

Методические рекомендации
по применению цифрового образовательного ресурса
Экологический квест "Спаси планету Земля".

Ссылка на цифровой образовательный ресурс
<https://crystal1971.wixsite.com/mysite>

Цель: формирование экологической культуры у старших дошкольников посредством информационных коммуникационных технологий.

Возраст дошкольников – 5-7 лет.

Целесообразно при применении цифрового ресурса помощь взрослого (педагога, родителя).

Условия

Перед началом применения **ЦОР** (цифрового образовательного ресурса) для считывания **QR-кода**: на смартфон или планшет необходимо установить приложение Metaverse через PlayМаркет. Отсканировать QR-код через приложение Metaverse.

ЦОР содержит условные обозначения, с которыми можно ознакомиться в начале, перед прохождением заданий. Имеется звуковое сопровождение, оно запускается путем нажатия на изображения микрофона.

Также имеется форма обратной связи для оценки цифрового ресурса взрослыми и юными пользователями.

Приведены ссылки, используемые при создании **ЦОР**.

Актуальность

Обострение экологической проблемы в стране и в мире диктует необходимость интенсивной просветительской работы по формированию у детей экологического сознания, культуры природопользования.

А грамотное использование современных информационных технологий способствует повышению интереса к обучению, развивает ребенка всесторонне, позволяет существенно повысить мотивацию детей к обучению, воссоздавать реальные предметы или явления в цвете, движении и звуке. Наглядность материала повышает его усвоение, так как задействованы все каналы восприятия детей – зрительный, механический, слуховой и эмоциональный.

ИКТ позволяет:

- показать информацию на экране в игровой форме, что вызывает у детей огромный интерес, так как это отвечает основному виду деятельности дошкольника – игре;
- в доступной форме, ярко, образно, преподнести материал, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста.

- Привлечь внимание детей движением, звуком, мультипликацией, но не перегружать знаниями;
- способствовать развитию у дошкольников исследовательских способностей, познавательной активности, навыков и талантов.

Цифровой образовательный ресурс **Экологический квест "Спаси планету Земля"** содержит три последовательных кейса, направленных на выполнение заданий.

Каждый кейс направлен на решение мини-задач, объединенных одним направлением: помочь ребенку освоить экологические знания и применить их на практике.

Кейсы 1, 2, 3 имеют обособленное наименование, методическую часть, цель, актуальность, дидактическую задачу, воспитательную компоненту, методические рекомендации по применению; имеется указание **интеграции образовательных областей**.

Кейсы 1, 2, 3 состоят из **Содержательно-информационной** части, задача которой ввести малыша в познавательный курс при помощи детских мультфильмов. Затем ребенку предлагается пройти ряд заданий, созданных посредством ресурса: <https://learningapps.org>; в конце завершающий опрос, направленный на мини-контроль полученных знаний.

Методические рекомендации по применению кейса №1

Название кейса №1 - "Планета Земля в опасности".

Цель: формирование познавательных, практических и творческих умений экологического характера у ребенка дошкольного возраста.

Актуальность: обострение экологических проблем диктует необходимость экологического просвещения, формирования экологического сознания, культуры природопользования уже с дошкольного возраста.

Целевая аудитория - обучающиеся старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Дидактическая задача

Формирование первоначальных умений и навыков экологически грамотного и безопасного для природы и для самого ребенка поведения.

Воспитательная компонента

воспитание гуманного, эмоционально-положительного, бережного, заботливого отношения к миру природы и окружающему миру в целом.

Образовательные области в соответствии с ФГОС

- *социально-коммуникативное развитие*
- *познавательное развитие*
- *речевое развитие.*

В сюжетно-информационной части ознакомьтесь с содержанием мультфильма «Мальчик и Земля».

Побеседуйте с ребенком, что он понял из содержания мультфильма, о том, что можете сделать вместе с ним для спасения планеты.

Затем приступайте к выполнению заданий, созданных приложением <https://learningapps.org>:

1. **Экологическая викторина.**
2. **Экологические проблемы.**
3. **Экологический калейдоскоп "Буду я природе другом!"**

Для выполнения заданий кейса 1 при помощи дополненной реальности:

1. Скачайте приложение **Metaverse** через **Play Маркет** и разместите его в телефоне, поддерживающем данную функцию (возможно размещение приложения на персональном компьютере, планшете);
2. отсканируйте **QR-код** через приложение **Metaverse**, если на телефоне имеется приложение считывания штрих-кодов, наведите телефон (предварительно включив функцию считывания штрих-кода) на экран компьютера, планшета, где расположен QR код игры и считайте его.
3. Теперь можно приступить к выполнению заданий в программе с дополненной реальностью.

Методические рекомендации к Кейсу №2.

Название кейса №2 - "Юный космонавт".

Цель: развивать познавательный интерес детей; активизировать словарь по теме «Космос».

Актуальность: космос-это обширная тема для исследовательской деятельности, вызывает интерес у детей и даёт возможность многосторонне развивать личность дошкольников.

Целевая аудитория - обучающиеся старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Дидактическая задача

Расширение представлений о космическом пространстве (об этапах освоения космоса, о первом полете человека в космос, о солнечной системе, планетах и спутниках).

Воспитательная компонента

Развивать интерес к самостоятельной практической и исследовательской деятельности. Способствовать ознакомлению с историей освоения космоса.

Образовательные области в соответствии с ФГОС

- социально-коммуникативное развитие
- познавательное развитие
- речевое развитие.

В сюжетно-информационной части ознакомьтесь с содержанием мультфильма «Солнечная система».

Побеседуйте с ребенком о том что он знает о космосе.
Затем приступайте к выполнению заданий, созданных приложением
<https://learningapps.org>:

1. **Космический скафандр.**
2. **Кто был первым в космическом пространстве.**
3. **Космическая викторина**

Для выполнения заданий кейса 2 при помощи дополненной реальности:

1. Скачайте приложение **Metaverse** через **Play Маркет** и разместите его в телефоне, поддерживающем данную функцию (возможно размещение приложения на персональном компьютере, планшете);
2. отсканируйте **QR-код** через приложение **Metaverse**, если на телефоне имеется приложение считывания штрих-кодов, наведите телефон (предварительно включив функцию считывания штрих-кода) на экран компьютера, планшета, где расположен QR код игры и считайте его.
3. Теперь можно приступить к выполнению заданий в программе с дополненной реальностью.

Методические рекомендации к Кейсу №3.

Название кейса №3 - "Юный эколог".

Цель: формирование у дошкольников представлений о принципах сбора и утилизации бытовых отходов.

Актуальность: Всё новые мусорные полигоны и стихийные свалки появляются с невероятной скоростью, несмотря на то, что многие виды отходов очень долго разлагаются или вообще не разлагаются. Неужели через несколько лет наша планета станет одной огромной свалкой? Этот вопрос волнует всех!

Целевая аудитория - обучающиеся старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Дидактическая задача

Содействовать развитию умения дифференцировать предметы по материалу, из которого они были изготовлены.

Воспитательная компонента

Воспитывать аккуратность, бережное отношение к окружающему миру.

Образовательные области в соответствии с ФГОС

- социально-коммуникативное развитие
- познавательное развитие
- речевое развитие.

В сюжетно-информационной части ознакомьтесь с содержанием мультфильмов «Раздельный сбор мусора», «Игрушка за 5 минут».

Побеседуйте с ребенком о том, что он знает о раздельном сборе мусора. Организуйте и проведите мастер – класс по изготовлению игрушек из вторичного сырья.

Затем приступайте к выполнению заданий, созданных приложением <https://learningapps.org>:

- 1. Спаси планету.*
- 2. Помоги распределить мусор по контейнерам.*

Для выполнения заданий кейса 3 при помощи дополненной реальности:

- 1. Скачайте приложение **Metaverse** через **Play Маркет** и разместите его в телефоне, поддерживающем данную функцию (возможно размещение приложения на персональном компьютере, планшете);*
- 2. отсканируйте **QR-код** через приложение **Metaverse**, если на телефоне имеется приложение считывания штрих-кодов, наведите телефон (предварительно включив функцию считывания штрих-кода) на экран компьютера, планшета, где расположен **QR код** игры и считайте его.*
- 3. Теперь можно приступить к выполнению заданий в программе с дополненной реальностью.*

Надеюсь, что приобретенные знания и опыт пригодятся вашему ребенку!