правил поведінки; *зелене світло* загоряється тим, хто робить для його мешканців – рослин і тварин – добрі справи.

До зали заходить хлопчик із рюкзаком. Вчитель звертається до хлопчика:

- Покажи нам, будь ласка, з чим ти йдеш до лісу, а діти засвітять сигнал світлофора і покажуть тобі, з чим можна, а з чим не можна ходити до лісу. Є такі речі, якими можна користуватися рідко, обережно, дотримуючись суворих правил.

Хлопчик дістає із рюкзака речі. (Примітка: речі зображені на картинках).

- Гумові чоботи. Я збирався походити на березі озера, назбирати мушлі.

Загоряється жовте світло світлофора.

- Ніж. Я хотів ножем зрізати кору з дерева, щоб запалити багаття.

Загоряється червоне світло світлофора.

- Сірники. Я вирішив, коли стомлюся, посидіти біля вогнища.

Загоряється червоне світло світлофора.

- Магнітофон. Я збираюся послухати нові записи – хіти.

Загоряється червоне світло світлофора.

- Невеличке пластмасове відерце. Минулого разу я з товаришем посадив на краю яру кущі верболозу. А сьогодні хочу їх полити.

Загоряється зелене світло світлофора.

Пакунок з крихтами хліба, крупою. Це для качок. Вони на озері живуть. Я їх часто підгодовую. *Загоряється зелене світло світлофора.*

Ведучий. Молодці, діти! Я бачу, що ви розбираєтеся в тому, що корисно робити в лісі, а які дії людини є природо небезпечними!

Список використаних джерел:

1. Балан Н. М. Гра-тест «Я досліджую світ». 1 клас. Електронний посібник / Н. М. Балан. – Вінниця: ММК, 2017. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://dorobok.edu.vn.ua/>
2. Беленька Г. Пізнавати природу допомагають дидактичні ігри / Г. Беленька // Імідж сучас. педагога. – 2010. – № 6/7. – С. 9-12.
3. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду [Текст] / А. К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.
4. Бутенко В. Г. Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку / В. Г. Бутенко. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: repository.sspu.sumy.ua/
5. Гузь В. В. Дидактичні технології формування екологічної компетентності старшокласників у навчанні природничо-науковим дисциплінам. – С.52-56. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://archive.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znprkped/2008_14/2_02_Huss.pdf
6. Державний стандарт початкової освіти: : – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
7. 18. Дерябо С. Д. Экологическая педагогика и психология. Учеб. пособие для студ. Вузов / С. Д. Дерябо, В. А. Ясвин. – Ростов-на-Дону : Феникс, 1996. – 480 с.
8. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста [Текст] / Пособие для воспитателей детского сада/ /Е.В. Зворыгина, Н.С. Карпинская, И.М. Кононова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. - 4-е изд., перераб. - М.: Просвещение, 1985. - 144 с.
9. Дрязгунова В. А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями [Текст] / В. А. Дрязгунова. – М.:1981. – 86 с.

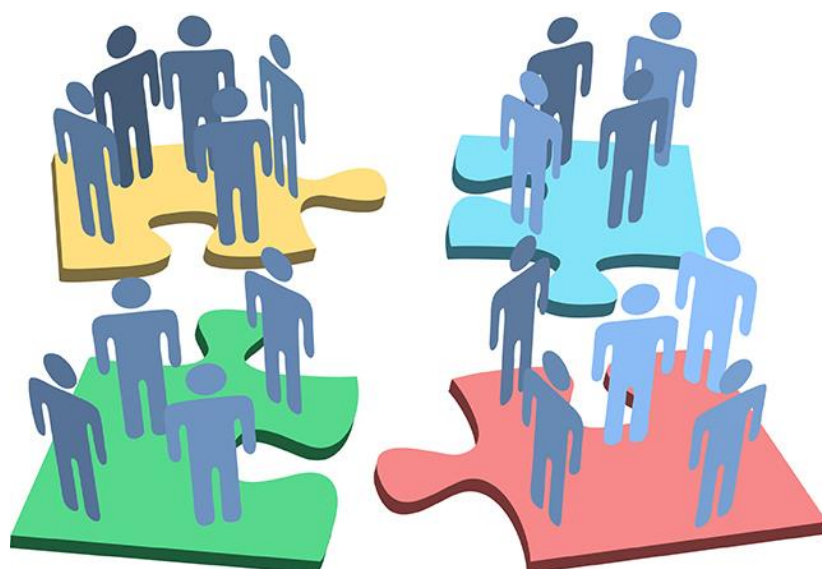
10. Загальна методика навчання біології : навч. посібник / І. В. Мороз, А. В. Степанюк, О. Д. Гончар та ін.; За ред. І. В. Мороза. – К.: Либідь, 2006. – 592с.
11. Закон України «Про освіту» (Прийняття від 05.09.2017. Набрання чинності 28.09.2017). [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://osvita.ua/legislation/law/2231/>
12. Збірник дидактичних ігор природознавчого змісту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: detkam.in.ua/zbirnik-didaktichnih-igor-prirodovnavchogo-zmistu.htm
13. Інструктивно-методичні рекомендації щодо вивчення в закладах загальної середньої освіти навчальних предметів та організації освітнього процесу у 2018/2019 навчальному році [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://mmk.edu.vn.ua/na-dopomogu-vchitelyu-pochatkovikh-klasiv>
14. Концепція «Нова українська школа» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://drive.google.com/file/d/0BxPK-iYVh5n5dk9CNIQ0MmdpSXc/view>
15. Левко Л. А. Формування екологічної культури молодших школярів / Л. А. Левко // Розкажіть онуку. – 2009. – № 7 – 8. – С. 4-18.
16. Найда Р. Г. До проблеми формування життєвої компетентності дитини в дошкільному закладі / Р. Г. Найда // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – Вип. 2 (84). – 2016. – С. 86-89.
17. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів із навчанням українською мовою. 1-4 класи. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2011. – С.186-203.
18. Нарочна Л. К. Методика викладання природознавства /Л. К. Нарочна, Г. В. Ковальчук. – К.: Вища школа, 1990. – 202 с.
19. Опеха І. Використання ігрових технологій в закріпленні знань про природу у дітей молодшого дошкільного віку / І. Опеха // Педагогіка – Вісник Інституту розвитку дитини [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.stationline.org.ua/pedagog/85/15214-vikoristannya-igrovix-texnologij-v-zakriplenni-znan-pro-prirodu-u-ditej-molodshogo-doshkilnogo-viku.html>

20. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. – К.: Видавничий дім «Слово», 2010. – 320 с.
21. Орієнтовні вимоги до контролю та оцінювання навчальних досягнень учнів початкової школи [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://shkola.ostriv.in.ua/special/get_file/code-76F218C8B4A5B
22. Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром [Текст] / Л.Ю. Павлова. – М.: Мозаика – Синтез, 2011. – 80 с.
23. Присяжнюк Л. А. Сучасні підходи до еколого-природничої освіти дошкільників і молодших школярів: аспект наступності / Л. А. Присяжнюк, О. П. Грошовенко // Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія. Вип. 52. – 2017. – С. 40-45.
- 24.77 Пруцакова О. Л. Формування основ екологічної культури учнів 5-8 класів засобами дидактичної гри: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.07 / О. Л. Пруцакова; Інститут проблем виховання АПН України. – Київ, 2002. – 222 с.
25. Сисоєва С. О., Козак Л. В. Професійна підготовка майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів у педагогічному коледжі: особистісно-орієнтована технологія навчання природознавства: навч.-метод. посібник. – К.: Міленіум, 2006. – 320 с.
26. Уряд затвердив новий Стандарт початкової освіти: що це означає [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://nus.org.ua/articles/uryad-zatverdyv-novyj-standart-pochatkovoyi-osvity-shho-tse-oznachaye/>
27. Яришева Н. Ф. Екологічне виховання дошкільників: посібник для вихователів дит. Садків / Н. Ф. Яришева. – К.: Грамота, 2001. – 430 с.
- 28.

Додаток А

Ігрова методика поділу дитячого колективу для самостійної роботи у малих динамічних-групах.

Поділ може бути здійснений різними шляхами, але краще створити такі умови, щоб і дітям було цікавіше, і групи формувались не за особистими інтересами та симпатіями (у такому випадку діти краще спілкуються і працюють). На мікрогрупи можна розділити групу, написавши на папірцях назви об'єктів, що стосуються, наприклад, природних комплексів (наприклад, поле, сад, ліс, лука, гора, річка, море). Треба згорнути папірці, покласти у пакет, перемішати і дати кожній дитині можливість витягнути одну назву об'єкта. Після того, як всі папірці розібрані, треба покласти у різних частинах кабінету таблички з назвами тих природних комплексів, об'єкти яких перераховані. Тепер учні самостійно визначають, до якого природного комплексу відноситься отримана ними назва об'єкту і підходять до відповідної таблички. Звичайно, таким чином можна поділити групу і на п'ять, і на шість груп. Можна також для поділу на мікрогрупи використати назви природних об'єктів – рослин, тварин, грибів і т. д. чи елементів природних екосистем в залежності від того, яка кількість груп потрібна для роботи. З досвіду відомо, що оптимальна кількість дітей у такій робочій групі – 5-7 чоловік.



Додаток Б

Екологічний квест для дітей молодшого шкільного віку

Мета: ознайомити дітей з різноманіттям природи в цікавій ігровій формі, спонукати до спостережливості та аналізу, привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища;

формуванню у молодших школярів екологічну компетентність, сприяти виробленню активної життєвої позиції;

виховувати наполегливе прагнення до активної охорони та відновлення навколишнього природного середовища.

Хід заняття:

Вчитель:

Все що є довкола тебе:

Сонечко, хмаринки, небо,

І пісок, каміння, води,

Й люди – часточка природи,

Поле, гори і травичка,

Ліс, повітря і водичка,

Бджілка, пташечка і зорі,

Вільний вітер на просторі,

Квіточки і різне зілля

Це, дитино, є довкілля.

Вчитель: Діти, як ви вважаєте, що таке природа? (*відповіді дітей*) Які Ви знаєте науки, що вивчають природу? (*відповіді дітей*)

Вчитель доповнює відповіді дітей і наголошує, що є така наука «екологія», що вивчає взаємозв'язки живих організмів з середовищем їх існування. Чи можете ви уявити професію еколога? Чи мрієте ви стати екологами?

Вчитель: Стати екологом – це почесна місія кожної людини на Землі. Ми – частинка природи, частинка Всесвіту.

Психогімнастика: «Що ти чуєш?»

(Шум вітру та грози)

Діти: «Небо, небо, чуєш? Що ти подаруєш?»

Голос:

«Дощ, сніжинки, сонце
Що зазирають у віконце,
Кличе малюків гуляти
На непогоду не зважати».

(Шум моря)

Діти: «Море, море, чуєш? Що ти подаруєш?»

Голос:

«Рибу й самоцвіти,
Цілюще повітря.
Свіжу прохолоду
Та гарну погоду».

(Спів птахів, дзюрчання води)

Діти: «Земле, земле, чуєш? Що ти подаруєш?»

Голос:

«Ось тобі земля в цвіту,
Небо вшир і в висоту.
Сонце над полями з пишними хлібами,
І ліси тіністі, й стежечки росисті,
Джерельця дзюрчання і садів буяння,
Ти повір: в природі все
Здоров'я й радість нам несе.»

Прихід Магістра екології

«Добрий день дорогі мої друзі. Я випадково почув(ла) вашу розмову. Бачу, що ви дуже любите природу. Люблю її і я, тому і називаюся Магістром екологічних наук. Сьогодні я пропоную подивитися вам відеоролик «Ми і природа – єдині». (Показ відеоролика).

Магістр екології: вам сподобався фільм про природу? (коротка бесіда)

Магістр екології: Я запрошую Вас до своєї екологічної академії. Але, щоб дістатися до неї, вам потрібно пройти довгий шлях, виконати різноманітні завдання та показати свої екологічні знання та вміння. Пропоную вам поділитися на дві команди. Кожна команда повинна вирішити завдання кросворду, які я запропоную, та дізнатися про назву своєї команди (назва команди – це ключове слово кросворду).

Зупинка №1 «Знайди ключове слово»

Мета: закріпити знання дітей про птахів, їх особливості та спосіб життя.

Обладнання: маркер, аркуш паперу формату А3 із схемою кросворда та загадки до нього на кожную команду.

Хід завдання.

Вчитель пропонує дітям відгадати загадки. Вихователь записує вірні відповіді кросворду: в червоних квадратиках – назви команд («Сонечко», «Листочок»).

Загадки для команди «Сонечко»

Сам вечірньої години заховався в кущ малини.

Та на дуду голосну грає пісню чарівну. (*Соловей*)

Уночі гуляє, а вдень спочиває, має круглі очі, бачить серед ночі. (*Сова*)

Дзьоб міцний і гарні крила, чорний хвіст, жилетка сіра,

Чи присяде, чи летить, – «Кар, кар, кар!» – усе кричить. (*Ворона*)

Білосніжна, гарна птиця, дім будує на водиці,

Дуже схожа на гусей, обережна до людей! (*Лебідь*)

Як зима – вона на гілці, і співа, мов на сопілці...

Жовті груди, чорні крила, кусень сала сама з'їла. (*Синичка*)

Зранку пташечка співає, сад й гайочок звеселяє.

У дуплі живе цей птах. Підкажу тобі... Це – ... (*Шпак*)

На скелі він будує дім і не боїться жити в нім.

Могутніх два крила є у птаха цього. (*Орел*)

Загадки для команди «Листочок»

Швидко скрізь цей птах літає, безліч мошок поїдає,
 За вікном гніздо будує, тільки в нас він не зимує. (*Ластівка*)
 Відкладає птах яєчка, не лякає вітер, сніг,
 А прокльонеться малеча – шишок вистачить для всіх! (*Шишкар*)
 Хто це у садку скрекоче, всі новини знати хоче?
 Це хитренька, білобока, з чорним хвостиком ... (*Сорока*)
 Цілий день працюю в гаї, діловито дзьобом б'ю,
 Я не цвяхи забиваю, я комашок дістаю. (*Дятел*)
 Хто гнізда свого не має, яйця іншим підкладає,
 А у лісі в холодку все кує «мудруля», хто вона? (*Зозуля*)
 Маленький хлопчик у сірій свитині
 По дворах стрибає, крихти збирає. (*Горобчик*)
 Пташка ця маленька, лагідна, сіренька.
 В небесах співає, сонце зустрічає. (*Жайворонок*)
 Довгі ноги – довгий ніс. Прилетів – обід приніс.
 Смачних жабеняток – для своїх маляток. (*Лелека*)

Після виконання завдання №1 учні отримують емблеми своєї команди, мапи руху по екологічній стежині для виконання наступних завдань. Орієнтиром руху для команди «Листочок» є зелені стрілки, для команди «Сонечко» – жовті стрілки.

Зупинка №2 «Лист – скарга»

Мета: формувати шанобливе ставлення до рослин, навчати оберігати навколишнє середовище.

Обладнання: конверт із екологічними задачами

Зміст завдання: вихователь зачитує дітям екологічні задачі, діти обговорюють зміст та спільно знаходять рішення даної ситуації.

Екологічна задача №1 для команди «Листочок»:

Рано-вранці дівчинка Оля разом з матусею поспішали до дитячого садка.

Біля дороги вона побачила ромашку і їй захотілось порадувати свою маму, подарувати цю гарну квітку. Оля вже простягла руку, щоб зірвати ромашку, та

раптом побачила на пелюсточці краплинку роси. А в краплинці відбивалося сонечко, і блакитне небо, й висока тополя. Задивилася дівчинка на краплинку роси й не зірвала квітку. А як би вчинили ви на місці Олі? Чому не потрібно рвати квіти?
(відповіді дітей, аналіз)

Екологічна задача №2 для команди «Сонечко»:

Одного разу Миколка і Сашко пішли гуляти до лісу. Посеред галявини вони побачили озеро з блакитною, прозорою водою у якій плавали білосніжні лебеді. Але що це, навколо озера розкидано багато сміття, яке залишили люди після відпочинку. Хлопчикам стало неприємно, але вони не знали, що робити далі. Як би ви почувалися, побачивши таку картину? Що би ви вчинили на місці хлопчиків?
(відповіді дітей, аналіз)

Зупинка №3 «Екологічний ланцюжок»

Мета: закріпити знання про розвиток та ріст рослин, тварин (комах); розвивати у дітей спостережливість, уміння аналізувати і порівнювати, робити висновки.

Обладнання: дидактичні картки із зображенням послідовності розвитку та життя рослини, тварини (метелика).

Зміст завдання: команда отримує картки, розкладає їх у певній послідовності, обґрунтовує отриманий результат щодо життя рослини, тварини (метелика).

Для команди «Сонечко» (Земля – насіння – проросток – стебло – квітка – плід).

Для команди «Листочок» (Яйце – личинка – гусінь – кокон – метелик із закритими крильцями – дорослий метелик).

Зупинка №4 «SOS »

Мета: виховувати любов до природи, бережливе ставлення до всього живого, що нас оточує.

Обладнання: деревце зі зламанною гілкою, дерев'яні палки, шматок тканини, макет зруйнованого мурашника, стрічка.

Зміст завдання: команди вирішують екологічну проблему:

команда «Сонечко» – зруйнований мурашник,

команда «Листочок» – дерево зі зламанною гілкою.

Завдання для дітей: знайти правильне рішення в даній ситуації, встановити причини та допомогти природі.

Зупинка №5 «Екологічний агент»

Мета: вчити дітей встановлювати найпростіші зв'язки і взаємозалежності в природі, самостійно робити висновки.

Обладнання: картки із запитаннями.

Зміст завдання: діти відповідають на запитання, а саме:

Яка буває природа?

Що відноситься до живої та неживої природи?

Без чого не може існувати жива природа?

Чи може людина прожити без повітря?

Що потрібно робити, щоб повітря було чистим?

Які три стани води існують?

Навіщо нам потрібна вода?

Коли сонце гріє, а коли тільки світить?

Чи можливе життя на землі без сонця? Чому?

Як потрібно піклуватися про природу?

Зупинка №6 «Маленькі дослідники»

Мета: вчити молодших школярів проводити досліди з продуктами харчування, робити висновок про шкідливу та корисну їжу.

Обладнання: стакан із газованим солодким напоєм, чистий стакан, ватний тампон, серветка, чіпси, склянка з прозорою водою.

Зміст завдання: демонстрація досліду, обговорення його результатів.

Для команди «Листочок» дослід 1 «Газовані напої»

В один пластиковий стаканчик налити солодкий газований напій, а в інший покласти ватний тампон. Налити напій крізь ватний тампон. Запитання до дітей «Що ви бачите, чому відбулись такі зміни?» (Відповідь : тампон став жовтим, червоним, зеленим, залежно від кольору напою. Його пофарбував хімічний барвник, що є причиною різних хвороб людини: нудота, біль у животі, алергія тощо. До того

ж, у такі напої додають кислоти, ароматизатор, вуглекислий газ, що теж шкодять нашому організму, їх ми не можемо побачити, але відчуваємо на смак).

Висновок: газовані напої у надмірній кількості шкідливі для нашого організму.

Для команди «Сонечко» дослід 2 «Чіпси»

На серветку викласти чіпси, закрити серветку і притиснути. На серветці залишаються масні кольорові плями, потім у склянку з прозорою водою покласти чіпси, подивитись як змінився колір води.

Запитання для дітей: «Що ви бачите, чому відбулись такі зміни?» (Відповідь: вода і серветка стали брудними. Це говорить про наявність барвників, які спричиняють розлади в шлунку, печінці, а це в свою чергу впливає на всі інші органи. При смаженні часточки їжі підгорають і утворюють дуже шкідливі речовини. В них багато жиру, який дає підвищене навантаження на систему травлення. В результаті вживання чіпсів зникає відчуття голоду і можна пропустити обід, який є корисним. Поки організм зайнятий перетравлюванням чіпсів, він витрачає багато енергії. Цю енергію він забирає у головного мозку, що призводить до пасивності, знижує активність розумової праці людини).

Висновок: чіпси у надмірній кількості шкідливі для нашого організму.

Зупинка №7 «Екологічні знаки»

Мета: закріпити знання дітей про екологічні знаки та правила поведінки в природі.

Обладнання: дидактичні картки, на яких зображені екологічні знаки: «Не зривай квітів», «Не руйнуй мурашник», «Не залишай за собою сміття», «Не розпалюй багаття в лісі», «Підгодовуємо птахів», «Саджаємо дерева».

Зміст завдання: кожна команда отримує по три екологічні знаки, за якими діти розповідають про їх призначення.

Зупинка №8 «Знайди та порівняй»

Мета: закріпити знання дітей про дерева та плоди, вчити знаходити спільні та відмінні ознаки.

Обладнання: плоди різних дерев (горіх, жолудь, шишка ялини, шишка сосни, каштан, яблуко), ілюстрації дерев(дуб, ялинка, горіх, каштан, яблуня, сосна).

Зміст завдання: дітям пропонується знайти названі плоди, порівняти їх та підібрати ілюстрацію дерева до кожного плода.

Бесіда вчителя про важливість охорони зелених насаджень.

Команди зустрічаються в умовному місці екологічної стежини.

Вчитель: молодці! Усі завдання виконані!

Читання вірша:

Вам у походи ходити
І мандрувать, любі діти.
Тож вмійте природу любити,
Кожній стеблині радіти.
В полі, у лісі, над яром –
Квіти, дерева і трави...
Цвіту не вирви задаром,
Тільки не рви для забави.
Оберігайте ж повсюди
Шлях і стежиночку в гаї.
Все те окрасою буде
Нашого рідного краю.

П. Синиченко

Діти повертаються до музичного залу.

Заходить Магістр екологічних наук: усіх вас вітаю, ось і кінець вашої подорожі!

Сьогодні ви проявили свою кмітливість, показали свої екологічні знання, старання. Я впевнений, що ви і надалі будете оберігати та шанувати природу і застерігати інших від природо небезпечних дій. Тому я з гордістю приймаю вас до екологічної академії та нагороджую медалями «Юні екологи» .

Звучить музика. Нагородження дітей.