

Конкурс «Воспитатель года - 2020»

Мастер-класс

**«Интерактивные технологии
в экологическом образовании
детей дошкольного возраста»**

Синицына Ольга Николаевна

СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №114 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»
МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД «РАДУГА»
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»
РУЗАЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИИ



МАСТЕР-КЛАСС

Синицына Ольга Николаевна, воспитатель
структурного подразделения «Детский сад №114 комбинированного вида»
МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида»

Тема мастер-класса: «Интерактивные технологии в экологическом образовании дошкольников».

Место проведения: структурное подразделение «Детский сад №114 комбинированного вида» МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида» Рузавского муниципального района.

Цель мастер-класса: повышение профессионального уровня педагогов в организации экологического образования дошкольников посредством использования интерактивных технологий.

Задачи:

- Активизировать поисково-мыслительную деятельность педагогов.
- Показать, как можно использовать интерактивные технологии в познавательной деятельности детей.
- Развивать у педагогов инновационный потенциал, умение делиться приобретенным опытом с коллегами.
- Представить участникам мастер-класса некоторые интерактивные технологии и апробировать вместе с ними.
- Сформировать у участников мастер-класса мотивацию на использование интерактивных технологий в экологическом образовательном процессе со своими воспитанниками.

Практическая значимость: данный мастер-класс может быть интересен педагогам, работающим по теме экологического образования. Педагог, использующий интерактивные технологии в своей работе, найдет для себя что-то новое, а неработающий, поймет, насколько это интересное и увлекательное занятие.

Оборудование:

- Интерактивный комплекс (ПК, проектор, доска, презентер).
- Ноутбуки по количеству участников мастер-класса.
- Дидактическое пособие «Круги Луллия».
- Планшеты «Логико-малыш», дидактические карточки по темам: «Насекомые», «Птицы», «Деревья»

Ход мероприятия

Вступление

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать Вас на мастер-классе «Интерактивные технологии в экологическом образовании дошкольников».

Экологическое образование предполагает формирование у ребенка интереса к природе, эмоционального отношения к ее объектам, способность видеть её красоту и желание ее сохранить.

Наша задача – научить ребенка относиться к каждому живому организму, как самоценной, уникальной сущности, имеющей право на жизнь. Самый наилучший результат можно достигнуть, если начать формировать основы экологического образования в дошкольном возрасте.

Экологическое образование официально признано сегодня как одно из приоритетных направлений совершенствования деятельности образовательных систем.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить задачи экологического образования. Нужны интерактивные методы и технологии работы с детьми, которые делают их активными участниками образовательного процесса.

Применение интерактивных игр и пособий позволяет педагогам идти в ногу со временем, дает возможность увидеть таинства и явления живой и неживой природы, позволяет получить достаточно полное впечатление о мире в целом

Дошкольный возраст является сенситивным (ранимым и чувствительным) периодом для фундаментального развития личности человека и очень важно подобрать такие педагогические технологии, которые будут ориентированы на осознание и установление гуманных взаимоотношений детей с окружающим миром и людьми. С этой точки зрения значение интерактивных технологий трудно переоценить.

Понятие «интерактивный» означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Суть интерактивных технологий состоит в том, что практически все дети оказываются вовлеченными в процесс познания, каждый вносит свой особый индивидуальный вклад в решение общей задачи: идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Интерактивная технология способствует

становлению коммуникативной компетентности, развивает умение ориентироваться в новой, нестандартной для ребенка ситуации, учит принимать решение и добиваться результатов.

На практике порой сталкиваешься с интеллектуальной пассивностью детей, причины которой лежат в ограниченности впечатлений, интересов ребенка. Порой не в состоянии справиться с самым простым заданием, они быстро выполняют его, если оно переводится в практическую деятельность или игру.

Игра способствует углубленному переживанию детей, расширению их представлений о мире. Большие возможности в воспитании эколого-эстетических чувств по отношению к окружающему миру заложены в дидактических играх. Отражая впечатления от жизненных явлений в образах игры, дети испытывают эстетические и нравственные чувства.

Применение интерактивных средств во время образовательной деятельности позволяет педагогу формировать у дошкольников более полное представление об окружающей действительности.

В своей практической деятельности я использую такие интерактивные технологии, как: «Круги Луллия», «Логико-малыш», компьютерные игры и пособия, на интерактивной доске.

Круги Луллия

Что такое «Круги Луллия?». Это логическое пособие, которая состоит из вращающихся вокруг оси кругов. Ее создал в XIII веке французский монах, богослов и алхимик Раймонд Луллий для открытия новых истин и умозаключений. Круги разного диаметра, они нанизаны на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка-треугольник. Круги подвижны. Они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение.

Круги Луллия имеют большой образовательный потенциал. Их можно оформлять по изучаемым темам: «Фрукты», «Овощи», «Деревья» и др.

Ребенок пальцами вращает круги относительно друг друга, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например «Подбери цвет», «Найди нужный хвост», «Чей малыш?» и т. д.

Ознакомившись более подробно с дидактическим пособием «Круги Луллия», я поняла, какой неизрасходованный потенциал есть у него. Использовать его можно практически с детьми всех возрастов, во всех видах детской деятельности, для решения практически любой образовательной задачи. В том числе – для решения проблем экологического образования дошкольников. И я решила сделать эти круги с экологической тематикой.

Для изготовления взяла: лист фанеры, болт с резьбой, шайбы, гайки, самоклеющуюся бумагу. С помощью линейки начертила 3 круга разного диаметра и выпилила их лобзиком. Обклеила круги самоклейкой (лучше взять без рисунка). Просверлила в центре каждого круга отверстие. С помощью маркера сделала разметку на сектора. Их может быть 4, 6 или 8. Я разделила на 6 секторов.

Также из фанеры изготовила стрелку – треугольник с отверстием и обклеила её бумагой другого цвета, чтобы стрелка не сливалась с основным полем. С помощью болта и гаек скрепила круги и стрелку между собой (расстояние между кругами 5-7 см).

Основа пособия готова! Затем я подобрала картинки для размещения в секторах кругов Луллия. Рассмотрите их. Что на нижнем кольце? Правильно, деревья. На среднем кольце? Действительно, листья деревьев. На верхнем кольце? (Плоды, семена).

Рассмотрим другой вариант: на одном кольце – животные (домашние, дикие, рыбы, птицы), на другом – их «дома», на третьем – детёныши и т.д.

Варианты игр могут быть самыми разнообразными.

Предлагаю поиграть. У вас на столе интерактивные пособия «Круги Луллия». С тремя кругами (для детей 4 – 5 лет), с четырьмя кругами (для детей 6 – 7 лет).

Команда I (с 4 кругами) – игра «Путаница у животных». Задание: подбери к букве животное, а животному подбери корм и жилище.

Команда II (с 3 кругами) – игра «Детки с ветки»: подбери логическую цепочку «Дерево – лист дерева – плод или семена дерева».

Планшет «Логико-малыш»

Пособие «Логико-малыш» разработали Дорис Фишер и Манфред Крик. Он состоит из планшета с разноцветными передвижными фишками и комплектов карточек по разным темам. Каждая карточка посвящена тому или иному сообществу, обитатели которого тесно связаны между собой. В работе с любой из карточек обращается внимание ребенка на следующие вопросы:

чем это сообщество отличается от других; как животные приспособлены к обитанию в такой среде; каким образом животные связаны с растениями. Составить представление о поведении в природе ребенку помогут вопросы такого типа: что случится, если в лесу вырубят деревья; что произойдет, если озеро загрязнится. Пособие направлено на экологическое образование, но вместе с тем и на развитие мышления, речи, эмоциональной сферы ребенка.

Пособие «Логико-малыш» позволяет:

- быстро осуществлять контроль уровня знаний и развития детей;
- в игровой форме закреплять и систематизировать освоенный материал, учитывая индивидуальные особенности каждого ребенка;
- комплексно развивать логическое мышление, внимание, память, воображение и речь;
- долгие годы использовать планшет, постепенно пополняя комплект новыми карточками;
- повторять и закреплять полученные ранее знания, используя уже имеющиеся комплекты карточек.

Как работать с планшетом «Логико-малыш»?

Возьмите планшет. Расположите фишки на планшете в нижнем (исходном) положении. Выберите карточку из комплекта и вставьте в планшет вопросной стороной к себе (сверху должна быть зеленая полоска с вопросом).

Внимательно рассмотрите карточку. Вы видите 6 изображений на основном поле (они отмечены кружками или стрелками в цвет фишек на планшете) и 6 изображений (цифр, схем) в правом вертикальном ряду. Между ними нужно найти логическую связь – подобрать пары.

Выберите одно изображение основного поля, найдите фишку соответствующего цвета и передвиньте ее к правильному ответу в правом вертикальном ряду карточки. Таким образом выполните все последующие задания.

Переверните карточку для проверки результата. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпадать.

В случае ошибки верните фишку с неправильным ответом в исходное положение. Переверните карточку и постарайтесь найти правильное решение.

Обязательно используйте дополнительные вопросы карточки.

Компьютерные игры и пособия

Игры на компьютере или интерактивной доске интересны для детей, так как дети сами являются участниками процесса, они могут передвигать картинки, удалять их, увеличивать или уменьшать. Дети активно проявляют свой интерес к знаниям, они охотно отвечают на вопросы. Яркие красочные изображения вызывают у детей положительный эмоциональный отклик. За счет этого повышается интерес к изучаемому материалу и эффективность всего обучающего процесса, тренируется внимание и память, развивается воображение и творческие способности.

Коллеги, предлагаю вам на время стать детьми и предлагаю поиграть в интерактивную игру «Четвертый лишний».

Что изображено на экране? (участники мастер-класса называют). Скажите, какой предмет здесь лишний? Участники выбирают неподходящий предмет (нажимают на него) и аргументируют свой выбор. Игра делается таким образом, чтобы три картинки подходили друг другу по какому-то одному признаку, а четвёртая лишняя, она не подходит под единую классификацию.

Хотите сделать такую игру сами?

Игру «Четвертый лишний» можно легко создать в программе Microsoft Power Point из пакета Microsoft Office.

Создайте на своем ноутбуке документ Microsoft Power Point. В нем откройте слайд. Вставьте в слайд 4 картинки через раздел «Вставка», например: лось, заяц, белка и волк (принцип травоядные – хищник).

Переходим в раздел «Анимация». Задаем для 3 картинок одну из анимаций раздела «Выделение». Для одной картинки (лишней) – анимацию из раздела «Выход». В нашем случае для картинок лось, заяц, белка – анимация «Качание», для волка – «Исчезновение».

Необходимо придать интерактивности нашей игре, чтобы анимация выполнялась при наведении и щелчке на данную картинку. Переходим в раздел «Область анимации». Выделяем первую картинку (лодка), в области анимации напротив картинки нажимаем на черный треугольник и выбираем «Параметры эффектов». Выбираем вкладку «Эффекты», подбираем звук для анимации. Затем выбираем вкладку «Время», в которой нажимаем на кнопку «Переключатели». В открывшемся списке устанавливаем переключатель «Начать выполнение эффекта при щелчке» и указываем на определенный объект, расположенный на слайде. Ту же самую процедуру выполняем с другими объектами.

Проверяем, что у нас получилось.

В интерактивную игру «Четвертый лишний» могут играть дети среднего и старшего дошкольного возраста. Можно играть одному ребенку, так группы детей. В эту игру можно играть в свободное время в детском саду и рекомендовать родителям для игры в семейном кругу вечером. Набор картинок на слайдах может быть разнообразен.

Заключение. Рефлексия по результатам совместной деятельности

Уважаемые коллеги! Прошу Вас высказать свое мнение по поводу увиденного и услышанного сегодня на мастер-классе.

- Ваши впечатления, что нового для себя вы узнали, что возможно будете применять в своей работе с дошкольниками?
- Все ли вам было понятно в содержании мастер-класса?
- Полезна ли была вам информация мастер- класса?