

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.

Key words: environmental education, gamification, game.

Сегодняшние педагоги работают с учащимися поколений Z и Альфа, при этом, вокруг происходит трансформация согласно вызовам цифрового мира. Один из таких вызовов – применение современных образовательных технологий, которые соответствовали бы и возрастным особенностям учащихся, и образовательным тенденциям.

На современном этапе развития образования педагоги при планировании учебного материала могут руководствоваться невероятным множеством педагогических технологий, которые будут вовлекать и мотивировать учащихся к изучению широкого круга дисциплин. Несмотря на большой спектр технологий обучения главным является правильный их подбор согласно совокупностям целей, содержания, средств и методов обучения и воспитания.

Исследования показывают, что в образовании геймификация призвана сделать увлекательным любое занятие, повышать эффективность и качество обучения, мотивировать к учебе и вовлекать в учебную деятельность. Геймификация базируется на природной склонности человека к игре. Геймификация образования – это использование игровых методов и технологий, направленных на всестороннее вовлечение учащихся в образовательный процесс, их мотивацию и успешное усвоение учебного материала [1].

Для учащихся младшего и среднего школьного возраста ведущей деятельностью является учебно-познавательная (сочетание учебной деятельности и межличностных отношений). В этот период познавательные процессы направлены на изучение основ наук при развитии интеллектуально-познавательной сферы психики. С возрастом сюжетно-ролевая игра ушла на второй план, уступив место учебно-познавательной деятельности, однако элементы игры на уроках остаются неотъемлемой частью образовательного процесса.

Геймификация является сочетанием развивающих и личностно-ориентированных технологий. Это неизбежный этап развития образования, связанный с внедрением информационных технологий в нашу повседневную жизнь и активизацией того самого поколения, для которых игра является наиболее понятным механизмом. Этим и достигается цель обучения – научиться применять полученные знания на практике, в реальной жизни, а не за «хорошую оценку».

Игровой подход в обучении уже успел доказать свою эффективность по сравнению с традиционными методами. Игры нравятся людям всех возрастов, поэтому их используют во всех сферах образования – в школе и университетах, для обучения персонала в компаниях, для учащихся в онлайн-школах. Благодаря игре скучные задачи становятся интересными, а сложные – простыми. Игры вовлекают учащихся в процесс и облегчают восприятие информации.

Геймификация актуальна и в вопросе экологического образования. С помощью игры можно рассказывать о сложных процессах. Например, уже сейчас про изменения климата и влияние человека на планету. Например, уже сейчас digital-агентство WIM.agency разрабатывает игру «Спасем Землю от людей» [2].

Так, автором разработана воспитательно-образовательная программа, рассчитанная на 21 учебное занятие с промежуточными контролями усвоения получаемых знаний, умений и навыков и уровнем сформированности экологической компетентности. Исследование проводится на базе государственного учреждения образования «Средняя школа №62 г. Минска» в параллели учащихся пятых классов. Перед началом работы был проведен первичный (входной) контроль, по результатам которого определены две экспериментальные группы, общей численностью 57 обучающихся и одна контрольная группа (28 обучающихся).

К настоящему моменту разработаны и апробированы 6 занятий согласно программе курса: «Минеральное питание растений и понятие о солях» (образовательный кейс), «Почвы и их характеристики» (STEAM-занятие), «Понятие осадков и их характеристика»

(географическая лаборатория), «Кислотные дожди» (экспериментариум), «Среда обитания и факторы среды. Влияние среды на внешность вида» (моделирование), «Свет как фактор среды» (урок-практикум), и т.д. Промежуточный контроль усвоения материала показал положительную тенденцию формирования экологических компетенций, складывающихся на основе понимания межпредметных связей, отмечено усиление мотивации учащихся к научно-исследовательской деятельности.

В качестве программной среды для организации обучения в рамках воспитательно-образовательной программы был разработан сайт, на котором регистрируются пользователи – учащиеся. Пользователи совершают в игре какие-либо действия и взамен получают вознаграждение (баллы, уровни). Для большего вовлечения учащихся в образовательный процесс диалог ведется от имени вымышленного персонажа – инопланетянина Луи, который в каждой своей миссии сталкивается с той или иной экологической проблемой или проблемным вопросом.

Геймификация, игровые технологии и эдьютеймент как методы и инструменты становятся более востребованными в образовании, т.к. позволяют добиваться качественно нового образовательного эффекта. Подобные технологии не изменяют, а дополняют классические формы обучения, позволяя получить полезную информацию, одновременно получая эмоциональное удовольствие.

Список использованных источников:

1. Алексеева, А.З. Геймификация в образовании / А.З. Алексеева, Г.С.Соломонова, Р.Р. Аетдинова // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. – 2021. – № 4 (24). – С. 5–10.
2. Спасти планету: как игры помогают в борьбе с изменением климата / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://trends.rbc.ru/trends/green/5ef233689a79476c5e55bd5d>. – Дата доступа : 15.06.2022.

МОДУЛЬ «ЗЕМЛЯ – НАШ ОБЩИЙ ДОМ!» В КУРСЕ «РУССКИЙ ЯЗЫК КАК ИНОСТРАННЫЙ»

*Кишкевич Е.В.,
Белорусский государственный университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

Аннотация. В статье рассматриваются стратегии обучения русскому языку как иностранному с учетом погружения в социокультурную среду Беларуси, вопросы изучения определенного набора языковых единиц с экологическим компонентом семантики, использование ролевых и интерактивных игр, аутентичных материалов в образовательной деятельности на начальном этапе обучения.

Resume. The article discusses the strategies of teaching Russian as a foreign language, taking into account immersion in the socio-cultural space of Belarus, issues of studying a certain set of language units with an ecological component of semantics, the use of role-playing and interactive games, authentic materials in educational activities at the initial stage of training.

Ключевые слова: модульные стратегии, социокультурная компетенция, экологическое образовательное пространство.

Key words: modular strategies, socio-cultural competence, ecological educational space.