

классов проведен интерактивное занятие "Эмоциональный интеллект – компетенция успешного педагога".

На протяжении интерактива студенты составляли рекомендации, выполняя упражнения и задания для формирования эмоционального интеллекта педагогов и младших школьников: упражнение "Нарисуй свою эмоцию", игра "Эмоциональный крокодил", инсценирование ситуаций и др. Результат работы – создание памятки "Рекомендации для развития эмоционального интеллекта младших школьников".

Таким образом, использование мультфильмов и интерактивных форм, а также активная работа с родителями и учителями являются важными педагогическими условиями формирования эмоционального интеллекта младших школьников. Создание комфортных условий для проявления эмоций, развитие навыков эмоциональной интеллектуальности способствуют эмоциональной грамотности и позитивному эмоциональному состоянию младших школьников.

Литература:

1. Ильин, Е. П. Эмоции и чувства. / Е.П. Ильин – Санкт-Петербург: Питер, 2013. – 783с.
2. Коробицына, Е. В. Формирование позитивных взаимоотношений родителей и детей 5-7 лет. Диагностика, тренинг, занятия / Е. В. Коробицына. – Волгоград: Издательство «Учитель», 2012 – 133 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОЕКТНЫХ ЗАДАЧ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

Петракова В.Е.,

*обучающаяся 4 курса бюджетного профессионального образовательного учреждения
Великоустюгского гуманитарно-педагогического колледжа,
г. Великий Устюг, Российская Федерация
Научный руководитель – Михно Е.С., преподаватель*

Приоритетной целью российского образования на современном этапе развития является создание условий для получения учащимися качественного образования на основе формирования ключевых компетенций как целостной системы универсальных знаний, умений и навыков, опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности.

Одной из базовых технологий, поддерживающей концепцию компетентностно-ориентированного образования, является технология проектного обучения, различные аспекты реализации которой рассмотрены в исследованиях Н.В. Засоркиной, Н.В. Матяш, К.Н. Поливановой, В.Д. Симоненко, М.Ю. Шатиловой [2].

Проектная технология – система обучения, в которой знания и умения обучающиеся приобретают в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий.

Метод проектов возник в 20-е годы XX века в США. Его авторами являются известные американские ученые – представители гуманистической педагогики и психологи Дж. Дьюи и Х.Килпатрик. В России метод проектов внедрялся в педагогическую практику с 1905 по 1931 годы известным российским педагогом И.О. Шацким. Цель проектной деятельности он видел в стимулировании ученика к самостоятельной творческо-поисковой деятельности, в соединении теоретических знаний с практическими умениями [1].

Однако, проектная деятельность не вполне соответствует возрастным особенностям младших школьников, в рамках урока невозможно создать полноценный проект, даже краткосрочный, поэтому на замену проектов приходят проектные задачи, которые можно разделить на несколько уроков. Также преимуществом проектных задач является то, что их можно использовать в паре, группе или фронтально.

Использование проектных задач на уроках окружающего мира способствует повышению интереса детей к предмету, более качественному усвоению нового материала и закреплению ранее изученного.

По мнению А.Б. Воронцова, проектная задача – «это такая задача, в которой через систему или набор заданий целенаправленно стимулируется система детских действий, направленных на получение еще никогда не существовавшего в практике ребенка результата («продукта»), и в ходе решения которой происходит качественное изменение группы детей» [1].

А. Б. Воронцов выделяет следующую структуру проектной задачи:

1. Подготовка (тема проекта, цель и задачи).
2. Планирование (деление на группы, выдвижение гипотез, обсуждение плана работы учащихся и возможных источников информации)
3. Исследование (самостоятельное проведение опытов, экспериментов, наблюдений, сбор информации).
4. Выводы (подготовка отчета о проделанной работе, изготовление «продукта» деятельности).
5. Защита проекта и оценка его результатов (представление результата своей деятельности, оценивание проекта) [3].

Проанализировав изученный материал, мы пришли к выводу, что в начальной школе следует использовать проектные задачи, а не проект, так как для решения задачи школьникам предлагаются все необходимые средства и материалы в виде набора (или системы) заданий и требуемых для их выполнения данных.

А.Б. Воронцов выделил 3 типа задач, используемых в обучении:

Конкретно-практическая задача ориентирована на применение (отработку) уже освоенных способов действий (знаний, умений) в известной школьникам ситуации.

Учебная задача относится только к таким ситуациям, которые побуждают детей искать общие способы решения нового класса конкретно-практических задач.

Проектная задача ориентирована на применение учащимися целого ряда способов действия, средств и приемов не в стандартной (учебной) форме, а в ситуациях, по форме и содержанию приближенных к реальным [1].

По замыслу авторов (А.Б. Воронцов, В.М. Заславский и др.), решение проектных задач встраивается в учебный план, в рабочую программу учебного предмета, таким образом, выделяется урочное время на этапе обобщения предметного материала (в конце четверти, полугодия, учебного года).

Алгоритм разработки проектной задачи выглядит следующим образом:

1. Определить вид проектной задачи.
2. Определить место проектной задачи.
3. Сформулировать (для себя учителю) диагностическую цель проектной задачи.
4. Сформулировать проблему (условие проектной задачи).
5. Составить систему взаимосвязанных сюжетом заданий (инструкцию).
6. Продумать форму рефлексии (устно, письменно, в группе, перед классом...).
7. Продумать форму представления готового продукта.
8. Продумать форму оценки проектной задачи [4].

Таким образом, мы выяснили, что проектная задача является средством обучения и развития личности, так как создание учебных проектов способствует получению хороших предметных знаний вследствие упорной работы над решением проблемы, многократных обсуждений и защиты своей позиции. Процесс и результат деятельности приносит детям удовлетворение, радость, переживания успеха, происходит осознание собственных умений.

Перспективной работой является разработка проектных задач и использование их на прохождении преддипломной практики.

Литература:

1. Воронцов, А.Б., Заславский В.М., Егоркина С.Е. Проектные задачи в начальной школе: пособие для учителя [Текст] / Под ред. А.Б. Воронцова. – М.: Просвещение, 2010. – 176 с. (стандарты второго поколения).
 2. Макаренко, Е.В. Проектная задача как ключевой элемент проектно-задачной технологии [Текст] / Е.В. Макаренко – Пермь, 2018.
 3. Щербакова, О.А. Проектная задача как ключевой элемент проектно-задачной технологии [Текст]: методическое пособие. / О.А. Щербакова. – М, 2021.
- Поливанова, К.Н. Проектная деятельность школьников [Текст]: пособие для учителя / К.Н. Поливанова. – М.: Просвещение, 2011.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИНКЛЮЗИВНОМ ОБРАЗОВАНИИ: ПРЕИМУЩЕСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ

Потапенко Е.Д.,

*обучающаяся 2 курса УО «Борисовский государственный колледж»,
г. Борисов, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Кравцова В.Ю., преподаватель

В последние десятилетия наблюдается стремительное развитие информационных технологий, оказывающее значительное влияние на сферу образования. Одним из новаторских подходов, предлагающих расширенные возможности для обучения, является использование технологии дополненной реальности. В контексте инклюзивного образования, где важно создать комфортную и эффективную образовательную среду для всех, включая детей с «особыми образовательными потребностями», применение дополненной реальности представляет собой перспективное направление.

Исследование возможностей и преимуществ использования дополненной реальности в инклюзивном образовании становится все более актуальным в контексте поиска эффективных методов поддержки обучающихся. Технология дополненной реальности предоставляет уникальные инструменты для персонализации обучения, улучшения восприятия информации и создания среды, способствующей успешному обучению лиц с ОПФР.

Целями научного исследования являлись изучение основных преимуществ и возможностей использования дополненной реальности в инклюзивном образовательном процессе, а также анализ современных подходов и практических примеров успешной реализации данной технологии в обучении. Предполагается, что изучение данной темы станет важным вкладом в развитие инклюзивного образования и эффективного использования инновационных технологий в образовательной сфере.

Дополненная реальность (AR) представляет собой технологию, которая добавляет виртуальные элементы в реальный мир, что позволяет улучшить обучение и повысить вовлеченность учащихся. Использование AR в инклюзивном образовании, которое обеспечивает равный доступ к образовательным ресурсам для всех, имеет ряд значительных преимуществ и возможностей:

1. **Визуализация информации:** AR позволяет визуализировать учебный материал, сделав его более понятным и доступным для всех;

2. **Интерактивное обучение:** AR позволяет создавать интерактивные образовательные приложения и игры, которые могут быть настроены на индивидуальные потребности и уровень учебных способностей каждого учащегося. Это способствует более эффективному обучению и улучшению концентрации;