ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОРСКОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ВЫРАСТИ СВОЁ ДЕРЕВО» В ЭКОЛОГО-ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Иванова Ирина Михайловна

Старший воспитатель, МОУ Центр развития ребенка № 11, г. Волгоград.
LEVA3976@yandex.ru

Масленникова Ольга Михайловна

Педагог дополнительного образования, МОУ Центр развития ребенка № 11, г. Волгоград.
ehinacea@yandex.ru

Слободчикова Анна Сергеевна

Учитель-логопед, МОУ Центр развития ребенка № 11, г. Волгоград.
anya.710@mail.ru

Аннотация. В статье представлен опыт применения авторской дидактической игры «Вырасти своё дерево» для эффективного эколого-патриотического воспитания детей старшего дошкольного возраста. Игра способствует формированию у детей осознанного отношения к окружающей среде и своей стране.
Ключевые слова: экологическая культура; эколого-патриотическое воспитание; экологическое краеведение; информационные ресурсы; интерактивные технологии.

В эпоху экологических вызовов и необходимости формирования у подрастающего поколения чувства любви к Родине особую актуальность приобретают эколого-патриотические проекты. Настоящий патриотизм рождается из конкретных действий по сохранению и приумножению природного богатства родного края. Через заботу о природе Волгоградской области мы воспитываем ответственных граждан России.

Авторская дидактическая игра «Вырасти своё дерево» является одним из эффективных инструментов эколого-патриотического воспитания дошкольников. Игра представляет собой интерактивное пособие, где дети, выполняя широкий спектр заданий по всем образовательным областям ФОП ДО, узнают о жизни дерева, его значении для экосистемы, а также о растительном мире родного края. В процессе игры формируется бережное отношение к природе, осознание ответственности за ее сохранение [1]. Выполнение заданий игрового дидактического пособия «Вырасти своё дерево» способствует развитию у детей чувства принадлежности к родному краю, формируют уважение к природе и культуре. Игра способствует развитию познавательной активности, логического мышления, мелкой моторики.

Одной из особенностей познавательной игры является внедрение в образовательный процесс информационных ресурсов в виде использования «QR-код технологии». Такая подача материала для детей не совсем обычна и более интересна. Эмоциональная вовлеченность детей в процесс делает обучение эффективным и увлекательным, формируя устойчивый интерес к изучению природы и любви к Родине.

Важность эколого-краеведческой игры «Вырасти своё дерево» заключается в её способности объединять образовательные и воспитательные аспекты, что способствует гармоничному развитию личности.

Целевая аудитория. Игровое пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Выполнение определённых заданий игрового пособия «Вырасти своё дерево» может использоваться педагогами также на занятиях как для формирования определённых представлений о деревьях, так и для закрепления знаний и навыков. Не менее важным аспектом является вовлечение родителей в процесс эколого-краеведческих игр. Игра «Вырасти своё дерево» проста в изготовлении и она может стать любимой семейной игрой.

Цель игрового пособия. Создать увлекательную игровую среду, стимулирующую развитие познавательных и коммуникативных способностей, расширение и применение своих знаний в области экологического краеведения.

Задачи:

- формировать интерес и стремление к активному изучению окружающей природы, а также осознание важности увеличения количества зеленых насаждений на территории города Волгограда;
- способствовать приобщению к использованию информационно-цифровых технологий;
- воспитывать любовь к родному краю, чувство гордости за богатое природное и культурное наследие.

Планируемые результаты. Авторы игрового пособия «Вырасти своё дерево» полагают, что оно станет эффективным инструментом эколого-патриотического воспитания детей старшего дошкольного возраста, будет способствовать формированию осознанного отношения детей к природе. Через различные этапы игры дети научатся заботиться о деревьях, у воспитанников разовьются критическое мышление и коммуникативные навыки. Вовлечение родителей и использование интерактивных технологий усилят образовательный процесс и его воспитательный эффект. Дети станут ощущать себя частью нашего общего Дома и поймут, что именно от них в будущем будет зависеть, какое окружение у них будет, именно они смогут сделать Россию и свой родной край прекрасным местом для жизни.

Материально-технические, информационные ресурсы. В комплект игрового пособия входят:

- «Говорящие карточки» — информационный видео-ресурс *(в виде использования «QR-код технологии),* обеспечивающий детей информацией о деревьях, их особенностях и местах произрастания в нашем регионе*;*
- электронный планшет для хранения и считывания информации;
- пазлы «Дерево. Лист. Плод»;
- демонстрационный постер-образец «Цикл развития дерева»*;*
- набор карточек цикличных пазлов для задания «Вырасти дерево для города»*;*
- магнитная мини-доска и набор фигурок деревьев на магнитной основе для моделирования городских парков по принципу «Парк лиственных деревьев», «Парк хвойников», «Смешанный парк»;
- магнитная мини-доска на подставке и набор фигурок персонажей (нас*екомые, птицы, звери, человечки)* на магнитной основе для сторителлинга *(коллективного рассказывания придуманной или уже известной экологической истории/сказки про*

деревья). Текст авторской сказки О.М.Масленниковой «Про то, как Липа с насекомыми дружила»;

- карточки-раскраски «Деревья»*;*
- прозрачные пластиковые карманы-ниши для вставки карточек-раскрасок*;*
- призовые фишки;
- банк семян деревьев для практической деятельности.

I.Основная часть

Предшествующая работа. Детям рассказывается о различных видах деревьев, их значении для природы и человека

Игровое пособие состоит из 6-ти модулей или этапов. На ознакомительном этапе игрой руководит ведущий — воспитатель и начинать игру в этот период рекомендуется с первого модуля «Говорящие карточки», пока дети хорошо не запомнят названия деревьев, их особенности и места произрастания в нашем регионе.

Когда дети освоят все правила, они могут начинать игру самостоятельно, выбрав любой модуль. За каждое правильно выполненное задание игрок получает фишку. Тот, у кого по завершении игры больше фишек — победитель.

Структура и ход игры

1. Модуль «Знакомство с деревьями».

Задачи:

- вызвать у воспитанников интерес к изучению деревьев и их значению в природе;
- развивать речь детей;
- познакомить с использованием доступных образовательных цифровых технологий.

В начале игры педагог, разложив перед детьми карточки с изображением деревьев, предлагает выбрать любую карточку, назвать дерево, изображённое на ней, попробовать рассказать о нём. Остальные участники игры выслушивают ребёнка, по возможности дополняют его рассказ. После чего воспитатель говори детям, что карточки с изображением деревьев не обычные, а «говорящие», на них есть специальный значок, это - QR–код. И, если затрудняетесь с ответом, воспользуйтесь QR–кодом и посмотрите короткий видео-рассказ об этом дереве. Для этого игроку необходимо, используя электронный планшет или мобильный телефон, открыть приложение «Объектив», навести камеру телефона/планшета на QR-код, нажать стилусом на появившуюся ссылку и посмотреть короткий видеоролик.

Сегодня уже не возникает сомнений в том, что многие дошкольники свободно владеют различными гаджетами, у них формируется новый тип восприятия информации, поэтому этот этап обучения и приобщения к использованию цифровых технологий происходи довольно быстро и успешно (рис.1) [1].

Рисунок 1. «Говорящие карточки» - Деревья

2. Модуль «С чьей ветки эти детки?»

Задачи:

- уточнить представления детей о форме листьев деревьев, о плодах и их предназначении;
- продолжать обучать использованию цифровых технологий.

Для выполнения заданий второго модуля детям предлагается 12 пар карточек-пазлов. Пазлы с изображением деревьев раскладываются вниз картинкой. Игрок берёт карточку, не представляя, какое дерево на ней изображено, переворачивает, называет дерево. Затем ребёнок говорит, как называется плод этого дерева и выбирает пару своему пазлу и кладёт карточку так, чтобы пазлы совместились. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Если же игрок сомневается в правильности своего ответа, он может воспользоваться приложением «Объектив». Для этого надо навести камеру телефона/планшета на изображение на карточке (плод/листок), нажать стилусом на поиск *(лупа)* и, если умеешь читать, получить правильный ответ, если нет, попросить педагога прочесть ответ. При подведении итогов этого модуля уточняется представления участников игры, зачем нужны дереву плоды (рис.2) [2].

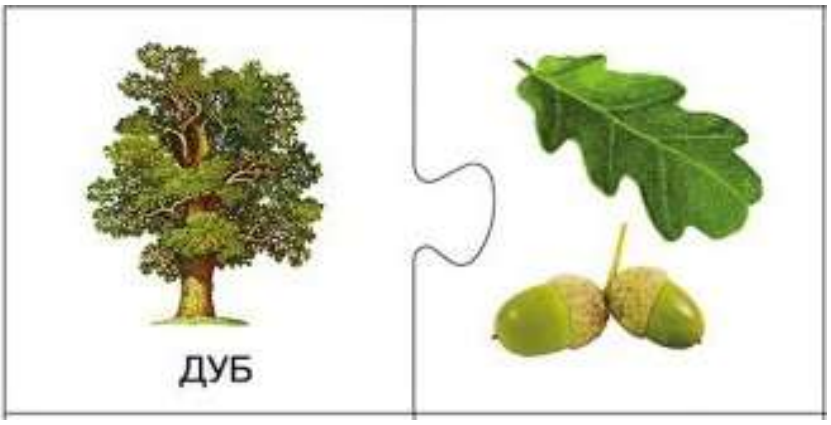

Рисунок 2. Пазлы «Дерево. Лист. Плод»

После выслушивания ответов-предположений, педагог обобщает и поясняет, что в плодах деревьев находятся семена. А дерево, как и другие растения, размножается

семенами. Далее игрокам *(по желанию)* рассказать/описать цикл развития дерева *(например, дуба или каштана)*, используя постер «Цикл развития дерева». За выполнение этого приложения игроку выдаётся добавочная фишка (рис.3).

Рисунок 3. Демонстрационный постер-образец «Цикл развития дерева»

3. Модуль «Вырасти дерево для города»

Задачи:

- учить соотносить дерево и его семена/плоды;
- уточнить представления детей о том, как обеспечить оптимальные условия для роста дерева;
- вызвать желание украсить своими «деревьями» родной город.

Для выполнения этого задания используются набор карточек цикличных пазлов «Вырасти дерево для города».

Сначала игрокам предлагается выбрать карточку с изображением дерева, которое они хотели вырастить и подарить городу. Это будет предпоследний пазл. Первым пазлом должна быть картинка с изображением плода или семенами дерева. Для этого игрок должен вспомнить, как называется плод или семена выбранного им дерева, затем найти пазл и положить его первым. После этого ребёнок вспоминает, как надо заботиться о своём дереве, подбирая и выкладывая последовательно нужные пазлы-картинки. Если игрок сомневается в правильности своего выбора пазлов, он может воспользоваться в качестве подсказки постером «Цикл развития дерева» (рис.4).

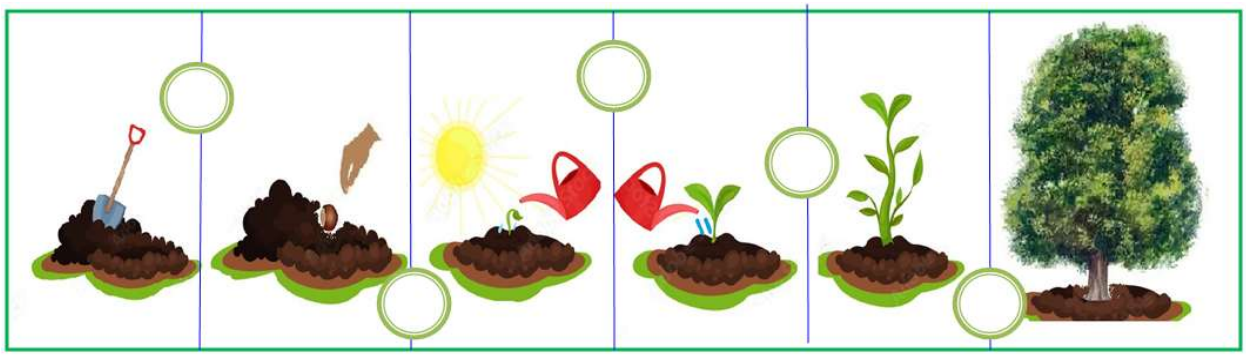

Рисунок 4. Карточки цикличных пазлов для задания «Вырасти дерево для города»

Когда все пазлы собраны и «дерево выросло», нужно подумать, где бы хотелось, чтобы ваше дерево посадили в городе-герое Волгограде и почему. Далее выбирается последний пазл с изображением этого желаемого места (рис.5).

Рисунок 5. Карточки «Выбери место посадки дерева в городе»

После освоения правил этого модуля у детей возникает желание применить на практике свои знания. Желательно предоставить им такую возможность. Дети могут выбрать в «Банке семян» семена или плод дерева и посадить его в горшочек с землей, если это зимний период, или в специальной грядке детсадовского мини питомника, если это теплое время года. При постоянном наблюдении и уходе за своим деревом знания ребёнка превращаются в навыки, формируется заботливое отношение к природному объекту.

4. Модуль «Зелёный парк».

Задачи:

- уточнить представление детей о хвойных и лиственных деревьях и кустарниках;
- вызвать желание украсить город красивыми зелёными насаждениями, организовав парки;
- побуждать участников игры комментировать свои действия, придумывать названия паркам.

Задание: придумать проект городского парка состоящего только из лиственных пород деревьев; только из хвойных пород деревьев; смешанный парк, дать парку название, дополнить его фонтанами и клумбами (если нужно). Задание можно выполнять в парах, а также в командах. Победителем считается тот, кто быстрее выполнил задание, правильно назвал деревья и аргументированно комментировал свои действия.

Для выполнения этого задания используется магнитная мини-доска, набор картинок фигурок деревьев, фонтанов и цветочных клумб на магнитной основе для моделирования городских парков по принципу «Парк лиственных деревьев», «Парк хвойников», «Смешанный парк» (рис.6).

Рисунок 6. Набор картинок-фигурок деревьев, фонтанов, цветочных клумб для моделирования городских парков

5. Модуль «Раскрась дерево».

Задачи:

- развивать и совершенствовать чувство цвета, передавать при раскрашивании оттенки заданных времён года;
- совершенствовать умение передавать в рисунке форму листьев определённых деревьев;
- воспитывать аккуратность, желание добиваться хороших результатов.

Детям на выбор предлагаются карточки-раскраски с изображением уже знакомых деревьев и даются задания: «Раскрась изображение дерева в летнее время года», «Раскрась дерево в осеннее время года», «Раскрась дерево так, как будто наступила весна» (рис.7) [3].

Для выполнения заданий дети вставляют в прозрачные планшеты-вкладыши, обводят контур дерева, прорисовывают детали и раскрашивают изображение смываемыми фломастерами. Все работы выставляются на краткосрочной выставке.

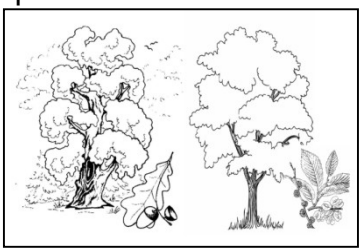

Рисунок 7. Карточки-раскраски «Деревья»

6. Модуль «Истории о деревьях. Сторителлинг»

Задачи:

- обогащать словарный запас детей, побуждать к рассуждению, к рассказыванию;
- активизировать память и внимание;
- способствовать развитию логического мышления
- воспитывать любовь к природе малой Родины.
- Для овладения технологией сторителлинг не требуется специального дополнительного обучения. Возможно использование следующих видов сторителлинга:
- ***классический,*** когда педагог выступает эталоном для подражания, самостоятельно иллюстрируя какую-либо информацию, сказку или рассказ о конкретном природном объекте — дереве;

• ***активный***, когда педагогом формируются проблемы, цели и задачи будущей истории, а дети вовлекаются в процесс формирования и пересказа истории. Этот вид более сложный, поэтому пока дети не усвоят правила и не познакомятся со всеми картинками-персонажами, торопиться не следует.

Говоря о структуре создаваемых историй, стоит отметить, что они состоят из трёх традиционных частей:

1.Вступление (короткое, постановка вопроса, обозначение проблемы, которые должны вызвать у слушателя интерес).

2. *Развитие события.*

3. *Заключение* (короткое).

Опыт использования технологии сторителлинг позволяет сделать вывод, что у воспитанников не только расширяется познавательная сфера, но и развивается речь, совершенствуются коммуникативные навыки. Рассказчик сопровождает свой рассказ, сказку или историю яркими магнитными иллюстрациями, размещая их на магнитной доске. Получается, как бы, театр, наоборот, наполнение и декорации появляются постепенно, по мере того, как разворачиваются действия или события в пьесе. При этом по ходу действия факты и события могут варьироваться и меняться (рис 8).

Рисунок 8. Магнитная мини-доска и набор фигурок-персонажей на магнитной основе для сторителлинга

II. Рекомендации по использованию дидактического игрового пособия *«Вырасти своё дерево» в практике работы*

Авторское дидактическое игровое пособие «Вырасти своё дерево» — это не просто игра, а своеобразная образовательная платформа, которая способствует развитию познавательной активности, экологического сознания, логического мышления, мелкой моторики, формированию у детей интереса к природе и родному краю, совершенствованию интеллектуальных способностей, обогащению связной речи, воспитанию художественно-эстетического вкуса.

Эмоциональная вовлеченность детей в процесс делает обучение эффективным и увлекательным, формируя устойчивый интерес к изучению природы и любви к Родине.

В представленной методической разработке подробно описана технология реализации целей и задач игрового пособия. Имеются приложения к каждому модулю.

Такое игровое пособие при желании можно изготовить в любом дошкольном учреждении.

Игра «Вырасти своё дерево» может стать началом более глубокого изучения экологии и формирования патриотизма. Воспитатели могут предложить детям продолжить заботиться о реальных деревьях, например, участвуя в акциях по озеленению или высаживая саженцы в своем дворе или на территории детского сада. Это позволит детям не только применить полученные знания на практике, но и ощутить свою значимость в процессе сбережения и охраны окружающей среды.

Воспитанниками МОУ Центра развития ребенка № 11 выращено более 100 саженцев деревьев, большая часть которых передана для озеленения территорий других образовательных учреждений, а также для снижения антропогенной нагрузки и озеленения территорий предприятий, находящихся в промышленной зоне Красноармейского района Волгограда. Педагогическим коллективом накоплен значительный опыт использования инновационных технологий и методов эколого-патриотического воспитания, в том числе и авторских.

Важно вовлекать родителей в процесс эколого-патриотического воспитания. Воспитатели могут организовать детско-взрослую игру, где дети и их родители смогут вместе выполнять игровые задания, быть примером для своих детей. А затем вместе ухаживать за деревьями, участвовать в экологических акциях или просто наслаждаться природой. Это создаст единую эколого-патриотическую среду, где семья будет поддерживать, и развивать ценности, заложенные в детях.

Ссылки на источники

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (Приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 № 1028(Зарегистрировано в Минюсте России 28.12.2022 № 71847) http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212280044.
2. Масленникова О.М. Электронный сборник «Деревья Волгограда» https://cloud.mail.ru/public/Ex7M/XmTrDL6S5 - [Дата обращения 01.10.2025].
3. Бурмистрова Л.Л. Наглядно-дидактическое пособие «Расскажите детям о деревьях»; издательство «Мозаика-Синтез», 2008.
4. Шорыгина Т.А. Пособие «Беседы о деревьях и кустарниках с детьми 5—8 лет»; издательство ООО «ТЦ Сфера», 2018.