

Консультация для педагогов

Технологии приобщения дошкольников к культурному наследию

Современные технологии позволяют проводить обучение детей в виде игры, делают обучение интересным, творческим и значимым для участников.

Геокешинг – приключенческая игра с элементами туризма и краеведения. Помимо краеведения и спорта, геокешинг играет большую положительную роль в воспитании детей.

Задача, которую решают игроки в геокешинг – это розыскивание тайников, сделанные другими участниками игры. При этом они используют устройства, имеющие GPS приемник.

Здесь приветствуется фантазия. Вот, например, тайники: это небольшой контейнер с каким-нибудь интересным предметом (игрушки, канцтовары, украшения). Геокешеры приветствуют тайники с творческие с загадками, рисунками, фотографиями.

Это же касается месторасположения тайников. Они могут быть совсем рядом, а могут потребовать преодоления серьезных препятствий.

Правила игры довольно просты, но их нужно выполнять.

Правила игры:

Кладом называют предмет, положенный в контейнер.

Затем его прячут в интересном месте: например в памятнике, озере, лесу.

Способы поиска клада:

Для игры важна карта местонахождения. На карте нужно отметить, где спрятали клад.

Способ поиска клада - это поиск по загадкам, по приметам, по схеме. Кладом может быть не предмет, а например, слово. Необходимо задумать определённое слово, затем записать его буквами на схеме. Необходимо прочесть то слово, которое получилось.

Виртуальная экскурсия – это вид продуктивного метода интерактивного обучения. От реальной экскурсии она отличается виртуальным отображением реально существующих объектов (здания, памятники архитектуры, музеи и т.д.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора информации.

Виртуальная экскурсия, как и традиционная, способствует приобретению новых знаний, расширяет кругозор, знакомит школьников с культурными и историческими ценностями родного края, других мест. Виртуальная экскурсия экономит время и делает возможным посещение любого места. Виртуальная экскурсия – это видео экскурсия, подготовленная с помощью информационных технологий. В интерактивной виртуальной экскурсии присутствуют видео, текст, графика, ссылки и т.д. В ходе экскурсии можно перемещаться из одного места в другое, можно рассмотреть отдельные детали, приблизив объект.

В интернете имеется множество виртуальных экскурсий по столицам мира, крупным городам, хорошо известным местам, музеям и т.д., предлагающих познакомиться с мировыми достижениями.

Современная виртуальная экскурсия больше напоминает увлекательное путешествие или сказку, в которой дети могут участвовать в спасении главных героев, разгадывании необычных загадок, рисовании, конструировании, лепке из различных материалов и многого другого. Воспитатель может принять на себя роль экскурсовода или главного героя путешествия, в чем и заключается отличие обычной экскурсии от виртуальной.

Если проводить работу по ознакомлению с родным городом систематически, подходить к ней разумно, то у детей обогатится запас знаний о мире, который их окружает, об особенностях города с позиции истории и природы, сформируется познавательный интерес к изучению города, будет воспитываться любовь к городу, гордость за выдающихся людей, простых работников, живущих и работающих ради блага города. Целенаправленно проводимая работа в данном направлении может стать базой для того, чтобы сформировать у детей истинный патриотизм.

Слово «*сторителлинг*» в переводе с английского звучит как «рассказывание историй, способ передачи информации и нахождение смыслов через рассказывание историй».

В дошкольной педагогике сторителлинг является техникой, которая через применение историй с определённой структурой и интересным героем направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения. Существует несколько видов педагогического сторителлинга : классический, активный, цифровой.

В классическом сторителлинге история рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию. При его использовании педагог передаёт детям конкретную информацию, которая представлена в насыщенной форме запоминающаяся истории.

В активном сторителлинге педагогом задаётся основа события, формируются её проблемы, цели и задачи. Дети стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй.

В истории должен быть интересный герой. Это может быть, кто или что хотите. Важно, чтобы у этого героя были чувства, чтобы ребенок мог ему сопереживать, а также, чтобы герой не был оторван от ситуации, то есть он не существует сам по себе, а «*живёт*» в каком-то мире.

Как бы это могло выглядеть? Педагог делает введение, допустим, к нам на занятие герой. Откуда он к нам пришёл? Как он выглядит? Что он чувствует? Мне кажется, что он грустит, как вы думаете, почему? А каким он был раньше? А раньше что он чувствовал? Что мы с вами можем сделать, чтобы он перестал грустить? То есть педагог создал основу, а далее своими вопросами побуждает детей к созданию историй. Это было про активный сторителлинг.

Ещё один вид – цифровой – это такой формат, в котором рассказывание истории сопровождается визуальными компонентами (*картинки, презентации, видео*).

Техника сторителлинга очень многогранная, многоцелевая, решающая много обучающих, развивающих и воспитательных задач.

Одна из технологий, позволяющая прикоснуться к искусству, способствующая познакомить детей с шедеврами культурного наследия и раскрыть дверь к принятию и пониманию прекрасного является «литературное караоке».

Для литературного караоке можно использовать не только поэзию, но и рассказы, сказки, небольшие литературные отрывки, зарисовки и даже прозу. Как в караоке мы поем песню под музыкальное сопровождение, так и в литературном караоке звучит музыка, и мы читаем стихи или литературный текст. Музыкальное сопровождение необходимо подбирать в зависимости от ритма, размера стихотворения и даже эмоционального настроения, которое возникает при чтении.

Квест-игры – это приключенческие игры, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Квест – технология – это модель, алгоритм проведения игры. Средства художественной литературы- устное народное творчество для детей раннего возраста

Мини-музеи – необходимая часть развивающей среды. Назначение создаваемых мини-музеев краеведческого содержания в ДООУ – вовлечь детей в деятельность и общение, воздействовать на их эмоциональную сферу. Работа с мини-музеем способствует воспитанию любви к малой Родине и Отечеству, развитию познавательного интереса, эстетических чувств, речевых, трудовых, изобразительных умений, творческих способностей.

Игровые технологии сегодня используются педагогами в формате квестов, «гейм-игр». Отметим, что геймификация является одним из актуальных и перспективных направлений развития образовательных технологий современной системы образования.

Геймификация в ДООУ - способ вовлечения детей в образовательную деятельность посредством внедрения игровых форм в обучение.

Геймификация в информационных технологиях – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач. Геймификация в образовательном процессе в дошкольных учреждениях необходима. В игре участник принимает определенную роль в воображаемой ситуации и действует от лица своего персонажа.

В процессе ролевой игры обучающиеся используют свои знания и навыки и учатся применять их для решения задач в необычных ситуациях.

Геймификация включает установление и прохождение детьми определённых этапов, визуальное подкрепление (наклейки, бейджи, фишки), использование соревновательных элементов, синтезирование новых знаний.

Например, в среднем дошкольном возрасте при изучении темы «Одежда и обувь» можно скомбинировать костюмированные игры, «Мастерскую одежды», бумаго-конструирование и досуговые мероприятия, такие как «Модный показ», а также квест с родителями. При достаточной оснащённости учреждения также можно использовать специальные компьютерные приложения для «оживления» кукол-моделей (например, Wombo).

При освоении образовательной области «Познавательное развитие» для создания условий становления математических представлений и логического мышления используются следующие элементы геймификации: дети выполняют задания лесных зверей (например, помогают зайцу посчитать, сколько овощей он собрал на зиму и хватит ли их для троих зайчат); помогают лисе перейти речку через разноцветный мостик (выкладывают последовательность фишками разных цветов); помогают сове отгадать загадку (убирают не подходящую к отгадке картинку – «то, что не летает»). Персонажей-зверей можно «оживлять» с помощью компьютерного приложения и подготовить короткие клипы-мультфильмы для их представления. При успешном выполнении заданий дети получают наклейки, которые потом обменивают на ключ от сундучка, в котором находится сюрприз.

Помимо указанной выше образовательной цели в ходе занятия решаются следующие задачи: активизация внимания и памяти; воспитание чувства взаимопомощи, развитие сотрудничества.