

объектами природы, изучение законов природы в действии, установление причинно-следственных связей в естественных условиях формирует у сельских школьников ответственность за состояние окружающей среды, собственные интересы и склонности, играет существенную роль и в профессиональной ориентации учащихся.

Важными факторами в образовательном и воспитательном процессе по экологическому направлению должны стать компетенции устойчивого развития:

«учиться знать» – формирование когнитивных компетенций – изучение природы всего края (осуществляется через работу с ключевыми понятиями, познавательные, репродуктивные, актуализирующие, контрольные, обобщенные и проблемные вопросы и задания, ориентирующие на развитие компетентности “учиться познавать живую природу”);

«учиться быть» – формирование мировоззренческих компетенций – формирование нравственной экологической позиции личности ученика (осуществляется через задания, предполагающими рефлексию, самопознание, осознание своей самостоятельности);

«учиться делать» – формирование креативных и оргдеятельностных компетенций (осуществляется через задания на создание конкретного продукта, разработку проектов, выполнение лабораторно-практических работ, работ творческого, исследовательского и реферативного характера);

«учиться жить» – формирование коммуникативных компетенций – включение школьников в экологическое движение, экологически ориентированную деятельность (осуществляется через задания на взаимодействие с другими людьми, на применение экологических знаний и умений в своей жизни для сохранения здоровья своего и своих близких, для сохранения окружающей среды как среды жизни).

Хочется вспомнить слова Махатмы Ганди: «Хочешь изменить планету – начни с себя». Если каждый из нас, а значит и дети за нами, будет этично и заботливо относиться к окружающему миру, мы придем к новым нравственным высотам и сможем сделать этот мир безопасным и процветающим».

Список использованных источников:

1. Бергсон, А. Творческая эволюция / А. Бергсон. – М. : Кучково поле, 2006. – 384 с.
2. Андарало, А.И. Высшая педагогическая школа в государственной политике Беларуси (1944 -1990 гг.) : моногр. / А.И. Андарало, М-во образования Респ. Беларусь, БГПУ. – Минск: БГПУ, 2011. – 252 с.
3. Цыркун, И.И. Система инновационной подготовки специалистов гуманитарной сферы: моногр. / И.И. Цыркун. – Минск: Тэхналогія, 2000. – 326 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ ИКТ В РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА «ЗЕЛЕННЫЕ ШКОЛЫ»

*Калиновская В.М.,
ГУО «Дошкольный центр развития ребенка № 1 г. Могилева»,
г. Могилев, Республика Беларусь*

Аннотация. В статье представлен системный подход к использованию средств ИКТ в реализации образовательного проекта «Зелёные школы». Автором описаны варианты использования компьютерных игр, образовательных медиапутешествий, QR-кодов, робототехнических наборов в образовательной работе с детьми дошкольного возраста по экологическому образованию.

Resume. The article presents a systematic approach to the use of ICT tools in the implementation of the educational project "Green Schools." The author describes options for using computer games, educational media travel, QR codes, robotic kits in educational work with preschool children in environmental education.

Ключевые слова: образовательные ресурсы, природные объекты, медиапутешествие, QR-код, визуализация.

Key words: educational resources, natural objects, media travel, QR code, visualization.

В современных условиях стратегической задачей развития образования является повышение его качества, которое в настоящее время связывается с созданием в учреждениях образования новой образовательной среды, основанной на комплексном использовании информационно-образовательных ресурсов. В настоящее время в образовательном процессе многих учреждений дошкольного образования внедряются новые формы обучения, связанные с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Педагогический коллектив ГУО «Дошкольный центр развития ребенка №1 г. Могилева» является участником образовательного проекта «Зеленые школы». Реализация данного образовательного проекта направлена на формирование экологически грамотной личности ребенка, владеющей практическими навыками в экологическом и природоохранном направлениях. При этом реализуется ряд обучающих, воспитательных и развивающих задач. Реализация проекта способствует становлению целостной картины мира детей дошкольного возраста и основ культуры природоохранного познания ими окружающего мира [1, с.4]. Использование информационных технологий для реализации задач проекта позволило существенно обогатить образовательный процесс и повысить его эффективность. Дети в дошкольном возрасте обладают непроизвольным вниманием и представление изучаемой информации в привлекательной для ребенка форме не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Педагогическими работниками учреждения были разработаны компьютерные игры в соответствии с основными направлениями реализации проекта по разделам «Биоразнообразие», «Энергосбережение», «Водосбережение», «Обращение с отходами». Использование игр на занятиях и других видах деятельности способствовало закреплению и систематизации полученных в ходе организации наблюдений в природе, экскурсий, образовательных ситуаций представлений, повышало познавательный интерес воспитанников к изучаемым природным объектам. Одними из эффективных средств являются медиаресурсы, к которым относятся и образовательные медиапутешествия – электронный продукт, который состоит из трех компонентов: справочно-информационного, интерактивного и контрольно-диагностического. Справочно-информационный компонент представлен виртуальной экскурсией в виде: мультимедийной презентации, видеоролика, 3D модели объекта, геоинформационных систем. Контрольно-диагностический компонент может быть представлен в виде ребусов, кроссвордов, викторин, интерактивных игр, плакатов, ментальных карт, а также вопросов по содержанию образовательного медиапутешествия. Практическая значимость использования образовательных медиапутешествий заключается в возможности изучения как отдельных объектов природного мира, так и освоения экосистем. Тем самым существенно расширяется информационное поле познания ребенка и формируется целостное представление об изучаемых природных объектах и явлениях.

Образовательные туристско-краеведческие медиапутешествия можно использовать как в специально организованном обучении, так и в нерегламентированной деятельности – в процессе организации дидактических игр, бесед, чтения литературных произведений. Использование в образовательном процессе медиапутешествий позволило обеспечить наглядность, облегчить процесс зрительного восприятия и запоминания информации при помощи ярких образов, повысить интерес к изучаемому материалу [1].

Так же для реализации задач проекта мы использовали QR-код. Особенно эффективно использование технологии QR-кода как элемента дополнительной реальности во время образовательной деятельности как в группе, так и на прогулке (можно услышать пение птиц, звуки животных, шум ветра, воды, гром, дождь, информацию об изучаемых природных объектах и др.). Квадратики QR-кодов привлекают детей своей загадочностью, что способствует повышению интереса у воспитанников к занятиям и другим видам деятельности. Также QR-коды мы удачно использовали при взаимодействии с родителями, помещая QR-коды на информационных стендах, буклетах, памятках. Родители могут познакомиться с электронной версией в любое удобное для них время, сохранив QR-код в памяти мобильного устройства. С целью активного вовлечения родителей в образовательный процесс, у нас возникла идея создания игротеки, которая включала в себя дидактические игры и игровые упражнения по экологии, вызвавшим наибольший интерес, либо затруднения в освоении у наших воспитанников. Родителям воспитанников предлагалось проиграть со своими детьми в игры после прохождения темы. Воспитатель раздавал родителям рекламные буклеты, содержащие название темы и QR-код, посредством которого можно было познакомиться с материалами игротеки по пройденной теме. По каждой теме в игротеке предлагался перечень игр с их описанием, а также приложения (карточки), которые можно было распечатать для дальнейшей работы с детьми. Некоторые игры предполагали несколько уровней сложности, вариативность выполнения заданий, что давало возможность их дифференцировать. Наш опыт работы показал, что игротека – эффективная форма работы, в которой активно участвует большинство родителей.

Так же, посредством QR-кода мы создавали интерактивные плакаты, такие как «Зоосад», «Птицы», «Насекомые», «Мир растений». Интерактивный плакат – способ визуализации информации на основе одного изображения, к которому в виде метки прикрепляются ссылки на веб-ресурсы и интернет документы, мультимедийные объекты: видео, аудио, презентации, слайд-шоу, игры, опросы и т.д. Главное достоинство такого плаката – его интерактивность: читатель может знакомиться с информацией в любом удобном для себя порядке и открывать только интересующие его материалы.

С помощью интерактивных плакатов можно собрать и обобщить материал по любой теме, создать виртуальную выставку. Для осуществления обратной связи с родителями воспитанников мы использовали QR-код, посредством которого предусмотрен переход по ссылке на анкету в Google Форме. Собранную информацию мы могли получить в виде таблицы, графиков, которые позволяли понять ошибки и наметить перспективы дальнейшего сотрудничества. Для решения задач образовательного проекта «Зеленые школы» мы также использовали робототехнические наборы. У нас возникла идея, чтобы дети сами собирали информацию о природных объектах для того, чтобы рассказать о них роботу. Так появилась игра «Маленькие экологи».

Мы изготовили игровые поля, разделенные на квадраты 9х9 см с изображением на них насекомых, птиц, растений, произрастающих и обитающих на территории нашего учреждения. Придуманная игровая ситуация состояла в том, что робот-инопланетянин с другой планеты решил познакомиться с планетой Земля и ее жителями. Для этого он выбрал наш детский сад и ребят старшей группы, чтобы они рассказали ему о природе родного края. Для этого я предложила ребятам организовать экскурсионное бюро и разработать экскурсии по разным экологическим маршрутам с изучением различных природных объектов. Дети узнали, что экскурсия – это путешествие по заранее составленному маршруту с посещением мест по заданной тематике и с определенной программой, когда экскурсовод рассказывает и показывает много интересного о чем-либо. Детям было предложено выбрать темы для составления экскурсий по природным объектам, изображенным на игровых полях. Далее, дети вместе с родителями собирали информацию о выбранных объектах и готовили небольшие сообщения.

На занятиях и в других видах деятельности использовался робототехнический набор Мататалаб, в который входит MatataBot, командная башня и панель управления, кодирующие блоки (задающие количество шагов и направление движения), игровые блоки, пластиковые препятствия. Отличительной особенностью набора является отсутствие необходимости использовать компьютер или мобильное устройство для программирования. С помощью специальных кодирующих блоков, дети управляют забавным роботом MatataBot, создают алгоритмы его движения.

В зависимости от темы занятия, я использовала то или иное игровое поле и предлагала детям составить экскурсионный маршрут роботу по тем объектам, с которыми они хотят его познакомить. Например, на занятиях и в других видах деятельности в проекте по теме «Мир растений» дети знакомили робота с различными цветами, деревьями, кустарниками. Для этого они составляли алгоритм движения робота с помощью карточек-стрелок, тем самым определяя его «экскурсионный маршрут» до заданного объекта, затем программировали его согласно алгоритму и запускали его. Когда робот, согласно определенной последовательности движения от точки старта по выбранному маршруту достигал цели, ребенок, который готовил информацию о заданном объекте, рассказывал роботу о нем.

В процессе ознакомления робота с природными объектами дети с большим интересом слушали сообщения своих сверстников, задавали им вопросы, активно обсуждали возникающие проблемные ситуации, знакомили робота с правилами поведения в природе. Также в эту деятельность активно включились родители воспитанников, которые помогали детям подготовить информацию о том или ином объекте, что способствовало эффективному сотрудничеству с семьями воспитанников в решении задач экологического образования детей. Таким образом, посредством использования информационно-коммуникационных технологий у нашего учреждения появились новые дополнительные возможности, способствующие расширению образовательного пространства, активному вовлечению родителей образовательный процесс в решение задач по экологическому образованию наших воспитанников.

Список использованных источников:

1. Смолер, Е.И. Образовательный проект «Зеленые школы» в учреждениях дошкольного образования : учебно-методическое пособие / Е.И. Смолер. – 2-е изд. – Минск : БГПУ, 2020. – 88 с.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ВОВЛЕЧЕНИЯ И МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ОСНОВ ЭКОЛОГИИ

Кастелей А.С.,

*УО «Белорусский государственный педагогический университет им. Максима Танка»,
г. Минск, Республика Беларусь*

Аннотация. В статье рассматривается вопрос применения элементов геймификации в ходе реализации воспитательно-образовательной программы «Экологическая пропедевтика», которая нацелена на формирование экологической компетентности учащихся.

Resume. The article considers the issue of the application of gamification elements during the implementation of the educational program «Ecological propaedeutics», which is aimed at the formation of environmental competence of students.

Ключевые слова: экологическое образование, геймификация, игра.