

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ ПОСРЕДСТВОМ ПРИЕМА СКРАЙБИНГ

А.В. ХМЫЗ
магистрант
xmyz98@bk.ru

Н.С. Сологуб
заместитель декана факультета естествознания по научной работе
sologub.n.s@gmail.com

УО «Белорусский государственный педагогический университет имени
Максима Танка» Минск (Республика Беларусь)

FORMATION OF COMPETENCIES IN THE FIELD OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT THROUGH SCRIBING

A.V. Khmyz
master student
xmyz98@bk.ru

N.S. Sologub
Deputy Dean of the Faculty of Natural Sciences for Scientific Work
sologub.n.s@gmail.com

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank
Minsk (Republic of Belarus)

Аннотация. В статье рассматривается современный прием визуализации информации – скрайбинг. Скрайбинг возможно применять для формирования у обучающихся компетенций в области устойчивого развития. В статье приводится конкретный пример его практического применения на занятии «Живая оболочка планеты».

Abstract. The article discusses the modern method of information visualization – scribing. Scribing can be used to form students' competencies in the field of sustainable development. The article provides a specific example of its practical application in the lesson «The living shell of the planet».

Ключевые слова: устойчивое развитие; скрайбинг; компетенции; образование.

Keywords: sustainable development; scribing; competencies; education.

Современная информационная и технологическая эпоха ставит новые методологические и практические проблемы в образовании, требующие тщательного изучения синтеза визуального и вербального, изображения и знака.

Необходимо обеспечить обучающимися понимание материала, который строится на многообразии причинно-следственных связей. Для этого необходимо создать условия для глубокой многократной логической переработки информации. Одним из механизмов реализации поставленной цели выступает применение современных визуальных приемов коммуникации, нацеленных на активизацию познавательной деятельности.

Приемы когнитивной визуализации могут использоваться для объяснения обучающимся сложных, многоаспектных и абстрактных явлений и процессов. К таким сложным явлениям XXI века относится достижение устойчивого развития – сбалансированное переплетение социальной сферы, экономики и окружающей среды. Решение проблемы достижения устойчивого развития посредством образования породило новое направление – образование в интересах устойчивого развития. Целью Национальной стратегии устойчивого развития Республики Беларусь до 2035 года является создание системы образования, соответствующей потребностям инновационной экономики и принципам устойчивого развития [1]. Такое образование обычно называется образованием в интересах устойчивого развития. Образование в интересах устойчивого развития может стать эффективным средством трансформации не только системы образования, но и всего общества, помогающим достичь баланса взаимодействия человека и природы. Образование в интересах устойчивого развития играет важную роль в адаптации человека к изменениям, обеспечивает освоение и распространение новых научных знаний и инноваций, а также разрабатывает новые и эффективные приемы обучения.

Для формирования у обучающихся компетенций в области устойчивого развития можно использовать прием когнитивной визуализации – скрайбинг.

В процессе ее использования скрайбинга в образовательном процессе, обучающиеся активно участвуют в создании истории, которая передается через скрайб-объект. Это не просто набор статичных слайдов, а динамичное развитие сюжета, обеспечивающее раскрытие проблемы, темы «на лету», под рукой автора.

С целью активизации познавательных процессов, формированию компетенций в области устойчивого развития посредством скрайбинга нами было разработано занятие «Живая оболочка планеты» (рис. 1).

Занятие посвящено ЦУР № 15 «Сохранение экосистем суши» и отражает такой формат как графическая мастерская.



Рисунок 1. – QR-код для доступа к презентации «Живая оболочка планеты»

Занятие нацелено на понимание взаимосвязи всех компонентов окружающей среды.

В начале занятия учащимся предлагается ответить на все вопросы «Медиаазбуки». «Медиаазбука» – это прием, когда на каждом отдельном слайде на каждую букву алфавита зашифровано слово, которое имеет отношение к теме занятия (*слайды 1-57*).

Учащиеся отвечают на вопросы, а педагог комментирует верные ответы.

А – Авария; Б – Браконьерство; В – Вырубка лесов; Г – Голод; Д – Деградация почв; Е – Естественная среда; Ё – Ёж; Ж – Жизнь; З – Загрязнение; И – Искусственная среда; К – Кислотные дожди; Л – Лесные пожары; М – Мусор; Н – Наводнение; О – Опустынивание; П – Парниковый эффект; Р – Радиация; С – Сохранение биоразнообразия; Т – Террикон; У – Ультрафиолетовое излучение; Ф – Флора; Х – Хозяйство; Ц – Цепь питания; Ч – Численность; Ш – Шкала; Щ – Щелочность почв; Э – Экология; Я – Я.

Таким образом педагог подводит учащихся к теме занятия и выводу по итогам первого этапа: так как природа имеет решающее значение для нашего выживания – снабжает нас кислородом, регулирует наши климатические условия, опыляет наши сельскохозяйственные культуры, производит для нас пищу, корма и др., а мы ее постоянно трансформируем, то – ЦУР №15 является одной из актуальнейших в любой момент (*слайд 58*).

Далее педагог сообщает последовательность действий:

– Сегодня мы будем говорить о проблемах суши, не зря же в конце медиаазбуки стоит буква Я. Это означает, что никто кроме нас не позаботится об окружающей среде, либо никто кроме нас ее не разрушит. Какой вариант событий произойдет, зависит исключительно от нашего выбора.

Педагог сообщает учащимся, что в ходе занятия они смогут стать сценаристами и создать свой небольшой анимационный фильм (*слайд 59*).

Каждый учащийся (или команда учащихся) получает карточку (*слайд 60*), на которой указан вид животного или растения, находящегося на грани исчезновения, и причина этой ситуации – негативная деятельность человека (вырубка лесов, браконьерство, загрязнение среды обитания и т.д.). Учащимся необходимо сделать небольшое видео от лица этого животного, ответив на вопрос: «А что будет дальше?». Учащиеся предполагают и моделируют разные пути развития событий, и разные исходы: от худшего (полное исчезновение вида) до лучшего (восстановление числа особей); ведь в мировом опыте существует и один, и второй вариант.

Педагог демонстрирует прием создания короткого образовательного видеоролика с помощью онлайн-сервиса Simpleshow (*слайд 61-71*).

На занятии используется видеоскрайбинг и «классический» графический.

1 Этап. Использование последовательного видеоскрайбинга, который отлично подходит для «экранизации» какого-либо повествования. История поэтапно развивается, одно событие вытекает из другого.

В итоге каждая группа пишет сценарий будущих событий, которые, по их мнению, произойдут с тем или иным живым организмом. Однако сценарий хоть и носит футуристический характер, но должен строиться исключительно на научной основе, а для этого необходимо изучить различные источники информации.

Как правило, создание видеоролика задается в качестве группового домашнего задания, при этом педагог озвучивает критерии оценивания результатов: степень вовлеченности всех членов команды в работу, научность прогноза событий, соответствие теме, качество выполнения, понятность и логичность изложения, творческий подход.

В ходе создания видеоролика, учащиеся не только учатся отбирать информацию, предоставлять ее в сжатом виде, ни и как бы «проживают» все эти сценарии вместе/вместо своего персонажа, что важно с позиции эмоционального

отклика на существующую проблему. Учащиеся демонстрируют видеоролики коллективно их обсуждают.

2 Этап. Использование графического скрайбинга – «Штрихи к портрету». В центре скрайбинг-презентации – один из персонажей видеороликов (учащиеся по часовой стрелке обмениваются темами видеоскрайбинга, чтобы у каждой команды появился новый персонаж). Учащиеся рисуют, на основании усвоенного ими материала, «портрет» како-либо организма – персонажа предыдущего этапа. При этом используется иерархия образов как в классическом рисованном скрайбинге, создается общая картинка. Для этого педагог приводит конкретный пример и раздает заготовки для скрайбинга (слайд 72).

В итоге суммируется и коллективный вывод: насколько в нашем мире все взаимосвязано и, какое сильное влияние мы оказываем на экосистему, в которой живем. И у человека всегда есть несколько вариантов для выбора развития дальнейших событий. И при выборе любого варианта будут неожиданные последствия, но все же стоит отдать предпочтение положительному ходу событий.

Скрайбинг является эффективным приемом для вовлечения обучающихся в проблему. Этот прием включает использование зарисовок и изображений на экране, что способствует эмоциональному и содержательному восприятию обучающимися [2]. Благодаря скрайбингу обучающиеся могут лучше усваивать материал, а также изучать сложные многоаспектные проблемы и строить причинно-следственные связи. В результате чего у них формируется компетенции в области устойчивого развития.

Библиографические ссылки

1. *Национальная стратегия устойчивого социально-экономического развития республики Беларусь на период до 2030 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://economy.gov.by/uploads/files/NSUR2030/Natsionalnaja-strategija-ustojchivogo-sotsialno-ekonomicheskogo-razvitija-Respubliki-Belarus-na-period-do-2030-goda.pdf>. – Дата доступа: 10.11.2023.*

2. *Катханова, Ю. Ф. Визуализация учебной информации как педагогическая проблема / Ю. Ф. Катханова, Е. И. Корзинова, С. Е. Игнатъев // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2018. - № 4 (228). – С. 51-59.*