

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 5 «Ромашка»
муниципального образования Тимашевский район

И.Ю. Поддубняя, Н.И. Полуян

Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада

Тимашевск
2023 г.

УДК 371.3
ББК 74.1
П44

Рецензент:

Шульженко Т.Ф., методист МКУ «Центр развития образования»

Поддубня И.Ю., Полуян Н.И.

П44 Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада / И.Ю. Поддубня, Полуян Н.И. – Тимашевск, 2023. – 92 с.

В данном сборнике представлены материалы из опыта инновационной работы МБДОУ д/с № 5 «Ромашка» муниципального образования Тимашевский район по реализации проекта «Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада». В котором рассматриваются актуальные вопросы по успешной реализации в дошкольных образовательных организациях цифровой образовательной среды детского сада, описаны апробированные критерии эффективности формирования цифровой образовательной среды и реальная практика ее воздействия на детей дошкольного возраста, родителей, педагогов, на систему управления дошкольной образовательной организацией и социокультурное партнерство.

Представлен материал, позволяющий коллективам ДОО осуществить эффективный переход к деятельности в соответствии с современными требованиями к цифровизации образовательного процесса, практический материал для использования в работе по ЦОР.

© Поддубня И.Ю., Полуян Н.И., 2023

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Введение..... | 4 |
| Инновационный проект «Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада» <i>Поддубная И.Ю., Полуян Н.И.</i> | 5 |
| Методические рекомендации по планированию образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста..... | 21 |
| Мастер-класс «Использование цифровой лаборатории «Наураша» в стране Наурандии» в исследовательской деятельности с детьми старшего дошкольного возраста <i>Полуян Н.И.</i> | 55 |
| Консультация для родителей «Ребенок-дошкольник в мире цифровых технологий» <i>Воронова В.М.</i> | 66 |
| Консультация для воспитателей «Цифровая образовательная среда в ДОУ» <i>Полуян Н.И.</i> | 74 |
| Картотека электронных образовательных ресурсов, используемых с детьми дошкольного возраста <i>Полуян Н.И.</i> | 78 |
| Перечень информационных ресурсов, рекомендованных к использованию обучающимися и педагогическими работниками образовательных учреждений РФ <i>Тихомирова О.И.</i> | 82 |
| Глоссарий..... | 88 |

Введение

Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование» основной задачей ставит «создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней 1». Данный проект рассчитан на школы, но не стоит забывать, что дошкольное образование, согласно закону «Об образовании в Российской Федерации», является первой обязательной ступенью общего образования, поэтому перед администрацией каждого детского сада возникает проблема выбора стратегии развития цифровой образовательной среды ДОО. Учитывая тенденции развития современного общества в области построения цифровой образовательной среды (далее ЦОС), образовательные учреждения должны своевременно изучать документы федерального значения, вносить изменения в локальные акты, планировать и реализовывать направления Программы развития ДОО в соответствии с новыми требованиями.

Замечено, что в настоящее время многие ДОО сталкиваются с рядом проблем при формировании цифровой образовательной среды. К ним относится рассогласованность действий педагогов, родителей, администрации во внедрении и использовании цифровых инструментов, что зачастую приводит к общей бессистемности в работе. Другой серьезной сложностью является недостаточный уровень владения отдельных педагогов современными технологиями и отсутствие мотивации к повышению своей компетентности в данной области. Также наблюдаются трудности во взаимодействии между участниками образовательных отношений средствами цифровых инструментов, непонимание возможностей, предоставляемых современному детскому саду информационно-коммуникационными технологиями.

Поиск путей решения этих проблем стал основой для выбора направления инновационной деятельности МБДОУ д/с № 5 Тимашевского района. Данный методический продукт является итогом опытно-экспериментальной работы детского сада в статусе инновационной муниципальной площадки по теме: «Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада».

Современное цифровое пространство в образовательной среде детского сада

Поддубняя И.Ю., Полуян Н.И.

Актуальность проекта для развития системы образования, соответствие ведущим инновационным направлениям развития образования Краснодарского края.

Современное общество предъявляет высокие требования к процессу обучения и воспитания детей в дошкольных образовательных организациях. В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации», согласно Федерального государственного образовательного стандарта информационно-образовательная среда включает в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств, обеспечивающих освоение воспитанниками образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения воспитанников. Потребности и интересы детей учтены в основных нормативных документах в области образования, где ключевой задачей является повышение качества и доступности образования, в том числе, посредством организации современного цифрового образовательного пространства. В основе стандартов лежит системно - деятельностный подход, реализация которого требует использования образовательных технологий, обеспечивающих не только предметные, но и личностные, метапредметные результаты, а также формирование компетенций человека XXI века - информационных, в основе которых, овладение ИКТ и цифровыми технологиями.

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018 — 2025 годы включает в себя приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации», который нацелен на создание возможностей для получения качественного образования гражданами разного возраста и социального положения с использованием современных информационных технологий. Возникает необходимость в цифровизации образовательного процесса, для успешного использования новых педагогических технологий в воспитании и образовании дошкольников. В связи с модернизацией российского образования, значимой частью предметно-развивающей среды дошкольных учреждений стало

инновационное оборудование, цифровая образовательная среда. С помощью современных умных устройств, складывается особое обучающее пространство. Педагогам необходимо учитывать значение, которое имеет работа с медиа средствами в системе общего развития детей, нужно понимать, как и какое интерактивное оборудование нужно использовать, чтобы наилучшим образом обеспечить развитие способностей ребенка, как избежать стихийного, и не всегда целесообразного обогащения предметно-развивающей среды.

Современные дети с цифровым миром встречаются практически с рождения. Это, так сказать, естественный процесс, примета нашего времени. В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиа ресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. Нас не удивляет то, что планшеты и телефоны являются игрушками детей, сидящих в колясках и на коленях у родителей. С раннего возраста дети осваивают электронные устройства, знают, на какую кнопку нажать. И для взрослых это удобно: не нужно утруждать себя общением с ребенком. Дети привыкают, что электронные устройства служат игрушками. Но спектр их возможностей значительно шире.

Цифровизация учебного процесса в дошкольном образовании и воспитании помогает педагогам найти новые пути для широкого внедрения в свою педагогическую деятельность новых методических разработок, направленных на разработку и реализацию инновационных методик воспитательно-образовательного процесса. В данный период развития дошкольного образования мы начинаем знакомить ребенка-дошкольника и с информационными технологиями, как одними из главных навыков развития самодостаточной личности. Сегодня информационные компьютерные технологии являются новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка, повышающим эффективность организации учебного процесса. Игровые технологии, включенные в мультимедиа программы, способствуют

повышению интереса детей к организованной учебной деятельности, активизируют их интеллектуально-познавательное и творческое развитие, улучшают процесс усвоения материала и способствуют развитию всех видов мышления.

Информационно-компьютерные технологии вовлекают детей в развивающую деятельность, помогая ребенку-дошкольнику решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядный материал и ведущую для дошкольника деятельность – игру в процессе индивидуального обучения. Систематическое использование всех электронных обучающих программ в учебном процессе в сочетании с традиционными методами обучения и инновационными педагогическими технологиями увеличивает в разы эффективность обучения детей с разным уровнем знаний, умений и навыков. Актуальность проекта обусловлена требованиями ключевых нормативных документов в области образования, а также соблюдением интересов и удовлетворением потребностей детей и родителей.

Организация цифровой среды детского сада, будет способствовать реализации государственных гарантий в получении качественного образования.

Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012:

- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (редакция от 31.12.2020) «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 08.01.2021);

- Проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» (в рамках государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 года «Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования»

Одной из задач проекта РФ «Образование»: является создание к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней. А как же воплотить эту задачу, на

практике в дошкольном учреждении, когда очень мало практического материала.

Каким образом организовать цифровую среду детского сада, способствующую реализации государственных гарантий в получении качественного образования и удовлетворяющую потребностям семьи?

Разрабатывая инновационный проект мы также опирались на разработанную Парциальная образовательная программа для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста «НАУ-СТИМ — цифровая интерактивная среда» направлена на развитие интеллектуальных способностей и исследовательской активности детей 5—11 лет, на их познавательное развитие, приобщение к инженерно-техническому творчеству, создание педагогических условий, способствующих полноценному разностороннему развитию средствами цифрового интерактивного и игрового оборудования Академии Наураши.

Программа разработана в соответствии с ФГОС ДО и ФГОС НОО и может быть использована в любой образовательной организации в сочетании с любой основной образовательной программой, в том числе как дополнительная общеразвивающая программа.

Инструментарий и методические комплекты могут использоваться педагогами дошкольных образовательных организаций и начальной школы, педагогами системы дополнительного образования детей, родителями (законными представителями) воспитанников в семье полностью или частично в зависимости от условий.

Ресурсными группами решили использовать 2 групповые ячейки в которых находиться воспитанники среднего возраста. А также мультимедийную лабораторию (интерактивного, виртуального) кабинета для организации цифровой образовательной среды.

Цель инновационного проекта.

Цель: повышение качества и доступности образования посредством организации современного цифрового образовательного пространства.

1.Создание и развитие в ДОО информационно-образовательной среды, обеспечивающей повышение качества образования;

2.Развитие информационной культуры воспитанников, педагогических и руководящих кадров, формирование способности эффективно использовать информационные ресурсы и технологии

3.Создание условий для поэтапного перехода к новому уровню образования на основе информационных технологий;

4.Формирование у участников образовательного процесса навыков использования цифровых ресурсов образовательной деятельности, умения получать и преобразовывать информацию, многообразную по содержанию и формам представления, поступающую из различных источников.

Задачи инновационного проекта

1.Создание условий для повышения качества образования за счет эффективного использования современных информационных технологий;

2.Максимальное использование преимущества цифровых технологий для повышения качества образования дошкольников;

3.Достижение 100% уровня профессиональной квалификации работников ОУ, позволяющей реализовывать современные модели учебного процесса с использованием цифровых технологий;

4.Включение в образовательный процесс современных методик с использованием цифровых технологий;

5.Участие в выставках, конкурсах работ педагогов и воспитанников с использованием цифровых технологий;

6.Совершенствование технического сопровождения процесса образования в рамках информатизации и цифровизации ДОО.

Обоснование идеи, приемы и механизмы ее реализации в рамках инновационного проекта.

Основная идея инновационного проекта заключается в том, что через создание центра «Цифровое пространство в образовательной среде» будет реализована модель цифровой образовательной среды в дошкольной образовательной организации.

Данная модель включает несколько модулей:

Модуль образовательный. «Парциальная программа «Нау-стин». Программы кружковой работы для детей: «Цифровая лаборатория», «Мультимедийная лаборатория».

Направлен на развитие познавательно-исследовательской деятельности; формирование навыков проектной деятельности; формирование предпосылок цифровых компетенций; формирование предпосылок научно-технологического и инженерного мышления. В состав каждого из трёх наборов цифровой лаборатории входит мультимедийный датчик в виде яркой божьей коровки для проведения экспериментов по исследованию окружающей среды. Датчики подключаются к

компьютеру через USB-порт. В ходе занятий дети проводят эксперименты с использованием датчика, а мультимедийный герой — мальчик Наураша ставит им задачи и комментирует результаты экспериментов. Дополнительное оборудование для проведения экспериментов находится в лотках.

Используя рабочие тетради с рассказами Наураши, дети смогут изучить следующие темы: «Температура», «Свет», «Звук», «Электричество».

В набор также входит динамо-машина «Марсокот» в форме игрушечного кота со съёмными насадками (конденсатор, светодиод, лампочка накаливания, зуммер). «Марсокот» демонстрирует преобразование энергии из механической в электрическую, из электрической в световую, звуковую и механическую.

Имеется инструкция с описанием пяти опытов. В ходе экспериментирования у детей формируется представление о получении электричества с помощью генератора, о накоплении и хранении электричества в конденсаторе и о применении его в простейших бытовых приборах (лампочка, звонок).

Мультимедийная лаборатория может использоваться в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста

«Мультимедийная лаборатория» (12 занятий по 4 темам);

Наиболее комфортно с лабораторией могут работать от 1 до 12 человек, так как каждый модуль состоит из трёх наборов, расположенных в мобильной стойке.

Образовательный модуль «Цифровая лаборатория»

«Цифровая лаборатория» (состоит из восьми модулей) Каждый модуль позволяет организовать одновременную работу от 1 до 6 детей.

Направлен на развитие интереса к естественно-научным дисциплинам;

формирование естественно-научной картины мира;

формирование навыков экспериментальной деятельности, понимание и применение научного метода, понимание основ проектирования;

развитие интеллектуальных способностей;

повышение мотивации к обучению через использование цифровых технологий;

развитие самостоятельности и познавательной инициативы;

формирование активной коммуникации и командной работы.

Детская цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии» состоит из восьми модулей, каждый из которых посвящён отдельной теме: «Температура», «Свет», «Электричество», «Кислотность», «Магнитное поле», «Пульс», «Сила», «Звук».

В каждый модуль входит USB-датчик в виде божьей коровки и дополнительное оборудование для проведения экспериментов.

Размещена цифровая лаборатория в мобильной стойке-комоде с восемью разноцветными лотками.

В комплекте с лабораторией поставляется уникальное программное обеспечение и брошюра с методическими рекомендациями по проведению занятий и объяснением настроек компьютерных сцен.

Педагог может со своего компьютера настроить компьютеры детей (удалённая настройка), выбрав необходимые параметры занятия (тип, вид, частоту повторений), и отправить индивидуальные задания своим воспитанникам.

В лаборатории по всем изучаемым темам представлены уникальные карточки с удивительными научными фактами, озвученные известным учёным и популярным ведущим Николаем Дроздовым.

Есть бонусная призовая игра-аркада «Воздушный шар», которая управляется датчиком. Игроку предстоит пройти множество препятствий, выполнить задания и собрать познавательные карточки.

Современные естественно-научные лаборатории для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста предназначены для проведения широкого спектра увлекательных опытов и мини-исследований. Они оснащены полным комплексом цифровых инструментов: микроскопами различного увеличения, снабжёнными электронными насадками, цифровыми датчиками с мультимедийной программой отображения измерений и различными развивающими наборами с необходимым лабораторным оборудованием и расходными материалами.

Цифровая лаборатория является уникальным инновационным образовательным продуктом, позволяющим сочетать как творческое развитие ребёнка, так и формирование основ его мышления. Это достигается комплексным использованием цифровых и традиционных технологий.

Модуль обучающий. В ходе реализации проекта первоначально стоит вопрос о повышении компетенции педагогов. Для

решения данного вопроса планируется курсовая подготовка и (или) профессиональная переподготовка кадров в области реализации ИКТ, а также дистанционного обучения. Важным моментом становится взаимно консультирование и взаимно обучение педагогических кадров. По итогам курсовой подготовки каждый педагог готовит мастер-класс (или иную активную форму обучения) для педагогического коллектива по наиболее интересной и актуальной теме, рассмотренной в ходе курсов. Взаимно обучение будет способствовать более качественной подготовке педагогов, так как предполагает углубленное погружение специалиста в область ИКТ, переработку полученной информации в собственное понятийное пространство, повторение и практическое применение полученных на курсах навыков.

Повышение компетентности педагогических кадров станет важным условием для мотивации педагогов к презентации опыта работы на мероприятиях и конкурсах разного уровня.

- Организовать курсовое обучение педагогов;
- цикл мастер-классов для педагогов по реализации информационно-коммуникационных технологий;
- участие педагогов в выставках методической продукции; городских, территориальных конференциях и семинарах; профессиональных конкурсах; - организация на базе ДОУ практических мероприятий для родителей и педагогической общественности. Сборник для педагогов «Игровые ресурсы детям онлайн», Консультация для педагогов: «Развитие ключевых профессиональных компетентностей педагогов в ходе методических мероприятий по развитию умений у педагогов строить развивающую предметно-пространственную среду»

Модуль взаимосвязи с родителями. Он включает

- внедрение дистанционных образовательных технологий с
- создание совместных групп родителей, педагогов, специалистов, администрации детского сада в существующих и востребованных у родителей социальных сетях («В контакте», «WhatsApp», «Сферум» конференций на платформах видеоконференцсвязи), рубрик на сайте ДОУ.
- По заявке родителей будет организовано дистанционное обучение воспитанников;

Единое информационно-образовательное пространство, цифровая среда ДОУ обеспечит:

- создание дополнительных условий для социализации детей;
- формирование критического мышления в условиях работы с информацией, способностей осуществлять выбор и нести за него ответственность;
- формирование творческих навыков воспитанников;
- формирование навыков коллективной работы и совместного мышления, умения сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- развитие коммуникативных способностей и навыков выступлений;
- проведение культурно-просветительской работы.

В банке данных педагогической информации при цифровизации образовательного процесса будут помещены описания:

- образовательных технологий;
- педагогических исследований;
- инновационных образовательных проектов.

Методы и приемы реализации проекта:

Взаимодействие педагога и ребенка проявляется в образовательной, совместной деятельности, в совместных действиях, направленных на общий результат и организации предметного окружения. Реализации проекта проходит через интеграцию разных образовательных областей и взаимодействие всех специалистов и социальных партнеров.

Работа строится по интересам, с учетом личностного развития, с учетом пола ребенка, с учетом окружающего социума. Для раскрытия той или иной темы используется процесс игры.

Одним из наиболее эффективных методов является образовательное путешествие, в том числе виртуальное, основу которого составляет активная, творческая, и во многом самостоятельная деятельность детей, связанная с изучением и исследованием разнообразных объектов реальной среды.

Таким образом, путешествие предполагает отличные от экскурсий способы освоения мира, усвоения новых понятий и смыслов.

Программа «НаустиМ» представляет огромные возможности для познавательной, экспериментально-исследовательской и творческой деятельности детей и имея особый формат этой деятельности,

не только предполагают увлекательное путешествие в мир науки, техники и искусства, но и позволяют детям не упустить важный этап в их развитии — игры и общение со сверстниками.

Объяснительно-иллюстративный метод используется при ознакомлении обучающихся с новым теоретическим материалом, формировании у них первоначальных умений работы с компьютером, программными средствами, при выработке навыков работы с интерактивным оборудованием.

Репродуктивный метод используется при работе с обучающими и контролирующими программами (например, фиксация результатов замеров показателей датчиков), выполнении различных видов практических заданий, упражнений с комментированием.

Метод программированного обучения заключается в использовании обучающих программ.

Модельный метод включает в себя построение графической или компьютерной модели изучаемых процессов, метод «нисходящего проектирования» и др.

Метод проектов — специально организованный взрослым и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта; совокупность учебно-познавательных приёмов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий детей с обязательной презентацией этих результатов. Результатом проекта может стать мультипликационный фильм, книжка-самоделка, электронная книга, спектакль, сконструированный робот, спроектированная игра, макет игрушки или оборудования; изучаемый процесс, смоделированный на компьютере, тематическое общение по электронной почте.

Одним из механизмов реализации инновационного проекта являются социальные связи с айти-клубом СОШ № 4 «Куб».

Члены педагогического коллектива совместно с социальными партнерами:

- разрабатывают собственные мини- проекты, мероприятия;
- вносят предложения администрации по совершенствованию воспитательного процесса детей, повышению квалификации педагогов;
- проводят диагностику эффективности проводимой работы в сфере знаний о цифровых технологиях дошкольников;

- определяют «болевые» точки в реализации инновационного проекта и меры по их устранению.

Универсальность Программы заключается в том, что она может применяться в качестве компонента, формируемого самими участниками образовательного процесса при реализации основной образовательной программы дошкольного образования в группах кратковременного пребывания при организации образовательной деятельности и с детьми в течение 1,5—3 ч в день; в кружках и студиях системы дополнительного образования, а также в процессе семейного воспитания, что весьма важно при организации дистантной работы с детьми, не посещающими дошкольную образовательную организацию по состоянию здоровья или в связи с особенностями развития.

Использование цифровых образовательных ресурсов предметной направленности - позволяет организовать изучение материала воспитанниками индивидуально, в наиболее предпочтительном для них темпе.

Педагоги имеют возможность совершенствовать свои навыки, обновлять знания и поддерживать непрерывное самообразование и повышение квалификации с помощью Интернет-технологий. К ним можно отнести видеоконференцсвязь, вебинары, онлайн конференции, мастер классы, дистанционное повышение квалификации и переподготовки, конкурсы профессионального мастерства, методических разработок, тестирование. Важным аспектом работы педагога является и участие в различных педагогических проектах, дистанционных конкурсах, викторинах, олимпиадах, что значительно повышает уровень самооценки, как педагога, так и воспитанников. Очное участие в таких мероприятиях часто невозможно из-за удаленности региона, финансовых затрат и других причин. А дистанционное участие доступно всем.

Дистанционные образовательные технологии в данный период времени стали новыми средствами обучения детей, когда произошло изменение роли и функции участников педагогического процесса. Здесь велика роль взрослого – педагогу необходимо было создать условия для обучения, предложить материал в интересной и доступной форме, чтобы родители, показав его, смогли заинтересовать ребенка в получении знаний и выполнении задания.

Воспитанники ДОО — это будущие школьники, и их подготовка, должна соотноситься, в том числе и с цифровыми

технологиями, имеющими качественное преимущество перед традиционными методиками обучения. Цифровые технологии формируют современную образовательную среду, дают новый, мощный потенциал классическим методам и приемам, предоставляют педагогам новые инструменты.

Применение цифровых технологий обеспечивает условия, при которых любой человек (педагог, ребенок, родитель) с помощью своего мобильного телефона, ноутбука или планшета может двигаться внутри цифрового мира и получать необходимую помощь и информацию. Применение цифровых образовательных ресурсов оправдано, так как позволяет активизировать деятельность воспитанников, дает возможность повысить качество педагогического процесса и профессиональный уровень педагогов, разнообразить формы взаимодействия всех участников образовательного процесса.

Таким образом, применение цифровых технологий обусловлено, с одной стороны, требованиями ключевых нормативных документов в области образования, с другой стороны, интересами и потребностями детей и родителей.

Критерии и показатели (индикаторы) эффективности инновационного проекта. Основными критериями проекта будет:

педагогам – повысить свою профессиональную компетентность;

родителям – получить необходимые знания о цифровых технологиях;

детям – стимулировать интерес к овладению новыми цифровыми технологиями;

Главным показателем проекта будет иметь позитивный воспитательный эффект и повысит уровень готовности ребёнка к школе. Продукты инновационной деятельности будут рекомендованы к внедрению в дошкольных образовательных организациях в рамках обновления содержания дошкольного образования.

В рамках проекта будет разработан инновационный механизм цифровизации образовательной среды на базе дошкольной образовательной организации:

- механизме создание банка ИКТ;
- активизация познавательной деятельности детей;
- новые платные услуги;

Создание общедоступной коллекции КИМ (компьютерно-игровых методик);

- распространение опыта успешного использования дистанционных технологий в образовательно-воспитательном процессе ДООУ;
 - создание дополнительных условий для социализации детей;
 - формирование навыков коллективной работы и совместного мышления, умения сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- позитивное влияние на создание в ДООУ открытого образовательного информационного пространства с возможностью применения дистанционных технологий;
- активизация банка данных по различным направлениям деятельности;
- создание общедоступной коллекции компьютерно-игровых методик;
- распространение опыта успешного использования дистанционных технологий в образовательно-воспитательном процессе ДООУ:
 - обеспечение массового доступа к дистанционным и облачным технологиям всех групп пользователей;
 - создание благоприятной образовательной и развивающей среды ДООУ, инклюзивной в том числе;
 - система взаимодействия между родителями детей и дошкольной образовательной организацией;
 - создание нормативной базы, регулирующей процесс цифровизации в ДООУ.

Диагностические методики и методы, позволяющие оценить эффективность проекта.

Комплекс диагностических методик для обследования всех возрастных групп ДООУ. Е.А. Горбунова.

Педагогическая диагностика в детском саду в условиях реализации ФГОС ДО. Лаврова Л.Н., Чеботарева И.В.

Сборник диагностических методик познавательного развития детей дошкольного возраста. Немов Р. С. Анкетирование педагогов и родителей.

Диагностика у детей дошкольного возраста может проводиться как оценка индивидуального развития детей (текущий мониторинг), а также оценка изменения поведения детей путем проведения обсуждений и анкетирования родителей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанной с оценкой эффективности педагогических действий).

Разработанные инновационные продукты:

- Парциальная программа «Науустим»;
- Модель цифровой образовательной среды в ДОО;
- Авторская программа детско-родительского клуба «Интерактивная гостиная» и методических рекомендаций к ней.
- Сборник «Игровые ресурсы детям онлайн» для педагогов ДОО;
- Программа кружковой работы для детей «Цифровая лаборатория».

Практическая значимость и перспективы развития инновационного проекта.

Предложения по распространению и внедрению результатов инновационного проекта (программы) в систему образования Тимашевского района.

Основными потребителями результатов инновационного проекта являются:

- воспитанники дошкольных образовательных организаций;
- родители (законные представители) воспитанников дошкольных образовательных организаций;
- педагоги, работающие с детьми дошкольного возраста;
- руководящий состав и методический корпус дошкольных образовательных организаций.

С учетом данных групп потребителей результаты инновационной деятельности, полученные в ходе реализации инновационного проекта, планируется распространять через следующие формы:

- организация цикла учебных и практических семинаров, мастер-классов;
- публикация статей, методических рекомендаций по реализации основ финансовой грамотности дошкольников;
- публикация методических разработок мероприятий, направленных на формирование основ финансовой грамотности дошкольников;
- создание и распространение учебно-тематических презентаций из опыта работы педагогов дошкольных образовательных организаций-участников проекта;
- выпуск информационных брошюр, сборников, содержащих описание и иллюстративный материал полученного опыта;
- публикация опыта работы по теме проекта на сайте образовательной организации.

Обоснование наличия необходимых ресурсов для выполнения задач инновационного проекта.

Для эффективной работы по внедрению инновационного проекта созданы следующие необходимые условия:

наличие цели, однозначно понимаемой и разделяемой всеми участниками инновационной деятельности;

высокая внутренняя мотивация и профессиональная готовность педагогического коллектива к участию в инновационной деятельности;

организационные механизмы, позволяющие работать в режиме инновационной площадки;

меры стимулирования педагогических работников, работающих в инновационном режиме;

согласие и поддержка со стороны учредителя и родителей (законных представителей) на работу организации в инновационном режиме;

научно-методическая поддержка проекта со стороны МКУ «Центр развития образования» муниципального образования Тимашевский район;

работа сайта по осуществлению открытого анализа функционирования и самообследования Учреждения;

Кадровые ресурсы:

В настоящее время в ДОУ работают 12 педагогов из них:

- педагогических работников с высшей категорией — 3;
- 1 квалификационная категория — 9;
- 4 человека прошли обучение в области ИКТ.

Специальные ресурсы:

- компьютеры (ноутбуки), нетбуки;
- мультимедийный проектор;
- мультимедийная панель;
- интерактивный пол и песочница;
- МФУ (принтер-сканер-копир);
- доступ в Интернет;
- Информационные ресурсы:
- официальный сайт детского сада;
- подключение к Системе дистанционного обучения ИРО (и других ДПО).

Организационные ресурсы:

Для реализации проекта в ДОУ № 5 имеется соответствующая материальная база: мультимедийная лаборатория, музыкальный и спортивный залы, кабинет учителя-логопеда. В ДОУ имеется методический кабинет и библиотека, которая на 100% обеспечена учебно-методической и детской художественной литературой.

Планируется осуществить широкое транслирование и внедрение в практику дошкольных организаций Тимашевского района, опубликованных методических рекомендаций по использованию педагогических технологий по основам грамотности дошкольников, методических разработок сценариев, конспектов мероприятий, учебно-тематических мультимедиа презентаций положительного педагогического опыта учреждений-участников проекта.



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ПЛАНИРОВАНИЮ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
(5–7 лет)**



«Наураша в стране Наурандии».

Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методические рекомендации по планированию образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста (5–7 лет)

Основная цель цифровой лаборатории для дошкольников и младших школьников «Наураша в стране Наурандии» - пробудить в ребенке интерес исследовать окружающий мир и стремление к новым знаниям.

Планирование образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста представлено по следующим темам из 8 цифровых лабораторий комплекта «Наураша в стране Наурандии»™: «Температура», «Свет», «Магнитное поле», «Электричество». Работа в лабораториях строится на основе методического пособия «Наураша в стране Наурандии»™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

Методические рекомендации по планированию образовательной деятельности с использованием цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии» могут представлять интерес для

педагогов, работающих с детьми 5-7 лет в дошкольных образовательных организациях, в системе дополнительного образования детей, также родителей и педагогов в условиях домашнего воспитания дошкольников. Распределение содержания является примерным, может варьироваться по срокам и зависеть от условий, в которых организована образовательная деятельность.

Большое значение в развитии личности ребенка дошкольного возраста наряду с игровой имеет исследовательская деятельность, которая пронизывает разные сферы детской жизни: прием пищи, игру, занятия, прогулку.

Лев Семенович Выготский писал: «Чем больше ребенок видит, слышит и переживает, чем больше он узнает и усваивает, чем большим количеством элементов действительности он располагает в своем опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях будет его творческая деятельность».

Познавательная-исследовательская деятельность предполагает развитие у ребенка восприятия и памяти, внимания и наблюдательности, способности анализировать и сравнивать, выделять характерные признаки предметов и явлений окружающего мира.

Задача взрослого – стимулировать любознательность и способствовать самостоятельному использованию ребенком действий экспериментального характера для выявления скрытых свойств предметов и объектов. Для этого необходимо формировать у дошкольников умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения и выводы.

Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников «Наураша в стране Наурандии» в интересной и доступной форме поможет объяснить детям физические свойства и явления.

Мини-игры и проведение опытов будут способствовать развитию у них интереса к исследованию окружающего мира. Вместе с главным героем – мальчиком Наурашей – дети в игровой форме научатся измерять температуру, понимать природу света и электричества, познакомятся с чудесами магнитного поля. Мальчик Наураша – маленький гений, исследователь и конструктор, ровесник ребят, увлеченный желанием познавать мир и вдохновляющий детей к познанию и исследованиям.

Наураша перенесет ребенка в удивительную страну Наурандию – цифровую лабораторию, где с помощью датчика «Божья коровка»

дети проведут исследования множества природных явлений, узнают и почувствуют то, что нельзя увидеть глазами.

Наураша любит не только экспериментировать с помощью датчиков, но и собирать собственные модели роботов, которые живут в Цифровой Лаборатории и помогают определить результаты проведения экспериментов (выдают анимированные реакции).

Основная форма организации работы – занятие в лаборатории, которое включает последовательную смену разных видов деятельности детей и использования цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии»™.

Построение образовательной деятельности в лабораториях осуществляется на основе взаимодействия взрослых и детей в процессе познавательно-исследовательской деятельности и экспериментирования.

В данном методическом пособии перспективное планирование образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет) представлено четырьмя лабораториями из восьми цифровых лабораторий комплекта «Наураша в стране Наурандии»™:

- «Лаборатория температуры»;
- «Лаборатория света»;
- «Лаборатория электричества»;
- «Лаборатория магнитного поля».

Работа в каждой лаборатории состоит из 3-4 занятий, одно из которых является итоговым. На итоговом занятии дети в игровой форме закрепляют пройденную тему.

Перспективное планирование рассчитано на 1 учебный год. Распределение содержания является примерным, оно может варьироваться по срокам с учетом условий, в которых организована образовательная деятельность.

В конце учебного года рекомендуется провести интеллектуальный досуг «Наураша в гостях у ребят» по итогам занятий в электронной лаборатории. Это может быть презентация детско-взрослых проектов, демонстрация интересных опытов, интеллектуальная игра и др.

Занятия в лабораториях могут быть организованы как в первую, так и во вторую половину дня с подгруппой детей или индивидуально. Для выполнения отдельных экспериментов дети могут объединяться парами.

Продолжительность занятия в лаборатории должна соответствовать максимально допустимому объему образовательной нагрузки: для детей от 5 до 6 лет - не более 25 минут, для детей от 6 до 7 лет - не более 30 минут. При этом продолжительность работы за компьютером - не более 7 минут.

Для педагога структура занятия в лаборатории предлагается в форме технологической карты, в которой предусмотрена смена детской деятельности и работа за компьютером в цифровой лаборатории. Технологическая карта поможет педагогу подготовить к занятию необходимый материал и оптимально спланировать деятельность детей.

Технологическая карта включает следующие позиции: тему; программное содержание; перечень дополнительных материалов, необходимых для организации эксперимента; порядок и содержание работы в цифровой лаборатории с использованием компьютера; время для физминутки; организацию деятельности детей по фиксации результатов эксперимента в «Научном журнале»; подведение итогов, с примерной формулировкой вывода; рекомендации по проведению экспериментов и наблюдений в домашних условиях «вместе с помощником», где помощником выступает родитель ребенка; предложений о том, что можно посетить или узнать дополнительную информацию по предложенной теме.

Технологическая карта содержит дополнительный материал для педагога, в который входят: словарь, обучающая информация, задания на простые, сравнительные и игровые измерения в разном сочетании.

Содержание занятий и дополнительного материала для педагога строится на основе методического пособия «Наураша в стране НаурандииTM. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

Для детей разработан макет «Научного журнала», в который под руководством взрослого вносятся результаты опыта, наблюдений, измерений в виде рисунка, схемы, аппликации, фотографии и т.п. В «Научном журнале» также предусмотрены: место для фотографии ребенка-исследователя и его помощника, которым может быть любой член его семьи; место для фиксации выполнения домашних рекомендаций и творческая страничка.

Методические рекомендации по планированию образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста с использованием цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии» могут представлять интерес для педагогов, работающих с детьми 5-7 лет в дошкольных образовательных организациях, в системе дополнительного образования детей, также родителей и педагогов в условиях домашнего воспитания дошкольников.

**Планирование образовательной деятельности
с детьми старшего дошкольного возраста (5–7 лет)
с использованием цифровой лаборатории
«Наураша в стране Наурандии»**

| МЕСЯЦ | ТЕМА ЗАНЯТИЯ | ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ |
|------------------------------------|--|--|
| ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ | | |
| сентябрь | «Здравствуй, Наураша!» | <ul style="list-style-type: none"> – знакомство с Наурашей; – правила безопасности работы в лаборатории; – инструменты исследователя; – наши помощники; – что такое «Научный журнал»? |
| «ЛАБОРАТОРИЯ ТЕМПЕРАТУРЫ» | | |
| сентябрь | Занятие №1 «Что такое температура?» | <ul style="list-style-type: none"> – температура; – градус; – температура тела человека; |
| октябрь | Занятие №2 «Превращения воды» | <ul style="list-style-type: none"> – кипение воды; – замерзание воды; – ноль градусов |
| октябрь | Занятие №3 «Играем, измеряем» | <ul style="list-style-type: none"> – комфортная температура; – игровые измерения |
| ноябрь | Занятие №4. Игровое занятие на закрепление пройденной темы | |
| «ЛАБОРАТОРИЯ СВЕТА» | | |
| ноябрь | Занятие №1 «Что такое свет?» | <ul style="list-style-type: none"> – что такое свет? – что мы видим благодаря свету? – источники света – экран компьютера и телевизора - это много маленьких источников света. |
| декабрь | Занятие №2 «Кто быстрее всех на свете?» | <ul style="list-style-type: none"> – влияние света на жизнь растений – скорость света |
| декабрь | Занятие №3 «Свет-путешественник» | <ul style="list-style-type: none"> – прохождение света через объекты |
| январь | Занятие №4. Игровое занятие на закрепление пройденной темы | |
| «ЛАБОРАТОРИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА» | | |
| февраль | Занятие №1 «Где живёт электрический ток?» | <ul style="list-style-type: none"> – что такое электричество? – откуда ток в батарейке? |
| февраль | Занятие №2 «Наш помощник-электричество» | <ul style="list-style-type: none"> – почему горит лампочка? |

| | | |
|--------------------------------------|---|--|
| март | Занятие №3. Игровое занятие на закрепление пройденной темы | |
| «ЛАБОРАТОРИЯ МАГНИТНОГО ПОЛЯ» | | |
| март | Занятие №1 «Знакомьтесь - магнит» | – магнитное поле; – полюсы магнита |
| апрель | Занятие №2 «Магниты вокруг нас» | – Земля – это магнит; – магнитные материалы |
| апрель | Занятие №3 «Волшебные магниты» | – остаточный магнетизм |
| ИТОГОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ | | |
| май | Интеллектуальный досуг «Наураша в гостях у ребят» по итогам занятий в электронной лаборатории | |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории температуры»
Занятие №1. «Что такое температура?»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить детей с понятиями «температура», «градус», «температура тела человека»; – обучать ребёнка измерять температуру различных объектов; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – демонстрационные карточки с изображением различных термометров; – термометры; – антимицробная жидкость; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«температура»--«настройки»-- «урок 1»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) что такое температура? б) что такое градус? в) измерение t^0 в комнате; г) измерить t^0 за окном; д) измерить t^0 своего тела |
| После измерения t^0 тела нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |

| |
|---|
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: разные объекты имеют разную температуру, которая может меняться, если меняются условия |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| Измерить t^0 в комнате, на кухне, где t^0 выше, почему? Измерить t^0 воды в аквариуме при включённом свете и при выключенном подогреве: всегда ли t^0 воды одинаковая? Что влияет на изменение t^0 воды в аквариуме? Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом. |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №1 «Что такое температура?»

| | |
|---|--|
| Словарь: | |
| Температура – мера нагретости тела. | |
| Градус – единица измерения температуры | |
| Обучающая информация¹ | |
| Что такое температура | Взрослый должен объяснить детям, что температуру измеряют термометром. Термометры бывают разные, ими измеряют температуру воздуха и воды (показать картинки с изображениями комнатного, уличного и водного термометров или сами термометры). |
| Что такое градус | Обратить внимание детей, что на каждом из показанных термометров есть шкала. Одно деление — один градус. Найти в компьютерной сцене термометр и объяснить, что на нем температура обозначена цифрами. Столбик термометра при температуре ниже нуля становится синим, а выше - красным. |
| Температура тела человека | Необходимо объяснить детям, что нормальная температура тела человека — до 37 градусов. Температура повышается, когда человек заболевает. Так организм борется с болезнью. При очень высокой температуре надо вызвать врача. |
| Задания на измерения | |

¹ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

| | |
|----------------------------------|--|
| Измерить температуру в комнате | Необходимо проследить, чтобы датчик свободно лежал на столе и не был зажат в руке ребенка. Педагог может дать задание нескольким детям положить датчик на подоконник, а другим — оставить его на столе. При этом дети увидят разницу температур в разных местах комнаты. |
| Измерить температуру за окном | При работе в парах, группах детей педагог может выбрать нескольких человек для измерения температуры за окном. В случае неудобства измерения температуры или при слишком холодной погоде взрослый может измерить температуру сам и дать детям сравнить ее с данными датчика на подоконнике. Детям будет интересно увидеть разницу температур и убедиться, что окно задерживает холод (жару). |
| Измерить температуру своего тела | При работе в парах или с группой детей педагог объясняет им правила гигиены и дает задание после измерения температуры одним ребенком протереть датчик антисептической жидкостью. |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории температуры»
Занятие №2
«Превращения воды»**

| |
|---|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить детей с понятиями «0 градусов», «кипение воды», «замерзание воды», «лёд»; – обучать ребёнка измерять температуру холодной и горячей воды; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик для измерения температуры; – два стакана с синей и красной наклейками; – подставки для стаканов; – пищевой краситель; – формочки для льда; – цветные карандаши или фломастеры; – ватные диски для протирания датчика; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории. |

| |
|--|
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«температура»--«настройки»--«урок 2»--«пуск» |
| а) измерить t^0 холодной воды; б) кипение воды; в) измерить t^0 горячей воды; г) замерзание воды; д) измерить t^0 льда; е) что такое 0^0 ? ж) эксперимент со льдом; з) эксперимент с горячей водой. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: разные объекты имеют разную температуру, которая может меняться в зависимости от условий. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| Сравнить скорость таяния льда в холодной и горячей воде: Где лёд тает быстрее? Как изменилась t^0 воды? Где вода стала холоднее? Почему? Найди в квартире место, где t^0 ниже 0^0 ? <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №2 «Превращения воды»

| | |
|---|---|
| Обучающая информация² | |
| Кипение воды | Педагог должен рассказать о правилах безопасности при обращении с горячими жидкостями. |
| Замерзание воды | Задать вопрос детям, как получить лед дома. После правильного ответа показать контейнер со льдом. |
| Что такое ноль градусов | Показать на картинке уличного термометра положение нуля градусов, найти ноль на термометре лаборатории. |
| Задания на измерения | |

² Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

| | |
|------------------------------------|--|
| Измерить температуру холодной воды | Холодную воду налить в синий стакан. Если измерения проводит группа детей, температура, показываемая датчиком, может отличаться. Детям необходимо объяснить, что вода постояла в комнате и нагрелась. |
| Измерить температуру горячей воды | Горячую воду налить в красный стакан. В целях безопасности детей не предполагается работа с водой с температурой выше 40-45 градусов. Поэтому объекты-индикаторы (аквариум с рыбкой, цветок в горшке) настроены так, что жидкость в аквариуме начинает закипать при температуре выше 40, а цветок вянет. Рыбка одевается в скафандр, потому что ей стало очень жарко (для рыбки это очень горячая вода). |
| Измерить температуру льда | Лед положить в прозрачный стакан. Показатель при измерении температуры, возможно, будет выше нуля. Объяснить детям, что лед находится в теплой комнате (классе) и он немного растаял. Еще раз напомнить, что вода превращается в лед при нуле градусов. |
| Эксперимент со льдом | Понаблюдать с детьми сквозь прозрачные стенки стакана, как лед тает. Более интересно этот эксперимент будет смотреться с окрашенным льдом. Если температура в процессе эксперимента падает незначительно, тогда добавьте еще льда. |
| Эксперимент с горячей водой | Осторожно налить горячую воду (до 60 градусов) в стакан с красной наклейкой. |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории температуры»
Занятие №3
«Играем, измеряем»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить детей с понятиями «комфортная температура»; – обучать ребёнка проводить сравнительные измерения; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик для измерения температуры; – два стакана с синей и красной наклейками; – подставки для стаканов; – формочки для льда; – цветные карандаши или фломастеры; – ватные диски для протирания датчика; – стаканчики для мороженого; |

| | |
|--|--|
| – «Научный журнал». | |
| Вводная часть | |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории. | |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): | |
| «лаборатория»--«загрузка»--«температура»--«настройки»--«урок 3»--«пуск» | |
| <ul style="list-style-type: none"> а) нагреть с помощью трения; б) комфортная t^0; в) сделать похолодней; г) сделать жарко; д) сделать комнатную t^0; е) измерить t^0 мороженого. | |
| Физкультминутка | |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» | |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. | |
| Подведение итогов занятия | |
| Вывод: разные объекты имеют разную температуру, которая может меняться в зависимости от материала, из которого состоит объект и от условий, в которых он находится. | |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) | |
| Измерьте t^0 замороженных овощей и свежих овощей. Где t^0 ниже? Почему? | |
| Измерьте t^0 внутри чашки перед тем, как в неё налили горячий чай. | |
| Измерьте t^0 внутри чашки после того, как в ней был горячий напиток. Как изменилась t^0 ? Почему? | |
| Потрите быстро-быстро тряпочкой деревянную палочку, а затем пластмассовую. Какая палочка нагрелась больше? Почему? | |
| <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> | |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) | |

Дополнительный материал для педагога к занятию №3 «Играем, измеряем»

| | |
|---|--|
| Обучающая информация³ | |
| Комфортная температура | Обратить внимание детей, что для разных живых существ понятие комфортной температуры разное. |

| Задания на измерения | |
|--|--|
| Измерить температуру мороженого | Мороженое положить в стакан и измерить его температуру. |
| Задания на сравнительные измерения | |
| Нагреть с помощью трения | Педагог должен объяснить, что надо быстро и сильно потереть кончик датчика об одежду или другие материалы (бумага, ткань, стол). |
| Эксперимент со свечой | Данное измерение представляет опасность для ребенка, проводится на усмотрение взрослого и под его строгим контролем. Для отказа от опыта уберите его на экране настроек. |
| Эксперимент с лампочкой | Для проведения опыта присоедините провода батарейного блока к клеммам панели с лампочкой и, поднося датчик с чувствительным элементом с разных сторон, наблюдайте, как меняется температура. |
| Игровые измерения | |
| Сделай похолодней Сделай жарко Создай комфортную температуру | Эти задания - на закрепление изученной темы. Дети должны догадаться сами, что надо сделать (куда поместить датчик), чтобы получить низкую, высокую или комфортную температуру. |



**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории света»
Занятие №1
«Что такое свет?»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить детей с понятиями «свет», «фотон», «сила света», «освещённость»; – учить измерять силу света, сравнивать освещённость различных объектов; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – фонарик; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«свет»--«настройки»--«урок 1»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) что такое свет? б) измерение силы света в комнате; в) что мы видим благодаря свету? г) измерение силы света фонарика; д) экран – это много маленьких источников света; е) измерение силы света экрана. |
| После измерения света нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Мы видим благодаря свету. Свет бывает природный и искусственный. Свет имеет силу и сила света бывает разная. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| Найдите самое светлое и самое темное место в вашей квартире, почему ты так решил? <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №1 «Что такое свет?»

| Словарь: | |
|---|--|
| Свет – электромагнитная волна, распространяющаяся от источника света и воспринимаемая глазом человека. В зависимости от длины волны свет имеет цвет от красного до фиолетового. | |
| Обучающая информация⁴ | |
| Что такое свет | Что такое свет? Видимый человеческим глазом свет – это поток частиц. Учёные назвали частицу света - фотон и договорились, что свет будут измерять фотонами. (Вес определяют килограммами, расстояние – метрами и километрами, а свет – фотонами). |
| Мы видим благодаря свету | Когда светло – мы видим всё вокруг, а когда нет света и кругом темно, мы перестаём видеть окружающий мир. |
| Экран компьютера или телевизора – это много маленьких источников света | Объяснить, что экраны электронной техники имеют разную освещённость. Освещённость экрана компьютера можно изменять. |
| Задания на измерения | |
| Измерить силу света в комнате | Измеряем освещённость помещения. (Освещённость – это количество (внешнего) света, падающего на поверхность в единицу времени). Педагог должен проверить правильность расположения датчика: на него не должен падать яркий свет и он не должен быть в глубокой тени. |
| Измерить силу света фонарика | Проверить, чтобы фонарик был направлен на датчик. В свободном режиме можно поэкспериментировать с разными фонариками (при наличии). Пояснить, что сила света от светящегося объекта (фонарик, экран, солнце) называется яркостью. Также в свободном режиме можно провести эксперимент с лампой на подставке, измерив силу света у лампочки и вдали от нее. |
| Измерить силу света экрана компьютера | Обратить внимание, что яркость экрана должна подбираться под внешнее освещение: в затемненном помещении яркость экрана должна быть ниже. Но даже при оптимальной яркости длительное нахождение у экрана вредно для зрения человека. В свободном режиме можно предложить измерить яркость экрана в разных его точках: поднести датчик к |

⁴ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

| | |
|--|---|
| | одному из объектов на экране (халат Наураши, Киберкрыса и т. д.). |
|--|---|

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории света»
Занятие №2
«Кто быстрее всех на свете?»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить детей с влиянием света на жизнь живых организмов; – познакомить с понятием «скорость света»; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – фонарик; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«свет»--«настройки»--«урок 2»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) влияние света на жизнь растений; б) измерение силу света возле окна; в) скорость света; г) освещённость в разных местах комнаты; д) создать темноту; е) создать яркий свет; ё) создать комфортный свет. |
| После измерения света нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Растения жить без дневного свете не могут. Разным растениям нужно разное количество солнечного света. Освещённость зависит от количества света: чем больше света (фотонов), тем больше освещённость. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| На свету и в темноте (опыт)Цель: определить факторы внешней среды, необходимые для роста и развития растений. |
| Оборудование: лук, коробка из прочного картона, две емкости с землей. |

Ход опыта: Выясним с помощью выращивания лука, нужен ли свет для жизни растений. Закрываем часть лука колпаком из плотного темного картона. Зарисовываем результат опыта через 7—10 дней (*лук под колпаком стал светлым*). Убираем колпак. Через 7—10 дней вновь зарисовываем результат (*лук на свету позеленел — значит в нем происходит фотосинтез (питание)*).

Задача на сообразительность.

Почему в солнечный день мы надеваем солнцезащитные очки? Когда освещённость больше в солнечный день или в пасмурный день? Назови и нарисуй самый мощный источник света.

Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.

Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.)

Дополнительный материал для педагога к занятию №2 «Кто быстрее всех на свете?»

| Обучающая информация⁵ | |
|---|---|
| Влияние света на жизнь растений | Обратить внимание детей, что в теплице лаборатории растения плохо растут при маленькой освещённости, а помощник (Киберкрыс) при низкой освещённости ленится. Но есть живые существа, которые могут обходиться без света (кроты, черви и др.) Для человека полезна высокая освещённость днём и низкая вечером и ночью. Длительное отсутствие солнечного света (например, зимой) отрицательно сказывается на здоровье человека. |
| Скорость света | У всего на свете есть своя скорость – у автомобиля, у самолёта, у звука, у света. Частички света фотоны движутся с огромной скоростью, быстрее, чем космический корабль. Такую большую скорость наш взгляд не воспринимает. |
| Скорость света | Рассказать детям, что свет за одну секунду может пролететь вокруг земного шара по экватору семь с половиной раз. Объяснить, что при грозе вспышка молнии видна раньше, чем слышны раскаты грома, потому что скорость света значительно выше скорости звука, звук запаздывает (можно сначала спросить объяснение этого явления у детей). |
| Задания на измерения | |
| Измерить силу света возле окна | Измерение освещённости проводится в светлое время суток при открытых шторах, необходимо учитывать это при проведении опыта зимой. |

⁵ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е.Шутяева).

| Задания на сравнительные измерения | |
|---|--|
| Освещённость в разных местах комнаты | В свободном режиме можно поэкспериментировать с детьми и измерить освещенность на их рабочем столе, под крышкой стола или на полу под столом. Обратить внимание детей на то, как должно быть освещено их рабочее место и почему это важно. |
| Игровые измерения | |
| Создать темноту | Данные задания направлены на закрепление изученной темы. Дети должны догадаться и поместить датчик в темное место или закрыть его рукой (тетрадкой). |
| Создать яркий свет | Дети должны догадаться и поместить датчик рядом с источником света (окно, настольная лампа) или поднять выше к потолочной лампе. |
| Создать комфортный свет | Дети должны догадаться и положить датчик на стол вдали от источников света, но не в темное место. |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории света»
Занятие №3
«Свет-путешественник»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – прохождение света через объекты; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – фонарик; – светофильтры; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«свет»--«настройки»--«урок 3»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) прохождение света сквозь объекты; б) эксперимент со светофильтром; в) эксперимент с двумя светофильтрами; г) эксперимент со шторами. |
| После измерения света нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |

| |
|--|
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Свет может проникать через прозрачные и полупрозрачные предметы. Вода пропускает свет. Свет может отражаться от предмета по – разному (сильнее или слабее), в зависимости от цвета предмета. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| <p>Загадка про солнечный зайчик <i>Солнца шустренький сыночек Скачет всюду, где захочет. У него нет лап и ушек. Нет его среди зверушек. Скок-поскок то там, то тут. Знаешь, как его зовут?</i> (Марина Новицкая)</p> <p>Когда он получается? (При свете, от предметов, отражающих свет.) Затем показать, как с помощью зеркала появляется солнечный зайчик. (Зеркало отражает луч света и само становится источником света.) Предложить детям пускать солнечные зайчики (для этого надо поймать зеркалом луч света и направить его в нужном направлении), прятать их (прикрыв ладошкой).</p> <p>Игры с солнечным зайчиком: догони, поймай, спрячь его. Дети выясняют, что играть с зайчиком сложно: от небольшого движения зеркала он перемещается на большое расстояние. Детям предлагается поиграть с зайчиком в слабоосвещенном помещении. Почему солнечный зайчик не появляется? (Нет яркого света.) <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i></p> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №3 «Свет-путешественник»

| | |
|---|--|
| Обучающая информация⁶ | |
| Прохождение света через объекты | Школьникам можно показать полиэтиленовый пакет, стекло, оргстекло. Сквозь них свет проникает |

⁶ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

| | |
|---|--|
| | достаточно легко. Также свет проникает через прозрачные кристаллы, например, алмазы. |
| Задания на измерения | |
| Эксперимент со светофильтром | Закрывать фонарик можно светофильтром любого цвета. |
| Задания на сравнительные измерения | |
| Эксперимент с двумя светофильтрами | Прозрачность фильтра не зависит напрямую от его цвета, красный светофильтр может быть темнее синего, но может быть и наоборот. |
| Эксперимент со шторами | При отсутствии плотных штор в помещении можно предложить детям создать шторы самим: прикрыть датчик ладошками или листом бумаги, тетрадью и т. д. |
| Свободный режим | |
| Опыт с красителем | Между фонариком и датчиком расположите кювету. В кювету налейте воду и измерьте освещенность. Потом добавьте в воду краситель и наблюдайте, как изменилась освещенность. |
| Опыт с отражателями | С помощью канцелярских зажимов поставьте белый глянцевый лист картона вертикально и расположите фонарик и датчик так, чтобы отраженный свет фонарика падал на датчик. Зафиксируйте показания датчика. Посмотрите, как изменятся показания при замене белого листа на черный или цветной. Старайтесь не изменять положение датчика и фонарика. |
| Опыт с фильтрами | Направьте фонарик на датчик и расположите поляризационные фильтры (в рамках) между датчиком и фонариком. Посмотрите, как меняются показания датчика при вращении одного фильтра относительно другого. Прозрачность системы двух фильтров можно оценить и на глаз. При определённом относительном положении два фильтра будут выглядеть очень тёмными, если же повернуть один из фильтров (любой) на 90^0 , то система будет наиболее прозрачной, а при промежуточных углах прозрачность будет промежуточной. |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории электричества»
Занятие № 1. «Где живёт электрический ток?»**

| |
|---|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – дать детям общее представление об электричестве; – познакомить с понятиями «электрический ток», «напряжение», «электроны», «электроды»; – познакомить с правилами безопасности при работе с электричеством; – учить измерять напряжение в простейших цепях электрического тока; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – яблоко; – лимон; – картофель; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«электричество»--«настройки»--«урок 1»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) что такое электричество; б) откуда ток в батарейке; в) электрояблоко; г) электролимон; д) три батарейки (составить блок); е) картошка под напряжением. |
| После измерения электричества нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Электричество повсюду вокруг нас: в проводах, в розетках, в батарейках, в овощах, фруктах. С электричеством надо обращаться очень аккуратно: знать и выполнять правила безопасности при работе с электричеством. |

| |
|---|
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| Надуть воздушный шарик, потереть его шерстяной тряпочкой или варежкой. Поднести шарик к тонкой струе воды (из-под крана). Что произойдёт? <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №1 «Где живёт электрический ток?»

| | |
|--|---|
| Словарь: | |
| электричество, электроэнергия, электроприборы, электрический ток, провода, батарейка | |
| Обучающая информация⁷ | |
| Что такое электричество? | Необходимо объяснить, что напряжение электрического тока измеряется в вольтах. Чем выше напряжение, тем опаснее для человека. Напряжение в розетках в домах 220 Вольт, это много и опасно для жизни. Педагог должен рассказать о правилах безопасности при работе с электричеством, почему нельзя трогать провода под напряжением. |
| Откуда в батарейке ток? | Необходимо показать полюсы на батарейке и обратить внимание детей на их обозначения «+» и «-». Предложить детям найти их на выданных батарейках |
| Задания на измерения | |
| Электрояблоко | Подготовить яблоко, желательно кислых сортов. Показать детям электроды и объяснить, что это пластинки из разных металлов (цинка и меди), поэтому они имеют разный цвет. Объяснить, как присоединить измерительные провода к электродам правильно: красный - к меди, синий - к цинку, датчик должен показать положительное напряжение. Рекомендуем до начала опыта сделать надрезы в яблоке, так как ребенку может быть сложно воткнуть в него электроды. Промыть электроды в емкости с водой после измерения. |
| Электролимон | Подготовить лимон и сделать в нем надрезы для электродов. После проведения опыта педагог может добавить, что обычная батарейка устроена примерно так же, как «электрояблоко» или «электролимон», только вместо кислого сока в ней специальное химическое вещество. Промыть электроды в емкости с водой после измерения. |

⁷ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е. Шутяева).

| | |
|--------------------------|---|
| Три батарейки | Подготовить блок и три батарейки. В зависимости возраста детей педагог готовит блок сам или объясняет им, как правильно вставлять батарейки в блок. |
| Картошка под напряжением | Подготовить клубень картофеля и сделать в нем надрезы для электродов. После проведения опыта промыть электроды в ёмкости с водой. |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории электричества»
Занятие № 2. «Наш помощник – электричество»**

| |
|---|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – электрическая лампочка, нить накаливания; – познакомить с динамо-машиной; – водное электричество; – учить измерять напряжение в простейших цепях электрического тока; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – два электрода; – батарейный блок с тремя батарейками; – использованная батарейка; – ёмкости с солёной водой; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«электричество»--«настройки»--«урок 2»--«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) почему горит лампочка? б) водное электричество; в) динамо-машина; г) хорошая и плохая батарейки; д) создать напряжение; е) убрать напряжение. |
| После измерения электричества нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Электричество есть даже в воде. Люди научились производить электричество. Напряжение электрического поля можно изменять. Силу электричества человек поставил себе на службу: электростанции, машины, освещение, бытовая техника и т.д. |

| |
|---|
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| На столе рассыпать немного овсяных хлопьев. Надуть шарик, потереть его варежкой или шерстяной тряпочкой. Поднести шарик к рассыпанным овсяным хлопьям. Что происходит? <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №2 «Наш помощник – электричество»

| | |
|---|--|
| Обучающая информация⁸ | |
| Почему горит лампочка? | Обратить внимание детей, что не во всех лампах светится нить накаливания, например, в лампах дневного света, энергосберегающих и других |
| Задания на измерения | |
| Водное электричество | Подготовить солёную воду и разлить в ванночки для опыта. |
| Задания на сравнительные измерения | |
| Динамо-машина | Подготовить динамо-машину. Рассказать детям, что кроме химических источников тока существуют другие, например, динамо-машина. Динамо-машина - это моторчик, который они крутят сами. Если к моторчику подвести электричество, то он будет вращаться самостоятельно. А если раскрутить его вал вручную, то такой моторчик будет вырабатывать электричество, - чем быстрее крутишь, тем больше напряжение. Электричество, которое у детей дома, также вырабатывают динамо-машины, только очень большие. Их приводят в движение вода (на гидроэлектростанциях) или пар (на тепловых электростанциях). |
| Хорошая и плохая батарейка | Подготовить батарейки хорошую и бывшую в употреблении. Рассказать детям про утилизацию батареек, о том, что их нельзя бросать на улице, так как химическое вещество, содержащееся в них, может нанести вред природе. |
| Игровые измерения | |
| Создать напряжение | Эти задания направлены на закрепление изученной темы. Дети должны догадаться, как создать напряжение, подсоединив датчик к любому источнику тока из прежних опытов. |

⁸ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е.Шутяева).

| | |
|-------------------|---|
| Убрать напряжение | Дети должны догадаться и отсоединить датчик от любых источников тока. Или присоединить датчик к любым предметам, не вырабатывающим электрический ток. Эти измерения можно также проводить в свободном режиме. |
|-------------------|---|

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории магнитного поля»
Занятие № 1. «Знакомьтесь – магнит»**

| |
|---|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – познакомить с понятием «магнитное поле», «полюса магнита»; – плоский и кольцевой магниты; – учить измерять магнитные поля; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – плоский магнит; – кольцевой магнит; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«магнитное поле»--«настройки»-«урок 1»-«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) магнитное поле; б) полюса магнитов; в) исследование кольцевого магнита; г) исследование плоского магнита; д) поле на разных полюсах магнита. |
| После измерения магнитного поля нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |

| |
|---|
| <p>Вывод: У каждого магнита есть магнитное поле. Магнитное поле у большого магнита – сильное, у магнита поменьше оно более слабое. Магнитное поле можно измерить. Свойства магнитов (магнитное поле) широко используются в повседневной жизни (замки, ключи и т.п.), а также при изготовлении приборов (компас).</p> |
| <p>Вместе с помощником (домашние рекомендации)</p> |
| <p>Надо насыпать в миску манку и закопать в нее скрепки. Как их можно быстро собрать? (В ответ может быть несколько вариантов: на ощупь, просеять или воспользоваться, только что определенным нами, свойством магнита притягивать все железное.) <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i></p> |
| <p>Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.)</p> |

Дополнительный материал для педагога

| | |
|---|---|
| <p>Словарь:</p> | |
| <p>магнит, магнетизм, магнетические, немагнетические предметы, компас, притяжение, притягивает, примагничивает, магнитное поле.</p> | |
| <p>Обучающая информация⁹</p> | |
| <p>Магнитное поле</p> | <p>Педагог может добавить, что это энергия и держит дверь с кодовым замком в подъезде дома. На двери находится металлическая пластина, которая притягивается магнитом. Когда вы набираете код или прислоняете ключ, то электричество отключает ненадолго этот магнит и дверь можно открыть.</p> |
| <p>Полюсы магнита</p> | <p>У магнитов северный полюс обычно обозначают синим цветом, южный - красным. Магниты притягиваются друг к другу разноименными полюсами, северный к южному (синий к красному) и наоборот, а одноименные полюсы отталкиваются. Не все магниты имеют раскраску. Некоторые магниты бывают без окраски либо имеют другие цвета, но свойства магнита от этого не меняются.</p> |
| <p>Задания на измерения</p> | |
| <p>Исследовать кольцевой магнит</p> | <p>Максимальное значение поля кольцевого магнита - на плоской стороне магнита, по мере удаления от центра магнитное поле ослабевает.</p> |

⁹ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е.Шутяева).

| | |
|--------------------------------|--|
| Исследовать плоский магнит | Датчик надо подносить к торцу магнита, с любой стороны. |
| Поле на разных полюсах магнита | Результаты измерения поля на разных полюсах должны быть одинаковыми, для этого датчик нужно подносить к каждому полюсу на равное от него расстояние, лучше - вплотную к магниту. |



**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории магнитного поля»
Занятие №2 «Магниты вокруг нас»**

| |
|--|
| Программное содержание: |
| <ul style="list-style-type: none"> – закрепить понятия «магнитное поле», «полюса магнита»; – плоский и кольцевой магниты; – учить измерять магнитные поля; – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – немагнитный предмет; – плоский магнит; – кольцевой магнит; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |

| |
|--|
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«магнитное поле»--«настройки»-«урок 2»-«пуск» |
| а) Земля – это магнит; б) магнитные материалы; в) исследование немагнитного предмета; г) расстояние до магнита; д) сравнение двух магнитов; е) сложение магнитов. |
| После измерения магнитного поля нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: Земля – это большой магнит. У Земли есть своё магнитное поле. Магнитные поля могут изменяться. Материалы бывают магнитные и немагнитные. Свойства магнитных материалов используются в технике и быту. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| Можно показать силу магнита количеством поднимаемых скрепок, а можно - расстоянием, с которого он начинает притягивать скрепку, расстояние отмечаем маркером. <i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №2. «Магниты вокруг нас»

| Обучающая информация¹⁰ | |
|--|--|
| Земля – это магнит | Педагог может показать на глобусе Северный и Южный (географические) полюсы Земли. Необходимо объяснить, что магнитные полюсы Земли расположены в обратном порядке: Северный магнитный - у Южного географического полюса Земли, и наоборот. Поэтому синий конец стрелки |

¹⁰ Методическое пособие «Наураша в стране Наурандии™. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство к программе» (автор Е.Шутяева).

| | |
|---|--|
| | <p>компас показывает на север (притягивается к Южному магнитному полюсу). Рассмотреть с детьми компас, попробовать его работу. Можно поэкспериментировать с компасом, поднося к нему плоский магнит: будет наглядно видно, что синий (северный) конец стрелки притягивается к красному полюсу магнита (южному).</p> |
| Магнитные материалы | <p>Педагог может вспомнить о поставленном в начале урока вопросе о магнитах на холодильнике, а также обратить внимание на магнитные доски в классе. Они и дверца холодильника сделаны из металла, поэтому к ним притягиваются магниты. К немагнитным материалам магниты не притягиваются. Можно продемонстрировать это на магнитной доске и прилагаемом кусочке немагнитного материала (пористый коврик). Объяснить, что не все металлы являются магнитными материалами, продемонстрировав, что алюминиевая пластина не притягивается к магниту. Можно также предложить детям самим найти в классе еще магнитные и немагнитные материалы. Педагог может рассказать, что именно с помощью магнитного поля закрывается дверь с кодовым замком в подъезде дома.</p> |
| Задания на измерения | |
| Исследовать магнитный предмет | <p>Провести измерения с игрушкой (важно, чтобы в игрушке не было металлических деталей или электронных устройств).</p> |
| Задания на сравнительные измерения | |
| Расстояние до магнита | <p>Опыт можно проводить на плоском или круглом магните.</p> |
| Сравнение двух магнитов | <p>У плоского магнита датчик поднести к торцу, у круглого измерить поле возле отверстия.</p> |
| Сложение магнитов | <p>Если сложить магниты «последовательно», синий конец одного к красному другого, то поле не увеличится или увеличится незначительно. Чтобы увидеть явное увеличение поля, необходимо сложить магниты «параллельно» - синий конец одного к синему концу другого, а красный - к красному. При этом магниты будут отталкиваться и их придется удерживать вместе дополнительным усилием.</p> |

**Технологическая карта для педагога
по организации работы в «Лаборатории магнитного поля»
Занятие №3. «Волшебные магниты»**

Программное содержание:

- закрепить понятия «магнитное поле», «остаточный магнетизм», «магнитная левитация»;

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию интереса детей к исследованиям и экспериментам. |
| Дополнительные материалы: |
| <ul style="list-style-type: none"> – датчик; – немагнитный предмет; – плоский магнит; – кольцевой магнит; – цветные карандаши или фломастеры; – «Научный журнал». |
| Вводная часть |
| Вступительное слово педагога: обозначение темы занятия, мотивация на работу, повторение правил работы в лаборатории |
| Работа с цифровой лабораторией (продолжительность не более 7 минут): |
| «лаборатория»--«загрузка»--«магнитное поле»--«настройки»-«урок 3»-«пуск» |
| <ul style="list-style-type: none"> а) остаточный магнетизм; б) убрать магнитное поле; в) создать слабое магнитное поле; г) опыт с экранированием; д) магнитная левитация. |
| После измерения магнитного поля нажать на ---«паузу»--- и выключить игру. |
| Физкультминутка |
| Фиксация результатов в «Научном журнале» |
| Результаты опыта, наблюдений, измерений вносятся ребенком в «Научный журнал» в виде рисунка, схемы, аппликации, диаграммы, фотографии и т.п. |
| Подведение итогов занятия |
| Вывод: При намагничивании предметов возникает явление остаточного магнетизма. Магнитное поле можно изменять. Разноимённые полюса притягиваются, а разноимённые – отталкиваются друг от друга. |
| Вместе с помощником (домашние рекомендации) |
| <p>Делаем «летающую бабочку»</p> <p>Вырезаем 2 бабочек из папиросной бумаги, склеиваем их между собой, вставляя между ними скрепку. Предварительно привязываем к скрепке нитку. Делаем из старой обувной коробки полянку, приклеиваем один конец нитки цветочком ко дну коробки. Длину нитки регулируем так, чтобы она немного не доходила до верха коробки. Кладем на коробку магнит и смотрим, как бабочка парит в воздухе под действием магнитного поля. Двигаем и поворачиваем магнит, бабочка порхает.</p> <p><i>Занеси свои наблюдения в «Научный журнал» любым удобным для тебя способом.</i></p> |
| Что можно посетить (рекомендации посещения музеев, выставок и пр.) |

Дополнительный материал для педагога к занятию №3 «Волшебные магниты»

| Обучающая информация¹¹ | |
|---|---|
| Остаточный магнетизм | Можно провести эксперимент с отверткой и винтиками в свободном режиме. ВНИМАНИЕ: для маленьких детей обращение с отверткой и винтиками может быть опасно, в этом случае, педагог должен САМОСТОЯТЕЛЬНО продемонстрировать эксперимент. |
| Задания на сравнительные измерения | |
| Исследовать остаточный магнетизм | Намагничивание происходит довольно быстро, но это удобный момент для физкультурной паузы. |
| Игровые измерения | |
| Создать сильное магнитное поле | Задание на повторение изученного. Ребенок должен догадаться и поднести датчик близко к самому сильному магниту. |
| Убрать магнитное поле | Задание на повторение изученного. Ребенок должен догадаться и убрать датчик подальше от всех магнитов. |
| Создать слабое магнитное поле | Задание на повторение изученного. Ребенок должен догадаться и поместить датчик на расстоянии от магнита. |
| Свободный режим | |
| Опыт с экранированием | На подставку на магнитные держатели устанавливается магнит, с другой стороны подставки устанавливается датчик. Если между датчиком и магнитом расположить стальную пластину, показания датчика практически не изменятся. Если установить цинковую пластину, магнитное поле заметно уменьшится. Это происходит потому, что магнитные материалы экранируют магнитное поле, а немагнитные - нет. Медь - материал немагнитный, а сталь магнитный. Можно проверить другие пластинки, если имеются: магнитное поле будут уменьшать только те, которые сами притягиваются к магниту. |
| «Магнитная левитация» | Этот опыт не связан с измерением, но очень эффектен. Вставьте в подставку пластиковую трубочку, на нее наденьте круглый магнит. Сверху наденьте еще один круглый магнит так, чтобы одноименные полюсы были рядом (красные или синие), и отпустите. Верхний магнит зависнет над нижним. Если его силой приблизить к нижнему и отпустить, он отскочит в прежнее положение. |

Требования к условиям

В условиях дошкольного учреждения для работы детей в лаборатории, рекомендуется выделить и оборудовать отдельное помещение. Это позволит организовать разнообразную исследовательскую деятельность детей, в том числе и самостоятельную.

Наличие комплектов, в которые по всем темам входят:

- компьютерная программа;
- датчик «Божья коровка», измеряющий физическую величину;
- набор вспомогательных предметов для измерений;
- программа для обработки показаний датчиков;
- комплект драйверов.

Для организации работы в лаборатории необходим компьютер.

Игровой процесс разделен на задания, каждое из которых включает в себя измерения с помощью датчика «Божья коровка». Используемые датчики:

- датчик Температуры;
- датчик Света;
- датчик Электричества;
- датчик Звука.

Желательно, чтобы в помещении-лаборатории был краны с водой и раковина, так как детям необходимо мыть руки сразу после занятий, а педагогу быстро приводить в порядок столы и оборудование.

Правила безопасности в лаборатории

Все опыты делай вместе со взрослым.

Опыты и эксперименты нужно проводить за столом.

Необходимо надеть фартук, чтобы сохранить свою одежду в чистоте.

Для проведения опытов необходимо использовать специальную посуду или формочки, имеющиеся в составе набора для каждой лаборатории.

Прежде, чем начать опыт внимательно послушай инструкцию и приготовь все, что понадобится.

Нельзя смешивать вещества без разрешения взрослого – это опасно.

Не оставляй в баночке вещество, получившееся в результате опыта, сразу вылей его, а баночку помой и убери.

Нельзя вставлять в розетку посторонние предметы.

Нельзя оставлять включенный компьютер без присмотра!

В помещении лаборатории нельзя принимать пищу.

Мастер-класс: «Использование цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии» в исследовательской деятельности с детьми старшего дошкольного возраста.

старший воспитатель Полуян Н.И.

Цель: знакомство с детской цифровой лабораторией как с одним из методов реализации экологических проектов с детьми старшего дошкольного возраста.

Задачи: сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование данного опыта в воспитательно-образовательном процессе; развивать умения видеть проблемы, делать выводы и умозаключения; воспитывать эмоционально - ценностное отношение к окружающему миру.

Описание мастер-класса:

1. Аннотация педагогического опыта мастера

- Обоснование основных идей педагогической технологии, применяемой мастером

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ориентирует нас на создание условий, обеспечивающих поддержку инициативы и активности детей в разных видах деятельности, признание ребенка полноправным участником образовательных отношений

Учитывая стремительное изменение окружающей среды ребенка, нам удалось пополнить развивающую предметно-пространственную среду специальной детской цифровой лабораторией «Наураша в стране Наурандии». Возможно, не раз Вас ставили в тупик эти непростые детские вопросы: «Почему магнит притягивается к холодильнику?», «Как появляется свет в лампочке?», «Где живёт электрический ток?», «Почему тает мороженое?». Как в наше время рассказать ребёнку о таких понятиях как температура, свет, звук, магнитное поле, электрический ток и т.д., чтобы это было увлекательно, познавательно, грамотно и с научной точки зрения.

Мальчик Наураша - маленький гений, исследователь и конструктор, ровесник игроков, увлеченный желанием познавать, мир перенесет игроков в удивительную страну Наурандию - Цифровую Лабораторию, где с помощью датчика "Божья Коровка" дети проведут исследования множества природных явлений, узнают и почувствуют то, что нельзя увидеть глазами.

- **Характеристика творческой лаборатории мастера: описание достижений в опыте работы, источников, откуда заимствованы разработки.**

Детская цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии» состоит из 8 лабораторий, каждая из которых посвящена отдельной теме.

Температура, Свет, Звук, Сила, Электричество, Кислотность, Пульс, Магнитное поле.

Изучение предложенных тем может проводиться в любом порядке. Однако рекомендовано начинать с наиболее знакомых детям величин: температура, свет, звук и т.д.

В составе комплектов по всем темам имеются:

Датчик «Божья коровка», имеющий соответствующую теме физическую величину;

Набор вспомогательных предметов для измерений;

Сопутствующая компьютерная программа;

Брошюра с методическими рекомендациями по проведению занятий и объяснением настроек компьютерных сцен.

Каждое занятие состоит из 5 этапов:

постановка проблемы

актуализация знаний

выдвижение гипотез-предположений

проверка решения

введение в систему знаний

Способы работы с лабораторией:

работа педагога с группой детей (возможность разбивать на подгруппы);

дети проводят эксперименты самостоятельно или парами. Часть заданий построена на сравнении показателей, полученных в ходе проведения эксперимента.

возможность работы в «свободном режиме»: педагог реализует собственную программу с помощью Цифровой Лаборатории;

возможность настройки индивидуальной последовательности заданий внутри игры; возможность повторить эксперимент.

Организация образовательного пространства с помощью цифровой лаборатории обеспечивает различные виды деятельности детей дошкольного возраста: игровую, познавательную,

исследовательскую и творческую активность всех воспитанников. Наблюдения, измерения, сравнения в процессе игровых заданий и экспериментов помогут обогатить жизненный опыт детей.

Работая в цифровой лаборатории, ребенок получает бесценный опыт: ставить перед собой цель и достигать её, совершать при этом ошибки и находить правильное решение, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Ребенок приобретает навыки общения, умение договариваться; учится сопереживать неудачам и радоваться успехам других. Использование интерактивного оборудования погружает дошкольника в образовательную игровую атмосферу, в которой он учится различать условную и реальную ситуации, приобретает навыки соблюдения правил и социальных норм. Это те качества, которые определены целевыми ориентирами на этапе завершения дошкольного возраста.

С помощью данной лаборатории реализованы ряд проектов и занятий с дошкольниками:

- «Органы чувств», «Правильное питание. Полезные и вредные продукты», «Солнце, воздух и вода - факторы закаливания», «Сердце - главный орган кровеносной системы. Пульс», «Развитие растений, условия, необходимые им для роста и развития», «Свойства и состояния воды. Изучение свойств снега и льда», «Солнечный свет. Солнце - источник тепла и света»;

- исследовательский проект «Весёлый огород»

Цель нашего проекта выращивание различных овощей в комнатных условиях.

Определение проблем и перспектив в работе педагога Существующие проблемы:

- Недостаточное количество методической литературы по изучению цифровой лаборатории.

Перспективы:

Занятия с дошкольниками в такой мини - лаборатории позволяют формировать целостную картину мира, расширять кругозор дошкольника, формировать первичные ценностные представления о себе, о здоровье и здоровом образе жизни. Это замечательная возможность пробудить интерес ребенка к исследованию окружающего мира и стремление к новым знаниям, привить любовь к науке и обучению, научить ставить перед собой задачи.

У ребенка есть возможность в игровой форме и с большим интересом совершать свои первые научные открытия. Такой опыт

может оказаться весьма полезным, поскольку этот мир не всегда является комфортным: слишком горячим или холодным, очень громким или незаметным и тихим.

Обоснование проекта предстоящего занятия с участниками мастер-класса

- Определение основных приемов и методов работы, которые будут демонстрироваться.

В своей работе с детьми по экологическому воспитанию использую различные традиционные и нетрадиционные формы, методы и приемы, учитывая возрастные индивидуальные особенности детей. **В основу работы положены принципы:**

- сезонности;
- научности и доступности понятий;
- возрастной адресованности;
- интеграции;
- от простого
- к сложному.

Методы и приемы, разнообразны, при этом я всегда учитываю возрастные и психологические особенности дошкольников, т.к. это способствует наибольшему успеху в усвоении детьми учебного материала и устойчивому интересу к своей деятельности.

В предстоящем занятии я использовала следующие методы:

Методы наглядного обучения (слайды, схемы)

Словесный метод (беседа, рассказ, вопросы)

Игровой метод (подвижная игра «Ходят капельки по кругу»),

Практический метод (наблюдение, эксперимент, экологическая рефлексия)

Краткая характеристика результативности технологии, демонстрируемой на занятии с участниками мастер-класса

Опыт показывает, что использование интерактивного оборудования в комплексе с традиционными методами обучения позволяет не только повысить качество обучения, но и достичь нового уровня взаимодействия между взрослыми и детьми на всех этапах педагогической деятельности. В системе дошкольного образования, на данный момент, формируются и успешно применяются новейшие разработки, технологии, методики, которые позволяют поднять уровень дошкольного образования на более высокую и качественную ступень.

Практическая часть

Тема занятия: Выращивание помидора в комнатных условиях.

Цель занятия: развитие познавательной активности через внедрение в воспитательно образовательный процесс информационных технологий.

Задачи:

-изучить влияние тепла, света на рост и развития помидора через использование цифровых методов;

-развивать растениеводческие умения и навыки;

-воспитывать любовь и бережное отношение к природе, трудолюбие, аккуратность.

| Этапы занятия | Планируемая деятельность ведущего с описанием конкретных приемов организации деятельности участников мастер-класса | Планируемая деятельность участников мастер-класса | Комментарии (указание на используемые средства и др.) |
|-----------------------------------|--|---|---|
| 1.Психогимнастика «Я растение» | <p>- Уважаемые коллеги! Я очень рада нашей встрече, а сейчас приглашаю вас в круг.</p> <p>-Закройте глаза и присядьте. Представьте себе, что вы маленькое растение, которое посадили в тёплую землю. Оно ещё совсем слабое, хрупкое, беззащитное.</p> <p>Но вот добрые руки поливают растение, вытирают с него пыль. Растение начинает расти.</p> <p>(Вы медленно поднимаетесь)</p> <p>Листья поднимаются к свету.</p> | Участники следуют инструкциям ведущего (выполняется под музыку, в медленном темпе). | Слайд презентация |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>(Поднимают руки вверх). Растение чувствует себя хорошо. (Руки опускаются). Откройте глаза. Вам понравилось быть растениями? Почему? Давайте с вами попробуем вырастить растение, реализуем долгосрочный проект «Выращивание помидора в комнатных условиях».</p> <p>Что нам для этого необходимо?</p> | <p>Ответы участников.</p> | |
| <p>2. Участники посеяли семена помидора.</p> | <p>-Воду, какой температуры лучше использовать для</p> | <p>Ответы участников.</p> | <p>Сопутствующая компьютерная программа.</p> |
| | | <p>С помощью объектов - индикаторов определяют влияние температуры воды на жизнедеятельность растений. Вывод: с помощью объектов - индикаторов определили, что для роста и развития растения необходима тёплая вода.</p> <p>Прикрывают посеы полиэтиленовой плёнкой.</p> <p>Ответы участников</p> | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>3. На следующий день дети заметили на внутренней стороне полиэтиленовой плёнки капельки воды.</p> <p>Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»</p> | <p>- Почему это произошло? - Что это за явление? Познакомить детей с таким явлением, как круговорот воды в природе можно проделав серию экспериментов с водой, а также рассказав сказку о путешествии капельки... «Путешествие капельки и ее волшебные превращения».</p> <p>- Я предлагаю вам поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. - Я - мама Тучка, а Вы</p> | <p>Ответы участников.</p> <p>Участники следуют инструкциям ведущего</p> | <p>(Звучит музыка вальса дождя Ф. Шопен)</p> |
|--|--|---|--|

мои детки капельки,
 вам пора отпра-
 вляться в путь. (Му-
 зыка.) Капельки пры-
 гают, разбегаются,
 танцуют. Мама Тучка
 показывает, что им
 делать.
 Полетели капельки
 на землю, попрыгали,
 поиграли. Скучно им
 стало поодиночке
 прыгать. Собрались
 они вместе и потекли
 маленькими весё-
 лыми ручейками.
 (Капельки составят
 ручей, взявшись за
 руки.) Встретились
 ручейки и стали
 большой рекой. (Ру-
 чейки соединяются в
 одну цепочку.) Плы-
 вут капельки в боль-
 шой реке, путеше-
 ствуют. Текла-текла
 речка и попала в
 океан
 (перестраиваются в
 хоровод и движутся
 по кругу). Плавали-
 плавали Капельки в
 океане, а потом
 вспомнили, что мама
 тучка наказывала им
 домой вернуться. А
 тут как раз солнышко
 пригрело. Стали
 капельки лёг-
 кими,
 потянулись вверх
 (присевшие ка-
 пельки
 поднимаются и

| | | | |
|---|--|--|---------------------------------------|
| | <p>вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались.</p> <p>Теперь с мамой побудьте, я без вас соскучилась</p> | | |
| 4.Работа в цифровой лаборатории «Свет» | -В помещении растения плохо растут при низкой освещённости нам | С помощью объектов - индикаторов | Сопутствующая компьютерная программа. |
| <p>Определить освещённость окон с разных сторон горизонта.</p> <p>Демонстрация результатов эксперимента: томаты, выращенные при высокой, низкой и средней освещённости</p> | необходимо правильно расположить наше растение. | <p>определяют влияние света на жизнедеятельность растений.</p> <p>Вывод: с помощью объектов - индикаторов определи, что для роста и развития растения необходим свет,</p> <p>Рассматривают рассаду помидор выращенных в разных условиях, делают выводы.</p> <p>Вывод: очень яркие прямые лучи могут негативно влиять на растение, при низкой освещённости растения</p> | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | ослаблены, стебли тонкие. | |
| 5.Работа в цифровой лаборатории «Кислотность» | Определяем кислотность томатного сока. | | |
| 6.Рефлексия. «Чему я научилась». Опыт: «Как распускаются цветы» | -Наш мастер-класс подошёл к концу. Я благодарю всех участников за активность, творчество, эмоциональность У каждого из вас есть эмблемы «цветок хорошего настроения» на обратной стороне написана фраза, которую нужно продолжить: - <i>Мне понравилось,..... -Я была разочарована тем, что....</i> - <i>чему научилась сегодня или что буду</i> | <i>Каждый участник высказывает своё мнение.</i> Загибаем лепестки по линиям внутрь и опускаем в воду цветок лепестками вверх и смотрим, как он распускается. | Эмблемы «цветок хорошего настроения» по количеству участников. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <i>использовать в своей работе.....</i> | | |
| | <p>Я должен над цветами наклониться Не для того, чтоб рвать или срезать, А чтоб увидеть добрые их лица И доброе лицо им показать. (С. Вургун)</p> | | |



Консультация для родителей:
«Ребенок-дошкольник в мире цифровых технологий»
воспитатель МБДОУ д/с №5 Воронова В.М.

Мы живем в веке информационных технологий, и в наше время трудно представить себе жизнь без компьютера.

Им пользуются все: родители и их дети, бабушки и дедушки, для кого-то компьютер - это рабочий инструмент, для кого-то источник информации, а для кого-то замечательная игрушка. Почти каждый дошкольник сейчас умеет пользоваться компьютером. У многих взрослых возникает вопрос: хорошо это или плохо?

Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Попробуем выделить положительные и отрицательные стороны в умении дошкольника пользоваться компьютером.

Современными детьми компьютер все чаще используется в качестве основного источника информации. К сожалению, это происходит в ущерб двигательной активности, общению с людьми, природой, чтению книг, что так необходимо для полноценного развития гармоничной личности.

Использование компьютера связано с большим количеством рисков для здоровья ребенка. Длительная статичная поза, напряженное всматривание в экран могут негативно сказаться на физическом здоровье, привести к общему нервному напряжению. Вот некоторые минусы чрезмерного увлечения компьютером дошкольниками:

1) ребенок становится агрессивным, поскольку сцены агрессии изображаются как в современных мультфильмах, так и во многих компьютерных играх, где нужно "убивать" каких-либо живых существ,

2) быстро портится зрение;

3) появляется зависимость от компьютера, в результате истерики и капризы;

4) круг интересов ребенка значительно сужается;

5) ему не хватает подвижности, игр на воздухе;

6) не хватает общения со сверстниками;

7) виртуальная реальность плохо действует на детскую психику, малыш перестает адекватно воспринимать окружающую действительность.

Думаю, это далеко не весь список пагубных воздействий компьютерных игр и мультфильмов на малыша.

Не спешите знакомить своего малыша с электронными игрушками, компьютером и электронными играми до школы, когда мозг ускоренно растет и, благодаря этому, ребенок быстрыми темпами развивается социально, эмоционально и физически. И не будет никакого вреда для ребенка, если он начнет осваивать компьютер в шесть-семь лет. Компьютерный мир приучает ребенка к своим правилам — правилам «выживания» в виртуальном мире, а не вводит в мир реальных отношений и смыслов человеческого взаимодействия. Поэтому длительное времяпрепровождение ребенка за компьютером в младшем возрасте может затормозить социальное развитие и адаптацию ребенка в мире реальных отношений, овладение свойствами реальных предметов, привести к уходу от реальности. А вот к семи годам в головном мозге ребенка происходят огромные изменения. В этом возрасте дети действительно способны делать интересные и полезные вещи на компьютере.

Но совсем запретить компьютер тоже нельзя, ведь запретный плод сладок, будет играть у друзей, когда подрастет.

В этой ситуации родителям нужно проявить мудрость: показать ребенку, что компьютер - вовсе не такая значимая в жизни вещь, как кажется ему и его ровесникам.

Как можно это сделать?

1. На своем примере показать малышу, что компьютер в семье нужен только для работы, телефоны - для звонков и фотографий, планшеты - для просмотра познавательных фильмов, телевизор - для просмотра новостей. То есть не демонстрировать малышу развлекательную функцию гаджетов, а лишь познавательную. Для современных родителей, привыкших часто проводить время в соц. сетях, это крайне непросто. В первую очередь, нужно работать над собой.

2. Если все же ребенок сильно хочет посмотреть мультфильм или поиграть, будьте рядом с ним. Ваше участие важно: задавайте вопросы, комментируйте, что происходит, подбирайте подходящие развивающие игры и передачи. Сейчас столько мусора в СМИ, что ребенок, тем более маленький, без Вашей помощи, хорошее от плохого отделить не сможет.

3. Проводите время с ребенком: играйте, гуляйте, читайте. Следите, чтоб у него не оставалось времени на вредные дела;

4. Ограничьте время, проведенное у телевизора/компьютера 20-30 минутами в день. Строго следите за соблюдением режима.

Эта проблема более актуальна для родителей школьников, дошкольники больше заинтересованы, как правило, в просмотре мультфильмов. Но это из той же категории "вредных дел", что и компьютерные игры.

В идеале - полностью исключить и то, и другое из жизни ребенка. Если это невозможно, строго ограничьте время и постоянно контролируйте, что смотрит и во что играет малыш. Ни в коем случае не преувеличивайте значимость телевизора и компьютера для жизни человека. Не подавайте плохого примера ребенку, ведь дошкольники склонны повторять, в первую очередь, за любимыми родителями.

Берегите себя и Вашего ребенка! Жизнь многогранна, она всегда интереснее в реальности, чем на экране

Кстати, многие психологи говорят о том, что проблемы компьютерной зависимости не существует. Это всегда проблема взаимоотношений.

Когда родители не могут или не хотят общаться с ребенком, не удовлетворяют его потребности в любви и приятии, утверждении себя среди окружающих, в уважение со стороны взрослых и сверстников, взаимопонимании и сопереживании, то ребенок уходит в виртуальный мир, где находит подмену настоящей жизни.

Так для того, чтобы компьютер стал вашим союзником в воспитании и развитии ребёнка, а не врагом, необходимо строго выполнять ряд требований:

Не рекомендуется допускать ребенка дошкольного возраста к компьютеру чаще 2-3 раз в неделю, больше одного раза в течение дня, а также поздно вечером или перед сном.

Продолжительность разовой работы ребенка на компьютере не должна превышать 10 минут для детей 5 лет, 15 минут – для детей 6 лет.

После игры за компьютером полезно провести с ребенком в течение 1 минуты зрительную гимнастику, чтобы снять напряжение с глаз, а также выполнить физические упражнения для снятия общего утомления и напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса.

Если вы хотите максимально с пользой для ребенка изучать компьютер, то следует запомнить 5 правил:

1. Компьютер лучше поставить в углу или, чтобы задняя поверхность компьютера была повернута к стене.

2. В комнате, где расположен компьютер, рекомендуется ежедневная влажная уборка.

3. Перед тем как работать на компьютере, протирайте экран тряпочкой.

4. Пусть в комнате, где стоит компьютер, будут комнатные цветы, поставьте рядом кактус.

5. Почаще проветривайте комнату, где стоит компьютер, и следите за влажностью.

Так же ребенка нужно научить делать простую гимнастику для глаз, это очень важно для детского зрения.

Рабочее место - так же очень важный момент. Организовать его не трудно, но оно обеспечит вашему ребенку комфортные занятия за компьютером.

Мебель должна соответствовать возрасту ребенка. Стул лучше выбрать со спинкой. Монитор должен быть на расстоянии около 25-30 см от глаз ребенка.

Рекомендации родителям: «Как правильно выбрать компьютерную программу для ребенка дошкольного возраста?»

Покупка компьютерной программы

1. Приобретайте только лицензионные компьютерные программы, чтобы избежать технических сбоев и неполадок при работе с диском, – маленькие дети очень эмоциональны, это может их сильно расстроить и даже стать причиной стресса.

2. Выбирая компьютерную программу, внимательно прочитайте описание, убедитесь, что она подходит вашему ребенку по возрасту.

3. Определяясь с покупкой, не идите на поводу у ребенка, который выбирает тот диск на прилавке, у которого красивая обложка или на котором нарисован известный герой. Чаще всего такие программы относятся к развлекательным и игровым.

4. Отдавайте предпочтение обучающе-развивающим программам, а не развлекательным играм (*квестам, аркадам, стратегиям и т. п.*). Развлекательные программы могут быть вредны дошкольнику, так как в этом возрасте детская психика имеет ряд особенностей. Дети отличаются повышенной эмоциональностью, впечатлительностью, хорошей фантазией, из-за чего мир виртуальной игры может сильно увлечь малыша, стать значимым, увести ребенка от реальности, исказить реальные представления и привести к дальнейшему неадекватному поведению в обычных ситуациях.

Оценка содержания компьютерной программы

1. Прежде чем предлагать компьютерную программу ребенку, просмотрите ее сами. Ознакомьтесь с правилами, заданиями,

инструкциями и возможностями программы. Убедитесь, что она корректно работает, в ней нет ошибок, технических сбоев.

2. Просматривая содержание, обратите внимание на следующие особенности:

а) Сложность предлагаемых заданий и задач должна быть на одном уровне, они все должны быть интеллектуально доступны ребенку по возрасту. Несоответствие сложности возрастным возможностям может вызвать ситуации непонимания, неопределенности, что, в свою очередь, может привести к переживанию негативных эмоций ребенком, снижению работоспособности и, тем самым, сведению на нет всего развивающего эффекта от работы на компьютере.

б) Должна отсутствовать агрессия и жестокость в характере рисунков, в оформлении, в поведении и эмоциях персонажей, в звуковых эффектах и речевых текстах. Это определяет психологическую безопасность программы для ребенка, она не должна оказывать негативного влияния на его психику и морально-нравственное развитие.

в) Структура компьютерной программы и длительность предлагаемых игровых заданий (*или локаций, сюжетов*) должны давать возможность прекратить игру на компьютере через максимум 15-20 минут. По существующим данным физиологов, дети дошкольного возраста должны за один раз проводить у экрана компьютера в среднем 15 минут, более длительное нахождение может навредить физическому и психическому здоровью, привести к нервным расстройствам, оказать негативное влияние на развитие зрительной и костно-мышечной систем. Чтобы завершение работы с программой при таких ограничениях не привело к раздражению ребенка, состоянию агрессии и стресса, важно, чтобы он закончил свою работу, прошел какой-то этап игры, доделал задание, выполнил поставленную задачу, именно поэтому специалисты рекомендуют для маленьких детей использовать компьютерные диски, построенные по принципу развивающих мини-игр, мини-заданий.

Начало игры с компьютерной программой

1. Начинайте играть в компьютерную программу всегда вместе с ребенком. Обсуждайте с ним ход выполнения заданий, возможные действия, способы решения задач. Наблюдая за ребенком, вы сможете убедиться, насколько ему подходит эта компьютерная программа, интересна ли она ему, не слишком ли сложна или, наоборот, легка и насколько он сможет справляться с работой в дальнейшем самостоятельно.

2. Взаимодействие с родителем в процессе любой работы (*и в том числе игры на компьютере*) развивает речь и мышление ребенка, а также способствует установлению взаимопонимания и эмоциональной близости между ним и родителем, что очень важно для гармоничного развития ребенка. Также в совместной с ребенком игре вы сможете увидеть, с какими заданиями он может справиться сам, а с какими только с вашей помощью. Это подскажет, над какими темами нужно поработать с ребенком дополнительно, каких знаний у него еще нет, в чем он испытывает трудности.

3. Если во время работы с компьютерной программой вы наблюдаете у ребенка такие симптомы, как головокружение, дезориентация, произвольные движения или подергивания, следует немедленно прекратить работу с компьютером и этой программой. Это может быть свидетельством сильного эмоционального воздействия содержания компьютерной программы на ребенка, особой его нервной реакции на яркий мерцающий экран, может говорить о сильной впечатлительности или иных особенностях нервной системы, темперамента и характера.

Будьте внимательны! Помните, что в период дошкольного детства психика ребенка особо чувствительна к внешним воздействиям!

Компьютерная игра и собственная деятельность ребенка

Основное развитие ребенка происходит в ведущих видах деятельности дошкольника: сюжетная, ролевая, режиссерская игра, конструирование, рисование, лепка, восприятие сказок и др. Компьютер не может заменить никакую из основных видов деятельности, но может стать вполне эффективным дополнительным средством развития.

Участвуя в организации работы ребенка на компьютере, стремитесь реализовать единую сюжетную линию, чтобы обычная деятельность, игра предшествовала работе на компьютере или следовала за ней, уточняя представления или знания, полученные при работе с компьютерной программой. Компьютерные программы должны расширять опыт и знания и малыша, стимулировать творческие способности, давать почву для новых идей, обогащать представления о реальном окружающем мире, а не уводить в мир нереальных вещей, предметов и отношений.

Психологи, не напуганные страшилками о вреде ноутбуков и мобильных телефонов, замечают, что использование новых технологий в обучении очень эффективно. Грубо говоря, ребенку проще запомнить

цифры в игре за компьютером, чем в игре с кубиками. Именно поэтому специалисты рекомендуют родителям уделять особое внимание подбору детских игр.

Даже для самых маленьких пользователей можно найти в Интернете подходящие сайты о природе, искусстве, других удивительных вещах. Не выходя из дома, вы с малышом можете посетить виртуальный музей или принять участие в интеллектуальной олимпиаде. Если ребенок задал «умный вопрос», например, чем дышат рыбы или где самый высокий в мире вулкан, попробуйте вместе найти ответ во всемирной паутине. Еще никто не доказал, что умение пользоваться поисковыми системами отрицательно сказалось на интеллектуальном развитии! При помощи компьютера можно рисовать и делать настоящие мультики (в этом вам помогут программы Flash и Photoshop). Даже дошкольники способны создать настоящие анимационные шедевры. Важно - рисование на компьютере ни в коем случае не должны заменять рисования красками и карандашами на бумаге. Собственно, это замечание в равной мере относится и к письму.

При помощи специальной приставки-синтезатора можно даже научить ребенка-дошкольника сочинять и записывать музыку. Отдельно стоит сказать о компьютерных играх. Безусловно, «стрелялки» могут появиться в вашем доме гораздо позднее, но сегодня для детей выпускается масса качественных компьютерных игр для детей любого возраста, начиная с четырех-пяти лет. В зависимости от вкусов и склонностей вашего ребенка вы можете выбрать подходящие «развивалки», действие которых происходит в джунглях или на пиратском корабле, в замке с привидениями или на дне океана. Освоить навыки чтения, математики, логики, письма, рисования и музыки ребенку помогут герои его любимых мультфильмов и книг и даже конструктора Lego.

Подводя итоги, стоит еще раз отметить тот факт, что компьютер может быть для дошкольника врагом или же другом и помощником. И чтобы компьютер не принес ребенку физического и психологического вреда, необходимо соблюдать простые правила безопасности:

1. Выбор программы и организация рабочего места. Ребенок должен сидеть на расстоянии 50-60 см от монитора, источник света располагаться слева от экрана.

2. Следите за тем, чтобы спина и ноги ребенка имели опору, так вы предотвратите ухудшение осанки.

3. Самая большая нагрузка при работе с компьютером приходится на органы зрения. Поэтому обратите внимание на качество вашего монитора: минимальная частота обновления экрана в рабочем режиме должна быть не менее 85 Гц. Чтобы глаза отдыхали, делайте с ребенком специальные упражнения

4. Для дошкольников рекомендуют проводить компьютерные уроки по 15 минут, для младших школьников – по 20 минут.

5. Формируйте правильное отношение ребенка к компьютеру, это поможет избежать осложнений в будущем.

6. Подчеркивайте словом и действием, что эта «умная машина» – рабочий инструмент.

7. Покажите, что вы используете компьютер только для дела. Например, строите с его помощью графики или пишете статьи.

8. Не используйте агрессивные игры, чтобы расслабиться после работы или, хотя бы, не играйте в них при ребенке.

А главное, помните, никакой, даже самый продвинутый гаджет, не заменит живого общения, кисточки, пластилина и родительского внимания, и объятий.



Консультация для воспитателей «Цифровая образовательная среда в ДОУ»

старший воспитатель Полуян Н.И.

В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.

Современное общество предъявляет высокие требования к процессу обучения и воспитания детей в дошкольных образовательных организациях. Возникает необходимость в цифровизации учебного процесса, для успешного использования новых педагогических технологий в воспитании и образовании дошкольников.

Цифровая образовательная среда - один из федеральных проектов, входящих в национальный проект «ОБРАЗОВАНИЕ»:

Задача проекта:

- создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней.

Разберем более подробно, что же такое ЦОС в ДОУ?

Цифровая образовательная среда (ЦОС) – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса. Слово «открытая» означает возможность и право любого пользователя использовать разные информационные системы в составе цифровой среды, заменять их или добавлять новые. Потребности и интересы детей учтены в основных нормативных документах в области образования, где ключевой задачей является повышение качества и доступности образования, в том числе, посредством организации современного цифрового образовательного пространства.

Организация современной цифровой среды в ДОУ способствует реализации ключевых принципов, целей и задач

Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Дошкольники, знакомясь с компьютерными технологиями и узнавая их возможности, испытывают интерес, удивление и радость от общения с ними. Интерактивные обучающие игры дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями, выстраивать образовательную деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка. Цифровые технологии являются эффективным средством для решения задач развивающего обучения и реализации деятельного подхода, обогащения развивающей среды ДООУ. В процессе решения виртуальных образовательных задач у детей развиваются творческий потенциал, инициатива, любознательность, настойчивость, трудолюбие, ответственность, что является целевыми ориентирами ФГОС дошкольного образования. Цифровые технологии могут стать важным звеном в организации сотрудничества детского сада с семьей, в том числе при организации дистанционного обучения.

Цели цифровой среды:

Для дошкольников:

- расширение возможностей построения образовательной траектории;
- доступ к самым современным образовательным ресурсам;
- растворение рамок образовательных организаций до масштабов всего мира.

Для родителей:

- расширение образовательных возможностей для ребенка;
- повышение прозрачности образовательного процесса;
- облегчение коммуникации со всеми участниками образовательного процесса.

Для воспитателя:

- снижение работы за счет ее автоматизации;
- снижение рутинной нагрузки по контролю выполнения заданий воспитанниками за счет автоматизации;
- повышение удобства мониторинга за образовательным процессом;
- формирование новых возможностей организации образовательного процесса;
- формирование новых условий для мотивации дошкольников при выполнении заданий;

- формирование новых условий для переноса активности образовательного процесса на ребёнка;
- облегчение условий формирования индивидуальной образовательной траектории дошкольника.

Работа педагогов при цифровизации учебного процесса:

1. Использование информационных ресурсов сети Интернет в организации

познавательной деятельности дошкольников в организованной учебной деятельности.

2. Дистанционное образование, повышение квалификации.

3. Внедрение информационных технологий и ресурсов сети Интернет в отдельные этапы традиционного занятия.

4. Создание Интернет-занятий, интегрированных занятий.

5. Занятия на основе готовых программных продуктов.

6. Разработка собственного программного обеспечения, формирование и использование ресурсной базы медиатеки.

7. Создание банка данных развития дошкольников, базы портфолио.

Работа с детьми:

1. Познакомить с компьютерной техникой, с правилами безопасности и поведения на занятиях с использованием ИКТ.

2. Начать развивать компьютерную грамотность в рамках дополнительного образования дошкольников.

Использование различных форм ИКТ в учебном процессе

1. Презентации.

2. Тестирование.

3. Использование цифровых образовательных ресурсов в учебной деятельности.

4. Создание учебно-методических материалов.

5. Создание презентаций и фильмов по различным разделам.

8. Использование ИКТ в воспитательной работе ДОУ.

Ожидаемые результаты цифровизации:

Повышение эффективности процесса обучения.

- Активизация познавательной деятельности детей.

- Создание банка данных по различным направлениям деятельности.

- Создание общедоступной коллекции КИМ (компьютерно-игровых методик);
- Распространение опыта успешного использования дистанционных технологий в образовательно-воспитательном процессе ДОУ.
- Обеспечение массового доступа к дистанционным и облачным технологиям всех групп пользователей.

Единое информационно-образовательное пространство детского сада обеспечит:

- создание дополнительных условий для социализации детей;
- формирование критического мышления в условиях работы с информацией, способностей осуществлять выбор и нести за него ответственность;
- формирование творческих навыков;
- формирование навыков коллективной работы и совместного мышления, умения сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- развитие инициативы;
- развитие коммуникативных способностей и навыков выступлений;
- проведение культурно-просветительской работы (правовое, эстетическое и др. воспитание).

Однако следует помнить, что ЦОС является только средством, помощником педагога в развитии ребенка и она не сможет полностью заменить живого человеческого общения.

Ссылка на игры: <https://learningapps.org/watch?v=ptwr903kn21>
 Комплект дидактических материалов для воспитателей ДОУ:
<https://www.vospitatelds.ru/categories/2/articles/3890>



Картотека электронных образовательных ресурсов, используемых с детьми дошкольного возраста

старший воспитатель Полуян Н.И.

Использование информационно-коммуникативных технологий в образовательном процессе дошкольного учреждения - это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественном дошкольном образовании.

Использование ИКТ с их огромными универсальными возможностями в обучении и является одним из таких средств. Использование ИКТ на занятиях поднимает процесс обучения на качественно высокий уровень. Предъявление информации, на экране компьютера, интерактивной доски в игровой форме вызывает у детей огромный интерес. Использование методов ИКТ на занятиях улучшает активность каждого ребенка и тем самым повышает интерес к занятию всех детей. Активное внедрение разнообразных электронных дидактических игр является одной из задач педагогов дошкольного образования.

Медиатека компьютерных игр в группе – это копилка развивающих и познавательных игр по всем видам деятельности.

Перечень имеющихся электронных образовательных ресурсов и дидактических пособий для детей:

1. Аудиоэнциклопедии:

Городские птицы.

Великие путешественники.

Автомобили и транспорт.

Животные Африки.

Животные Южной Америки.

Удивительные насекомые.

Планета Земля.

Звуки живой природы: В мире животных.

Звукозаписи с голосами диких и домашних животных.

Звукозаписи с голосами птиц.

Звукозаписи «Звуки леса», «Шум воды», «Звуки природы».

Звукозаписи авторских и народных сказок, стихов, потешек.

Звукозаписи детских песен.

Игровая гимнастика от 5-7 лет.

Школа развития. Игры «Как и во что, играть с детьми».

Школа развития. «Хорошие манеры»

Школа развития. Завтра в школу.

2. Видео уроки:

Уроки рисования для детей «*Маленький художник*».

Уроки лепки для детей «*Маленький скульптор*»

Уроки тетушки совы.

3. Аудио сказки и рассказы:

Сказочник. Коллекция всемирно известных сказок.

Сказки народов мира.

Русские народные сказки для детей 4-6 лет.

4. Компьютерные презентации:

«Безопасность на дороге»,

«Я живу в России»,

«Мой любимый город»,

«Мы любим спорт. Зимние виды спорта»,

«Мы любим спорт. Летние виды спорта»

«Времена года»

«Старинные меры длины»

Презентация зимующие птицы»

«Правила поведения в природе»

«Права ребенка»

«Новый год история праздника»

5. Развивающие игры:

Незнайкина грамота;

Развиваем математические способности;

Тренируем мышление;

Маленький гений. Учимся рассуждать;

Маленький гений. Тренируем внимание;

Маленький гений. Учимся считать.

Маленький гений. Учимся сравнивать.

Скоро в школу. Занимательная логика.

Скоро в школу. Учимся считать.

Учимся и оздоравливаемся (*азбука, один-много, цифры*);

Учим буквы и цифры (*сборник игр, обучающих навыкам чтения и счета*);

Учимся анализировать (*сборник игр для тренировки логики и памяти*);

Учимся считать (*сборник игр, развивающих математические навыки*);

Учимся мыслить логически (*сборник игр на сообразительность*).

Поиграйка «*Мир животных*»; «*География для малышей*».

Коррекционно - развивающие игры от мерсибо.

6. Интернет-библиотека для педагогов:

<http://www.solnet.ee> - Детский портал: советы родителям, игротека, сказки для детей, конкурсы.

<http://www.solnyshko.ee/> - Детский развлекательно-познавательный портал "Солнышко". Для детей - развлечения (игры, мультфильмы, сказки, раскраски) и полезные материалы ("почемучка", советы «Поварешкина», рассказы о зверятах, уроки хороших манер). Для родителей и педагогов, ищущих информацию в интернете, - масса стишков и загадок, собранных по темам, пословицы, сценарии к детским праздникам.

<http://www.lukoshko.net/> - «Лукошко сказок». Сайт предлагает сказки, стихи и рассказы для детей. Здесь можно найти русские народные сказки и сказки других народов, рассказы о животных, стихи и песни для детей.

<http://www.juja.ru/> - Ежедневная сказка для детей. Изобразительная

часть выполнена при помощи новейших компьютерных технологий. Большое внимание в проекте уделено звуковой составляющей, текст зазвучит голосом профессиональных артистов, а стихи превращаются в песни.

<http://www.moi-detsad.ru> - Все для детского сада. Методические разработки, консультации для воспитателей, конспекты занятий, материалы по безопасности жизнедеятельности, игры, сказки, песенки; работает форум.

<http://s-marshak.ru> – «Недописанная страница - Самуил Маршак». Сайт о жизни и творчестве Самуила Яковлевича Маршака. Все произведения для детей, письма, фотографии и звуковые файлы, которые, дополняя литературное наследие автора, помогут лучше узнать и полюбить Маршака-поэта, переводчика, прозаика и редактора.

<http://www.bazhov.ru/> - Павел Петрович Бажов. Биография писателя, написанная дочерью - Ариадной Павловной Бажовой; фотоальбом. Сказы.

<http://www.detgazeta.ru> – «Детская газета». Новое веселое электронное издание для детей от 6 до 10 лет. Сказки,

головоломки, викторины, лабиринты, рассказы о животных, кулинарные рецепты, адреса друзей.

http://www.merrypictures.ru/last_eskiz - «Эскиз». Журнал об искусстве для детей. Журнал способствует эстетическому развитию, служит пособием для уроков рисования и эстетического воспитания. Архитектура городов, крупнейшие музеи мира, живопись и скульптура, народные промыслы, кино и театр, компьютерная графика, творчество юных читателей. Предназначен для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

http://www.merrypictures.ru/last_filya - «Филя». Журнал для детей о природе и экологии. Самые интересные сведения о живой природе, репортажи из зоопарка, веселые викторины о животных, экологические игры, красочные фотографии и иллюстрации, путешествия знаменитых натуралистов. В каждом номере дополнительная вкладка с раскрасками. Предназначен для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

<http://www.deti-66.ru/forteachers/kindergarten/presentation.html> - Презентации к занятиям в ДОУ.

<http://www.maaam.ru/catalog/1016-2> - Презентации для детей;

<http://www.ivalex.vistcom.ru/index.htm> - Все для детского сада.



**Перечень информационных ресурсов, рекомендованных
к использованию обучающимися и педагогическими
работниками образовательных учреждений РФ**

Воспитатель Тихомирова О.И.

<http://www.solnet.ee/> - детский портал "Солнышко"

<http://security.mosmetod.ru/> - Сайт «Безопасный интернет»

<http://i-deti.org/> - портал «Безопасный инет для детей», ресурсы, рекомендации, комиксы

<http://сетевичок.рф/> - сайт для детей - обучение и онлайн-консультирование по вопросам кибербезопасности, сетевой безопасности

<http://www.igra-internet.ru/> - онлайн интернет-игра «Изучи Интернет - управляй им»

<http://www.safe-internet.ru/> - сайт Ростелеком «Безопасность детей в Интернете, библиотека с материалами, памятками, рекомендациями по возрастам

<http://www.ligainternet.ru/> - Лиги безопасного Интернета

<http://www.microsoft.com/ru-ru/security/default.aspx> - сайт Центра безопасности Майкрософт

<http://www.newseducation.ru/> - "Большая перемена" сайт для школьников и их родителей

www.mirbibigona.ru/ - «Страна друзей»: детская соцсеть: общение, музыка, фотоальбомы, игры, новости

<http://www.smeshariki.ru/> - «Смешарики»: развлекательная соцсеть: игры, музыка, мультфильмы

<http://www.teremoc.ru> - Детский сайт «ТЕРЕМОК» с развивающими играми, загадками, ребусами, мультфильмами

<http://www.murzilka.org/> - Сайт журнала «Мурзилка» со стихами, раскрасками, конкурсами и другой полезной информацией

<http://www.ladushki.ru> - Сайт для малышей и малышейек. Мультфильмы, азбука, счет, рисунки

Игровая.ру-В данном разделе собраны статьи об истории игр и игрушек, общие рекомендации о подготовке и проведении игровых занятий с ребенком, разобраны все часто возникающие вопросы.

Деточка.ру - Для мам, пап и всех интересующихся. Вы хотите, чтоб ваш малыш рос здоровым? Тогда для вас: закаливание младенцев, грудничковое плавание, логические и занимательные игры с детьми, детский лепет, питание и воспитание ребенка - личный опыт и мнение специалистов.

Детский Информационный Сервер "KID" - Ежемесячный журнал для родителей, большая детская библиотека (более 250 книг), библиотека мам, форум "Мой ребенок", доски объявлений купли - продажи детских товаров и поиска работы, развивающие игры и многое другое.

<http://www.saferunet.ru> - Центр Безопасного Интернета в России. Сайт посвящен проблеме безопасной, корректной и комфортной работы в Интернете. А конкретнее – он занимается Интернет-угрозами и эффективным противодействием им в отношении пользователей. Центр был создан в 2008 году под названием «Национальный узел Интернет-безопасности в России».

<http://www.friendlyrunet.ru> - Фонд «Дружественный Рунет». Главной целью Фонда является содействие развитию сети Интернет как благоприятной среды, дружелюбной ко всем пользователям. Фонд поддерживает проекты, связанные с безопасным использованием интернета, содействует российским пользователям, общественным организациям, коммерческим компаниям и государственным ведомствам в противодействии обороту противоправного контента, а также в противодействии иным антиобщественным действиям в Сети. Фонд «Дружественный Рунет» реализует в России комплексную стратегию в области безопасного использования интернета.

Основными проектами Фонда являются: Горячая линия по приему сообщений о противоправном контенте, специализированная линия помощи для детей «Дети онлайн» и просветительские проекты.

<http://www.fid.su/projects/saferinternet/year/hotline/> - Линия помощи «Дети онлайн». Оказание психологической и практической помощи детям и подросткам, которые столкнулись с опасностью или негативной ситуацией во время пользования интернетом или мобильной связью. Линия помощи "Дети онлайн" является первым и единственным такого рода проектом в России и реализуется в рамках Года Безопасного Интернета в России.

<http://www.microsoft.com> - Компания Microsoft разместила на своем интернет ресурсе много полезной информации по безопасности детей в интернете. Заметки и советы, приведенные ниже, помогут вам обеспечить безопасность детей независимо от того, с какой целью они используют интернет: для поиска информации, разработки школьных проектов, игр или беседы с друзьями. Просмотрев эти видеоролики, вы сможете расширить свои знания по основным вопросам безопасности, касающимся вас как домашнего пользователя. Если вы только приступаете к изучению вопросов, связанных с защитой вашего компьютера и безопасностью информации в сети, вы можете начать с ознакомления с основами:

Безопасность дома

Учебные видеоматериалы

Интернет-урок для учителей на тему «Безопасность детей в Интернете» Впервые в России в сети Интернет более 25000 преподавателей со всей территории страны стали первыми участниками двух интерактивных уроков из серии уроков проекта «Всероссийский урок информатики on-line»

<http://www.onlandia.org.ua/rus/html/etusivu.htm> - ON-ляндия – безопасная веб-страна. На данном сайте представлены материалы для детей, их родителей и учителей — интерактивные сценарии, короткие тесты, готовые планы уроков, — благодаря которым дети смогут освоить основы безопасной работы в Интернете. На сайте предлагается понятная, применимая на практике информация по интернет-безопасности, изучив которую даже начинающие пользователи

смогут эффективно использовать ресурсы сети и защитить себя от нежелательного контента.

http://www.webkinz.com/ru_ru/ - Webkinz - глобальная социальная сеть для детей, которая полностью безопасна и предлагает возможность социальной адаптации к взрослой жизни. Участниками сообщества могут стать обладатели одноименных мягких игрушек, которые несут на себе секретный код для доступа на сайт.

<http://www.icensor.ru/>- Интернет-фильтр для детей. Интернет цензор. Программа «Интернет Цензор» предназначена для предотвращения посещения сайтов, противоречащих законодательству РФ, а также любых сайтов деструктивной направленности лицами моложе 18 лет. «Интернет Цензор» обеспечивает родителям полный контроль за деятельностью в сети их детей. «Интернет Цензор» распространяется бесплатно, очень прост в использовании и хорошо защищен от удаления его ребенком.

www.tirnet.ru - Детский Интернет адаптирован для детей младшего возраста и их родителей, а также для подростков; он дает возможность не только играть, но и обучаться программированию в инновационной компьютерной среде Скретч; создавать компьютерные игры, ориентированные на самых маленьких пользователей; активно занимается проблемой качества компьютерных игр и сайтов для детей.

www.ms-education.ru и **www.apkpro.ru**. - электронный курс программы "Здоровье и безопасность детей в мире компьютерных технологий и Интернет". Программа представляет собой 72-х часовой курс, состоящий из 6 модулей. Каждый модуль программы дает подробное описание и рекомендации по обеспечению безопасной работы детей с компьютером и Интернетом, а также снабжен обширным списком дополнительной литературы и веб-ссылок. Кроме того, программа содержит объемное приложение, в которое включены диагностические тесты, описания упражнений, а также различные тексты, рекомендованные для использования в процессе ее освоения. Особенностью программы является еще и то, что каждый ее модуль может быть использован как отдельно, так и в комплексе с другими программами повышения квалификации.

<http://www.nedopusti.ru/> - социальный проект по защите прав детей «Не допусти» - социальный проект по защите детей от похищений, сексуальной эксплуатации и жестокого обращения реализуется с августа 2009 года. Организаторы проекта: Общественная палата РФ, РОЦИТ (Региональная Общественная Организация «Центр Интернет-технологий»), Межрегиональная правозащитная общественная организация «Сопrotивление».

<http://psyparents.ru/> - Сайт «Детская психология для родителей» создан по заказу Департамента образования города Москвы и является интернет-проектом Московского городского психолого-педагогического университета. Цель проекта — психолого-педагогическое просвещение родителей по возрастным проблемам обучения, воспитания и развития детей, а также профилактике нарушений личностного развития.

<http://www.tvidi.ru/> - «Твиди» - детский портал-соцсеть: игры, общение, дневники, фотографии и видеоматериалы.

www.mirbibigona.ru/ - «Страна друзей»: детская соцсеть: общение, музыка, фотоальбомы, игры, новости.

<http://www.smeshariki.ru/> - «Смешарики»: развлекательная соцсеть: игры, музыка, мультфильмы.

<http://www.1001skazka.com> - «1001 сказка». На сайте можно скачать аудиофайлы — сказки, аудиокниги

<http://vkids.km.ruNachalka.info> - учись, играй, развивайся!

<http://www.nachalka.info/> - это сайт для детей, а также их родителей и педагогов. Здесь можно учиться и играть, развлекаться и закреплять материал.

ladushki.ru - Сайт для малышей и малышей. Мультфильмы, азбука, счет, рисунки.

<http://web-landia.ru/> - Страна лучших сайтов для детей.



Глоссарий

Браузер, или веб-обозреватель — прикладное программное обеспечение для просмотра страниц, содержания веб-документов, компьютерных файлов и их каталогов; управления веб-приложениями; а также для решения других задач. В глобальной сети браузеры используют для запроса, обработки, манипулирования и отображения содержания веб-сайтов. Многие современные браузеры также могут использоваться для обмена файлами с серверами FTP, а также для непосредственного просмотра содержания файлов многих графических форматов (gif, jpeg, png, svg), аудио-видео форматов (mp3, mpeg), текстовых форматов (pdf, djvu) и других файлов.

Виртуальный методический кабинет - это инновационная форма методической работы: многоаспектная информационно-образовательная среда, ориентированная на создание необходимых условий для педагогов к самостоятельной познавательной и научно-поисковой деятельности. «Виртуальный методический кабинет» позволяет организовать методическое пространство для сотрудников ДОО, создает оптимальный доступ к необходимой информации, обеспечивает оперативную методическую помощь всем категориям педагогов, дает возможность опытным педагогам поделиться опытом работы.

Виртуальная реальность (англ. virtual reality, VR, искусственная реальность) – созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность конструирует новый искусственный мир.

Гаджет – (от английского gadget - принадлежность) - особое техническое приспособление, наделённое повышенной функциональностью и портативностью. В настоящее время гаджетом можно считать абсолютно любой цифровой прибор.

Девайс – техническое устройство, бытовой прибор, приспособление, конструктивно законченная техническая система, имеющая определённое функциональное назначение.

Дистанционное обучение (ДО) - взаимодействие педагога и обучающегося между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения) и реализуемое специфичными.

Дистанционное сопровождение – это современная технология, которая позволяет сделать образование более качественным и доступным для решения образовательных задач в цифровой образовательной среде ДОО средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность в форме взаимодействия участников образовательного процесса ДОО - родителей (законных представителей), детей и педагогов.

Дополненная реальность (англ. *augmented reality*, AR) — результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации. Дополненная реальность вносит отдельные искусственные элементы в восприятие мира реального.

Единое информационное пространство образовательного учреждения – это система, в которой задействованы и на информационном уровне связаны все участники образовательных отношений: администрация – педагоги – воспитанники – родители.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах ее пользователей.

Информационно коммуникационная компетентность педагога – осведомленность педагога о различных видах информационно-коммуникационных технологий и умение практически применять их в образовательной деятельности. В условиях ФГОС современный педагог должен активно с высокой эффективностью использовать все имеющиеся средства, ресурсы и сервисы Интернет.

Интерактивное музейно-педагогическое пространство ДООУ – развивающая среда, созданная в логике культуроориентированного образования, позволяющая активно использовать музейно-педагогические технологии в процессе освоения культурного наследия и способствующая интеграции деятельности участников образовательного процесса в целях формирования общей культуры воспитанников.

Культурно-образовательная практика – специально организованный образовательный процесс, обеспечивающий осмысленный диалог личности с миром в процессе деятельностного освоения культуры, позволяющий определить границы ее

актуального пространства и закрепить важный для данного общества социокультурный код

Музейно-педагогическое занятие – форма педагогического взаимодействия с использованием потенциала музейного экспоната (музейной экспозиции), которая позволяет детям приобрести или расширить свой опыт освоения культурного наследия, переносимый на иные объекты и значимые жизненные ситуации.

Мультимедийное оборудование – множество различных аудиовизуальных устройств и систем. Под данное определение попадают: проекторы, экраны, интерактивные доски, профессиональные панели, документ-камеры и т. д.

Образовательное путешествие – педагогический метод, позволяющий преобразовать окружающую среду в среду развития личности путем выявления культурных смыслов, значений, образов, которые заложены в объектах окружающего мира и являются отражением мировосприятия человека.

Педагогическая модель «Перевернутый класс» – модель, способствующая формированию личной информационно-коммуникационной среды педагога ДОО посредством смешанного обучения.

Смешанное обучение – сочетание сетевого обучения с очным или автономным обучением.

Смешанная реальность ДОО – совокупность событий, действий в реальном времени, сопровождаемую элементами дополненной реальности и цифровыми объектами, например, аудиофрагментами (звуковыми, шумовыми) в целях развития игровой, исследовательской, коммуникативной и продуктивно-творческой деятельности дошкольника.

Устройства BYOD (bring your own device, принеси собственное устройство) – термин, описывающий ситуацию, когда сотрудник организации вместо корпоративного компьютера использует для работы собственное устройство, будь то его личный ноутбук, планшет или, в предельных случаях, даже смартфон.

Устройства CYOD – термин, описывающий ситуацию, когда компания приобретает корпоративные устройства самостоятельно.

Фасилитированная дискуссия – педагогический метод, являющийся основой музейно-педагогических занятий. Это коллективное обсуждение проблемы, произведения искусства, социокультурного явления, основанное на стратегии открытых вопросов,

задаваемых педагогом-фасилитатором. Результатом становится совокупность обоснованных мнений относительно предмета обсуждения.

Цифровой инструмент – предмет, устройство или алгоритм, используемый для воздействия на объект: его изменения или измерения в целях достижения полезного эффекта.

Цифровая компетентность – знания и навыки, необходимые для использования технологий в процессе создания и формализации новых знаний.

Цифровая культура – совокупность практик в современной культуре, возникающих на пересечении художественной культуры, компьютерных технологий и семиотических систем информационного общества в связи со сменой мировоззренческих и нравственных установок.

Цифровая среда ДОО – открытая совокупность информационных систем, предназначенных для решения задач образовательного процесса в контексте ФГОС ДО. Она включает комплекс информационных образовательных ресурсов, в том числе цифровых образовательных ресурсов, совокупность технологических средств, информационных и коммуникационных технологий: компьютеры, иное ИКТ оборудование, коммуникационные каналы, системы современных педагогических технологий.

Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) – это представленные в цифровой форме фотографии, видеофрагменты, статические и динамические модели, объекты виртуальной реальности и интерактивного моделирования, картографические материалы, звукозаписи, символные объекты и деловая графика, текстовые документы и иные учебные материалы.

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) объединяют весь спектр средств обучения, которые разработаны и воспроизводятся на базе компьютерных технологий.

Электронное портфолио дошкольника – интерактивная форма предъявления личных достижений ребёнка, направленная на обеспечение преемственности на всех ступенях дошкольного образования и обеспечение преемственности между дошкольным и начальным общим образованием (на бумажном носителе).



Отпечатано в типографии издательства «Экоинвест»
350072, г. Краснодар, ул. Зиповская, 9
Тел. +7 (861) 944-65-01
E-mail: ecoinvest@mail.ru
<http://publishprint.ru>

Подписано в печать 25.08.23.
Формат 60×84 ¹/₁₆. Гарнитура Times New Roman.
Печать цифровая. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 5,352. Тираж 20 экз.
Заказ № 2829.