

## **МЕТОДЫ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ**

*В представленной статье рассматриваются инновационные методы, позволяющие формировать экологическую грамотность. К ним относятся методы игрового моделирования. Они позволяют создать нестандартную развивающую экологизированную игровую среду, способствуют развитию эмоционально-чувственной сферы личности будущего учителя, обеспечивают позитивный опыт по взаимодействию с окружающим миром, позволяют приобрести навыки экологически значимой деятельности.*

К наиболее эффективным инновационным методам формирования экологической грамотности относятся *методы игрового моделирования*. Исследователи игровых методов отмечают их многообразное воспитательное значение. С.А.Шмаков, Н.Я.Безбородова, рассматривая игру как воспитывающую деятельность, отмечают специфику игры как единственного воспитательного средства, деятельности, которой нельзя заставить заниматься, поскольку основывается она «на принципах добровольности и удовольствия» [1].

Игры должны отвечать определенным требованиям: ориентироваться на всех вместе и на каждого отдельно; их содержание должно быть интересно всем играющим; в играх должен быть большой выбор разных ролей. Игра должна обладать большим творческим потенциалом, питающим свободу действий, экспромт, импровизацию; при организации игры обязателен учет индивидуальных особенностей; игра должна давать широкое поле для творческого общения, самовыражения, самореализации; игра должна обладать единством формы и содержания, быть основой сотворчества детей. При соблюдении этих требований игра становится мощным средством воспитательного процесса, в частности, экологического образования будущих учителей.

Игровая система отличается от ее реального управленческого аналога главным образом тремя позициями:

1) реальные работники аппарата управления заменяются исполнителями ролей этих работников;

2) реальная информация о производстве заменяется псевдореальной информацией, получаемой с помощью имитации производственных процессов (в этом заключается имитационный аспект рассматриваемых моделей);

3) в игре, как правило, сжимается масштаб времени и упрощается организационная структура (в этом заключается экспериментальный характер игровых моделей).

Одной из наиболее распространенных и многочисленных видов игрового моделирования в учебном процессе являются деловые игры.

Основные характеристики деловой игры, отличающие ее других интерактивных обучающих технологий, следующие:

- моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке управленческих или профессиональных решений;

- распределение ролей между участниками игры;

- различие ролевых целей при выработке решений;

- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;

- наличие общей цели у всего игрового коллектива;

- коллективная выработка решений участниками игры;

- реализация цепочки решений в игровом процессе;

- многоальтернативность решений;

- наличие управляемого эмоционального напряжения;

- наличие разветвленной системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры (поощрение и наказание, оценка принимаемых действий участников деловых игр).

Сценарии деловых игр экологического содержания позволили сформулировать те позитивные моменты, которые дает их использование в процессе формирования экологической грамотности будущих учителей, в частности:

- повышается интерес к учебным занятиям и к тем экологическим проблемам, которые моделируются и разыгрываются в деловых играх;
- растет познавательность в процессе обучения, характеризующаяся тем, что обучаемые получают и усваивают большее количество информации, основанной на примерах конкретной экологической действительности, что способствует приобретению участниками игры навыков принятия конструктивных решений;
- изменяется мотивация обучаемых к освоению экологических знаний;
- растет самооценка у будущих учителей, а у тех, у кого на начало игры самооценка была завышена, она становится более объективной;
- накопленный в процессе деловой игры опыт дает возможность более правильно оценивать возможные реальные экологические ситуации и использовать это в профессиональной деятельности;
- участие в деловых играх развивает экологическое мышление будущих учителей, в конечном счете, влияет на ментальность участника игры;
- в процессе деловой игры реализуется системный подход к решению актуальных экологических проблем.

Из сказанного видно что целевая направленность деловой игры экологического содержания связана с системой мотивации. И, как следствие, формирует устойчивую установку на процесс саморазвития экологической грамотности будущих учителей. Поскольку деловая игра, как любая имитационная, по своей природе двупланова, то структура и технология игры могут обеспечивать реализацию двоякого рода мотивов - реальных и условных, а также игровых и педагогических. Представим ряд сценариев игрового моделирования, используемого нами в ходе реализации формирующего этапа эксперимента.

Наиболее эффективными являются *медиаобразовательные экологические игры*, т.е. экологические игры, построенные на медиаматериале или включающие элементы медиа. Так, например, после просмотра видеоматериала, посвященного проблеме Арала, был организован конкурс критических статей, написанных на данный видеоматериал; конкурс афиш и плакатов к нему; конкурс рекламы или антирекламы, в зависимости от отношения к просмотренному материалу; конкурс сочинений, выражающих личное отношение к увиденному. При этом, игры-конкурсы могут включать в себя элементы медиа, что усиливает эффект от их проведения. Например, экологическая разведка может быть проведена с использованием видеокамеры, и отснятый материал может лечь в основу «фильмов» об исследуемой проблеме, конкурс которых можно провести между различными группами участников.

Конкурс знатоков голосов птиц и животных можно провести не только с использованием аудиозаписей (без которых невозможен этот конкурс), но и используя видеоматериалы об этих птицах и животных, которые можно показывать после каждого угаданного голоса. Таким образом, зрительная память закрепит знания, полученные многими участвующими в этом конкурсе.

Конкурс знатоков природы можно полностью построить на видеоматериале, показывая видеосюжеты о разных обитателях нашей планеты и предлагая рассказать о них как можно больше. Победителей можно наградить книгами о природе.

Конкурс-аукцион представляет собой серию тематических вопросов и заданий, предлагаемых участникам состязания, соревнующимся в лучшем знании какой-либо экологической проблематики. Компетентный ведущий объявляет задание и выставляет разыгрываемый приз. При разыгрывании аукциона, например, на тему «Мир млекопитающих», игра ведется до тех пор, пока молоток ведущего не ударит трижды, а участник, назвавший последний правильный ответ, не получит приз. Причем во время игры можно после каждого прозвучавшего названия показывать слайды с обозначенным животным.

Конкурс проектов по охране природы представляет собой защиту проектов индивидуально или группой по заранее объявленной тематике; и в этом случае желательно включить видеоматериал во время защиты проекта. При подготовке к защите могут использоваться материалы прессы и телевидения. Жюри отмечает лучшие проекты и награждает победителей.

Такие конкурсы, как конкурс кроссвордов, конкурс «Что? Где? Когда?», экологическое «Поле чудес» предполагают изучение участниками конкурсов большого количества книжного материала, а также материалов прессы и сайтов Интернета.

Экологические конкурсы обязательно включают экологическую викторину, вопросы которой также должны подтолкнуть будущих учителей к поиску сведений экологического характера с помощью книг, периодики, Интернета.

Среди сюжетно-ролевых игр следует отметить игру «Наш город». В данной игре наиболее интересными с точки зрения использования медиа представляются «Исторические памятники города Тараз», на эту тему организуются игра-викторина, в процессе проведения которой можно использовать видеоматериалы, экскурсии, выставку книг, доклады, иллюстрируемые слайдами, плакатами, фотографиями, видеоматериалом и т.д.

В целом можно смоделировать многочисленные сюжетно-ролевые игры. К ним относится «Судебный процесс», направленный на освоение знаний по экологическому правоведению. Участники игры разыгрывают воображаемый судебный процесс с использованием «документальных» съемок как доказательства вины экологической катастрофы в Семипалатинске. Участвуют прокурор, судьи, адвокаты, обвиняемые, свидетели, эксперты.

Сюжетно-ролевая игра «Озоновые дыры» позволяет использовать разнообразные средства медиа. В состав игры включены различные специалисты, изучающие флору и фауну, строение и химический состав Земли, атмосферы. Членам игры можно пользоваться любыми данными средств массовой информации. В данной игре раскрываются проблемы изменения природной активности.

По мнению будущих учителей, эффективность процесса формирования экологической грамотности может быть обеспечена лишь в случае систематического и комплексного использования различных методов, в том числе игровых.

Реализация программы «Студенческие отряды», организованной ректором Таразского государственного педагогического института М.Н.Сарыбековым, в течение ряда лет приносит положительные результаты. Она позволяет включить будущих учителей в длительную сюжетно-ролевую игру, проведение которой вполне применимо в условиях летнего отдыха, и направлена на поэтапное освоение природоохранного движения молодежи.

Современные экологические программы, в частности, программа «Студенческие отряды», имеют целью воспитание экологической грамотности будущего учителя. У каждого участника программы есть свои мотивы участия, ему предстоит научиться жить по правилам и законам окружающей среды. Несомненно, участие в деловой игре не только формирует экологические умения и навыки у участников игры, но и развивает каждого из них. К таким целям относятся приобретение экологического опыта; овладение социальными нормами формальной коммуникации; формирование положительной установки на экологическую деятельность; корректировка индивидуального стиля; развитие навыков коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества и мн.др.

В ходе игры предусмотрено множество ступеней, прохождение которых приведет будущих учителей к мысли о необходимости бережного отношения к родной земле. Объективные условия для реализации этой цели обеспечиваются на всех этапах игры, прежде всего, с помощью таких конструктивных элементов деловой игры, как нормы и правила, система материального поощрения и наказания, система экспертного оценивания результатов и продвижения вперед. При этом используется множество средств для достижения этой цели, одним из которых должно стать использование широких возможностей медиа с целью воспитания экологической грамотности будущих учителей.

К сюжетно-ролевым играм относится также длительная игра «Строим город». Игра включает в себя 3 строительные площадки. Шаг за шагом дети осваивают роль гражданина города – любимого, ухоженного, экологически чистого города своей мечты. На каждой строительной площадке присутствует зрительный ряд, включающий в себя необходимые демонстрационные материалы, наглядность (в том числе широко используются видеосюжеты) и звуковой ряд, включающий музыкальное оформление и соответствующие тематике «естественные шумы», записанные предварительно в городе и природе. «Примерив» на себя экологически позитивную роль, будущий учитель приобретает положительный опыт взаимодействия с окружающим миром.

Таким образом, медиаобразовательные экологические игры, применяемые нами, создавая нестандартную развивающую экологизированную игровую среду, способствуют развитию эмоционально-чувственной сферы личности будущего учителя, обеспечивают ему позитивный опыт по взаимодействию с окружающим миром, позволяют приобрести навыки экологически значимой деятельности.

Направленность используемого метода игрового моделирования в формировании установки

на саморазвитие экологической грамотности будущего учителя имеет двоякий смысл. Во-первых, мы использовали экологические игры с целью формирования собственно искомой экологической грамотности будущих учителей. Во-вторых, мы задались целью обучить будущих учителей технике игрового моделирования экологического содержания, что, несомненно, способствовало бы повышению эффективности их экологической деятельности в будущей профессиональной деятельности. С этой целью нами была организована программа тренингов «Техника экологических игр», которая предполагает проведение нескольких тренинговых занятий:

*1 занятие: «Техника выработки сценария для создания положительной мотивации на экологическую деятельность».*

Цель занятия – создание устойчивой положительной мотивации на экологическую деятельность.

*2 занятие: «Техника подготовки, разработки и описания экологической игры».*

Цель занятия – овладение будущими учителями техникой подготовки, разработки и описания экологической игры.

*3 занятие: «Техника проведения экологической игры».*

Цель занятия – раскрытие последовательности шагов проведения экологической игры.

Предложенная программа тренингов «Техника экологических игр» направлена на сознательное участие, а также обеспечение на основе самоуправления высокого уровня экологической грамотности в решении природоохранных задач.

Существенную роль в формировании установки на саморазвитие экологической грамотности будущих учителей сыграла и сфера неформального природоохранного образования. Данная сфера включает разветвленную сеть общественных природоохранных организаций, научно-технические и научно-просветительские экологические центры, летние лагеря для учащихся, заповедники, парки, тематические природоохранные выставки, экскурсии, молодежные движения, дебаты, дискуссии, диспуты по вопросам экологического просвещения. Одной из оптимальных сфер неформального природоохранного образования является телевидение. Успешно выполняют задачу повышения экологической грамотности телевизионные программы российского телевидения «В мире животных», «Клуб путешественников», «Путешествие натуралиста», «Среда», «Ребятам о зверятах»; казахстанского телевидения «Ел мен Жер», «Ауыл - аймак», «Хабар - жер», «Саяхат», «Подводный мир» и т.д., прививающие любовь к животным, несущие знания об их жизни, среде обитания, повествующие о примерах доброты, чуткости во взаимоотношениях с природой. На реализацию задач экологического образования и воспитания направлена и так называемая экологическая реклама. Рекламные ролики с экологической пропагандистской направленностью можно условно разделить на следующие группы [2]:

- те, в которых говорится о том, что своим отношением к природе человек ставит под угрозу жизнь будущих поколений;

- те, в которых показаны зоны экологических бедствий;

- те, в которых изображается угрожающая перспектива будущего Земли;

- те, в которых демонстрируется губительность для здоровья человека последствий загрязнения окружающей среды;

- тематические ролики с императивными указаниями «Не сорите», «Экономьте воду», «Экономьте электроэнергию» и т.д.

Сообщая о существовании экологических проблем, рекламные ролики стимулируют интерес к проблемам экологии и, при условии неоднократного повторения, оказывают своего рода психическое давление на человека, которое в конечном итоге может привести к изменению его взглядов, заставить задуматься о правильности своего собственного поведения и направления, в котором движется современная цивилизация [2].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что телевидение в сфере экологического образования, не утрачивая своих прежних функций, приобретает черты принципиально нового педагогического (и журналистского) направления, в котором играет роль не только проводника информации, но и ее интерпретатора. Одновременно телевидение, благодаря ряду своих отличительных особенностей, воздействует на формирование личности, выполняя в связи с этим позитивную роль в педагогическом и образовательном процессе. Следовательно, можно сделать вывод о наличии позитивных достижений СМИ в деле формирования экологической грамотности населения.

1. Дерябо С.Д. Ясвин В.А. Экологическая педагогика и психология. -Ростов-на-Дону: Феникс,1996.
2. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития: Инновационный курс: -В 2 кн. Андреев. - Казань: Изд-во Казанского ун-та, 1996. Кн. 1. – 568 с. Кн. 2. – 318 с.