

**Честность и принципиальность. Устойчивость взглядов и убеждений, способность открыто и корректно высказывать свое мнение, проявлять самокритичность, давать оценку антиобщественным поступкам.**

***Игра-ранжирование «Выбор устойчивого будущего»***

**Ход игры**

Учитель рисует на доске (листе бумаги) клетки, расположенные в виде вертикального ряда и раздает участникам записанные на отдельных листах-полосках 9 тезисов для обсуждения, обозначенных цифрами (буквами):

- 1) Выживание биосферы гораздо важнее выживания человечества.
- 2) Природные ресурсы должны использоваться преимущественно развитыми странами, обладающими технологиями их переработки.
- 3) Проблема увеличения численности населения возникла из-за того, что темпы потребления, существующие в развитых странах, слишком высоки, а не из-за того, что слишком велик прирост населения в слаборазвитых странах.
- 4) Ввиду стремительного обострения экологических проблем их решение более важно, чем социальных и экономических проблем.
- 5) Следует снизить объем выбросов углекислого газа ввиду глобального потепления климата.
- 6) Мы должны заботиться о земле не потому, что мы «унаследовали ее у своих родителей, а потому, что мы взяли ее в займы у своих детей».
- 7) Проблемы, стоящие перед обществом, должны решать преимущественно правительства и государственные органы.
- 8) Все живое имеет такое же право на жизнь, как и люди.
- 9) Загрязнение окружающей среды – основная проблема, требующая неотложного решения

Данные тезисы необходимо расположить по степени значимости, начиная с наиболее существенного. После того, как каждый ученик выстроил последовательность произвольно, формируются малые группы. В каждой группе выстраивается и обсуждается единая последовательность тезисов. Группы представляют результаты своей работы, которые затем обсуждаются всеми учениками.

**Комментарий.** В зависимости от содержания задание помогает обсудить как глобальные, так и индивидуальные проблемы при условии свободного личного обмена мнениями. При обсуждении важно предоставить возможность высказаться участникам с различными точками зрения. Следует избегать оценки суждений участников. Поиск компромиссов в этом упражнении помогает учащимся понять, что решение проблем предполагает баланс интересов, учет различных, в том числе, противоположных точек зрения.

***Игра – тренинг «Интерпретация карточки»***

**Ход игры**

Учащиеся сидят на стульях, расставленных по кругу. В центре круга лежат около ста почтовых открыток или каких-либо других картинок (вырезки из журналов, календарей, рекламная продукция, плакаты и т.д.) с различными изображениями.

Участники встают со стульев и образуют круг, кладя руки на плечи соседа. При этом педагог дает следующее задание: «Мы сейчас медленно и спокойно пойдём по кругу, не разговаривая и полностью концентрируя свое внимание на картинках. Вам необходимо выбрать ту картинку, которая, на ваш взгляд, наиболее ярко отражает ту или иную проблему в обществе. С помощью этой картинки Вы должны рассказать нам о тех мыслях, чувствах, переживаниях, ощущениях, о степени своей удовлетворенности (неудовлетворенности), которые возникли в душе, глядя на эту картинку. Далее идет обсуждение проблем, отражение которых участник обнаружил на своей картинке.

### **Комментарий**

Обмен впечатлениями от картинок может привести к дискуссии в рамках рассмотрения различных социальных, экологических, экономических проблем окружающей среды.

### ***Интеллектуальная игра «Установи связи устойчивости»***

#### **Ход игры**

Ученики делятся на пары. Понятия, между которыми надо найти связь, ученики выбирают, бросая кубики. Красный кубик означает общество (социум), зеленый - природу, голубой - экономику. Каждая из этих категорий содержит шесть понятий:

**ПРИРОДА:** воздух, вода, почва, местообитания, лес, полезные ископаемые.

**ЭКОНОМИКА:** промышленность, сельское хозяйство, мировая экономика, трудоустройство, местная промышленность, рынки сбыта.

**ОБЩЕСТВО:** жилье, образование, медицинское обслуживание, нищета, культура, политика.

Каждая пара по очереди бросает кубики, а затем в течение 2 мин. обсуждает и высказывает одно-два предложения, связывающие все три понятия.

Если пара затрудняется с ответом, то право высказывания переходит к следующей паре. Игра продолжается, пока не будут обсуждены все понятия или пока не выскажутся все пары.

После каждого раунда идет обсуждение и обобщение выявленных учениками связей.

### **Комментарий**

Предлагаемая игра помогает изучить взаимосвязи между социальным, экологическим и экономическим компонентами окружающей среды, а также способствует формированию устойчивости взглядов и убеждений, умению корректно высказывать свое мнение.

**ВООБРАЖЕНИЕ - способность к созданию комплекса ощущений, не вытекающих явно из происходящего и служащих основанием ассоциативного мышления и фантазерства.**

***Игра – представление «Сила воображения»***

#### **Ход игры**

Участникам предлагается мысленно перенестись в какие-либо ситуации некорректного поведения с общественной точки зрения или с позиции здорового образа жизни. При этом речь идет об образном представлении ситуаций, участниками или свидетелями которых учащиеся были сами (нерациональное использование воды, покупка чипсов, несанкционированная вырубка деревьев, унижение подростка, проезд без билета и т.д.). Учащиеся должны образно представить такую сцену, которая может произвести сильное впечатление и заставит серьезно задуматься. При помощи словесной поддержки - вопросов и заданий - педагог пытается помочь каждому ученику ярче представить, вообразить или увидеть эту сцену. Возможна также зрительная поддержка (фотографии, видеоматериал, картины, рисунки, слайды и т.п.), а также использование музыкального фона, имеющего, как правило, сильное воздействие на эмоционально – чувственную сферу человека.

После этапа образного представления учащимся предоставляется возможность обменяться друг с другом мыслями и чувствами по поводу услышанного и увиденного.

### **Комментарий**

Метод также известен под названием «Мысленное путешествие». Он способствует очень интенсивному, целостному соприкосновению с какой-либо социально-эколого-экономической проблемой и серьезному размышлению над ней. Затрагивая внутренний мир человека, это упражнение способно оказать сильное эмоциональное воздействие на учащихся.

### ***Игра – тренинг «Мне нравится»***

#### **Ход игры**

В центр круга педагог кладет стопку карточек с рисунками (их должно быть больше, чем учеников). Все по очереди берут карточки, и в зависимости от рисунка, составляют предложение. На карточках могут быть изображены растения, животные, играющие детеныши животных, различные фрагменты из жизни людей: отдых, работа на приусадебном участке, производственное совещание, митинг, уборка территории, посадка деревьев и т.д.

Педагог первым составляет предложение со своей карточки, задавая фразу для всех участников. Например, «Мне нравится смотреть (как играют дети на игровой площадке у стен многоэтажного дома)». Далее следует начало другой фразы, например, «Мне хочется, чтобы люди убирали мусор в лесу», «... поставить на крыше солнечную батарею».

Возможные варианты начала предложений:

- «Мне очень приятно, когда...»;
- «Самое важное для меня...»;
- «Мне нравится, когда мои друзья (мама, папа)...»
- «Мне бывает жалко (обидно, стыдно), когда...»

#### **Комментарий**

Данное упражнение позволяет формировать у детей субъектное отношение к объектам окружающей среды. Возможность возникновения субъективизации определяется тем, насколько деятельность, в которую

включен ученик, способствует возникновению чувства удовлетворенности, собственной значимости, социальной ответственности и т. п.

**САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ** - способность к разрешению противоречий в поступающей информации без опоры на общепризнанное мнение или авторитеты, ее практическое применение.

**САМОПОНИМАНИЕ** - понимание собственной сущности и уровня личностной ценности, осознание принимаемых решений и сделанного выбора.

*Интеллектуальная игра «Стакан чаю»*

**Ход игры**

Учащиеся сидят на стульях, расставленных по кругу. В центре круга на полу лежит или стоит какой-либо предмет, который можно самым разным способом связать с какой-либо из проблем устойчивого развития. Этот предмет должен обладать достаточной социально- бытовой значимостью и способен вызвать в памяти участников различные эколосоциально-эколого-экономические ситуации, в которых он может играть существенную роль.

Например, предмет- стакан чаю; выход на проблемы- истощение водных ресурсов, использование стеклянной тары вместо пластиковой, условия труда при сборе чая, использование пестицидов на чайных плантациях, здоровый образ жизни и т.д.

Участникам предлагается высказаться спонтанно.

**Комментарий**

Желательно, чтобы педагог смог предложить такие предметы, которые бы были способны затронуть эмоциональную сферу участников. В этом случае оживленный обмен мнениями и информацией обеспечен. Можно предложить участникам вносить свои идеи относительно предмета в центре круга.

*Ролевая игра «Магазин одной покупки»*

**Ход игры**

«Каждый учащийся берет на себя определенную роль - «покупателя», «продавца» или «консультанта». Учащийся -«покупатель» входит в «Зал покупок, где на столе разложены «товары» - карточки, на которых написаны названия различных предметов: например, освежитель воздуха аэрозольной упаковке; набор полиэтиленовых пакетов; мопед; жевательная резинка; собрание сочинения А.П.Чехова и т.д.

«Продавец» предлагает «покупателю» выбрать покупку и пройти в «Зал размышлений», где можно подумать о плате за товар. На оборотной стороне каждой карточки «товара» указана «цена» (например, «Способствует образованию озоновых дыр», «Загрязняет атмосферу», «Способствует накоплению мусора», «Из-за приобретения данной вещи мама будет вынуждена отказаться от бассейна и лечебных процедур» и т.д.). Таким образом, ученик ставится перед осознанным выбором, от которого зависят обстоятельства его дальнейшей жизни, затрагивается система социально – ценностных отношений.

Приняв решение, «покупатель» переходит в «Зал возврата покупок» и говорит «консультанту» о своем решении — купить или не покупать. «Консультант» пытается повлиять на решение «покупателя», приводя доводы

«за» или «против» покупки. Выслушав ответ, консультант благодарит за покупку или сожалеет о возврате.

### **Комментарий**

Данная игра способствует также формированию таких качеств как гуманность, забота о своем здоровье и здоровье окружающих.

**АРТИСТИЧНОСТЬ - умение перевоплощаться, "переходить" в различные состояния человеческой природы и восприятия происходящего.**

### ***Прием «Озвучивание ролика»***

Учащимся предлагается просмотреть видеоролик без звука. Затем, работая в парах, группах или индивидуально, ребята придумывают текст для озвучивания. В зависимости от уровня знаний учащихся задание можно изменять: текст неполный, лишний текст, перепутанный, с пропущенными словами и т.д.

### **Комментарий**

Система школьных оценок, замечания взрослых заставляют ребенка вести себя согласно чужим ожиданиям. Побочные последствия этого - отказ от нового и шаблонность. Данный прием способствует раскрытию творческих способностей школьников, развитию креативного мышления, неординарного восприятия действительности.

**Общительность — качество личности, выражающее потребность и способность человека к общению, контактам с другими людьми, установлению с ними взаимопонимания.**

### ***Прием «Время встречи»***

Ребята на подготовленных педагогом карточках записывают время встречи с одноклассниками. Например:

12.00 – 13.00 – Маша К.

13.00 – 14.00 – Максим Т.

14.00 – 15.00 - ...

Эти карточки ученики приклеивают в рабочую тетрадь и пользуются ими в течение учебного года. Учителю для образования пар сменного состава достаточно назвать только время встречи.

Возможный алгоритм работы в парах:

• 1 ученик — выполняет первую часть задания, комментирует, объясняет — он *исполнитель*;

• 2 ученик — слушает первого ученика, осмысливает, задает вопросы — он *контролер*.

Затем ученики меняются местами. Таким образом, каждый работает в двух позициях (исполнителя и контролера) по очереди. Выполнив работу, каждый оценивает себя (свою работу), затем его оценивает напарник. Подводятся итоги, выясняются трудности, намечаются шаги коррекции.

### **Комментарий**

Работа в парах позволяет активизировать деятельность учащихся, способствует более полному проявлению их личностных возможностей. Создаются условия для формирования умений слушать и понимать друг друга.

### ***Метод «Интеллектуальные качели»***

