

чою: в ній немає місця простому відтворенню завченого матеріалу, натомість наявне самостійне критично переосмислене сприйняття дійсності. Школярі створюють образи, вигадують події, які так чи інакше беруть із власного життєвого досвіду. Вони вчаться в такий спосіб висловлювати власні погляди, генерувати ідеї, шукати реальні рішення для подолання екологічних проблем. У процесі виконання різних дій над створенням мультфільму діти активно комунікують між собою, виражають свої емоції, взаємодіють із навколишнім світом, приміряють на себе різні ролі із життєвої дійсності. Окрім такої медійної продукції молодших школярів доцільно залучати до створення відеорепортажів про домашніх улюбленців, документальних фільмів про тварин чи рослин свого краю, екологічних теле-шоу, телемарафонів тощо.

Висновки. Аналіз наукових досліджень та практичного педагогічного досвіду із означеної теми дозволили зробити висновки про те, що результативність процесу екологічної освіти молодших школярів із застосуванням ІКТ буде досягнута педагогом лише в разі методично правильного їх використання, створення творчої, гармонійної атмосфери, активізації пізнавальної діяльності учнів, дотримання психолого-педагогічних вимог.

Слід наголосити, що проаналізовані вище методичні аспекти використання ІКТ в екологічній освіті молодших школярів не є вичерпними. Нами окреслено лише окремі елементи можливого включення ІКТ в процес екологічної освіти. Предметом подальших розвідок над досліджуваною проблемою має стати система підготовки майбутніх учителів до використання ІКТ в екологічній освіті молодших школярів.

Список використаних джерел:

1. Віртуальна подорож заповідником «Асканія-Нова» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://roundme.com/tour/49803/view/125793/>.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>.
3. Присяжнюк Л. А. Сучасні підходи до еколого-природничої освіти дошкільників і молодших школярів : аспект наступності / Л. А. Присяжнюк, О. П. Грошовенко // Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського : зб. наук. праць. Серія : Педагогіка і психологія / редкол.: В. І. Шахов (голова) та ін. – Вінниця : Нілан ЛТД, 2017. – Випуск 52. – 222 с.
4. Тарасенко Г. С. Компетентнісний підхід – сучасний вибір початкової освіти / Г. С. Тарасенко // Творча скарбничка : книга для вчителя початкових класів. Науково-практична серія. Випуск №1 (11) / Г. С. Тарасенко, Г. А. Іваниця. – Вінниця : КВНЗ «ВАНУ», Відділ інформаційних технологій та видавничої діяльності, 2016. – 76 с.
5. Федосов А.Ю. Применение информационно-коммуникационных средств для решения задач экологического воспитания // Начальная школа плюс До и После. – 2008. – № 7. – С. 7-11.
6. Fauville G., Lantz-Andersson, A. & Säljö, R. ICT Tools in Environmental Education: A Review of Two Newbies in Schools // Studies on ecological education. – 2014. – Vol. 20 (2). – P. 248-283.
7. Weiser B. Bridging the Gap: Meeting the Needs of Early Childhood Students by Integrating Technology and Environmental Education | Jana Willis, Brenda Weiser, Donna Kirkwood // International Journal of Early Childhood Environmental Education, – 2014. – Vol. 2, №1. – P. 140-152.

УДК 371.333

В.Ю. Ярош, магистрант кафедри педагогіки и психології
УО «Мозырский государственный педагогический университет имени И.П. Шамякина»

ВИДЕОИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ШКОЛЬНИКОВ

В статье актуализируется проблема формирования экологической культуры современных школьников. Автором раскрывается развивающий потенциал видеоигры, акцентируется внимание на ее способности в качестве средства воспитания и обучения повышать внутреннюю мотивацию учащихся к развитию экологического самосознания; обосновывается возможность внедрения обучающей видеоигры в процесс формирования экологической культуры современных школьников.

Ключевые слова: экология; образование; воспитание; видеоигра.

Современные знания в области науки и техники заключают в себе огромные возможности сохранения и преобразования природного мира, однако не всегда они применяются с подобными целями. Все чаще взаимодействие человека и природы неэкологично и результат нерационального использования ресурсов окружающего мира ощутим сегодня для всего человечества. Острота данной проблемы актуализирует необходимость повышения уровня экологической культуры общества, совершенствования содержания, методов, форм и средств экологического воспитания школьников, что во многом способно обеспечить гармоничное существование человека в природе, его ответственное отношение к окружающей среде.

Экологическая культура – это «способ социоприродного существования человека, выражающий единство человека и природы, развертывающееся в освоении человеком предметов и процессов природы, ставшими средствами жизни для человека, которое осознается им в историческом и индивидуальном развитии» [3]. Степень сформированности экологической культуры ребенка во многом обусловлена его личностными качествами, уровнем образованности и воспитанности и активностью, которую ребенок проявляет в данной сфере деятельности. Первостепенной задачей педагогов, осуществляющих экологическое обучение и воспитание, выступает формирование у школьников мотивации к природоохранному поведению, что предполагает активизацию у них потребности в общении с растительным и животным миром, развитие глубокого интереса к красоте и гармонии живой природы.

Мотивация – побудительная основа психической жизни человека, совокупность причин психологического характера, определяющих начало, направленность и уровень активности поведения человека. Она включает в себя потребности, интересы, цели, намерения, стремления, побуждения (в т.ч. идеальные мотивы и материальные цели), имеющиеся у человека, а также внешние факторы, которые заставляют его вести себя определенным образом (стимулы) [2, с. 89]. В зависимости от факторов и причин, влияющих на выбор действия и отношения к нему личности, мотивацию условно делят на две группы: 1) экстринсивную мотивацию (внешнюю) – группа мотивов, обусловленных действием внешних факторов на объект: обстоятельств, условий, стимулов, не связанных с содержанием конкретной деятельности; 2) интринсивную мотивацию (внутреннюю), которая имеет внутренние причины, связанные с жизненной позицией личности: потребностями, желаниями, стремлениями, влечениями, интересами, установками [1]. Мотивация служит причиной поступков человека и его поведения в целом. Психологический анализ мотивации позволяет рассматривать поведение с точки зрения взаимосвязи внутренних и внешних мотивов, предоставляет возможность определения селективности и эмоционального отношения личности к объектам познания.

Потребность в формировании экологической культуры у учащихся во многом обеспечивается учителем. Для педагога-практика немаловажным является не только минимизировать ошибки в ходе постановки целей, в определении содержания, методов и форм экологического воспитания, но и создавать условия для развития внутренней мотивации школьников к развитию экологического самосознания. Способность преподавателя вызывать у детей интерес к экологическим проблемам современности, активизировать их стремление к поиску решения вопросов рационального природопользования чаще всего гарантирует активность и сознательный подход школьников к формированию собственной экологической культуры. Развитие внутренней мотивации возможно на основе глубокой вовлеченности и позитивном эмоциональном отношении к собственной деятельности.

Способностью вызывать позитивное эмоциональное отношение к образовательному процессу обладают аудиовизуальные средства обучения и воспитания. Они во многом обеспечивают изучение и закрепление знаний об окружающей среде, основанных на чувственном восприятии информации, что способствует формированию в сознании ребенка образа природы и роли человека в ней.

Видеоигра также относится к аудиовизуальным средствам, однако ее спецификой является интерактивность: взаимодействие игрока с виртуальным миром с возможностью формирования собственного суждения о нем. Виртуальный мир позволяет наиболее детально изучить объекты и явления природы, исследовать их взаимосвязь и взаимовлияние, создавая целостное представление о живой природе. Кроме аудиовизуального компонента видеоигры немаловажной особенностью выступает ее игровой характер. Применение игры в сфере образования как метода формирования положительной мотивации к учебной деятельности школьников обусловлено наличием ряда положительных качеств игр, благоприятно влияющих на гармоничное развитие ребенка. Влияние игровой деятельности на формирование личности описано в работах педагогов-классиков, педагогов и психологов современности.

При этом ряд исследований видеоигр в образовательном контексте показывает и их отрицательное влияние, которое связано, прежде всего, с возникновением у ученика чувства волнения и переменчивости настроения. Более того, стремительная смена технологий, постоянная модернизация техники затрудняет объективно оценить влияние видеоигр на образовательный процесс. Невзирая на все недостатки, анализ особенностей видеоигры как средства обучения и воспитания дает возможность определить ее положительные качества, присущие в целом образовательным и развивающим играм.

Наличие вариативности действий в процессе прохождения видеоигры, чувство новизны, непредсказуемости результата способствуют повышению заинтересованности играющего человека сюжетом игры, тщательной продуманностью выполнения игровых заданий. Этот факт позволяет рассматривать видеоигру как средство экологического образования и воспитания с высоким уровнем способности к развитию внутренней мотивации учащихся, основанной на глубокой заинтересованности игровым процессом. Исследователь образовательных ресурсов видеоигр Патрик Фелиция рассматривает видеоигры как игры, которые помогают вовлечь к изучению определенных знаний. Основная цель таких игр – применение новых игровых технологий в образовательных целях [4, с. 1027].

Наиболее выразительный активизирующий эффект обучающей видеоигры связан с игровыми ситуациями, в которых школьники должны самостоятельно заниматься поиском и принятием решений, аргументировать свою точку зрения, анализируя возможные последствия выбора. Сама суть обучающей видеоигры основана на анализе принятых решений и учете возможных результатов, влияющих на развитие игрового

сюжета. По мнению Майкла Зиды, обучающие видеоигры являются продуктом, синтезирующем в себе педагогику с аудиовизуальной составляющей видеоигры. Он рассматривает эти игры как соревнование человеческого разума с искусственным интеллектом, происходящее по заранее продуманным правилам [5, с. 25]. Кроме того, сама видеоигра может являться психолого-педагогическим инструментом при изучении личности ребенка: его характера, темперамента, самооценки, что является неотъемлемой частью анализа при подборе методов формирования экологического самосознания школьников.

Научно доказано, что видеоигра развивает любознательность, которая служит основой при познании окружающего мира. Благоприятный эмоциональный настрой детей во время игры, наслаждение, испытываемое в процессе прохождения виртуальных заданий очень важны для общего развития. Самостоятельное выполнение поставленных задач через игру приносит им искреннюю радость, а прохождение игры до конца требует волевых усилий. Когда ребенок встречается с трудностями (проблемной игровой ситуацией), он пытается самостоятельно их разрешить, в результате чего происходит творческое переосмысление возможностей механики игры и как следствие развитие мыслительных способностей ребенка. Во время игровой деятельности обучающиеся не только актуализируют общепредметные знания, но и конкретно-предметные, а также специфические навыки. Активно развивающиеся аналитические способности при решении сложных проблемных ситуаций позволяют детям в дальнейшем обдумывать свои действия по отношению к окружающему миру и улучшению экологических условий посредством частных действий каждого. Важное педагогическое значение при использовании видеоигры как средства экологического обучения имеет наличие реальных возможностей формировать у обучающихся контроль и оценку собственной деятельности. Развитие сюжета игры позволяет сопоставлять результат с выполненными действиями, осознать совершенные ошибки и упущенные возможности, соотносить с ситуациями и событиями, происходящими в реальной жизни.

Игры-симуляторы позволяют получить практические навыки, узнать результат эксперимента в тех областях науки и образования, физическое воплощение которых не представляется возможным по финансовым, временным затратам, по моральным или этическим соображениям. Видеоигра-симулятор дает возможность, не покидая учебного класса, побывать в различных уголках мира, изучить быт различных народов, познакомиться с жизнью диких животных в естественной для них среде, увидеть экзотические растения и т.д. Это позволяет расширить кругозор учащихся через виртуальное путешествие по планете Земля или даже за ее пределами, в Космосе. Видеоигра-симулятор предоставляет не только визуальный ряд, тактильные ощущения, но и право выбора, влияющего на результат. Такие игры способствуют формированию не только конкретных навыков, но и развивают ряд качеств личности: внимательность, сосредоточенность, ответственность. Особенно эффективно эти качества развиваются при взаимодействии с игровыми персонажами, которые зачастую представлены в образах животных. Антропоморфизация животных-персонажей позволяет наделять их эмоциями, передающимися через мимику лица и жесты. Наделение животных человеческими качествами не только создает ярко выраженный игровой характер видеоигры, но и способствует развитию чувства любви к животным, ответственного и бережного к ним отношения. Кроме этого, умение понять закономерности между выбором игрока и проявлением эмоционального отношения к данному выбору животного-персонажа может выступать основой для успешного прохождения видеоигры.

Для успешного развития школьников нужна игра с ее стремлением превзойти соперника, доказать себе и окружающим свое превосходство. Именно это и является одним из главных источников прогресса и процветания цивилизаций. Внедрение игровых элементов в обучение и воспитание детей и молодежи не только способствует разнообразию и обогащению образовательного процесса, повышению интереса у обучающихся, улучшению качества усвоения знаний, умений и навыков, но и позволяет «пробно отыграть» социальные роли, различные жизненные ситуации. Опыт социальной практики, хотя и в явной игровой форме, формирует элементарные навыки общения с людьми и окружающим природным миром. Разработка образовательных видеоигр с элементами экологического воспитания и образования – это инновационный и высокоэффективный способ приобщения школьников к экологической культуре, красочный и доступный для них способ изучения природы и места человека в ней.

Список источников

1. Психология. инфо [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psych.info/article/motivatsiya/motivatsiya-istochnik-sil-dlya-dejstvij.html>. – Дата доступа: 15.03.2019.
2. Рамендик, Д. М. Психологический практикум: учеб. пособие для вузов / Д. М. Рамендик, О. В. Солонкина, С. П. Славка. – Москва: Академия, 2005. – 159 с.
3. Словарь экологических терминов и понятий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://geographyofrussia.com/ekologicheskix-terminov-i-ponyatij/>. – Дата доступа: 03.02.2019.
4. Felicia, P. Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches / P. Felicia. – Hershey : IGI Global, 2011. – 1462 p.
5. Zyda, M. From visual simulation to virtual reality to games / M. Zyda. – Los Alamitos: IEEE Computer Society. – 2005. – 32 p.