ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЛАТФОРМ (НА ПРИМЕРЕ «LEARNINGAPPS», «QUIZIZZ», «LEARNIS») ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

USING EDUCATIONAL INTERACTIVE PLATFORMS («LEARNINGAPPS», «QUIZIZZ», «LEARNIS») TO DEVELOP THE ENVIRONMENTAL CULTURE OF PRIMARY SCHOOLCHILDREN

УДК 37.033

Русинова Александра Анатольевна, студент института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет, г. Москва

Воеводина Татьяна Владимировна, студент института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет, г. Москва

Alexandra Rusinova, student, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University, Moscow. email: rusinova_aleksandra@mail.ru

Tatiana Voevodina, student, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University, Moscow. email: tatiana.voevodina.2017@mail.ru

Аннотация

В статье рассматриваются возможности использования интерактивных платформ «LearningApps», «Quizizz», «Learnis» в процессе формирования экологической культуры младшего школьника. Для каждой платформы выделены преимущества и недостатки, а также приведены примеры

интерактивных заданий, которые помогут учителю в формировании экологической культуры младшего школьника.

Abstract

The article describes the process of forming the ecological culture of primary schoolchildren using interactive platforms "LearningApps", "Quizizz", "Learnis". For each platform, advantages and disadvantages are highlighted, as well as examples of interactive lessons that will undoubtedly help the teacher in shaping the ecological culture of primary schoolchildren.

Ключевые слова: экологическая культура, младший школьник, МЭШ, интерактивные платформы, квест.

Keywords: ecological culture, primary schoolchildren, interactive technologies, interactive platforms, quest, LearningApps, Quizizz, Learnis.

Запросы общества на раннюю экологизацию образования хорошо отмечены в современных образовательных стандартах. Акцентируя внимание детей не только на проблемах окружающей среды, но и на экологических представлениях и знаниях в младшем школьном возрасте, возможно получить экологически культурного гражданина уже к окончанию начальной школы [8].

Предписанные ФГОС НОО метапредметные навыки обучающихся такие, как «умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета» несомненно развивает использование на уроках компьютеров, планшетов, интерактивных досок, что не только увлекает младшеклассников в процессе обучения, но и повышает их внимание и мотивацию, позволяет внедрить в урок больше наглядности.

Так как же построить урок, направленный на формирование экологической культуры младших школьников, с помощью цифровых технологий? Большой отклик у аудитории вызывают интерактивные платформы, в которых предусмотрено взаимодействие с обучающимся. Целью настоящей статьи и

будет являться анализ возможностей сервисов «LearningApps», «Quizizz» и «Learnis» для развития экологической культуры младших школьников.

В первую очередь рассмотрим платформу «LearningApps», которая представляет собой бесплатный онлайн-сервис из Германии и позволяет создавать интерактивные задания по разным учебным предметам. Можно с легкостью не только найти упражнения на любую тему, но и выбрать их по уровню сложности. С помощью «LearningApps» можно создать викторину, кроссворд, пазл, классификацию, хронологическую линейку, а также игры: «Кто хочет стать миллионером?», скачки, а также использовать аудио/видео контент. После создания упражнения можно сохранить его на персональный компьютер, использовать прямую ссылку на приложение или QR код, чтобы каждый ребенок мог выполнить упражнение, зайдя в приложение со своего смартфона. Также плюсом данного сервиса является простая навигация на сайте и легкость в создании упражнений.

Еще одним плюсом «LearningApps» является возможность использования упражнений для создания сценарии уроков на платформе Московской электронной школы (МЭШ), которая предоставляет «собой уникальный инструмент для подготовки сценариев и проведения уроков» [5, с. 9]. Приложения, созданные с помощью платформы «LearningApps», являются необходимым компонентом сценария урока для успешного прохождения модерации загруженного материала [7].

Одной из наиболее сложных тем в курсе окружающего мира является «Питание растений (фотосинтез)». Здесь чаще всего встречаются ошибки в МЭШ. Поэтому задача создания качественного контента по этой теме актуальна [7, 81]. Один из вариантов упражнения на тему питания растений может выглядеть следующим образом: на фоне схемы процесса фотосинтеза обучающимся предлагается вставить в текст пропущенные слова, в качестве которых выступают главные компоненты самого процесса: углекислый газ, вода, солнечный свет, а также вещества, которые получаются в результате процесса фотосинтеза (кислород, питательные вещества) [4].

«Поскольку образное, понятийное упорядочение и резюмирование – сложные процессы, в методике начального естествознания идет непрерывный поиск эффективных приёмов стимулирования логического структурирования» [6, 77], использование упражнения на упорядочение (распределение) примеров растений по двум категориям - лекарственные и ядовитые растения может стать компонентом такой работы. В упражнении на фоне двух полей – «лекарственные растения» и «ядовитые растения» обучающиеся получают задание «Отнеси растения к лекарственным или ядовитым» [3]. Примерами растений для сортировки становятся известные детям растения, которые они могут встретить в родном регионе на прогулке или экскурсии. Используя подобные приложения, дети обучаются не только «упорядочению естественнонаучных представлений», но и «использованию различных способов поиска сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации» (ФГОС НОО).

Таким образом, сервис «LearningApps» обладает рядом преимуществ: бесплатный, имеет большой выбор видов интерактивных заданий, в галерее можно найти готовые упражнения, а также создать свои. Хотелось бы отметить и некоторые недостатки: обучающиеся не могут соревноваться друг с другом (внутри программы), отсутствует статистика с результатами упражнений, фактически задания выполняются для самоконтроля, не весь сервис переведен на русский язык.

Не менее интересна и платформам «Quizizz» для создания и проведения опросов, викторин, тестов, и даже уроков, которые можно проводить в классе, а также предлагать их обучающимся в качестве домашнего задания. Одним из плюсов является легкость в регистрации на данной платформе. Задания можно создавать самим, а можно использовать уже готовые, причем временные затраты не будут большими, что немаловажно в образовательном процессе.

При прохождении заданий обучающиеся отвечают на вопросы в своем темпе. В занятие можно включить и соревновательный элемент, что увеличит мотивацию и сэкономит время на уроке. За правильный ответ участник может получить преимущества по типу «Заморозка времени», «Право на ошибку»,

«Удвоение баллов» и т.д. Со всеми этими поощрениями «Quizizz» напоминает видеоигру, делая образовательный процесс ближе и доступнее детям. Викторина сопровождается ярким цветовым и звуковым оформлением, анимацией, что снимает психологическое напряжение детей. Учитель может видеть не только результаты каждого обучающегося, но и обобщенные в таблице результаты сразу всего класса, расположенные автоматически в виде рейтинга – от самого высокого результата до самого низкого, где видны также и ошибки. В таком варианте работы времени на проверку работ учителем не требуется. Дополнительно ресурс позволяет создавать папки и делить их по классам и предметам.

Платформа имеет и недостатки: часть сайта переведена на русский язык, однако есть разделы и полностью на английском языке. Хотелось бы отметить, что с помощью «Quizizz» можно создать урок, но, к сожалению, урок становится похож на PowerPoint, что тоже является минусом, ведь дети не могут самостоятельно взаимодействовать с материалом, расположенным на платформе.

В качестве примера приведем викторину по теме «Комнатные растения» [2]. Каждое комнатное растение, предложенное для угадывания детям, описано с помощью рифмованной загадки, где отмечены самые характерные черты растения. За каждый правильный ответ насчитываются баллы. В конце есть возможность еще раз угадать цветок, который был неправильно угадан.

Еще одной интересной платформой является ресурс «Learnis», позволяющий создавать классические квесты, где перед игроками ставится задача выбраться из комнаты. По окончанию выполнения заданий, должен сложиться код, который и поможет выбраться из комнаты. Ресурс содержит уже готовые шаблоны квестов, которые каждый учитель наполняет заданиями по своему предмету или теме. Задания загружаются в формате jpg, png, bmp и т.п. Поэтому задания проще подготовить в PowerPoint и сохранить презентацию в формате изображений. Применение сервисов «Learnis» способствует вовлеченности обучающихся во время учебных занятий, чему способствуют инструменты, предоставленные платформой: 1. Веб-квесты «Выберись из

комнаты». 2. Веб-сервис «Интерактивное видео». 3. Терминологическая игра «Объясни мне». 4. Интеллектуальная игра «Твоя Викторина».

После создания квеста, учитель получает номер, который можно сообщить обучающимся для его прохождения. Вариантом работы с представленным ресурсом будет совместное прохождение квеста с младшими школьниками. Педагог, как создатель игры, видит на сайте список игроков, которые подключаются к викторине. Хотелось бы отметить и сложности данного ресурса, которые представляют собой скорее методические, а не организационные: квест нужно продумать так, чтобы младшие школьники справились без подсказок учителя, иначе теряется смысл полного погружения в разгадывание загадки. Данные интерактивные задания можно использовать как на уроке в процессе групповой и индивидуальной работы, а также можно предоставить их обучающимся в качестве домашнего задания.

В качестве примера приведем экологический квест для 3 класса [9]. Изначально ребята оказываются в комнате, из которой нужно выбраться. Для поиска шифра приходится двигать предметы и взаимодействовать с ними: подвинуть бутылку, поднять листья растения, найти подсказку в мусорном ведре, полить кактус, найти на часах код от сейфа (1027), открыть ключом ящик и найти там подсказку. В процессе прохождения квеста младший школьник решает экологические задачи. Для нахождения шифра от двери необходимо сложить все номера верных ответов. Так, для этого квеста верным будет код 15. Он и будет являться ключом от двери.

Вовлекая обучающихся в активную деятельность на уроке, в обсуждение проблем окружающей среды, учитель создает фундамент для формирования экологической культуры. Без осознания серьезности современных экологических проблем невозможно осознание личной ответственности перед природой. Таким образом, развитие экологической культуры младших школьников - посильная задача для педагога становится более продуктивной с помощью интерактивных технологий. Сервисы платформ «LearningApps», «Quizizz», «Learnis» позволяют сложный для восприятия теоретический материал представить в увлекательном

игровом формате, что позволяет добиться результатов в формировании и развитии экологической культуры подрастающего поколения.

Список литературы:

1. Вачкова С.Н. О причинах востребованности сценариев уроков «Московской электронной школы» / С.Н. Вачкова, В.К. Обыденкова, А.А. Заславский, С.В. Кац // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология. 2020. № 1 (51). С. 8-24.
2. Викторина по теме: "Комнатные растения" // Quizizz.com [электронный ресурс] — Режим доступа. — URL: https://quizizz.com/join/quiz/5fa9412c30b05f001bda8904/start (дата обращения: 18.04.2021).
3. Задание по теме "Лекарственные и ядовитые растения" // LearningApps.org URL: https://learningapps.org/display?v=p3hks748a20 (дата обращения: 18.04.2021).
4. Задание по теме "Фотосинтез" // LearningApps.org [электронный ресурс] — Режим доступа. — URL: https://learningapps.org/display?v=p0itaj2pn20 (дата обращения: 18.04.2021).
5. Козина Е.Ф. Геймификация как панацея начального экологического образования/Е.Ф. Козина//Гуманитарный научный журнал. 2019. № 1. С. 51-62.
6. Козина Е.Ф., Лихачева Т.С. Использование логических опор в системе упорядочения естественнонаучных представлений младших школьников / Е.Ф. Козина, Т.С. Лихачева // Начальная школа. 2020. № 9. С. 77-82
7. Смирнова М.С., Лихачева Т.С. Использование платформы МЭШ в процессе изучения предмета "Окружающий мир" / М.С. Смирнова, Т.С. Лихачева // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология. 2020. № 4 (54). С. 74-85.
8. Рыжова Н.А., Вороненко М.В. Методические аспекты формирования экологической культуры в начальной школе / Н.А. Рыжова, М.В. Вороненко // Начальная школа. 2020. № 9. С. 71-73.

9. Экологический квест 3 класс // Learnis.ru [электронный ресурс] — Режим доступа. — URL: https://www.learnis.ru/378407/ (дата обращения: 18.04.2021).

Bibliography:

1. Vachkova S.N. About the reasons for the demand for scripts of the lessons of the "Moscow Electronic School" S.N. Vachkova, V.K. Obydenkova, A.A. Zaslavsky, S.V. Katz // Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: Pedagogy and Psychology. 2020. No. 1 (51). S. 8-24.
2. Quiz: "Houseplants" // Quizizz.com [electronic resource] - Access mode. - URL: https://quizizz.com/join/quiz/5fa9412c30b05f001bda8904/start (date of access: 18.04.2021).
3. Assignment: "Medicinal and poisonous plants" // LearningApps.org URL: https://learningapps.org/display?v=p3hks748a20 (date of access: 18.04.2021).
4. Assignment: "Photosynthesis" // LearningApps.org [electronic resource] - Access mode. - URL: https://learningapps.org/display?v=p0itaj2pn20 (date accessed: 18.04.2021).
5. Kozina E.F. Gamification as a panacea for primary environmental education / E.F. Kozina // Humanitarian scientific journal. 2019.No. 1.P. 51-62.
6. Kozina EF, Likhacheva T.S. The use of logical pillars in the system of ordering natural science representations of primary schoolchildren / E.F. Kozina, T.S. Likhachev // Elementary school. 2020. No. 9. P. 77-82
7. Smirnova M.S., Likhacheva T.S. Using the MES platform in the process of studying the subject "The World Around" / M.S. Smirnova, T.S. Likhachev // Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: Pedagogy and Psychology. 2020. No. 4 (54). S. 74-85.
8. Ryzhova N.A., Voronenko M.V. Methodological aspects of the formation of ecological culture in elementary school / N.A. Ryzhova, M.V. Voronenko // Primary school. 2020.No. 9.P. 71-73.
9. Environmental quest // Learnis.ru [electronic resource] - Access mode. - URL: https://www.learnis.ru/378407/ (date of access: 18.04.2021).