

ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ХОДЕ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ «ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЭКСПЕДИЦИЯ»

*Рубан Галина Анатольевна,
к. п. н., доцент, методист,
Кукушкина Елена Александровна,
старший воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 374» г. о. Самара*

В современных социокультурных условиях нашего общества, в том числе условиях пандемии, повального увлечения детей гаджетами и компьютерными играми (согласно исследованиям Института художественного образования РАО, г. Москва, в среднем пять часов в день дети проводят в гаджетах), в связи с задачами, поставленными Министерством просвещения РФ, в т. ч. перехода от СТЕМ к СТЕАМ системе обучения и пр., стала очевидной необходимость создания вариативного, системного ресурса развития познавательных-творческих, художественных способностей, необходимых в процессе приобщения к отечественным, культурным ценностям и в совместной деятельности старших дошкольников, педагогов и родителей.

Не случайно одним из приоритетных является проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2018–2025 годы, который способствует широкому внедрению образовательных цифровых инструментов и их включению в образовательную среду.

Находясь в поиске инновационных форм и технологий по приобщению дошкольников к культурному наследию и являясь участниками городской проектной площадки по теме «Детская онлайн-экспедиция как актуальная форма приобщения дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре», мы провели эксперимент и убедились, что инновационной формой образовательного процесса является обучение по трем педагогически организованным образовательным кластерам, где созданы условия для расширения возможностей всех участников образовательных отношений по обеспечению культурологической безопасности дошкольников.

В данной статье перед нами стоит задача обобщить наработанный опыт и изложить методические рекомендации по организации образовательного процесса на экспедиционном маршруте по древнерусским городам. Мы описываем новый вид интеграции – традиционной проектной деятельности и цифрового обучения, который дал отличные результаты. Обобщение стало возможным на основе электронного методического пособия «Детская онлайн-экспедиция как актуальная (информационно-культурологическая) форма приобщения старших дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре» [7].

Мы предлагаем вашему вниманию апробированный вариант приобщения детей к отечественному и мировому, культурному наследию с помощью «Детской онлайн-экспедиции», которая представляет собой интегрированную образовательную модель. Образовательный процесс проходит в единстве трех образовательных кластеров экспедиционного маршрута по древнерусским городам с выходом на древнюю Самарскую крепость и православные храмы г. Самары.

Технология «Детская онлайн-экспедиция» способствует серьезным личностным преобразованиям воспитанников, так как экспедиция разворачивается вокруг образовательной идеи (культурологической проблемы, научной цели), которая является связующей нитью всех объектов на маршруте путешествия и определяет исследовательскую, и художественно-творческую деятельность обучающихся. Этот вывод был сделан на основе концепции и принципов «образовательного путешествия», предложенных Т. Ковалевой и Н. Рыбалкиной [11]. «Образовательное путешествие» позволяет странствовать в безграничном мире культуры: прокладывать в нем свои собственные маршруты, находить ориентиры, помогающие оглянуться в прошлое, объяснить настоящее, заглянуть в будущее. Включаясь в эту деятельность, ребенок формирует свое отношение к окружающему через активное проживание и переживание увиденного и услышанного в путешествии». Согласно словарям, «путешествие со специально определённой научной целью» –

это экспедиция. Так родилась форма образовательной деятельности и тема педагогического исследования.

Образовательной целью, идеей нашей «Детской онлайн-экспедиции» является поиск элементов духовной и материальной культуры в отечественном и мировом наследии, которые присутствуют в художественной культуре г. Самары. Например, знакомство с древнерусскими городами-крепостями привело нас к выводу, что Самарская крепость на рисунке Олеария такая же по конструкции и своему назначению, как в новгородских, московских и других древнерусских землях. Так, в экспедиции была исследована историческая, родовая связь с отечественной архитектурой и культурой. А знакомство и образное постижение Новгородской Софии и великих храмов Кремля в Москве позволило детям и педагогам воочию убедиться в их связи с архитектурой самарских православных храмов.

Для реализации новых образовательных задач была отреферирована литература по внедрению цифровых технологий А. В. Авдеевой, М. В. Богдановой, которые рассматривают ИКТ в контексте их использования в условиях детского сада, анализируют основные виды применяемых ИКТ, определяя их важность и эффективность для образовательного процесса ДОУ [10]. Многие авторы уже сделали вывод, что для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний, впечатлений, информации.

В исследованиях о значении проектной деятельности А. Н. Вераксы, Н. Е. Вераксы рассматриваются вопросы взаимодействия ребенка и взрослого в развитии познавательных способностей, а также взаимоотношения со сверстниками, даются рекомендации поддержки детской познавательной инициативы при участии в проектной деятельности в условиях ДОУ и семьи [4].

Отличительной особенностью образовательной деятельности при прохождении экспедиционного маршрута, как отмечено выше, является то, что она реализуется в единстве трех педагогически организованных, образовательных кластера.

Методические рекомендации к выбору форм, методов и цифровых ресурсов для кластеров

Первый кластер – тематические культурно-исторические экспедиционные маршруты, разработанные на основе совместной проектной деятельности [1].

В основу первого кластера легли игровые, развивающие, интерактивные методики, включающие «виртуальную экскурсию», «виртуальное путешествие», творческую остановку-практику «Я хочу побыть... (иконописцем, зодчим, гончаром, архитектором и т. д.) и современные педагогические технологии, такие как технология проблемного обучения, «Детский совет», коллекционирование, ТРИЗ, музейная педагогика и др.

Достоинствами и преимуществами данных технологий является развитие навыков самоконтроля, инициативы, самостоятельности, навыков групповой деятельности, коллективного восприятия и взаимопомощи. Растет интерес к познавательной деятельности, который проявляется в ситуации «Думай, рассуждай, ищи решения!» – это развитие креативности, поиск нестандартного решения возникшей проблемы. Дети учатся моделировать реальные условия, попадая в игровую ситуацию экспедиции.

Второй кластер – это образовательный медиакластер «Визуальные искусства» [9]. В этом кластере мы рекомендуем вести образовательный процесс с помощью двух медиакластеров: интерактивной карты экспедиционного маршрута по древнему Новгороду и интерактивной карты экспедиционного маршрута по древней Москве.

Медиакарта выполняет две функции:

- для педагогов это методический сборник материалов медиакластера. Она служит также своего рода методическим продуктом, где собран в соответствии с маршрутом, с остановками авторский дидактический материал. Это интерактивные дидактические игры, ребусы, кроссворды, пиктограммы, иллюстрации, исторические справки, виртуальные экскурсии, голосовые помощники, видеозанятия, мастер-классы в мастерской, копилка интересных вещей, галерея путешественника;

• для детей это интерактивная карта, которая показывает экспедиционный маршрут и открывает образовательные остановки. Выбирая маршрут на карте, дети могут выбрать на остановке разнообразные формы работы – видео-, аудио-, графические материалы, предназначенные для интегрированного представления и исследования, способствующие раскрытию темы. Например, на остановке «Новгородская былина» дети расшифровывают QR-коды и выдвигают гипотезы о том, как та или иная картинка-находка связана с историей былины «Садко». Разгадывая интерактивный кроссворд, дети узнают имя героя былины и рассуждают о его подвигах. Путешествуя по древнерусским городам, дети могут посетить виртуальную историческую местность и самим смоделировать экспедиционные объекты либо отправится за советом и помощью к взрослому для поиска информации.

Третий кластер – развитие информационных ресурсов, общедоступных для педагогов, дошкольников и родителей, дистанционных образовательных технологий, новых форм представления и визуализации образовательного материала. Разрабатывая онлайн-экспедицию, мы собрали базу интерактивных технологий и цифровых ресурсов.

Основной цифровой ресурс – интерактивная панель Newline TruTouch с программным обеспечением Smart Notebook-14, которая позволила нам создавать и транслировать виртуальные экскурсии, презентации, интерактивные игры. Дети имеют возможность осваивать элементарные графические редакторы. Активно пользуются голосовыми помощниками, где находят информацию в голосовом режиме. На «Виртуальном гостевании» встречаются с интересными людьми. Например, на маршруте «Софийский собор» состоялась встреча со священнослужителем, который рассказал о правилах посещения храма. Технология мультимедиа позволяет развивать у дошкольников такие значимые качества, как любознательность, умение доводить дело до конца. Технология «Детское фотографирование» формирует способность выделять значимые объекты в окружающем пространстве. «Цифровая лаборатория Наураша», является эффективным дополнением и активно используется для исследования объектов. Например, на маршруте «Вечевой колокол» дети проводили эксперимент в лаборатории «Звук» – измеряли физическую величину и закрепляли представления о высоких и низких звуках. Однако цифровые технологии не предусматривают полную замену педагога на компьютер, а подразумевают активное общение его с детьми, так как выступают вспомогательным средством подачи материала.

В процессе инновационной деятельности мы подтвердили по наблюдениям и результатам детской деятельности, что кластерный подход доступен детям, педагогам и родителям и в то же время, является интегративной современной формой традиционного и цифрового обучения.

Для реализации образовательного экспедиционного маршрута мы рекомендуем обобщенный алгоритм построения непосредственно-образовательной деятельности, следуя которому на основе кластерного подхода, каждый педагог может спроектировать и провести экспедиционный маршрут:

I элемент – работа со словом. Идет работа по раскрытию значений новых слов. Таким образом прививаем вкус к слову, обогащаем словарь, формируем навыки составления рассказов, идет творческое постижение образов через сочинение историй о том, что увидели дети. Путешествуя по древней Москве, дети выясняли происхождение и значение имени князя Долгорукого, совместно делали догадки и умозаключения.

II элемент – путь и транспорт. Ставим перед детьми проблему: «Как добраться до намеченной цели?». Совместно решаем, на каком транспорте удобно достичь нужной остановки. Дети конструируют выбранный вид транспорта, погружаются в атмосферу игры. У нас было путешествие на корабле, на лошадиной упряжке, пеший поход, перемещение на «машине времени» и даже полет на воздушном шаре.

III элемент – погружение в тему. Работа с интерактивной картой экспедиции. Мы даем возможность детям в естественной обстановке добывать знания, информацию о культурном объекте, о связи сказки, истории и географии. Дети работают на цифровой карте, на которой обозначены остановки. Задача педагога – погрузить дошкольников в изучение темы, он руково-

датель экспедиции, поэтому с помощью проблемных вопросов, интерактивных заданий направляет, активизирует детей.

Использование интерактивной панели Newline TruTouch с программным обеспечением Smart Notebook-14, на которой размещена образовательная медиакарта. В ходе работы дети имеют возможность свободно перемещаться, не быть привязанными к карте. Интерактивная панель, на которой размещена карта, легко передвигается, она может быть доступной в любом помещении, а также и на улице. Это зависит от хода образовательной деятельности.

Но экспедиционный маршрут включает в себя не только действия на интерактивной карте, но и много творческих заданий и игр.

IV элемент – игровая деятельность. Используем игровую ситуацию на протяжении всего маршрута для активного социального обучения в непринужденной обстановке. Дети собираются в экспедицию, одеваются, готовят специальное снаряжение, удобную одежду, рюкзаки, в которых лежит все необходимое для путешествия (лупа, линейка, фломастеры, коробочки, фотоаппарат), так как дошкольники могут в экспедиции принимать на себя различные игровые роли – археолога, капитана, художника, дизайнера, мореплавателя. Например, были созданы условия для археологических раскопок, где дети искали черепки древних сосудов и другие предметы быта. Затем организовали «Музей раскопок». Во время путешествия педагоги с детьми переплывают реки, устраивают привалы, пьют воду, ловят рыбу, варят уху.

V элемент – офлайн-онлайн практика.

Дети самостоятельно получают ответы на вопросы в процессе исследовательской деятельности – делают свои первые открытия. Во время знакомства с русской народной былинной «Садко», рассматривая иллюстрации художника Виталия Лукьянца, дети исследуют занятия людей, связанные с жизнью древнего Новгорода. Делают умозаключения, предположения. Подбирают геометрические формы к исследуемому объекту и ищут схожие элементы. Работа идет как в медиакарте, так и в игровизорах.

VI элемент – художественная практика. Девиз: «Быстро, легко и выразительно!». Для активного проживания и переживания увиденного и услышанного в экспедиции, создаем условия для выражения детьми своих впечатлений в собственном или коллективном художественном образе. На основе полученного опыта дети погружаются в творческий процесс – изготовление коллективного панно «Подводное царство», используя различный материал: цветной песок, морскую соль, ракушки, наклейки морских обитателей.

VII элемент – работа в дневнике путешественника. Важной заключительной частью и атрибутом экспедиции является «Дневник путешественника» – это своего рода папка-копилка, где дети зарисовывают, строят схемы, элементарные чертежи, собирают карточки профессий. В дневнике имеется различные кармашки, куда дети могут вкладывать пиктографические записки с собранной информацией.

В каждом экспедиционном маршруте есть остановка в Мастерских «Я хочу быть...». Делается остановка для художественной, продуктивной деятельности. Свои впечатления дети отражают в творческих работах. Результаты работы оформляются в виде альбомов, рисунков, макетов, коллекций. Эти продукты экспедиции загружаются в «Детскую картинную галерею» на медиакарте. Дух игры, дух экспедиции поддерживается на протяжении всего маршрута.

Успешное осуществление проектной деятельности невозможно в отрыве от семьи. Родители наших воспитанников также вовлечены, а скорее, увлечены нашими экспедициями. Педагоги создают доступные информационные ресурсы для родителей и транслирует итоги совместных экспедиционных маршрутов.

Результативность проведения «Детской онлайн-экспедиции» можно проследить на основании проведенной диагностики. Подобранный диагностический инструментарий позволил оценить уровень познавательного и художественно-эстетического развития старших дошкольников путем использования методов, обеспечивающих объективность и точность получаемых данных.

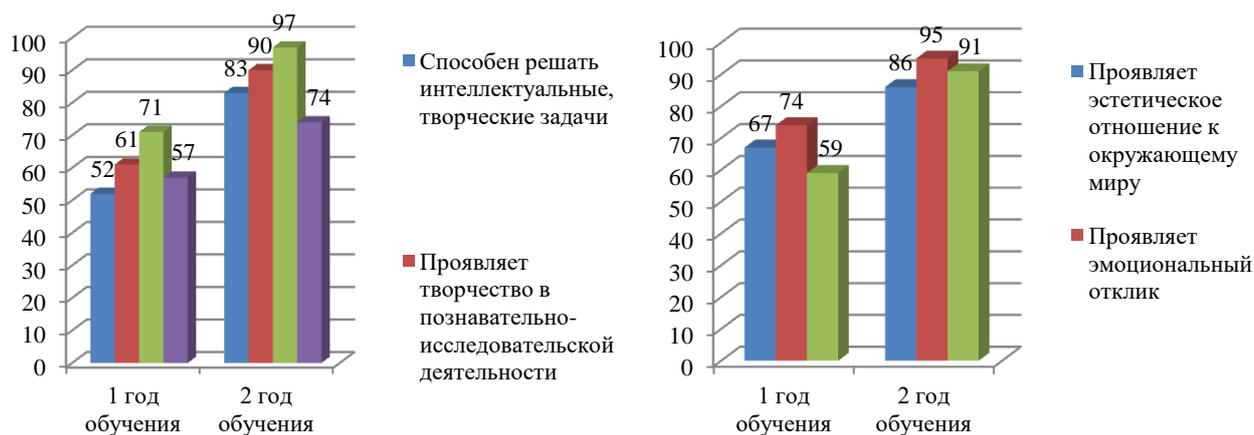


Рис. 1. Сравнительный анализ динамики у старших дошкольников уровня познавательного и художественно-эстетического развития

При реализации проекта «Детская онлайн-экспедиция» нами была проведена оценка индивидуального развития детей, которая основана на эффективности педагогических действий и лежит в основе их дальнейшего планирования. Основной целью педагогической диагностики является выявление особенностей эстетического и эмоционального отношения к художественной культуре и предпосылки к поисково-познавательной деятельности дошкольников.

Таким образом, можно смело сказать, что, работая в данном направлении, мы побуждаем воспитанников не только владеть информационными технологиями, но и умело использовать дидактический материал, который подводит их к исследовательской деятельности в области отечественной и мировой художественной культуры. Использование цифровых ресурсов обучения наравне с традиционными повышает эффективность обучения, развития и воспитания детей; уровень восприятия культурно-художественной информации, что повышает, в свою очередь, мотивацию к общению, обеспечивает культурологическую безопасность, а также развивает познавательные и творческие способности детей.

Литература

1. Белая К. Ю. Образовательные проекты в детском саду. Картотека воспитателя / К. Ю. Белая, Е. А. Каралашвили, Л. И. Павлова. – М.: Русское слово, 2022. – 80 с.
2. Бостельман А. Гениальная цифра. Знакомство с новыми медиа в детском саду: учебно-практическое пособие / А. Бостельман, М. Финк. – М.: Национальное образование, 2020. – 96 с.
3. Веракса Н. Е. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 64 с.
4. Вылегжанина И. Проект как путешествие: размышления мамы и педагога. – Киров: О-Краткое, 2021. – 194 с.
5. Габова М. А. Дошкольная педагогика. Развитие пространственного мышления и графических умений. – М.: Юрайт, 2020. – 152 с.
6. Гин С. И. Триз-педагогика для малышей: конспекты занятий для воспитателей и родителей. – М.: Галактика: 2018. – 138 с.
7. Детская онлайн-экспедиция как актуальная (информационно-культурологическая) форма приобщения старших дошкольников к отечественной и мировой художественной культуре»: методическое пособие (из опыта работы) / авт.-сост.: Г. А. Рубан, С. Н. Васина, Е. А. Кукушкина, О. Н. Александрова, Т. А. Буклова, Л. Ю. Данилочева, М. А. Джансеркенова, И. В. Малярчук, Т. А. Мясникова, М. В. Срочинская, М. В. Сярдина, Л. М. Юрина. – Самара, 2022. – 68 с.
8. Захарова Л. М. Современные технологии дошкольного образования / Л. М. Захарова, М. И. Богомолова, Е. И. Андрианова. – М.: Инфра-М, 2022. – 251 с.

9. Информационно-образовательная среда ДОО: возможности воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста: метод. рекомендации / авт.-сост.: Г. Р. Хамитова, Р. И. Латыпова, С. Н. Башинова, Р. В. Абдуллина. – Казань: ГАОУ ДПО ИРО РТ, 2022. – 64 с.

10. Информационные технологии в работе с дошкольниками и их влияние на дальнейший процесс обучения / под ред. А. В. Авдеева, М. В. Богданова. – Воронеж: ВГПУ, 2020. – 10 с.

11. Ковалева Т. М. Образовательное путешествие как новый (хорошо забытый старый) вид туризма / Т. М. Ковалева, Н. В. Рыбалкина // Внешкольник. – 2003. – № 9.

12. Коробкова Е. Н. Образовательное путешествие как педагогический метод: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / С.-Петерб. акад. постдиплом. пед. образования. – СПб., 2004. – 24 с.

13. Чеменева А. А. Сценарии образовательной деятельности по дошкольному рекреационному туризму 6–7 лет / А. А. Чеменева, А. Ф. Мельникова, В. С. Волкова. – М.: Русское слово, 2022. – 144 с.

Приложение 1

Музейно-педагогические рекомендации по теме «Древние города русской земли»

Организация образовательного процесса, направленного на приобщение детей к художественной культуре Великого Новгорода, при соблюдении принципов и этапов образовательной экспедиции опирается на данное технологическое сопровождение.

Маршруты ДОО: Новгород, Москва, древняя крепость Самара.

На что в первую очередь обратить внимание педагогам при составлении экспедиционного маршрута ДОО с остановками и выборе объектов восприятия, и исследования по данной теме.

По содержанию:

- Много городов возникло на Руси в глубокой древности, многие из них превратились в крупные города нашей страны, где памятники архитектуры живут рядом с современными постройками: Новгород, Владимир, Суздаль, Москва. И каждый старинный город имеет свои неповторимые черты.

- Из истории: обратимся на полторы тысячи лет назад к славянским деревянным поселениям (поселкам-крепостям).

- Древние русские города возникали не сразу. Они разрастались веками вокруг сердцевины (поселка, крепости, детинца, кремля).

- За стенами кремля помещались главный собор, церкви и колокольни, княжеский двор, состоящий из нескольких теремов и дворовых построек. Рядом стояли терема и палаты знатных людей – бояр, дружинников и советников князя.

- Главные части города – укрепленный кремль; торг – большая рыночная площадь, людской центр, место народных собраний; посад – поселения ремесленников.

- Особенности русских городов в том, что в них не было тесно прижатых друг к другу домов, образующих как бы единую стену (как в Западной Европе), здесь жили в тех же деревянных домах-избах, иногда двух-трехэтажных. За красивыми воротами и деревянными заборами были сады и огороды, конюшни, надворные постройки (но не крестьяне, а ремесленники).

- Но наиболее значительные сооружения древнерусского города – дошедшие до нашего времени, это каменные постройки – соборы, стены, сторожевые башни, звонницы или колокольни.

По методике:

- Во время ДОО мы формируем образное восприятие истории, и педагогам необходимо понимать отличие от учебного предмета «история», где детям дается «знание».

- Мы должны в первую очередь вызвать интерес, первичное понимание, прививать любовь к нашей старине.

- От эмоций к единству мысли и чувства, знания и восторга, только такой путь сформирует прочное духовно-нравственное отношение, здесь фундамент патриотических чувств.

- Больше сравнений, ассоциаций – зрительных, поэтических, музыкальных, выразительность самого показа и сопровождающего слова.
- Методы подбираем на активизацию образного мышления самого ребенка: подготовительная работа к ДОЭ, предпроект (география, история, имена), виртуальные экскурсии по городу, интеллектуальные карты, презентации детские, совместные маршрутные листы, онлайн-посещение музеев, офлайн-игры и пр.
- Практическая работа для закрепления представлений об образах древнего города и современности: макеты, панно, коллажи, изразцы. Коллективное завершение экспедиции даст возможность создать у детей целостный образ древнего города земли русской.

Приложение 2

Рис. 1. Карта экспедиции по Великому Новгороду