**Игровые обучающие ситуации с литературными персонажа­ми в развитии экологического воспитания.**

Вопрос взаимоотношений человека и природы был актуальным во все времена. Воспитательное значение природы трудно переоценить. Общение с природой положительно влияет на человека, делает его добрее, будит в нем лучшие чувства.

Проблема взаимодействия человека и природы в своей основе актуальна и противоречива, это обусловлено тем, что человек, с одной стороны, является частью природы, а с другой - использует природные ресурсы для удовлетворения потребностей и обеспечения жизнедеятельности. Формирование эмоционально - положительного отношения к природе у детей необходимо начинать в дошкольном возрасте.

На сегодняшний день педагогический процесс дошкольного образования обогащен различными видами мероприятий интегрированного характера. Они позволяют преследовать различные цели воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста. В ФГОС игра – это основная форма работы с детьми и ведущий вид деятельности. Если игра специально организованна воспитателем и привнесена в процесс познания природы и взаимодействия с ней, такую форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, называют игровой обучающей ситуацией (ИОС). Ее характеризуют следующие моменты: - она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий, сказочного, либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам; - оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для нее специально организуются пространство и предметная среда; - в содержание игры заложены дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все ее компоненты - сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.; - игру проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет одну роль на себя и исполняет ее, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом; - воспитатель руководит всей игрой: следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями; насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.

С помощью игровых обучающих ситуаций можно решить различные программные задачи по экологическому воспитанию детей. Выделим несколько видов игровой обучающей ситуации, с помощью которых успешно решаются различные программные задачи ознакомления детей с природой и их экологического воспитания: -ИОС с игрушками-аналогами -ИОС с литературными персонажами -ИОС типа путешествий Рассмотрим второй тип ИОС, который связан с использованием кукол, изображаю­щих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои полюбившихся сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов вос­принимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, ста­новятся объектами подражания. В экологическом воспитании до­школьников с успехом используются различные персонажи на основе их литературной биографии — главных событий, харак­терных ситуаций, ярких особенностей поведения. В ИОС сказоч­ные герои «выходят» за пределы сюжета произведения, действуют в новых, но аналогичных ситуациях и обязательно продолжают характерную для них линию поведения. Для реализации целей экологического воспитания подходят та­кие литературные произведения, содержание которых так или иначе связано с природой, а герои имеют кукольное воплощение. В детском литературном репертуаре таких произведений много — это прежде всего народные и авторские сказки «Репка», «Курочка Ряба», «Красная Шапочка», «Доктор Айболит» и др. С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи ознакомления детей с природой, выработки у них необхо­димых навыков. Каждая отдельно взятая ИОС решает небольшую дидактиче­скую задачу с помощью литературного персонажа — его вопро­сов, высказываний, советов, предложений и различных игровых действий. Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия куклы должны соответствовать ее литератур­ной биографии: в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении. Рассмотрим некоторых персонажей сказок, которых можно использовать для построения ИОС.

 Чипполино дети симпатизируют, он нравится им за смелость, находчивость. Его сходство с луковицей помогает им глубже осо­знать разницу между натуральным овощем и его игрушечным изображением. Главная особенность Чипполино: он много знает об овощах и фруктах, так как живет во фруктово-огородной стра­не. Он сообщает новые сведения о плодах, дает советы по их вы­ращиванию, по уходу за огородными растениями. Игрушка может быть использована во всех занятиях фруктово-овощной тематики, при выращивании лука на окне и создании календаря наблюдений за ним, во время беседы по календарю.

Карлсон знаком детям по книге А. Линдгрен и по мультфильму как большой хвастунишка, баловник, весельчак, любитель вкусно поесть. Он живет на крыше, имеет пропеллер, везде летает и хо­чет дружить с мальчиком. С помощью куклы Карлсона можно при­думать ряд ИОС. Например, летая по округе и замечая, что проис­ходит на деревьях, крышах домов, Карлсон может сообщить много нового и интересного о жизни птиц, об осенне-весенних явлениях в природе. В зависимости от того, какую цель ставит воспита­тель — сообщить детям новую информацию или уточнить уже имеющиеся у них представления, — он вкладывает в уста куклы либо правильные сведения о событиях в природе, либо неверные предположения и «глупые» вопросы. С этой куклой может быть построена интересная проблемная ситуация: живя на крыше, Карлсон увидел в окно, как ребята в детском саду в зимнее время сеют овес и решил сделать подарок соседке-воробьихе к 8 Мар­та — тоже вырастить зелень. Дети снабжают куклу коробочкой с посевом семян, дают напутствие, закрепляя при этом знания о том, как надо ухаживать за посадкой, чтобы семена проросли. Че­рез две недели, когда на окне у детей овес уже вовсю зеленеет, Карлсон прилетает с обледенелой коробочкой и со слезами сооб­щает, что он регулярно поливал семена, но почему-то у него поя­вился только лед. Дети удивлены не меньше куклы, ситуацию по­могает разрешить воспитатель: он задает вопросы Карлсону и вы­ясняет, что на крыше так же холодно, как и на улице, а затем предлагает детям самим объяснить, почему вместо зелени появил­ся лед.

Герой сказки Н. Носова знаменитый Незнайка может часто «приходить» к детям и участвовать в самых различных мероприя­тиях, но во всех случаях он попадает впросак, делает неверные предположения, дает неправильные советы. Его учат дети и вос-

питатель; ребята при этом уточняют и закрепляют то, что знают, а взрослый исподволь дает новые знания — исправляя Незнайку, учит детей.

 С образом Айболита у дошкольников связаны представления о добром докторе, который лечит животных и заботится о них. В каждом детском саду имеется кукла Айболит со знаменитым че­моданчиком с принадлежностями для лечения болезней. Этот пер­сонаж может быть включен в разнообразные игровые обучающие ситуации с детьми любой возрастной группы. Совершая игровые действия «врача-специалиста», Айболит выполняет очень важную для экологического воспитания функцию — делает профилактиче­ские осмотры животных, растений и даже детей с целью оценки состояния их здоровья. Осматривая своих пациентов (именно как врач), он демонстрирует, как это надо делать, как и по каким при­знакам выявлять неблагополучное состояние обитателей уголка природы, как замечать недостаток каких-либо необходимых усло­вий жизни.

Кроме того, Айболит дает советы и назначает лечение пациен­там. Так, осматривая аквариум с рыбами, он рекомендует долить воды или заменить часть ее свежей, включать почаще рефлектор, чтобы растения не были такими хилыми, дает советы, как разноо­бразить корм для рыб. Осматривая ранней весной комнатные рас­тения, доктор прописывает им «лекарство» от истощения (удобре­ние), пересадку, подрезку, дополнительный полив и пр., т.е. то, что действительно необходимо сделать с ними весной.

Большую роль в организации игры с Айболитом выполняет атрибутика: кукла должна быть средних размеров, в белом халате и колпаке, желательны очки и борода, символизирующие ученость и доброту. Чемоданчик доктора заполняется предметами, необхо­димыми для осмотра пациентов: это традиционный набор врача для осмотра детей; набор меняется, если пациентами становятся растения (бумажки-рецепты, палочки для постукивания по горш­ку и рыхления, пакетики с удобрениями, пластмассовые ножницы для обрезания сухих листьев и стеблей, опрыскиватель). При Ай­болите должна быть машина скорой помощи (кукольный грузовик с крестом), которая выполняет важную роль: на машине он едет и везет свой чемоданчик, крупногабаритные атрибуты для лечения и профилактики (мешочки с хорошей землей для растений, тер­мос с настоем шиповника или фрукты для детей, если он намерен их осматривать, новый корм для птиц или рыб и т.д.). На машине он может увозить с собой для лечения в стационаре тяжело боль­ных пациентов (растения, которые находятся в плохом состоянии).

ИОС с Айболитом очень эффективны — в рамках игры соверша­ется реальное общение с живыми объектами и осмотр среды их обитания. Реализуется настоящее право врача выяснить состоя­ние пациентов и условия, при которых возникла болезнь или пло­хое самочувствие одних, отметить, наоборот, отличное состояние других, похвалить детей за здоровый образ жизни.

Таким образом, литературный герой, привнесенный в педаго­гический процесс, — это не просто симпатичная игрушка, которая развлекает детей, а персонаж с определенным характером и фор­мой выражения, решающий дидактические задачи. Детям он ин­тересен тем, что в совершенно новой ситуации проявляет свои типичные особенности, т.е. действует в своем «амплуа», и непо­средственно общается с ними.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может вы­ступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хо­рошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наобо­рот, ничего не знающего наивного простака. В первом случае вос­питатель ставит задачу косвенного обучения детей — устами персонажа сообщает новые сведения, учит правилам поведения (например, так, как это делает доктор Айболит). Во втором случае воспитатель ставит задачу закрепления материала, уточнения и актуализации имеющихся у детей представлений о природе.

Еще одно обстоятельство имеет принципиальное значение. При проведении традиционного занятия воспитатель всегда «над детьми»: он задает вопросы, поучает, рассказывает, объясняет — он взрослый и умнее детей. При использовании персонажа- простачка (например, Незнайки), который проявляет полную нео­сведомленность в событиях, статус детей меняется: уже «не вос­питатель над ними», а «они стоят над куклой»: учат ее, поправляют, сообщают то, что сами знают. Такое соотношение позиций в ИОС придает дошкольникам уверенность, они обретают авторитет в своих собственных глазах. Действует сильная игровая мотивация, и дети не берут в расчет, что за Незнайку говорит воспитатель: они во власти игровой ситуации, а потому уверенно и пространно высказываются, дополняют, объясняют и тем самым упражняются в применении своих знаний, уточняют и закрепляют их. Иначе го­воря, использование куклы-персонажа на основе его литератур­ной биографии — это косвенная форма обучения детей, целиком основанная на достаточно сильной игровой мотивации.

Чтобы ИОС с любым литературным персонажем действитель­но выполнила дидактическую функцию, она должна быть хорошо разыграна. В каждой ИОС воспитатель выполняет две роли — ку­клы и свою собственную. Он одновременно говорит и действует за персонажа и за воспитателя. Как педагог он разговаривает с детьми и куклой; как персонаж он говорит с детьми и воспитате­лем. При этом успех исполнения роли куклы зависит от меняю­щихся интонаций и разнообразных игровых действий, которые она совершает. Кукла должна быть «живой» — поворачиваться то к детям, то к воспитателю, протягивать руки, наклонять голову, вступать в контакт с детьми (гладить их по голове, по щеке, хло­пать по плечу, здороваться за руку и пр.). Именно поэтому целе­сообразно использовать куклы би-ба-бо, а обычные куклы сделать управляемыми. Айболит, например, при осмотре растений совер­шает множество таких действий: со всех сторон их обходит, огля­дывает, трогает рукой землю, качает головой, когда замечает непо­ладки, указывает на хилые стебли, желтеющие листья. Все свои действия доктор сопровождает словами, возгласами, оценкой — именно из них становятся понятными смысл его осмотра и общее заключение, которое он делает. Это и называется игровыми дей­ствиями и словами персонажа. К исполнению роли куклы воспи­татель должен готовиться: чем лучше он ее разыграет, тем эмоцио­нальнее будет воспринято детьми содержание занятия, тем успеш­нее будет решена и дидактическая задача.

**ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ С КРАСНОЙ ШАПОЧКОЙ.**

Красная Шапочка очень популярна среди детей. Ее любят за то, что она добрая, навещает бабушку, носит ей угощение. Ее жалеют, потому что волк ее обманывает. Красная Шапочка ходит через лес - это ее главная «экологическая» особенность, она может послужить для разработки содержания разных игровых обучающих ситуаций. Кукла Красная Шапочка имеется в каждом детском саду, ей только необходимо сделать дополнительную атрибутику: разнообразную, в том числе и зимнюю, одежду, корзину, грибы, цветы, ягоды и пр.

***КРАСНАЯ ШАПОЧКА ВСТРЕЧАЕТ ЛЕСНЫХ ЖИВОТНЫХ***

*(для детей среднего и старшего дошкольного возраста)*

**Дидактическая цель**: уточнить представления детей о жизни зайца, ежа и белки в лесу (особенности передвижения, питания, защиты от врагов, выведения потомства).

**Ход игры**. Красная Шапочка приходит к детям: «Ребята, я вчера ходила к своей бабушке совсем другой дорогой. Волк мне не попался, зато я повстречала таких добрых и хорошеньких жителей леса! Вот догадайтесь, кто это?»

Кукла загадывает загадки:

Это что за зверь лесной

Встал, как столбик, под сосной?

И стоит среди травы -

Уши больше головы*. (Заяц)*

Красная Шапочка просит рассказать ребят, все что они знают про зайца. После высказываний детей она добавляет то, что они не сказали: об этом она узнала от зайца, когда с ним беседовала. Оказывается, он тоже не любит волка, потому что тот за ним охотится.

Затем кукла рассказывает, как она увидела необычную рыжую «птичку» на дереве, и загадывает вторую загадку:

Кто на ветке шишки грыз

И бросал чешуйки вниз?

Кто по елкам ловко скачет

И взлетает на дубы?

Кто в дупле орехи прячет,

Сушит на зиму грибы?*(Белка)*

Красная Шапочка говорит, что белка очень спешила к своим детям, и поэтому они не сумели поговорить. Она просит ребят что-нибудь рассказать про белку. Они высказываются, воспитатель помогает, дополняет, сообщает им и кукле то, что дети забыли или не знают.

Затем Красная Шапочка говорит, что один зверь ее сильно напугал: он громко топал, шуршал в кустах, фыркал. Она хотела убежать, но он с ней начал разговаривать. Кукла загадывает загадку:

Сам он круглый, а не мяч,

Рта не видно, а кусач,

Голой ручкой не возьмешь.

А зовется это... (*Еж*)

Красная Шапочка удивлена: какой смешной зверь! У всех бывает мягкая шерсть, а у него колючки, у всех есть хвост, а у него нет. Просит ребят рассказать что-нибудь про ежа. Дети высказываются, воспитатель их дополняет.

Перед уходом Красная Шапочка благодарит детей за интересную беседу, обещает еще раз прийти к ним в гости. Говорит, что будет теперь ходить к бабушке только по этой дороге, чтобы не встречаться с волком и видеть своих новых друзей.

***КРАСНАЯ ШАПОЧКА СОБИРАЕТ ГРИБЫ***

*(для детей среднего и старшего дошкольного возраста)*

**Дидактическая цель**: уточнить представление детей о лесе, грибах, учить различать съедобные и несъедобные грибы. Воспитывать бережное отношение к лесу.

**Ход игры**. Воспитатель сначала беседует с детьми о лесе, выясняет, кто в нем был и видел, что там растет. Педагог сообщает, что в лесу, кроме деревьев, кустарников, ягод, растут еще грибы. Показывает им картинки с изображением сыроежек, боровика (белого), подосиновика, лисичек и опят. Дети их сравнивают, находят отличительные особенности каждого вида грибов. Воспитатель говорит, что это съедобные грибы: люди их собирают, чистят, варят суп, жарят, по-разному заготавливают впрок. Съедобные грибы очень вкусные и полезные. Затем педагог показывает картинки с изображением мухомора и бледной поганки. Поясняет, что это ядовитые грибы, людям их есть нельзя - можно отравиться, сильно заболеть и даже умереть. В дверь стучат - пришла Красная Шапочка с корзиной грибов. Она собрала их по дороге домой, когда шла от бабушки. Было темно, и она собирала все подряд, теперь просит детей помочь ей разобраться, какие грибы хорошие, а какие надо выбросить. Воспитатель вместе с куклой раскладывает грибы: достает по одному, просит ребят сравнить каждый гриб с картинкой, назвать и сказать, какой он - съедобный или ядовитый. Распределив грибы, дети складывают съедобные в корзину. Красная Шапочка благодарит ребят. Про мухомор и поганку воспитатель говорит, что, несмотря на то, что они ядовитые для людей, в лесу их трогать не следует: на них приятно смотреть - они красивые. Кроме того, некоторые животные их едят. Воспитатель предлагает детям и Красной Шапочке отгадать несколько загадок:

Растут в траве зеленой рыжие сестрички,

Клади скорей в корзину - это же ... (*Лисички*)

Я родился в день дождливый под осиной молодой,

Круглый, гладенький, красивый

С ножкой толстой и прямой. (*Подосиновик*)

Стоял на крепкой ножке, теперь лежит в лукошке. (*Боровик*)

Уж больно красивый на беленькой ножке.

Он с красною шляпкой, на шляпке горошки. (*Мухомор*)

Вдоль лесных дорожек много белых ножек

В шляпках разноцветных, издали приметных.

Собирай, не мешкай! Это ... (*Сыроежки*)

***КРАСНАЯ ШАПОЧКА ЛЕЧИТ БАБУШКУ***

*(для детей старшего дошкольного возраста)*

**Дидактическая цель**: познакомить детей с лекарственными и витаминными растениями (подорожником, валерианой, ноготками, крапивой), с плодами кустарников шиповника и черной смородины. Воспитывать у детей бережное отношение к здоровью, добросердечность, сочувствие к окружающему миру.

**Ход игры**. Воспитатель просит детей отгадать, кто сейчас придет к ним в гости:

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красну ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее. (*Красная Шапочка*)

Красная Шапочка взволнованно сообщает детям, что ее бабушка тяжело заболела. Она любит бабушку, поэтому переживает, хочет, чтобы она скорее выздоровела. Спрашивает у детей, кто чем болел, хорошо или плохо быть больным. Выясняет, что надо делать, чтобы оставаться здоровым. Сообщает детям, что она знает некоторые лекарственные растения, которые могут помочь во время болезни. Кукла показывает ребятам картинки с изображением разных растений. Рассказывает: подорожником можно лечится от порезов, прикладывать его к пораненной руке; отвар валерианы надо пить на ночь, чтобы хорошо спать и не волноваться; отваром ноготков можно лечить горло, когда оно воспалено и сильно болит; соком крапивы можно остановить кровотечение при порезах.

Далее Красная Шапочка говорит, что для укрепления здоровья ей все советовали употреблять витамины. Она бабушке будет заваривать и настаивать плоды шиповника и ягоды черной смородины (показывает натуральные ягоды или картинки с их изображением), надеется, что она быстро поправиться. «До свидания, ребята, я побежала! Бабушке нужна помощь! Вы, конечно, сочувствуете своим бабушкам, когда они болеют! Вот и я спешу помочь моей!»

Используемая литература:

Николаева С.Н., Комарова И.А. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие для педагогов дошкольных учреждений

Николаева С.Н. Теория и методика экологического образования дошкольников